



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CINE Y AUDIOVISUALES

**EFFECTOS Y AMBIENTES SONOROS COMO HERRAMIENTAS DEL
SUBTEXTO EN UNA OBRA CINEMATOGRAFICA**

Tesis previa a la obtención del título de
Licenciada en Cine y Audiovisuales

AUTOR:

Andrea Cristina Velarde Mosquera

DIRECTOR:

Mgs. Carlos Camilo Luzuriaga Arias

CUENCA, ECUADOR

Marzo 2015



Resumen

Esta tesis tiene como objetivo analizar la relación del diseño de sonido cinematográfico con la creación del subtexto en las películas. Se ha procedido a deconstruir el diseño sonoro de una serie de secuencias de películas, para identificar sus diversos elementos –especialmente los efectos y ambientes- y comprender el aporte de estos a la creación del subtexto.

Esta tesis realiza una indagación en la construcción sonora de las obras cinematográficas, especialmente de dos elementos: sonidos ambientales o ambientes y efectos de sonido. Estos dos elementos son utilizados comúnmente en la creación de las bandas sonoras, pero aquí se explora su capacidad de crear una relación particular con el espectador, para ayudarle a percibir el subtexto de la obra.

La hipótesis que se propone demostrar o negar es que los efectos y ambientes, tienen la capacidad para crear sensaciones en el espectador al ser trabajadas al margen del plano consciente de la percepción sonora.

Para hacer esta investigación se partió de una decodificación de varias secuencias de películas que han obtenido reconocimiento internacional por la calidad de su factura; posteriormente se contrastó este análisis con la lectura colectiva de los efectos y ambientes, mediante la realización de un grupo focal.

Palabras claves: cine, sonido en el cine, subtexto, diseño de sonido.



Abstract

This thesis aims to analyze the relationship of film sound design and the creation of subtext in movies. We proceeded to deconstruct the sound design of a series of film sequences, to identify its various elements, especially the sound effects and backgrounds, and understand the contribution of these to the creation of subtext.

This thesis makes an inquiry into the sound construction of films, especially of two elements: ambience sounds, or backgrounds, and sound effects. These two elements are commonly used in creating soundtracks, but here, we explore their ability to create a special relationship with the viewer and the help they provide into perceiving the subtext of the film.

The proposed hypothesis intends to prove or deny that the sound effects and backgrounds have the ability to create feelings in the viewer, and that they can work outside the conscious level of sound perception.

In order to explore this hypothesis, multiple sequences of movies that have gained international recognition for their quality were decoded; this analysis was then contrasted with the collective perception of sound effects and backgrounds, by conducting a focus group.



Índice

Introducción.....	10
Primer Capítulo	14
Desmembrando la Banda Sonora	14
1.1 Relaciones conceptuales.....	14
1.2 El subtexto.....	19
1.3 Los efectos de sonido.....	21
1.4 Los ambientes sonoros.....	26
Segundo Capítulo	28
La Percepción Sonora.....	28
2.1 Los sonidos incorporados y encodificados	28
2.2 Actitudes de escucha.....	31
2.3 Principios de la Gestalt	35
2.4 Identificación del personaje	41
Tercer Capítulo	45
Creación de Subtexto con ambientes y efectos	45
3.1 Diseño de sonido: análisis de cuatro casos.....	45
3.2 Análisis de obras	47
3.2.1 Apocalypse Now!	47
3.2.2 El discurso del Rey	55
3.2.4 La isla siniestra	70
Cuarto Capítulo.....	76
Percepción del espectador y subtexto	76
4.1 Procedimiento para análisis grupal de la relación subtexto - sonido	76
4.2 Decodificación de las secuencias.....	78
Conclusión	82
Bibliografía	86
Filmografía	87
Anexos	88



Índice de Ilustraciones

Ilustración 1.....	29
Ilustración 2.....	30
Ilustración 3.....	35
Ilustración 4.....	37
Ilustración 5.....	38
Ilustración 6.....	39
Ilustración 7.....	39
Ilustración 8.....	40
Ilustración 9.....	42
Ilustración 10.....	47
Ilustración 11.....	53
Ilustración 12.....	56
Ilustración 13.....	62
Ilustración 14.....	63
Ilustración 15.....	68
Ilustración 16.....	70
Ilustración 17.....	76
Ilustración 18.....	79



Cláusula de Derechos de Autor

Yo, Andrea Cristina Velarde Mosquera, autora de la tesis "Efectos y ambientes sonoros como herramientas del subtexto en una obra cinematográfica", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Cine y Audiovisuales. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora.

Cuenca, 10 de marzo del 2015

Andrea Cristina Velarde Mosquera

C.I. 0925586745



Cláusula de Propiedad Intelectual

Yo, Andrea Cristina Velarde Mosquera, autora de la tesis "Efectos y ambientes sonoros como herramientas del subtexto en una obra cinematográfica", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 10 de marzo del 2015

Andrea Cristina Velarde Mosquera
C.I. 0925586745



AGRADECIMIENTOS

A Camilo Luzuriaga, mi director de tesis por su paciencia y aporte en la misma y por la visión que me impartió desde mis primeras clases en el cine. También a Lourdes Endara, por su apoyo y empuje constante para finalizar exitosamente éste trabajo. A Juan José Luzuriaga, por la guía y referencias dentro del amplio mundo del sonido cinematográfico.



DEDICATORIA

*Para mis padres y mi hermana,
por hacerme saber que puedo lograr
cualquier cosa que me propongo*



Introducción

Cuando en cine se habla de ficción, se hace referencia a una construcción de la realidad que intenta emular la vida como la conoce el espectador, para quien está dirigida la película; sin embargo, la realidad dentro del cine se llevará al extremo, multiplicada por mil, ya sea para contar la historia de una familia tradicionalmente disfuncional como para contar la vida de dos personajes al otro lado de la galaxia; el cine contará todas las posibles realidades.

El ejercicio de hacer cine se asemeja a lo que ocurre con un iceberg: un iceberg, a la distancia, muestra sólo su 20%; el 80% restante yace bajo el agua; ese iceberg podría ser un filme que se desea realizar o el cine en general. La experiencia del cine obliga al espectador a estar concentrado en un film desde su inicio hasta el final, lo cual es un reto para quienes conforman el equipo de realización de una obra cinematográfica ya que implica mantener, en todo momento, el interés dentro de la realidad que se intenta reflejar. Este reto es compartido por todas las áreas: dirección, fotografía, arte, sonido, etc. Todo lo que el espectador percibirá y sentirá dentro de la sala de cine deberá ser creado por este equipo.

Acompañar la imagen con sonido ha sido un deseo de los realizadores desde los inicios del cine. El cine nunca ha sido silente, sino más bien mudo; primero las películas contenían un acompañamiento musical como único elemento de la banda sonora; los rollos de material fílmico viajaban de ciudad en ciudad con partitura en mano; junto con esto, ciertos efectos eran recreados de forma rudimentaria por personas escondidas tras la pantalla que fueron los primeros artistas foley del mundo audiovisual. "En primer lugar, en la época del cine <mudo> ya existía un rico universo sonoro en las salas. El piano, la orquesta, el fonógrafo, y los órganos producían un volumen sonoro considerable. En Estados Unidos, decenas de compañías actorales surcaban



el país para <doblar>, ocultos tras la pantalla, a los actores del filme.”(Jullier, 2007, pág. 7).

Después, desde “El cantor de Jazz” en 1927 (Crosland, 1927), el sonido sincronizado se convirtió en un “boom” tecnológico; muchos de los espectadores ya no aceptaban ni podían concebir la idea de regresar al cine mudo; con esto el área de la producción de sonido ganó importancia y los elementos del diseño sonoro fueron multiplicándose.

El desarrollo del sonido en las primeras etapas del cine sonoro fue acelerado, daba pasos gigantes en el área técnica pero no fue hasta mucho después cuando su aporte expresivo fue realmente valorado. En la actualidad, el sonido es uno de los elementos más flexibles dentro de la creación cinematográfica; en post producción se puede arreglar, complejizar y hasta reinventar la banda sonora en beneficio de la historia que se quiera contar. Como dice Chion: “En el sonido siempre hay algo que nos invade y nos sorprende, hagamos lo que hagamos y que, incluso y sobre todo cuando nos negamos a prestarle nuestra atención consciente, se inmiscuye en nuestra percepción y produce en ella sus efectos” (Chion, 1990, pág. 34)

El espectador común está habituado a que la trama sea su centro de atención; el resto de elementos suelen pasar desapercibidos a menos que la construcción de éste se imponga notoriamente. El sonido se percibe, la mayoría de veces, como acompañamiento a la trama -ya que el espectador no siempre se percata de la construcción tras lo que escucha-; se aprecia cuando está bien logrado y genera molestia cuando posee errores. El objetivo que se tiene a la hora de sonorizar un producto audiovisual es que no exista ningún sonido que moleste al espectador, que la banda sonora sea limpia y que el trabajo de efectos y foley sea completo. Aunque esto es relativo, dependiendo del diseño sonoro.



Es claro que esta aseveración puede tener variaciones dependiendo del diseño sonoro que el producto audiovisual intente construir; como ejemplo se puede citar la secuencia final de *El Padrino 3* (Copola, 1990), en la cual vemos a Michael Corleone corriendo y gritando desesperado por la muerte de su hija. Si ésta escena hubiera estado tratada de manera convencional el espectador escucharía lo más probable: 1) ambiente acorde con el espacio físico en el cual el personaje se encuentra; 2) varios efectos de sonido diegéticos como los roces de ropa y pasos del personaje; 3) la voz de personaje siempre obligatoriamente presente cuando se lo vea hablando; 4) música opcional. En este caso, la banda sonora por razones de su diseño sonoro no contiene ninguno de estos sonidos hasta el final de la misma, en la cual todos explotan como un mar de tensión para el espectador.

En este ejemplo, la mano del diseñador de sonido, Walter Murch, está muy clara; en otros casos, la construcción del sonidista puede llegar a caer en lo insípido. Nunca se debe olvidar que un trabajo premeditado y bien realizado en cualquier área, aportará globalmente a la percepción del resultado final.

El sonido cinematográfico raramente es apreciado solo, por sí mismo, ya que funciona fundamentalmente como un realce de lo visual: por medio de alguna misteriosa alquimia perceptual, cualquier virtud que el sonido brinde al film es grandemente percibido y apreciado por la audiencia en términos visuales. Cuanto mejor es el sonido, mejor es la imagen (Murch, 2000).

Este trabajo de investigación ha evolucionado mucho a lo largo del tiempo; nació de ciertas observaciones y preguntas que surgían desde los trabajos realizados en INCINE y la Universidad de Cuenca, y del análisis de varios productos audiovisuales del país. Su objetivo es dar cuenta de la construcción sonora de efectos y ambientes en secuencias específicas de cuatro obras cinematográficas para identificar y desarrollar conceptos claves a la hora del diseño sonoro con respecto al subtexto.



La metodología que se empleó para desarrollar esta investigación consistió en una indagación previa sobre la teoría básica para luego analizar el sonido, específicamente los ambientes y efectos de cuatro películas, con esto sacar una conclusión personal y contrastarla con resultados de un grupo focal.

El cine es tan complejo como resolver un problema de física, o egresar en medicina, aunque ahora no todo lo que se pasa en las salas de cine entraría en este concepto. El cine es el arte de contar historias, elevado al extremo. Volverlo una obra maestra es imposible a menos que se conozca no sólo la historia sino también al que la escucha.

El primer capítulo contiene el marco teórico, considero que es la base del trabajo, éste tendrá conceptos relacionados sobre la técnica cinematográfica. Posteriormente en el capítulo dos, se expondrán diversas teorías sobre la percepción sonora del espectador, para luego seguir al análisis de elementos. Por último se hará la comprobación del análisis por medio de un grupo focal de las mismas secuencias, previamente analizadas por mí.



Primer Capítulo

Desmembrando la Banda Sonora

1.1 Relaciones conceptuales

Los efectos y ambientes son potenciales armas del subtexto dentro del ámbito cinematográfico, aunque usualmente estos dos grupos tienden a relacionarse más con la caracterización del personaje o un diseño naturalista que yace en lo que se ve y se desea escuchar. Suena lógico pensar que los ambientes y efectos sonoros tienen mucho que ver con la sensación que se llevará el espectador sobre el producto audiovisual, pero ¿en qué medida? ¿hasta dónde se ha ahondado en el tema? y ¿qué tan factible es encontrar tales ejemplos?

Es recurrente ir a ver una película y encontrarse con un desborde de efectos y música que gritan a leguas su existencia y objetivo: ¡Asústate! ¡Siéntete feliz! ¡Ahora! ¡Nostalgia! especialmente en los blockbusters hollywoodenses. Ante esto surge la pregunta: ¿serán necesarios tales efectos? o más bien: ¿serán los más adecuados en esas circunstancias específicas? Decir que es una misma “receta” en todos los casos suena falso, pero si es falso, ¿de qué depende la construcción de la obra audiovisual o de alguna secuencia específica?

Claramente pueden haber tantos factores como diseñadores de sonido y directores hay en el medio y, de seguro, todos pueden llegar a ser válidos en su propia manera pero en este trabajo se propone una hipótesis, aunque sea incierto el resultado. La hipótesis es que el subtexto de una escena, cada vez que una acción o deseo del personaje no esté dicho en la línea textual en la obra cinematográfica, puede ser apoyado con elementos de la banda sonora.



En la mayoría de los casos en los cuales parece que el sonido está trabajado para apoyar al subtexto de lo que se percibe, es de una manera más instintiva por parte del sonidista y el director. Lo que se hará en este trabajo es reflexionar más profundamente en esta práctica, analizando el papel que pueden cumplir los efectos y ambientes sonoros para la construcción del subtexto en una obra cinematográfica de ficción, con el objetivo de complejizar el lenguaje, uniendo los conceptos propios del área de sonido con los del guion y dirección.

Para hacer certero el análisis, hay que esclarecer ciertos conceptos y ahondar tanto en ellos como en la manera en la cual se relacionan. Para esto se explicarán las teorías de diversos autores que pueden ser de beneficio al análisis y que servirán de información base para construir el resto. Es necesario empezar la explicación de conceptos básicos como: foley, wilds, subtexto, entre otros, para realizar el análisis posterior.

La banda sonora de un film, por razones de organización y flexibilidad al momento de editar, está dividida en varios grupos: voz, efectos (donde se incluye al foley), ambiente y música. Cada uno de estos grupos se refiere a un conjunto de sonidos que comparten ciertas características y funciones. Este análisis se va a centrar en las funciones de los ambientes y efectos sonoros. Y ¿por qué no en los otros?

En un análisis preliminar, la mayoría de las veces, los ambientes y los efectos suelen tener ciertas cosas en común cuando se trata de la percepción. Lo que más llama la atención es que suelen pasar desapercibidos al oído del espectador; decir que pasan desapercibidos no significa que no estén cumpliendo ninguna función. Al contrario significa que podrían estar cumpliendo la función más importante sin que el espectador se dé cuenta; es decir que están pasando a un plano más lejano de lo consciente, a diferencia del resto de elementos (como voz y música).



Los efectos y los ambientes están más lejanos de lo consciente; esto sólo podría encontrar explicación en la cotidianidad del espectador común.

El espectador percibe cada elemento de la banda sonora de diferente manera; el diálogo será siempre priorizado dentro de la escucha, ya que los humanos somos seres *vocentristas*, término que Chion define como “el proceso por el cual, en un conjunto sonoro, la voz llama y concentra nuestra atención, de la misma manera que para el ojo, en un plano cinematográfico, el rostro humano” (Chion, 1990, pág. 437-438); la voz dentro de una escena será lo primero que el espectador quiera escuchar. Esto se podría deber a varias razones: el diálogo contiene información referente a la trama; es un código que se suele decodificar en el día a día; es un código conocido a diferencia de otros que se encuentren en el filme, etc.

Esto podría cambiar si, por ejemplo, espectadores de habla hispana intentan ver una película japonesa sin subtítulos; el diálogo no sería percibido de la misma manera por no poder decodificarlo. Lo más probable es que no sólo no comprendan gran parte de la película sino que su atención empiece a fluctuar a otros grupos de sonidos que sí puedan decodificar en las formas que toma el sonido en general. Así, estarán alejándose un poco más del consciente y acercándose al subtexto y la mano invisible del post productor de sonido; pero siempre que el espectador conozca el código lo intentará decodificar. “Lo ya-conocido se engancha de lo percibido, en una suerte de imagen-atajo, rápida y aproximativa, útil para la identificación inmediata.” (Bailblé, 2012).

La experiencia como espectadores y como seres humanos es que desde pequeños se intenta entender el código del habla, para poder comunicarse; entender el diálogo ha sido crucial desde la niñez y, por ende, lo seguirá siendo dentro de una obra audiovisual.

Vale la pena aclarar que como herramienta del subtexto podría



funcionar cualquier elemento de la banda sonora, un diálogo puede y debe estar sirviendo al subtexto igual que la música. La hipótesis que se sostendrá en esta tesis es que sería mucho más interesante y desafiante utilizar los efectos y ambientes como herramientas a analizar ya que su uso, de acuerdo a lo explicado, se hace menos común y por ende más interesante para explotar.

La música dentro del cine es el elemento más antiguo utilizado por los directores de un film para guiar al espectador hacia una emoción determinada y cumplir la difícil tarea de mantener el interés. Ahora se tiene muchísimos más elementos que se pueden usar con el mismo fin, los cuales podrían funcionar de una manera diferente a la música. Pero ¿es ésto posible? ¿cómo puede ser que otros elementos -aparte de la música- puedan guiar de mejor manera las sensaciones del espectador, si casi toda la experiencia como espectadores dicta lo contrario? Es cierto que una película de terror no sería lo mismo sin la música que acompaña las escenas de mayor tensión; o que las películas románticas no serían tan conmovedoras sin esa música que hace estremecer al público.

Ciertamente, la música siempre será uno de los mejores elementos para guiar al espectador hacia alguna emoción; pero tiene una dificultad porque se mueve más hacia el terreno del texto y esto es un problema si se quisiera llevar todo a un nivel más complejo del inconsciente. La presencia o ausencia de la música, en la mayoría de los casos, será percibida por el espectador: ella nunca podrá pasar totalmente desapercibida.

El espectador está acostumbrado a que sus emociones sean dictadas o acompañadas por la música; inclusive en su día a día. Por ende, la música es un elemento que el espectador está acostumbrado a escuchar y a decodificar de una manera consciente. Muchas personas buscan las letras de diversas canciones en internet o los acordes para tocarla en su instrumento favorito. La mayoría de las veces el espectador notará que la música está presente. En



cambio, esto no ocurre con los efectos y ambientes sonoros, ya que la percepción que tiene el espectador es muy diferente, como se explicará posteriormente.

En la vida diaria pasa muchas veces que los verdaderos deseos de una persona son los que, por alguna razón, tiene más dificultad de expresar. Se quiere decir: “quédate”, pero se termina diciendo: “como quieras”. Molesta mucho cierto suceso, pero de la boca sale un: “no pasa nada”. Esto ocurre porque las personas son seres complejos, así como los personajes deben serlo dentro de una obra cinematográfica y así como también las escenas deben estar estructuradas.

Robert Mckee, en su libro “El guion”, cita una antigua expresión hollywoodense en referencia al subtexto: “Si la escena trata de lo que trata la escena, estamos metiendo la pata hasta el fondo” (Mckee, 2011, pág. 306). Esto significa que para mantener la sustancia dentro de una escena, se debe crear diferentes capas, sino se volverá vacía o plana. Cuando se habla de subtexto se alude a “las profundidades de lo no dicho y de lo subconsciente” (Mckee, 2011, pág. 307), a lo no dicho que se esconde bajo lo que llamaremos texto o diálogos.

En ese mismo libro, Mckee concluye que toda la superficie sensorial de una obra será considerada texto, incluyendo al sonido. Mientras que el denominado subtexto será todo lo puesto en pantalla solamente por parte del actor-personaje. Ante esta división entre texto y subtexto, cabe preguntarse si todo elemento que pertenece a la superficie sensorial es percibido conscientemente por parte del espectador o, por el contrario, pueden existir elementos del sonido que pasen desapercibidos para él, de tal manera que sean parte de “lo no dicho”. Esta es la pregunta que se desea desarrollar a lo largo de este trabajo. Partiendo de que el sonido nunca podrá ser subtexto pero podrá ser una herramienta de él.



1.2 El subtexto

Robert Mckee con su libro “El guion” (Mackee, 1997), es considerado popularmente como el “gurú del guion”; sus planteamientos pueden ayudar a la comprensión de conceptos claves para el desarrollo de esta tesis. A lo largo de este trabajo se tomará no sólo a su definición de subtexto sino también su técnica de análisis de escenas.

Dentro de una escena se puede tener dos líneas de lectura: una, es la del texto, en la que McKee incluye todo lo que se refiere a la parte sensorial de una obra: las imágenes, la banda sonora. “Lo que vemos. Lo que oímos. Lo que dicen las personas. Lo que hacen las personas”, señala el autor. (McKee, 2011, pág. 305)

La otra, la del subtexto, incluye los pensamientos u objetivos no declarados del personaje que se encuentran tras su comportamiento. El personaje siempre será el portador del subtexto. Syd Field en su libro “El manual del guionista” pone un ejemplo para aclarar en qué consiste el subtexto; se refiere a una de las secuencias iniciales de Annie Hall. El diálogo y los subtextos (Field, 1995, pág. 73) del ejemplo son los siguientes:

ALVY

(Señala con un gesto las fotos de la pared)

Son estupendas, sabes. Tienen .. tienen, aah.. algo .. algo especial.

Subtítulo: eres una chica muy guapa.

ANNIE

Me gustaría apuntarme a un curso serio de fotografía dentro de poco.

Subtítulo: seguramente piensa que soy una atontada.

ALVY

La fotografía es interesante, porque, sabes, es .. es una forma de arte nueva, y ahh.. ehh.. todavía no se ha establecido un conjunto de criterios estéticos.



Subtítulo: ¿cómo estará desnuda?

Esta escena, cargada del humor que caracteriza a Woody Allen, da un paso más allá de lo habitual. No sólo se sugiere el subtexto por medio de los actores, sino que se lo pone explícitamente en subtítulos para deleite del espectador. Claro está que en la mayoría de las situaciones no se va a tener una voz o subtítulos que resuelvan o expliquen el subtexto. Parte del deleite de ver una película es descubrir estas cosas que el director sugiere con cada detalle del film; muchas veces el subtexto será claro aunque en otras la interpretación podría variar de un espectador a otro.

Mckee expone otro ejemplo respecto a la construcción del subtexto en una película afamada:

La Guerra de las Galaxias: Cuando Darth Vader le ofrece a Luke la oportunidad de unirse a él para gobernar el universo y <Llevar el orden a las cosas>, la reacción de Luke consiste en intentar suicidarse. De nuevo nos encontramos ante una reacción ilógica, aunque tenga todo el sentido, porque tanto Luke como el público interpretan el subtexto de Darth Vader detrás de <Llevar el orden a las cosas> se encuentra una implicación no dicha: <...y esclavizar a millones de personas>. Cuando Luke intenta acabar con su vida interpretamos un subtexto heroico: <Moriré antes de unirme a tu malvada empresa> (Mckee, 2011, pág. 310).

McKee incluye al sonido en los elementos que forman parte del texto, por ser algo que se puede percibir con los sentidos. Sin embargo, dentro de este análisis se busca comprender y proponer cómo los pensamientos u objetivos ocultos del personaje pueden ser apoyados con el sonido, específicamente con los efectos y ambientes que no son tan explícitos como los diálogos. Esto, con la intención de que el espectador perciba esos



sentimientos ocultos o perciba que hay algo más que el mero texto.

1.3 Los efectos de sonido

La complejidad de las bandas sonoras de ficción ha cambiado drásticamente desde los primeros días del cine sonoro. En aquella época, la percepción de la información que giraba en torno al espectador era totalmente diferente. Los estándares sobre el cine sonoro estaban recién empezando a formarse desde lo más básico; se asemeja un poco a la percepción que las personas que no están vinculadas a los oficios del cine aún tienen sobre el sonido; ellas no imaginan cómo podría seguir desarrollándose el tratamiento del sonido en su relación con el espectador. El desarrollo del sonido cinematográfico (tanto en su técnica como en su concepto) es muy significativo; todo el tiempo se está trabajando sobre diversos formatos de reproducción que quieren llevar más allá la experiencia sonora; seguramente hace 50 años la experiencia del THX¹ sería inimaginable.

En sus momentos iniciales, se creía que tener sonido ya era suficiente; muchos consideraron que hubo un retroceso en el lenguaje debido a ciertas limitaciones que el sonido le creaba a la fotografía y a la inexperiencia que existía todavía con respecto a la creación sonora. En muchas ocasiones, a los realizadores cinematográficos sólo les importaba que se escuchara sin considerar el cómo se escuchaba. El paso del cine mudo al cine hablado, y su posterior complejidad, no fue un proceso sencillo.

La transición planteó numerosos problemas, había que encontrar nuevas formas de contar una historia y de hacer aceptar las nuevas convenciones a los espectadores. Por ejemplo, nadie se atreve a cortar a un actor mientras habla; en consecuencia, se alarga la duración media de los planos. Sólo se sabe rodar en directo, y el

¹ THX es el nombre comercial de un estándar de vídeo y sonido de alta fidelidad usado en películas, salas de reproducción profesionales, en videojuegos y en los sistemas de audio de los automóviles



temor a los ruidos encierra al operador y a su cámara en un <refrigerador> (icebox), lo que vuelve estáticos los planos. (Jullier, 2007, pág. 10)

Con los años se ha ido afinando notoriamente el conocimiento técnico del sonido en el cine; ahora se sabe a ciencia cierta cómo hacer más verosímil un sonido en cierta circunstancia dentro de la ficción; así también, cada vez existe más gente especializada que se cuestiona sobre cómo se escucha su entorno y cómo se escucharía si se encontrara en la situación que se ve en pantalla. Éstos son cuestionamientos básicos para lograr el acercamiento tan deseado del cine con la verosimilitud, para lograr que lo que se ve en pantalla aparezca como real para el espectador y no arruinar el mundo de la ficción.

Desde esa época originaria del cine a la actualidad, el número de pistas de sonido en las mesas de edición se ha multiplicado y con ello la complejidad de las escenas. Cada vez más el tratamiento sonoro busca acercarse a la realidad; si los personajes se mueven, sonarán sus pasos, el roce de su ropa, hasta cualquier actividad que esté realizando, si es que se lo considera necesario para la escena en cuestión. Esto se logrará con la inclusión de efectos de sonido a la banda sonora.

Los efectos de sonido tienen algunas cosas en común: son puntuales; a excepción de unos cuantos, estos tienen una corta duración -de lo que dure la actividad a la cual están relacionados- y, en general, están relacionados con un objeto o acción que se encuentra dentro del mundo diegético, o sea todo lo que se encuentra en el mundo ficticio de los personajes, ya sea en cuadro o fuera de campo (en off). Claro que en el audiovisual también existen efectos extradiegéticos que no tienen nada que ver con una acción y actividad sino con crear una sensación al espectador.

Para clasificar los efectos se emplea el criterio de cómo fueron



fabricados. Según este criterio, los efectos son de los siguientes tipos:

- Cut effects: son sonidos sacados de diferentes fuentes como sonotecas privadas o compradas. “Cut significa que el sonido fue obtenido de otra fuente que el sonido directo, foley o ambiente y que el sonido fue cortado por un editor de efectos para que calce con la imagen” (Holman, 1997, pág.178)
- Wilds: son sonidos grabados en set fuera de sincronía con la imagen, normalmente reforzando alguna acción que no se logró captar correctamente en el registro de sonido directo, o que es más eficiente grabar por separado. Pueden llamarse de diferentes formas dependiendo del país: “reemplazo” o “sonido solo” y permiten preservar el ambiente o ruido de fondo del track de audio como la intención para que calce con el track del sonido directo.
- Foley: son efectos de sonido grabados en estudio en sincronía con la imagen, que refuerzan alguna actividad o acción del personaje. A diferencia de los cut effects, los foley están hechos “a medida” de cada escena o película; la sonoridad, longitud o intención de sonido será creado para la acción o actividad específica que se intenta emular. Esta es una ventaja ya que se crea el sonido siendo consciente de lo que se necesita. Entonces se puede definir, a favor de la dramaturgia, una cierta acción a partir de la sonoridad.

Para comprender cómo operan los efectos de sonido en la realidad y en el cine, se puede hacer el siguiente ejercicio: por un momento, escuchar con atención el entorno en el cual se encuentra y tratar de identificar qué efectos sonoros lo conforman; puede ser un perro lejano, un goteo intermitente de cañería, un niño jugando cerca o el suave sonido de los botones del celular. Puede tratarse de cualquier sonido puntual, que si no se lo hubiera hecho consciente, pasaría desapercibido.



Lo más probable es que si se hace este ejercicio con una escucha consciente se haya percibido sonidos que antes para no habrían existido. Ahora, el cuestionamiento es: ¿Se podría usar a favor del subtexto tales sonidos? ¿El espectador estará consciente o no de aquellos dentro de la ficción como en la realidad? De seguro se puede aprovechar enormemente la percepción de esos elementos del entorno para la creación de la banda sonora. En la realidad no se puede controlar qué suena y cómo suena, pero en el mundo de la ficción sí es posible hacerlo, si fuera necesario.

El perro lejano se convierte en un perro lejano pero bravísimo, el goteo de la cañería empieza lejano, opaco y se va transformando en cercano y fastidioso, el niño jugando afuera de repente empieza a llorar desesperadamente, los botones del celular se vuelven trabajosos y toscos. Todos esos elementos podrían pertenecer a una misma escena pero la apoyarían de una manera diferente si es que cambia la forma en que son utilizados y se podría aprovechar la inexperiencia del espectador en la escucha, como arma para generar un entorno que lo afecte y que no necesariamente sea consciente sino que pertenezca a lo que se cuenta por debajo del texto.

Los efectos podrían contar no sólo detalles superfluos como: “de qué material son los zapatos” sino también podrían ayudar con la caracterización del personaje mismo que los usa. Esta línea que marca la diferencia está dada por la intencionalidad y concepto que se cree para los efectos como elementos de la banda sonora; todo efecto debería tener un porqué para existir y un análisis de cómo debería sonar según las circunstancias y lo que se quiera lograr.

La descripción de un cierto personaje podría ser apoyada por la manera en que suenan sus pasos, por alguna ligera brusquedad sonora que se le da a sus acciones en relación al resto de personajes, por la suavidad de su ropa cuando se mueve, etc. Los pasos de Bill, en “Kill Bill”, (Tarantino, 2003) serán



mucho más amenazadores: pesados, de suela dura, graves; mientras que los movimientos del personaje Wall-E, en la película homónima (Andrew Stanton, 2008), serán torpes y ruidosos. El sonido de los foleys, ya que son creados en post producción, pueden variar a partir del subtexto de una secuencia determinada: si el personaje esconde algo, si lo que esconde es positivo o negativo puede ser caracterizado por la sonoridad del foley.

La capacidad de recrear los sonidos a conciencia es la razón por la cual los efectos de sonido son uno de los temas de interés de esta investigación. El espectador no está acostumbrado a escuchar atentamente. Lo que más reconoce es la música, como se explicó anteriormente; pero ¿qué papel cumplen los efectos en la percepción del espectador? Se puede decir que el entorno sonoro en la vida cotidiana, está lleno de “efectos”; cuando se mueve un plato, cuando alguien se sienta en una silla, cuando se pasea por la calle; sólo que desde pequeños nos hemos acostumbrado a no escucharlos; estos “efectos” se han hecho parte del día a día de tal manera que el cerebro elige no darles mucha importancia, a menos que representen algo fuera de lo común.

Todos los días cuando se abre el grifo de agua de la casa, se sabe cómo suena, no es nuevo para nadie y por ende se elige no priorizarlo dentro de la conciencia. Pero si el cómo suena, cambiase, ese cambio llamaría la atención porque se tiene un conocimiento previo sobre ese suceso sonoro. El que el ser humano no haga consciente el 100% de todos los sonidos a los que está expuesto día a día es algo bastante lógico. ¡Imagínense escucharlo todo! Sería algo que podría alterar a cualquiera; la naturaleza es sabia y hace que la gran cantidad de información sonora que se recibe sea filtrada por la atención, la intención y la acción del receptor.

Un sonido importante, aunque esté perturbado por un ambiente ruidoso, un sonido pasajero, puede al contrario resistir a las interferencias. Es así que ciertos elementos sonoros son



diversamente descuidados (sordera intencional), mientras otros benefician de una audibilidad acrecentada (acuidad de enfoque) (Bailblé, 2012).

El momento en que un espectador va al cine, es introducido a un mundo nuevo, no lo conoce previamente, por lo tanto no podría llamarle la atención la sonoridad de algún efecto común, siempre y cuando sea verosímil. Claro está que si un trueno (suceso conocido por todos) suena como un pito, “saltará” al espectador. Pero diferencias como: qué tan grave, qué tan pesado, qué tan ruidoso o brusco suena una cierta acción, pasarán –según la hipótesis de esta investigación- desapercibidos.

1.4 Los ambientes sonoros

Los ambientes buscan representar el entorno en el cual se desarrolla la escena, ubicar al espectador dentro del tiempo y espacio, respondiendo a la pregunta ¿dónde se encuentra el personaje?, aún si se tuviera los ojos cerrados. Pero qué pasaría si se pretendiera usar los ambientes para representar más que el espacio donde se desarrolla la escena, si se buscara llevar el subtexto al sonido, sin tornar al ambiente sonoro demasiado presente como para que se vuelva consiente para el espectador.

Con los ambientes podría llegar a pasar lo mismo que se mencionó antes sobre los efectos: el espectador dentro de su escucha diaria no está acostumbrado a escucharlos, a menos que estos le griten en la cara. Los pitos de los carros que pertenecen al ambiente exterior de un lugar no saltarán como el sonido de un choque, por ejemplo. Pero si ese no es el caso, el ambiente pasará desapercibido.

En consecuencia se podría concluir que el ambiente en el cine también puede influir en el espectador, sin que éste sea consiente, apelando a su subconsciente y llegando a funcionar como herramienta del subtexto. Pero,



para que un ambiente (o efecto) se pueda considerar herramienta del subtexto deberá haber pasado por un proceso consiente de creación o de selección y esto dependerá de la construcción que haga el diseñador de sonido.

Dos ambientes que remitan al mismo espacio, por ejemplo: la selva, pueden generar sensaciones contrarias. Los ambientes de “Apocalypse Now!” (Copola, 1979) y “Tropic Thunder” (Ben Stiller, 2008) cumplen la función de ubicar al espectador en el espacio, pero si se los invierte entre si, las películas no serían las mismas porque el entorno al que se refieren es el mismo, pero su intención hacia el espectador no lo es.



Segundo Capítulo

La Percepción Sonora

2.1 Los sonidos incorporados y encodificados

La construcción de un diseño sonoro es una tarea bastante compleja ya que crear también significa escoger. La selección de elementos puede ser un dolor de cabeza: ¿en base a qué principio se hace esa selección? El reconocido sonidista y editor Walter Murch, en varias charlas y mediante su artículo web “Claridad densa, densidad clara”, introdujo una forma en la cual clasificar los sonidos según cómo el cerebro los percibe. Elaboró un gráfico en el cual ubicaba a un extremo los sonidos que él llamó encodificados (violeta), mientras que en el otro extremo ubicó los sonidos catalogados como incorporados (rojo) (Murch, 2000).

Murch decía que los sonidos encodificados son reconocidos por el hemisferio izquierdo del cerebro y se refieren al lenguaje, un conjunto de códigos que tienen que ser descifrados para entender el mensaje, o sea al texto. Mientras que los sonidos incorporados serán reconocidos por el hemisferio derecho, especializado en sensaciones; serán sonidos cuyos significados están en ellos mismos, en sus cualidades sensibles, en sus sonoridades, en sus cuerpos; el mejor ejemplo de esto, la música.

En el medio de estos dos extremos se encuentran los sonidos encodificados-incorporados, es decir que tienen tanto de lenguaje (código a descifrar) como una sonoridad que los describe y que causa una sensación por sí misma. Mientras más lingüístico sea el sonido más encodificado será, significando por ejemplo: el efecto de un pito de un automóvil se irá más hacia lo encodificado que a lo incorporado.

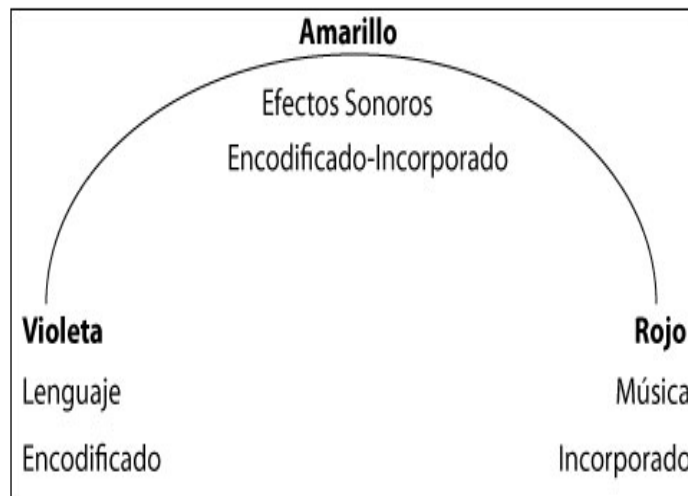
Lo importante será el significado del mismo; mientras que un ambiente



será un sonido sobre todo incorporado ya que en su significado se encontrará, mayormente, (más no necesariamente en su totalidad) en su sonoridad; un ambiente ruidoso le dará una sensación de desesperación y ahogo al espectador, más que un ambiente tonal.

Ilustración 1

Sonidos incorporados y encodificados



Fuente: filmsound.org, Murch.W.1995.

Esta clasificación fue creada por Murch para aplicarla en el momento de selección de elementos de una banda sonora, con el objetivo de encontrar un balance que permita que cada elemento sea distinguido por si solo sin que se convierta en ruido. Tanto el concepto de Murch de sonidos incorporados y encodificados, como la hipótesis que se plantea en este trabajo dan una gran importancia a la selección de elementos (aunque sea por diferentes razones); además, es interesante la clasificación que hace Murch que dibuja una clara división entre diálogos, efectos, ambientes y música.

Mckee, como ya se explicó anteriormente, considera todo lo sensorial como parte del texto; según este planteamiento tanto los sonidos incorporados como los encodificados, indistintamente de cómo sean percibidos por el espectador, entran en un mismo paquete. Pero, utilizando la clasificación de

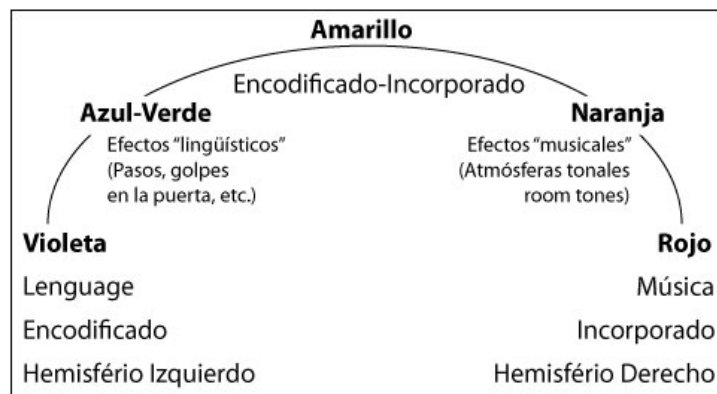


Murch, la duda persiste: ¿será que ciertos sonidos pueden ser considerados texto y otra parte de ellos puede ser considerados herramientas del subtexto? El extremo encodificado incluye todo lo que es el lenguaje; en el caso el cine, los diálogos; mientras que el extremo incorporado contiene todo lo que es la música; estos dos extremos como está referido en el párrafo anterior pertenecen indudablemente al texto; pero ¿en dónde entraría el centro de esta clasificación?

Walter Murch desarrolló esta clasificación con un objetivo un tanto diferente del que va a ser utilizado en este análisis; la hipótesis que aquí se trabaja se basa en que un sonido que pertenezca a la mitad de esta clasificación, es decir, al espectro de lo encodificado-incorporado (como los efectos sonoros y ambientes) podrá ser con mayor facilidad herramienta del subtexto que un sonido que pertenezca a los extremos. Esto porque no es tan elemental de decodificar como el lenguaje (si es que se conoce el código) ni tan universal e incorporado en si mismo como la música.

Ilustración 2

Espectro de sonidos incorporados y encodificados



Fuente: *filmsound.org*. Murch.W. 1995

Los efectos y los ambientes están entre la decodificación y la sensación. El espectador los percibe de una manera superficial, los entiende por su experiencia previa, no por un código en estricto rigor, como los diálogos, ni por una avalancha obligada de sensaciones como la música. Los efectos y



ambientes deambulan en el limbo de lo que se siente y codifica sin llegar a la dictadura de los extremos.

El llegar a hacer consiente esto podría cambiar, hasta cierto punto, la selección de elementos de una banda sonora; en vez de poner música en alguna secuencia para lograr una sensación deseada se podría poner un cierto grupo de efectos o ambientes que inconscientemente apoyen al subtexto y lleven al espectador más cerca de los personajes, la acción y el conflicto. Esta investigación no tiene como objetivo desmerecer cualquier otra propuesta sino más bien indagar en otras formas de lograr captar al espectador en la realidad que le propone la sala de cine.

2.2 Actitudes de escucha

Michel Chion en su libro “Audio-visión” hace una diferencia entre “oír” y “escuchar (Chion,1990). Una persona común, la mayor parte del tiempo, oye pero no escucha. Entonces ¿cuál vendría a ser la diferencia? Es una muy parecida a la que se puede hacer entre mirar y observar. El ser humano desde que nace está rodeado de un mar de sentidos, colores que apreciar, olores que descubrir, sabores que degustar, sonidos que reconocer, texturas que sentir; pero claro está que si se pasara todo el día pendiente de cada uno de ellos la vida no sería productiva. Simples tareas como cortar un tomate o leer en el césped se volverían más que imposibles por lo agobiado que pasaría el cerebro al estar pendiente de todo. Pero, por suerte, el cuerpo es sabio y al respecto de los sentidos, no todos pueden ser prioridad; por eso muchas veces uno no se detiene en su rutina para darle gusto a alguno de ellos. El cerebro escoge a qué prestarle atención y a qué no. Esa sería la diferencia entre oír y escuchar.

La principal diferencia que existe entre estos dos términos es la atención que se le presta al suceso sonoro, la escucha es consiente y, sobre todo, atenta; mientras que el oír sucede simplemente porque a diferencia de la vista



la audición no puede parpadear y evitar que la información pase a otro nivel de percepción. El mundo es sonoramente activo y posee una cantidad de información inimaginable detrás de cada suceso, información que vendrá de todas partes, a diferencia de la visión con la que se puede elegir girar la cabeza para elegir el campo de visión o cerrar los ojos. Tal cantidad de información sonora obliga al cerebro a seleccionar lo que será percibido.

Esto acostumbra a las personas a “ignorar” los sucesos sonoros que pasan a su alrededor. Claro está que esta aseveración tiene sus excepciones. Una de las cosas más complicadas dentro de mi proceso de aprendizaje fue aprender a escuchar, aprender a hacer consciente la escucha; no creo que ninguna persona que quiera hacer una construcción sonora completa puede no percatarse de cómo suena su alrededor. El momento que un suceso se vuelve consciente se empiezan a crear teorías al respecto, Chion hace más de una en relación a la escucha.

Las tres actitudes de escucha que diferencia Chion son: escucha causal, escucha reducida y escucha semántica. Estas tres son referidas como actitudes de escucha, ya que dependen enteramente del receptor para practicarse y están relacionadas al aspecto del sonido que será tomado en cuenta al momento del ejercicio de la escucha.

La escucha causal, dentro de la clasificación de Chion se refiere a definir la fuente de la cual proviene un sonido, como por ejemplo: escucho un sonido y lo reconozco como el teléfono de mi casa, mi horno microondas o el televisor del vecino. Tiene un uso meramente informativo sobre la fuente y características del sonido y por esto es que Chion la considera la más común y además la más susceptible. “En realidad, esta escucha causal, que es la más extendida, es también la más susceptible de verse influida... y engañada.” (Chion, 1990, pág. 28). Además de identificar la fuente, la escucha causal también se refiere a dar información extra, como el estado de lo que escucho: el barril está lleno y lo percibo por cómo suena cuando lo golpeo.



La escucha semántica se refiere a una lectura de código y sólo si éste es conocido podrá ser comprendido. Chion rescata que un mismo objeto sonoro puede ser interpretado tanto mediante escucha semántica como causal. Para la escucha semántica como código se hace referencia no sólo al lenguaje sino a cualquier otro lenguaje: “Llamamos escucha semántica a la que se refiere a un código o a un lenguaje para interpretar un mensaje: el lenguaje hablado, por supuesto, y también códigos tales como el morse.” (Chion, 1990, pág. 30). Para poder practicar la escucha reducida debemos conocer el código.

Por otro lado, se refiere a la escucha reducida cuando el objeto sonoro es analizado no por su causa ni significado, sino, por sus cualidades sensibles; esta actitud presenta la dificultad de escuchar al sonido en sí, lo cual requiere un conocimiento previo para poder emplearla. ¿Qué significa escuchar al sonido en sí? Que cuando se lo escucha, los detalles de su clasificación sonora se dan con respecto a su sonoridad exclusivamente y que no importe nada más que su “firma sonora”.

Esta última forma de escucha es la menos aplicada en el día a día y por ende ocupa una mayor importancia dentro de este análisis. Si luego de un suceso sonoro, como el ladrido de un perro, se busca una fuente como: “el vecino tiene un perro, él debe ser el que ladra”, se estaría practicando la escucha causal; ahora, si con el mismo suceso se piensa en el código como por ejemplo: “el perro está contento” o “el perro está bravo”, se estaría empleando la escucha semántica; y, finalmente, si se concluye algo con respecto a las cualidades sensibles del sonido como: “el ladrido se escucha lejano y reverberado, carece de brillo y su forma es impulsiva” se estaría poniendo en acción la escucha reducida.

Para este análisis, se resolvió esclarecer estos conceptos para dar más hincapié en la escucha reducida. Podría decir que toda mi vida hasta el momento que estuve cursando mis estudios y nos recibieron en primer año con una materia llamada Escucha, yo nunca había escuchado; no así, por lo



menos. Hay algo muy diferente en la escucha que se hace como “personas naturales” que como “personas en entrenamiento”; la experiencia es totalmente diferente. ¿Cómo suena cierto instrumento? ¿Qué lo hace diferente a otro? ¿Qué elementos nuevos se podría descubrir en una canción que se había oído más de 15 veces en la vida, aunque, por alguna razón, parecía completamente nueva? Durante las clases de Escucha, todo un mundo de posibilidades sonoras fue revelado.

Una sesión de escucha reducida es una experiencia muy instructiva, los participantes acaban advirtiendo en ella que tenían la costumbre, al hablar de los sonidos, de realizar un vaivén constante de la materia de esos sonidos a su causa ya su sentido. Se dan cuenta de que hablar de los sonidos por sí mismos, limitándose a calificarlos independientemente de toda causa, sentido o efecto, no es empresa menor. (Chion, 1990, pág. 31)

Durante esta clase de Escucha, se “destaparon” los oídos y fue posible empezar a descubrir sonidos en las películas observadas. Esto permitió fijar la atención en cómo ciertos autores manejaban la tensión con el sonido, la unión de ciertos personajes, etc. Resultaba increíble lo que todo el tiempo estuvo frente a mis oídos. ¡Qué pena! Ese sentimiento se extendió hacia los pobres seres que todavía no perdían el velo de los oídos, hasta que se constató que era la mayor ventaja que los sonidistas de audiovisuales pueden tener. El espectador común, enfatizando en común, no está acostumbrado / enseñado a escuchar, o por lo menos no en el sentido que Chion propone para la palabra “escucha” y peor para practicar la escucha reducida. Eso da una ventaja impresionante al diseñador para poder jugar con el sonido.

Sus consecuencias, para el cine, son que el sonido es, más que la imagen, un medio insidioso de manipulación afectiva y semántica. Sea que el sonido actúe en nosotros fisiológicamente (ruidos de respiración); o sea que, por el valor añadido, interprete el sentido de



la imagen, y nos haga ver en ella lo que sin él no veríamos o veríamos de otro modo (Chion, 1990, pág. 34).

Las cualidades sensibles pueden funcionar como un recurso para modificar conscientemente la sonoridad de un sonido que sea usado con fines expresivos en un filme. Todo lo que el espectador común no esté acostumbrado a escuchar o analizar va a tener relevancia para el trabajo de los cineastas; si el espectador no logra escuchar el sonido en sí, sin intentar encontrarle un porqué, no significa que no se vea afectado por él y esto implicará una gran ventaja a la hora de escoger elementos para un diseño sonoro, en especial en los grupos de efectos y ambientes, por las razones antes mencionadas.

Ilustración 3

Cuadro de cualidades sonoras con sus extremos de clasificación

CUALIDAD	EXTREMOS
Intensidad-Nivel	suave-fuerte (bajo-alto)
Tono-Altura	grave-agudo (bajo-alto)
Timbre	tonal-ruidoso
Espacialidad	seco-reverberante / cerrado-amplio / mono-estéreo / centrado-paneado
Forma	Impulsiva -resonante
Organización	ordenado-caótico
Velocidad	lento-rápido
Ritmo	rítmico-irregular

Fuente: <http://www.juntadeandalucia.es>.

2.3 Principios de la Gestalt

David Sonnenschein, en su libro Sound Design (2001) habla sobre los



principios de la psicología de la Gestalt. Resulta interesante que un libro dedicado al diseño de sonido ahonde en la relación que existe no solo entre el sonido y los oídos, sino entre el sonido y la psicología humana. De todas las corrientes que existen en la psicología, Sonnenschein consideró mejor a la Gestalt como esfera de estudio desde el punto de vista del sonido utilizando ciertos principios de ella para el estudio de la percepción del sonido en el espectador. “Estos conceptos nos ayudarán a identificar los mecanismos que nuestro cerebro utiliza para analizar la información, dándonos más herramientas para crear un diseño de sonido efectivo” (Sonnenschein, 2001, pág. 80)

La psicología de la Gestalt inició en Alemania antes de expandirse a otros países, en especial Estados Unidos; la palabra “Gestalt” no tiene traducción definida al castellano, pero suelen traducirlo como “forma”. Su principio es: “El todo es más que la suma de sus partes”, significando que el resultado o la interpretación de algo siempre cambiará dependiendo de los procesos de organización que siga, convirtiéndose en algo totalmente diferente. Con respecto a los procesos de organización la psicología de la Gestalt señala varios principios, de los cuales sus principales son: la ley de semejanza, la ley de la pregnancia, la ley del cierre, la ley de la proximidad.

Es adecuada la tesis de Sonnenschein sobre relacionar el diseño de sonido con la psicología social, propuesta por la escuela de la Gestalt; sin embargo, no es factible considerar que la persona posee una capacidad innata para decodificar y percibir los estímulos del mundo externo. Sería más apropiado proponer que ciertos estímulos se aprenden y que no pueden ser decodificados por completo hasta que no se aprenda a hacerlo. Como sería lo mencionado anteriormente de los tres tipos de escucha y las cualidades del sonido.

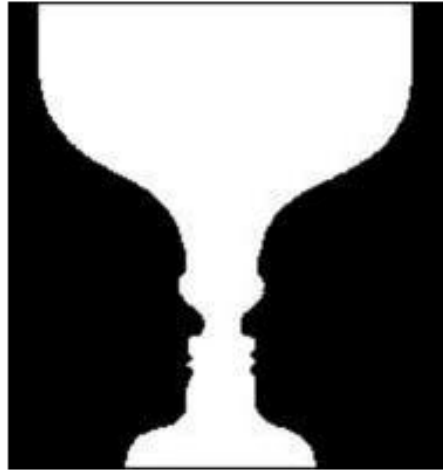
De todos los principios, Sonnenschein se refiere a algunos como aplicables en el campo del sonido; estos se explican a continuación.



- **Principio de la relación entre figura y fondo**

Ilustración 4

Principio de la relación figura/fondo



Fuente: manuelrincon2407.blogspot.com. 2012

Asegura que el cerebro humano no es capaz de interpretar el fondo y la forma al mismo tiempo, sino uno a la vez. Sonnenschein considera al fondo el ambiente, sobre el cual la forma o diálogo se desenvuelve. Lo describe como un efecto contrario al enmascaramiento, en el cual una voz se destaca en un ambiente ya sea por su timbre o nivel como por contraste de elementos. Sonnenschein también considera que ciertos ejemplos pueden actuar como figuras.

- **Principio de cerramiento**

Permite interpretar un conjunto de líneas o formas como una figura independiente y única, siendo los espacios vacíos completados por la percepción. Sonnenschein estipula que se puede utilizar el principio de cerramiento para crear tensión, haciendo que, justamente no se cumpla o concluya una trayectoria determinada. “A la mente le gusta completar patrones, entonces si una melodía, voz, o sonido cíclico ha pausado antes de

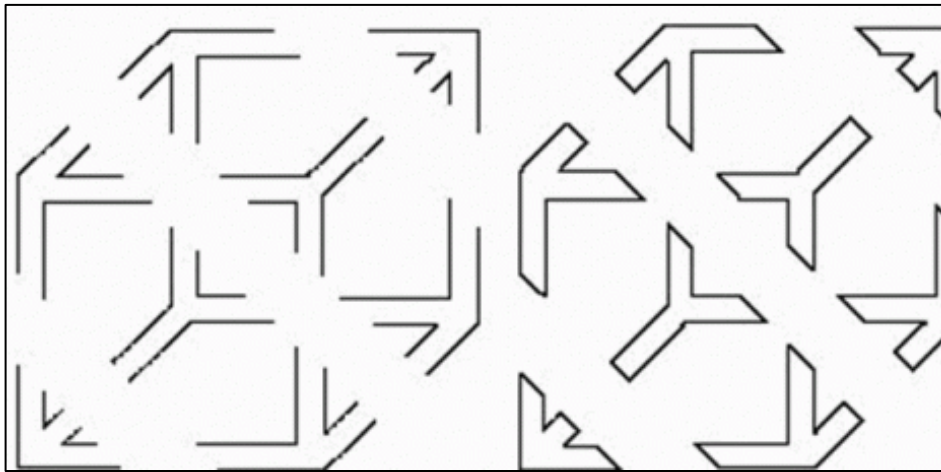


completar su trayectoria, vamos a encontrar tensión, conflicto y drama”, señala este autor (Sonnenschein, 2001, pág. 81).

También se refiere a la ley del cerramiento, refiriéndose a la continuidad de una escena o secuencia que le da la transición entre un sonido y otro, este cambio puede ser suave o abrupto.

Ilustración 5

Principio de cerramiento



Fuente: joseluiscc.wordpress.com.2009

- **Principio de la proximidad y de la igualdad o equivalencia**

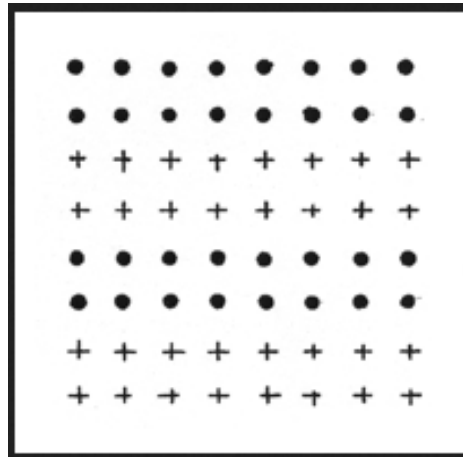
El principio de la igualdad o equivalencia declara que varios elementos adyacentes y similares los unos con los otros, serán considerados como parte del mismo estímulo. Muy parecido al de la proximidad que propone que elementos adyacentes (no necesariamente iguales) serán agrupados por la percepción humana.

Sonnenschein explica que el cerebro tiende a agrupar objetos cercanos como un manojo de uvas; la diferencia que existe al referirse al principio de proximidad en sonido es que se refiere al tiempo más no al espacio, lo que significa que dos o más sonidos que se encuentren cercanos en un mismo

tiempo, tienden a ser considerados como un solo objeto sonoro. “Si un squeak es seguido por un bang esto podría ser una puerta oxidada”, cita como ejemplo (Sonnenschein, 2001).

Ilustración 6

Principio de igualdad

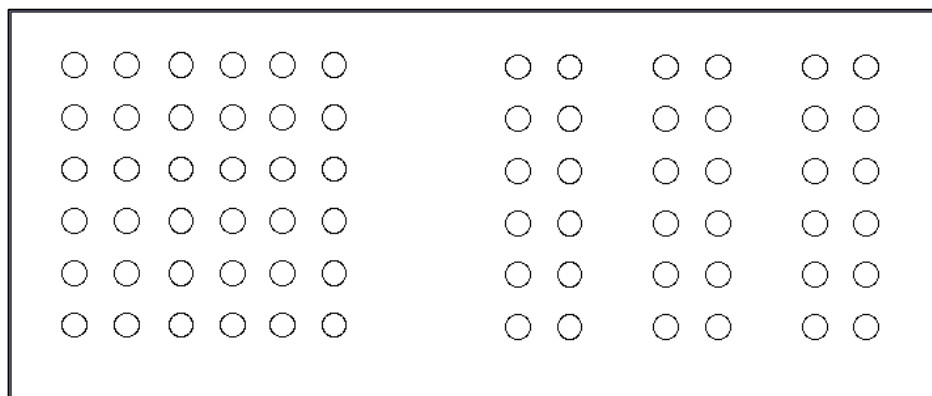


Fuente: joseluiscc.wordpress.com.2009

Otro aspecto de este concepto, se refiere a grandes números de sonidos agrupados juntos como un murmullo de gentío...” (Sonnenschein, 2001, pág. 81)

Ilustración 7

Principio de la igualdad o equivalencia



Fuente: joseluiscc.wordpress.com.2009



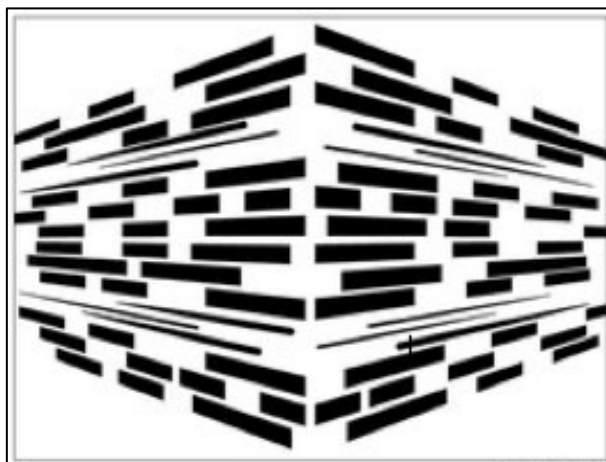
El principio de igualdad o similaridad agrupa sonidos que no necesariamente están cerca del otro en tiempo pero si comparten características, como por ejemplo el sonido de un teléfono o un perro ladrando (ejemplos que Sonnenschein usa en su libro); cada ladrido del otro sucede con un tiempo más prolongado de separación pero comparten la cualidad de timbre, cualidad que se refiere a la estructura armónica única de un sonido que lo distingue del resto. (Sonnenschein, 2001)

- **Principio de la dirección común**

Se refiere a cuando ciertos componentes se unen para construir un patrón, que sigue la dirección, interpretándose como una figura. “Dirección común se refiere al fenómeno de dos o más componentes en un entorno sonoro complejo que siguen los mismos cambios al mismo tiempo, y gracias a esto se agrupan y son percibidos como parte de una misma fuente.” (Sonnenschein, 2001, pág. 83). Sonoramente el cambio puede ser de cualquier cualidad sensible y puede ser aplicado a uno o varios grupos de sonidos (grupos: voz, efectos, ambientes, música).

Ilustración 8

Principio de la dirección común



Fuente: joseluiscc.wordpress.com.2009



2.4 Identificación del personaje

Sound Design, libro de Sonnenchein (2001), dedica un capítulo entero a la relación del sonido con la narrativa; en éste topa algo que describe como identificación de personaje, en el que delimita ciertas construcciones sonoras que tienen relación directa con el personaje. Nombra: perspectiva objetiva de la audiencia, experiencia subjetiva del personaje, sonido no literal y asociaciones emocionales, que son de hecho, utilizadas frecuentemente en filmes pero su conceptualización no es empleada con la misma regularidad. Se refiere también a las diferencias de tratar el sonido del filme con un punto de vista objetivo o subjetivo; el punto de vista subjetivo será el intenta recrear lo que el personaje piensa o siente por medio del sonido mientras que el objetivo mantendrá una perspectiva más naturalista del entorno.

- **Perspectiva objetiva de la audiencia**

Se refiere a una perspectiva más naturalista, en la cual los personajes y su línea no- verbal llevan sonoramente la escena. Puede estar constituido por: respiraciones, chasquido de dedos, una tos, etc; con el objetivo de conformar la identidad del personaje para el espectador. "Cuando los actores actúan con una afectación visceral completa, sus sonidos se extienden más allá del diálogo a la musicalidad de la voz y otros sonidos no verbales de sus cuerpos" (Sonnenchein, 2001, pág. 177). Otro punto interesante es que un objeto de gran importancia dentro del filme puede ser caracterizado también mediante la perspectiva objetiva de la audiencia, como por ejemplo: el sonido del carro en un filme roadtrip o la naturaleza en películas al exterior.

- **Experiencia subjetiva del personaje**

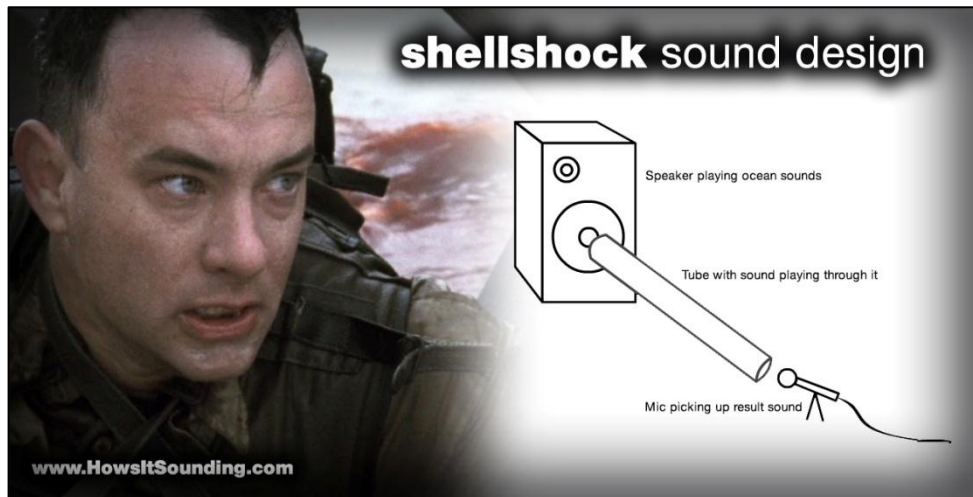
Se refiere a una perspectiva completamente diferente a la anterior, en ésta el punto de vista es subjetivo hacia el espectador. Quiere meterse a la cabeza del personaje para acortar la brecha entre él y el espectador; para lograr esta perspectiva el sonidista intentará que el espectador escuche lo que



el personaje escucha, inaugurando una herramienta que puede ser utilizada posteriormente para marcar la presencia del personaje. “Metiéndonos dentro de la cabeza del personaje, escuchando lo que él o ella esté escuchando, la audiencia puede tener un lazo fuerte con esa experiencia, especialmente si es claramente diferente del resto del filme donde el punto de vista es objetivo” (Sonnenchein, 2001, pág. 177)

Ilustración 9

Worldizing: Salvando al soldado Ryan



Fuente: www.howsitsounding.com. 1998

En algunos momentos utilizar la experiencia subjetiva del personaje puede parecer un diseño sonoro un tanto extremo, que podría llegar a delatar el recurso utilizado al espectador, pero si se la usa en momentos deliberados puede llegar a construir de manera exitosa la tensión.

Dentro de Sound Design se puede encontrar una entrevista con Gary Rydson encargado del filme “Salvando al soldado Ryan” (Steven Spielberg, 1998), en la que cuenta que utilizó la experiencia subjetiva del personaje en la escena en la cual Tom Hanks pierde la audición por consecuencia a una explosión. Dice que decidieron ser radicales y dar la sensación que el mundo sonoro a su alrededor se apagaba, que fue más notorio cuando en la escena otro soldado le gritaba en la cara y él no lo escuchaba.



- **Sonido no literal**

Hace hincapié en el uso de sonidos no literales dentro de la película; por sonidos no literales se entiende cualquier sonido que no es igual al objeto/sujeto que se le ha (verá) asignado. No siempre el sonido real, o como lo describe Sonnenchein literal, es el sonido adecuado para cierto objeto o ambiente; hay situaciones en las cuales otros sonidos que no necesariamente provienen del efecto en cuestión puede acentuar una acción, personaje o emoción. “El trabajo del diseñador de sonido es encontrar la mejor de las posibilidades y construir una consistencia con el género, trama y personaje.”(Sonnenchein, 2001, pág.179)

El sonido no literal parece muy interesante ya que propone un juego con la sonoridad de objetos o ambientes que una escena va a tener; se podría decir que permite una distorsión de ciertos elementos de la banda sonora con el objetivo de “engañar” al espectador, para sentir; y ésa sería la principal diferencia entre foley y sonidos no literales.

En cuanto a los sonidos no literales en las películas (...) creo que deberíamos diferenciar esto un poco más. Una cosa es utilizar un sonido vagamente apropiado en sincronía (los impactos barco para los golpes de puerta, o casi cualquier arma de fuego "Hollywood"). Pero creo que el uso más interesante es el que Walter Murch ha hecho- al igual que el tren de "El Padrino" antes de que Michael dispare al policía. El uso de un sonido no literal para transmitir una emoción puntual. Estos son sutiles para todos” (Maynes, 2002)

- **Asociaciones emocionales**

Busca caracterizar a un personaje por medios de sonidos ordinarios que éste crea o que lo rodea; modificar estos sonidos para crear asociaciones emocionales que lleven al espectador más cerca del personaje. Se parece



mucho al sonido no literal, con la diferencia que no se usan otros objetos para sustituir el sonido, sino que sólo se modifica o complementa el mismo para crear el resultado deseado. Sonnenchein da como ejemplo que la personalidad de un grupo de gente puede ser descrita por su sonoridad, o que los pasos de un personaje pueden llevar a conocer la identidad del caminante. “Hasta los cuerpos muertos pueden tener un carácter sonoro, no simplemente silencio”, dice el autor (Sonnenchein, 2001, pág. 180).



Tercer Capítulo

Creación de Subtexto con ambientes y efectos

3.1 Diseño de sonido: análisis de cuatro casos

Este análisis intenta unir el concepto de subtexto con el de diseño de sonido, específicamente la selección de ambientes y efectos de una escena, utilizando como base los conceptos expuestos en los capítulos anteriores. El análisis parte del supuesto de que el subtexto en una escena puede estar apoyado por elementos que no sólo tengan que ver con la actuación sino que apoyen a la misma. Se ha seleccionado secuencias de cuatro obras audiovisuales: “Apocalypse Now!” y “El padrino I”, ambas de Francis Ford Coppola, “El discurso del Rey” de Tom Hooper y “La isla siniestra” de Martin Scorsese. Estas películas se seleccionaron tomando en cuenta que desde su primera visión, se pudieran identificar ciertos elementos en el diseño de sonido que apuntaran a la posible creación de un subtexto.

Referirse al subtexto para analizar o crear el diseño de sonido trae un problema: para que funcione a cabalidad, tanto el guion como la realización del mismo deben dirigirse a crear un subtexto bien definido. Si esto no ocurre, la secuencia seleccionada se volvería ineficiente para el ejercicio planteado. Por lo tanto, se buscó hacer una selección adecuada de secuencias que tuvieran ciertos elementos sonoros aunque solo su análisis podría describirlos completamente y comprender su función en la obra.

Encontrar obras cinematográficas que cumplan notoriamente con este requisito, no fue tarea fácil; e identificar dentro de los filmes las secuencias, tampoco. La selección empezó, claro está, por un gusto personal. Este es un punto importante para empezar un análisis cinematográfico, ya que algo existe en esas películas y secuencia que generaron atracción hacia ellas y lograron



mantener ese interés. Tal vez fue la identificación o la tensión que generaron y que llevó a querer comprenderlas mejor y más a fondo. A más de eso, se consideró la calidad el trabajo de los sonidistas de esas obras, todos ellos reconocidos por la complejidad del diseño que realizan. Vale recordar que este trabajo es una hipótesis que busca formas de ser comprobada; una de sus ventajas es que al referirse al área del cine, del arte posee un grado de subjetividad.

Para analizar las secuencias indicadas se utilizará la técnica planteada por Mckee (El guión, 2011), en lo que se refiere al subtexto. Lo primero que se hizo fue definir el subtexto de la escena o secuencia; luego, se procedió a identificar los efectos y los ambientes; la identificación del personaje que se esté utilizando; y si la secuencia lo permite, los principios de la Gestalt que se puedan encontrar.

Mckee se refiere al texto como la creación de una superficie sensorial en la cual se desarrollará la acción mientras que el subtexto es el mundo de los deseos tanto conscientes como subconscientes. Para este análisis se partió del punto de que los efectos y ambientes pueden no sólo construir el entorno sino también apoyar a cómo percibirá el espectador los deseos del personaje a través de una adecuada selección y trabajo de su sonoridad.

Este análisis individual fue la base para el análisis colectivo que se presenta en el siguiente capítulo. El análisis estará dividido en tres partes:

I. Antecedente de la secuencia:

¿De dónde viene la secuencia? ¿Qué de lo que ocurre antes puede estar afectando a la secuencia?

II. Antecedentes de los personajes:

¿De dónde viene el personaje sobre el cual trata la secuencia? ¿Qué suceso anterior puede estarlo afectando?



III. Antecedentes y análisis sonoro:

¿Cómo es el diseño de sonido? ¿Qué recursos ha manejado el diseño hasta ese momento? ¿Se ve reflejado algún principio de la Gestalt en la secuencia? ¿Se puede apreciar alguna identificación de personaje? ¿Qué efectos sonoros y ambientes hay en esa escena? ¿Cómo se comporta cada uno de ellos? ¿Hay alguno que esté relacionado al subtexto? ¿Cómo es esa relación?

3.2 Análisis de obras

3.2.1 Apocalypse Now!

Ilustración 10

Portada de la película Apocalypse Now!



Fuente: fedrev.net/?tag=apocalypse-now. 2013

Apocalypse Now!, filme de 1979, fue la película que siguió al éxito taquillero de El Padrino II en la filmografía de su director, Francis Ford Coppola; esta tuvo varios problemas durante su realización y le costó a Coppola una gran suma de su dinero personal terminarla. Basada en la novela Heart of Darkness, Apocalipsis Now!, es una cruda mirada a la guerra de



Vietnam desde la historia del Coronel Willard en su misión de terminar con la vida del Coronel Kurtz. Esta película aunque en su momento no fue tan aclamada por la crítica como filmes anteriores del director, con el paso de los años se volvió una película de culto entre cinéfilos.

En este filme se ha escogido la secuencia del minuto 55:22; la película aunque ya lleva casi una hora, todavía se encuentra en el Acto I, llamado planteamiento según Syd Field; pertenece todavía al planteamiento, ya que la presentación de la historia y los personajes todavía no se completa, nos encontramos conociendo al personaje principal.

Antes de ésta secuencia los personajes pasaron por la escena del bombardeo en la playa con el Coronel Kilgore y se esconden de él bajo un árbol; Willard conversa vagamente con Chief y Clean de lo que les espera por delante y luego acompaña a Chef a buscar mangos la selva. Desde la escena inicial de la película sabemos que el Capitán Willard quiere estar en la selva, que la película tiene como antecedente que Willard ya tuvo una experiencia en la guerra, de la cual quedó seriamente perturbado: “Cuando estaba aquí, quería estar allá. Cuando estaba allá sólo pensaba en volver a la jungla”, señala. Llevo una semana ya, esperando una misión, suavizándome.” (Willard secuencia inicial min 5:00).

En esta secuencia es interesante la construcción de los ambientes de la selva en relación con el conflicto interno de Willard; él quiere confrontación, quiere adentrarse en la selva y exponerse a ella. Como herramienta del análisis, el guion va a permitir anotar en qué momentos se encuentra el subtexto en la escena. (Ver anexo número1)

Guion de la secuencia:

CHEF

¿Capitán? ¿Qué tan río arriba iremos?



WILLARD

Eso es clasificado, Chief. No puedo decirte.

Iré bastante arriba.

CLEAN

¿Va a estar peludo?

WILLARD

No lo sé, hijo. Sí, probablemente.

CHEF

¿Le gusta, Capitán? ¿Cuándo las cosas se ponen peludas?

WILLARD

Joder.

Si tuviera oportunidad estaría en una fábrica en Ohio.

Chef se acerca a un balde de plástico.

CHEF

Hey, Chief, voy por unos mangos.

CHEF

Lleva a alguien contigo.

WILLARD

Yo iré con él.

Willard se vira y sigue a Cheff fuera del bote.

1) Le gusta que las cosas se pongan intensas, la emoción de estar donde está la acción, él lo demuestra con su lenguaje corporal, su mirada y la pausa antes de contestar

2) Él no va por acompañar a Chef, sino por salir del momento incómodo que acaba de pasar y adentrarse en la selva. El titubeo de su cabeza y su pronta respuesta da una señal de su desesperación



EXT. JUNGLA . ANOCHECER

Chef y Willard caminan con cautela. Vemos fragmentos de ellos y ocasionalmente los perdemos. Escuchamos esta conversación en el camino:

WILLARD

¿Chef?

CHEF

¿Sí, señor?.

WILLARD

¿Porqué te dicen así?

CHEF

¿Me dicen cómo señor?

WILLARD

Chef. ¿Por qué te gustan los mangos?

CHEF

No, seños. Soy un chef de verdad. Soy un "sausier".

WILLARD

¿"Sausier"?

CHEF

Sí, señor. Vengo de Nueva Orleans.

Me criaron para ser un "sausier". Todo un "sausier".

WILLARD

¿Qué es un "sausier"?

3) En el minuto 57 se ve por primera vez en la escena el rostro de Willard. Se lo ve atento, a la expectativa.



CHEF

*Nos especializamos en salsas.
Debe haber un árbol de mango por aquí.
Después se suponía que iría a París.
a estudiar a la Escuela Escoffier.
Después me hicieron tomar mi examen físico.*

Mientras se adentran en la selva.

CHEF

*Rayos, me uní a la marina.
Oí que tenían la mejor comida.
La escuela de cocina no me convenció.*

WILLARD

¿Oh, sí? ¿Porqué?

*Chef asienta el balde y el rifle, se pone a orinar.
Willard avanza unos pasos dentro de la jungla y
luego se sienta en un tronco.*

CHEF

*No quiere oír sobre eso.
Nos pusieron en fila frente de un campo de costillas.
Nos pusieron a todos en frente. Una carne estupenda.
Enserio. Bien vetuada, magnífica.
Después pusieron la carne en unos grandes calderones.*

Willard escucha algo en la selva, se pone alerta.

CHEF

4) PG: lenguaje corporal de Chef es mucho más relajado que el de Willard

5) En la escena, Chef le pregunta después de dars cuenta que algo pasaba. Es el cuerpo, y la mirada de Willard que le dice a Chef y al espectador que algo está pasando



Toda. Y la hirvieron

Miré adentro, se estaba poniendo gris.

*No podía creerlo... así que apliqué a la escuela de radio...
pero después me pusieron de mecánico.*

Chef mira para arriba, viendo a Willard parado a una distancia lejana con su rifle atento. Willard le da señales que se acerque con cautela. Le da la señal a Chef que se mueva con él, uno cubriendo al otro. Caminan unas yardas siguiendo al sonido.

CHEF

¿Qué es? ¿Charlie?

PLANO MEDIO PANEANDO A WILLARD

Moviéndose en medio de la selva con cautela, él se siente confortable en ese entorno.

Él da señales y direcciones de una forma experta, dándoles instrucciones silenciosas a Chef.

Parecen tener al intruso localizado y proceden silenciosamente hacia él.

6) PELIGRO

PLANO MEDIO WILLARD Y CHEF

De manera imprevista el follaje se mueve y un tigre salta hacia ellos gruñendo fuertemente. Ellos huyen .

CHEF

¡Un tigre!, ¡Es un tigre!

Willard retrocede asustado y se va.



Ellos disparan sus armas al aire, corriendo de vuelta al bote, gritando.

Dentro de ésta escena se resaltó seis momentos en los cuales se percibe un subtexto, un deseo o sentimiento expresado de una manera no verbal por los personajes. Aunque el que más conversa durante la mayor parte de la secuencia es Chef, esta secuencia es de Willard; los diálogos en la mayor parte de la secuencia están funcionando como parte del fondo sonoro de la escena, el espectador tiene claro que no son importantes ahí.

Ilustración 11

Cuadro de Apocalypse Now!



Fuente: Película, Apocalypse Now!

La secuencia seleccionada tiene dos escenas en las cuales se reparten los seis momentos del subtexto. Los momentos uno y dos son en la primera escena de la secuencia, en ella se ve a parte del equipo conversando en el barco, después de la pregunta: “*¿Le gusta, Capitán? ¿Cuándo las cosas se ponen peludas?*” de Chef se puede percibir claramente por su lenguaje corporal, y la larga pausa, que la respuesta es sí, aunque sabe que no puede decirlo.

De ahí en adelante en el resto de los puntos se percibe lo mismo de Willard, él esconde algo, algo que es ‘desconocido’ para el resto de su equipo



pero no para los espectadores: él quiere que algo pase, de hecho en el minuto 57:49 podemos encontrar un pequeño momento de decepción porque no pasaba nada; lo que más desea es que las cosas se pongan tensas, él quiere exponerse a ser un animal. El personaje está obsesionado con la selva y con como ella le permite comportarse.

La secuencia tiene una rica construcción sonora, donde utiliza sonidos verosímiles del entorno como elementos de tensión del ambiente. Dentro de la segunda escena de la secuencia la construcción sonora se vuelve más compleja, pero igual se encuentra ciertos elementos que vienen de la mano desde la primera escena como el efecto de bombas/truenos lejanos.

Escena 1 de secuencia

- I. Ambiente general de insectos
- II. Efecto de bombas/ truenos

Escena 2 de la secuencia

- I. Efecto de grillos
- II. Ambiente con insectos varios, ranas
- III. Ambiente con insectos varios más pequeños
- IV. Efecto animales (parecido al lobo al inicio, chimpancés)
- V. Efecto bandada de animales pasando
- VI. Efecto de grillo/ insecto que se convierte en tono agudo
- VII. Efecto mosca
- VIII. Efecto bombas/ truenos

Esta secuencia utiliza asociaciones emociones, sonidos los cuales tienen la intención de crear cierta sensación al espectador; la escena uno aunque es un poco más simple juega con el silencio y con el efecto bomba/trueno para reforzar el momento uno específicamente del subtexto y el momento dos un poco más de forma general. En la escena dos se encuentra una construcción más compleja, con varios efectos sonoros que juegan entre si, arriba se



encuentran una lista de ellos.

Esta escena posee tantos elementos que lo más importante es cómo cada uno se comporta. Empezamos con un ambiente repleto de efectos. Ambiente de insectos y animales de la jungla que se mantienen la primera parte, hasta el minuto 56:56 que los animales se apaciguan (en su mayoría desaparecen) y queda un ambiente conformado por insectos, justo coincide con el momento del subtexto tres de la escena. Para el min 57:10 está el efecto de insecto que se convierte en tono agudo, el ambiente se tranquilizó y los pocos animales que quedan se volvieron lejanos, esto coincide con el momento cuatro de subtexto.

Cuando el plano se cierra, ciertos elementos como los insectos vuelven a tomar protagonismo, hasta que llega el momento 5 y 6 del subtexto, el momento de mayor tensión de la escena. En este momento nos quedamos con el efecto de bandada de animales lejano pasando, el efecto de tono agudo que se hace pasar como insecto, las bombas/ truenos y un ambiente tranquilo de insectos.

El contraste de elementos y el juego de dinámica que hay entre ellos es lo que permite reforzar los momentos de tensión; estos momentos no son planos en dinámica sino amplios, su nivel oscila para incluir al espectador en el juego de tal tensión.

3.2.2 El discurso del Rey

El discurso del Rey, estrenada en el 2010 y dirigida por Tom Hooper, es una obra basada en la historia del rey Jorge VI de Inglaterra y los sucesos que rodearon a su coronación. George (Bertie) desde muy joven había tenido un defecto del habla, era tartamudo y por la renuncia de su hermano, heredero del trono después de la muerte de su padre, por un escándalo amoroso, heredó el trono.



En una época difícil para Europa, con la llegada de la II Guerra Mundial para Bertie, una de sus principales labores como rey era mantener la calma de su pueblo, obligándole a lidiar con su problema del habla. Lionel Logue le ayuda bajo sus propios términos a manejar su problema.

Ilustración 12

Afiche El discurso del Rey



Fuente: www.forumvida.org. 2013

Este filme es interesante tanto por sus propuestas sonoras como visuales, construcciones que se usan para describir el estado interior del personaje, Bertie, con respecto a su problema. En muchas partes se puede escuchar a *la perspectiva objetiva de la audiencia* siendo utilizada como recurso de tensión; sonidos no verbales de Bertie como: respiraciones, tragadas de saliva, o trabadas de lengua son recurrentemente utilizados y contrastados junto con ambientes extremadamente silenciosos, esto como herramienta de caracterización del problema, dice a los espectadores que el defecto del habla que tiene es notorio y complicado en la situación en la que se encuentra el personaje; pasa su nerviosismo y tensión al espectador.

Para el análisis se seleccionó una de las secuencias finales, que pertenece al tercer acto, es la secuencia en la cual se va a cerrar, resolver el



problema de Bertie. El diseño de sonido en ésta es una mezcla entre: la perspectiva objetiva de la audiencia (que se repite en otras partes del filme) y *asociaciones emocionales con sonido no literal*. Para este punto de la película el personaje del que trata la secuencia, Bertie, ya aceptó su destino, mas todavía no pasa la prueba máxima que es dar un discurso a la nación. Lionel y Bertie tuvieron discrepancias pero en esta secuencia ya son cercanos nuevamente y más que antes. (Ver anexo número 2)

Guion de la secuencia:

*INT. Salones de Estado, el Palacio de Buckingham -
CONTINUA*

Bertie, Lionel, y Elizabeth caminan hacia el micrófono. Un perro ladra cuando se acercan. La primera habitación tiene un gran escritorio y sillas dispuestas para escuchar la emisión. Lang, el primer ministro Neville Chamberlain y Churchill están presentes.

1) Por su lenguaje corporal e intensidad de la voz sabemos que hay un subtexto mal intencionado en el diálogo del Arzobispo. Seguido por ladrido perro

*BERTIE
Arzobispo*

Ladrido perro

*ARZOBISPO
Su majestad,
Un gran momento, señor*

*BERTIE
Primer Ministro. Me alegro de verle
de nuevo, tan pronto. Bueno que sea aquí; estoy
seguro de que usted ha tenido un día bien ajetreado.*

Venimos de una escena con ambiente silencioso a ambiente con rumor exterior/ ventilación

*CHAMBERLAIN
Esperemos que no tengamos más*



interrupciones de las condenadas sirenas, Señor.

BERTIE

O los perros miserables.

(Churchill)

Felicitaciones. Primer Señor del Almirantazgo.

WINSTON CHURCHILL

Su Majestad.

BERTIE

(Asintiendo con la cabeza hacia la sala de grabación)

Churchill se separa a sí mismo de Lang y camina con Bertie.

WINSTON CHURCHILL

Buena suerte, señor.

A mi también me aterra este aparato.

Yo también tenía un defecto del habla.

BERTIE

No sabía

WINSTON CHURCHILL

Secreto de la familia.

Se me trababa la lengua.

Esta situación podía ser muy peligrosa,

Pero la convertí en un punto a favor

Un momento de reconocimiento en silencio entre los dos hombres.



BERTIE

Gracias, señor Churchill.

Asiente Churchill, luego se va a su asiento, Bertie pasa a la habitación de al lado.

BERTIE (CONT)

¿Cuánto tiempo, Logue?

LIONEL

Poco menos de tres minutos, señor.

Por delante se ubica el micrófono sobre una gran mesa, en una sala bellamente adornada. Junto a él se revela ahora una cámara de fotos y las luces – todo fijado para una sesión de fotos. Bertie, Lionel Logue y Elizabeth, haciendo caso omiso de ella pasan a su lado.

2) Está nervioso, la tensión sube.

Una caída de cables se extienden a través de las habitaciones. Pasamos a través de dos habitaciones, la primera: de un equipo de audio con ocho técnicos de todo uso de corbata negro, todo listo para la emisión. Tensión de Bertie se construye. Se acercan a la puerta de la cabina de transmisión.

Cambio de ambiente. Room tone grave y profundo empieza

BERTIE

Sr. Wood.

Wood

Buena suerte, Su Majestad.

Suma y distorsión de ambientes

Logue, Bertie y Elizabeth entran en la cabina.



INT. RADIODIFUSIÓN CABINA - DÍA

El temido micrófono BBC, en una habitación sorprendentemente pequeña. Ella está dispuesta de manera que Bertie puede ponerse de pie mientras habla.

BERTIE

Redecoró Logue

LOGUE

Es más acogedor. Aire fresco

Logue inmediatamente abre la ventana para que entre el aire circulante. Bertie no dice nada, pero sube e inspecciona La que se acerca micrófono. Él extiende los dedos de una mano, toca el aparato con el dedo meñique, pulgar a la barbilla.

Sonidos no verbales cercanos y presentes.
Respiración

BERTIE

Pablito clavó un clavito, ¿Qué clavito clavo Pablito?

ELIZABETH

¡Bertie, querido, asegúrate de que no está encendido!

LIONEL

*Recuerde que la luz roja parpadeará cuatro veces y se apagará.
Para que no lo distraiga*

Hum de ambiente sube de nivel

WOOD

En un minuto, señor.

ELIZABETH



Estarás espléndido.

Elizabeth pasa atrás con una sonrisa maravillosa.

WOOD

Cuarenta segundos , señor.

Wood cierra la puerta.

FX de pasos
que
asemejan
latidos y
puerta de
nivel fuerte y
cercana.

BERTIE

*Logue pase lo que pase,
no sé cómo agradecerle su ayuda.*

3)
Tensión

LIONEL

¿Un título de nobleza?

Ellos sonríen.

Wood (OFF)

Veinte segundos.

LIONEL

Olvídese de todo lo demás y dímelo a mí.

Dímelo, como amigo.

Destellos de la luz roja en la cabina. La luz roja parpadea por segunda vez. Bertie se concentra. La luz roja parpadea por tercera vez. La luz roja ahora queda fija. Lionel abre los brazos y boca. Las manos de Bertie comienzan a temblar, sus músculos de la garganta se contraen, y su manzana de Adán se abomba, sus labios se aprietan... todos los viejos síntomas.



Empieza música

Ilustración 13

Cuadro de la película *El discurso del Rey*



Fuente: El discurso del Rey

Escena 1 de la secuencia:

- I. Efecto de la puerta
- II. Efecto de ladrido del perro
- III. Ambiente con rumor exterior y ventilación

Escena 2 de la secuencia:

- I. Cambio de ambiente, room tone grave y profundo
- II. Suma de ambiente de hum y distorsión

Escena 3 de la secuencia:

- I. Sonidos no verbales cercanos y presentes. Respiraciones
- II. Hum de ambiente
- III. Efecto de pasos que se asemejan a latidos
- IV. Puerta cerrándose

En esta secuencia hay varios efectos y ambientes de sonido que están cumpliendo la función de generar tensión; dentro de la primera escena se debe subrayar el momento en que el Arzobispo dice: “Un gran momento, señor”, cuando se ve claramente por su tono y lenguaje corporal que la frase se



complementaría con algo así como: “Un gran momento, señor, momento que todos sabemos que va a fracasar, para luego venir a pedirme los consejos que en un momento rechazó”. Justo luego del diálogo encontramos el ladrido del perro, al que no se le ve ladrar y por ende podemos suponer está puesto con la intencionalidad de servir al diálogo del Arzobispo.

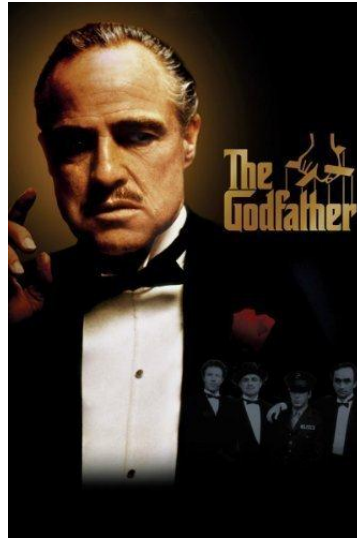
Posteriormente se encuentran dos momentos en los cuales se acentúa el nerviosismo de Bertie, en los cuales la sensación de que tal vez no lo va a lograr se vuelven más presentes. Cuando entra al pasillo y hay un cambio de ambiente, su tono se vuelve más grave y su timbre más profundo; luego cuando ya está dentro de la sala con el micrófono y escuchamos el nivel de un hum que sube justo en el plano en el cual vemos la hoja del discurso. El sonido estaría apoyando lo que él no dice, que es el pensamiento que va a fracasar.

3.2.3 El Padrino I

La película El Padrino I fue estrenada en 1972 y ha sido considerada como una de las películas más aclamadas a nivel mundial; fue dirigida por Francis Ford Coppola, de 31 años quien en esa época todavía poseía poca experiencia como director y lo lanzó al estrellato. Está basada en la novela homónima del autor Mario Puzzo, quien también colaboró en la escritura del guion.

Ilustración 14

Afiche El Padrino I



Fuente: www.imdb.com.

Se escogió esta película ya que es un retrato cautivador de una familia en crisis y de la mafia italoamericana en decadencia. Ambos, tanto el director como el diseñador de sonido, el joven Walter Murch, tenían en la época poca experiencia cuando se refería a filmes de alto presupuesto (lo cual a pesar del presupuesto inicial, El Padrino llegó a ser).

Como secuencia para analizar se escogió la más “famosa” con respecto al diseño de sonido, la escena del asesinato de Sollozzo a manos de Michael. Como antecedente principal a esta escena es el intento de asesinato hacia Vito Corleone, padre de Michael por Sollozzo; atentado que dejó a Vito por mucho tiempo hospitalizado y representaría un momento débil para la “Familia” Corleone.

Este suceso desata una guerra entre todas las familias, y luego de que Michael se da cuenta que la vida de su padre iba a peligrar hasta que Sollozzo lo viera muerto, decidió interceder. Para comprender la importancia de la escena para el personaje de Michael hay que tener claro que hasta el momento, él era el único hombre no involucrado en los negocios de la ‘Familia’; era veterano de guerra y no le interesaba nada más que una vida norteamericana normal. Michael, al acceder a reunirse y asesinar a Sollozzo, iba



a cambiar toda la dirección de su vida.

En el guion se puede comprender que algunos detalles sonoros están sugeridos, como por ejemplo el momento de tensión justo antes de sacar la pistola, cuando Puzzo escribe en el guion: “él comienza a hablar en italiano una vez más, pero el corazón de Michael late tan fuerte que apenas puede oír.” Aunque a la final tal propuesta no se llevó a cabo y fue reemplazada por lo que resultó una propuesta más fina y lograda.

El diseño sonoro en esta escena, utiliza el sonido no literal como forma de identificación del personaje, utiliza el sonido del tren para apoyar a la sensación de Michael.

Guion de la secuencia:

INT NOCHE: LOUIS RESTAURANTE (invierno 1945)

Un pequeño restaurante familiar con un suelo de baldosas de mosaico. Sollozzo, MICHAEL y McCluskey se sientan en torno a una pequeña mesa redonda cerca del centro de la habitación

McCluskey

¿Es buena la comida?

Sollozzo

Sí, Pida la ternera. La mejor de la ciudad.

McCluskey

Ternera, pues.

<p>1) Sollozzo quiere que se vaya el mesero</p>

El camarero trae una botella de vino a la mesa. Ellos lo



miran en silencio mientras descorcha y vierte tres copas.

Cuando él se va, Sollozzo se vuelve a McCluskey:

Sollozzo

Hablaré en italiano con Mike.

FX de descorche

McCluskey

Está bien.

Sollozzo ahora comienza a hablar en siciliano rápido. Michael escucha con cuidado y asintiendo con la cabeza de vez en cuando. Entonces Michael contesta en siciliano, y Sollozzo continúa. El camarero de vez en cuando trae la comida; y dudan mientras él está allí; a continuación, siguen adelante. Michael tiene dificultad para expresarse en italiano, habla en inglés.

Michael

(utilizando Inglés para dar énfasis)

Lo que yo quiero... lo más importante para mí , es tener la garantía de que respeten la visa de mi padre.

Sollozzo

¿Qué garantía puedo darle? Yo

soy el perseguido. Fallé. Me da usted más valor del que tengo. No soy tan listo... lo único que quiero es una tregua.

2) Sus ojos y expresión dicen lo contrario

Michael, con una mirada apenada en su rostro, ve hacia otro lado.

3) No quiere la tregua

Michael

Debo ir al baño



¿Está bien?

McCluskey

Eso no da espera

Sollozzo es intuitivamente sospechoso. Estudia a Michael sus ojos oscuros. Michael se levanta y camina tranquilamente al baño. Sollozzo mete la mano en el muslo de Michael, en busca de un arma.

McCluskey

Lo registré; él está limpio.

He registrado a miles

Sollozzo

No demores

FX del tren, presente desde aquí

INT. NOCHE RESTAURANTE (invierno 1945)

MICHAEL entra en el pequeño cuarto de baño; él está respirando muy duro.

Entra a la cabina, hasta la taza de un baño a la antigua. Entra en pánico cuando no puede sentir el arma. Anda a tientas inquisitivamente... encuentra la pistola. Toma un profundo aliento y la mete bajo su cintura.

Cambio de ambientes con los cortes entre espacios

INT. NOCHE RESTAURANTE (invierno 1945)

Sale del baño, McCluskey está comiendo un plato de espaguetis y carne de ternera. Sollozzo se da la vuelta al oír la puerta y mira directamente a MICHAEL. MICHAEL se sienta.

FX tren vuelve con mayor nivel

Sollozzo se inclina hacia MICHAEL, él comienza a hablar en

4) Realmente lo va a matar



italiano una vez más pero el corazón de Michael late tan fuerte que apenas puede oír.

MICHAEL se levanta, saca la pistola y apunta a Sollozzo. Él aprieta el gatillo, y vemos a Sollozzo asombrado, y una lluvia de fina niebla de sangre cubre toda la zona. McCluskey, congelado, el tenedor con un pedazo de carne de ternera suspendido en el aire frente su boca abierta.

Ambiente
silencioso

MICHAEL dispara; dándole a McCluskey en su gruesa garganta. Él hace un horrible sonido de náuseas y ahogo. MICHAEL vuelve a disparar, dispara con la derecha a través del cráneo de McCluskey.

MICHAEL mira a sus dos víctimas. McCluskey finalmente se cae de la silla a la mesa.

MICHAEL empieza a salir. Su mano, sin soltar la pistola.

MICHAEL retrocede hacia la puerta, Sollozzo aún en su silla.

La cara de Michael; congelado en su expresión.

Su mano: sin soltar la pistola.

Su rostro: por fin cierra los ojos.

Su mano se relaja, el arma cae al suelo con un ruido sordo.

Camina rápidamente del restaurante, mira hacia atrás.

Él ve un cuadro congelado del asesinato; como si estuviera recreada en cera. Entonces él se va.

Empieza
la música

Ilustración 15

Cuadro El padrino I





Fuente: El padrino I

En una escena anterior, cuando Michael va a visitar a su padre al hospital y se da cuenta que está apunto de recibir otro ataque, hay un momento interesante con Enzo el panadero; ambos están parados fuera del hospital para alejar a los asesinos; Enzo estaba nervioso, temblaba, pero Michael no, Michael siempre estuvo preparado para los negocios familiares.

Escena 1 de la secuencia (*incluyendo continuación cuando sale del baño*):

- I. Efecto de descorche de botella
- II. Efecto el tren
- III. Ambiente silencioso

Escena 2 de la secuencia:

- I. Efecto del tren
- II. Ambiente acuoso de cañería

El primer punto que se puede denotar en la urgencia de Sollozo para empezar a hablar de negocios, cada vez que se acerca el mesero; pareciera que ambos quisieran pedirle que se largue de una vez; en este primer momento se tiene el sonido del descorche del vino con un ambiente tremendamente silencioso.

Más adelante en la escena, Sollozo menciona: “Me da usted más valor del que tengo. No soy tan listo.”, esta frase está acompañada por el ambiente silencioso de toda esta escena creando una sensación de vacío e inseguridad. Cuando sale del baño, todavía no se piensa que ese personaje sea capaz de matar; esta sensación por el efecto del sonido del tren que nos invade apoyando la tensión, para abruptamente con el disparo y de ahí el silencio que acompaña la escena.



La escena del baño es importante dentro de esta secuencia ya que constata los ambientes de los dos dentro del montaje paralelo para apoyar el nerviosismo e inestabilidad del personaje de Michael.

3.2.4 La isla siniestra

Dirigida por Martin Scorsese, La isla siniestra es un thriller psicológico, estrenado en el 2010. Retrata la historia de Edward Daniels (Teddy) en su visita a un establecimiento psiquiátrico llamado Ashecliffe, un particular hospital que se encuentra ubicado en medio de una isla rodeada de bravas olas, para investigar la desaparición de una de sus pacientes.

Mientras la trama transcurre la credibilidad del personaje va picando, tanto para él como para el espectador. Poco a poco el personaje va pareciendo cada vez más inestable, va desde ser a un detective investigador a ser el enfermo más peligroso de Ashecliffe.

La secuencia anterior es la llegada de los oficiales a la isla, por ende la que se analiza aquí es la primera mirada al centro psiquiátrico y además todavía se está conociendo a los personajes: ¿quiénes son?, ¿cómo son? Es interesante porque se puede sentir pistas de lo que son o serán posteriormente, dado que es un thriller psicológico.

Ilustración 16

Afiche de La isla siniestra



Fuente: impawards.com.2009

Como es una de las primeras secuencias, todavía no se conoce de dónde vienen los personajes, sus antecedentes. Posteriormente será difícil saber qué es real y qué no, dentro de la ficción; se sabrá que el personaje es un ex soldado que luchó en la II Guerra Mundial, lo cual le dejó perturbado y con un problema con el alcohol. Hacia el final del filme se expondrá que Teddy no es en realidad quien dice ser sino un personaje ficticio creado por él mismo para ignorar el hecho que él es paciente del hospital y que estaba encerrado por matar a su esposa luego que asesinara a sus hijos.

Esto es lo que todavía permanece un poco ambiguo para muchos, si de verdad era una conspiración para hacerle creer a Daniels que estaba loco o si en realidad toda la investigación era un truco falso para exponerle la realidad. En la secuencia a continuación se encuentra una de las pistas que verifican que todo era un acto. Chuck se quita con dificultad su pistola; se creería que después de tantos años en el servicio un oficial no sería tan torpe en una actividad tan común. Hasta ahora no se ha sentido todavía el diseño sonoro, más que ciertos acercamientos; en esta secuencia recién se puede ver la mano de un diseñador. Antes que eso lo que se puede denotar es un uso de música y acentos sonoros para crear una sensación del espectador. (Ver anexo número 4)



Guion de la secuencia:

EXT. COMPLEJO. DÍA

Mc Phearosn asiente la cabeza a uno de los guardias y él abre la puerta, revelado el complejo. Edificios sobre césped bien cuidado y pacientes. Antes que Teddy y Chuck puedan avanzar, Mc Phearson los detiene poniéndose frente a ellos.

MC PHERSON

Se les va a dar toda la ayuda que se pueda, pero durante su estadía, van a tener que obedecer el protocolo. ¿Entendido?

Teddy asiente con la cabeza, Chuck responde.

CHUCK

Absolutamente

MC PHERSON

El edificio rojo de ladrillos de la derecha, es el pabellón A, el de los hombres. El pabellón B, es el pabellón de las mujeres, el de la izquierda, el pabellón C, es el del fondo, un viejo fuerte de tiempos de la guerra civil. Los pacientes más peligrosos son puestos ahí, la entrada es prohibida sin la aprobación escrita y presencia mía y del Dr. Culey.

¿Entendido?

CHUCK

Actúa como si la locura fuera contagiosa

McPhearson apenas suelta una sonrisa.

Ambiente tranquilo pájaros, viento, rastrillo en off

1) Risa sarcástica e intención de los siguientes diálogos dice que si lo cree.

Aunque no lo dice está implícito que él no cree que ellos tengan autoridad.



MC PHERSON

Les voy a pedir que entreguen sus armas,

Chuck regresa a ver a Teddy.

TEDDY

*Somos agentes Federales, requerimos tener nuestras armas
en todo momento.*

MC PHERSON

*La orden ejecutiva 319 dice que cuando se está dentro de un
establecimiento penitenciario, los oficiales de esa institución
tienen la autoridad final. No lograrán pasar si no entregan sus
armas.*

*Teddy acomoda su abrigo hacia atrás, y suavemente
entrega su revolver. Chuck parece sorprendido, pero
entrega su arma también. Quitándose la torpemente. Mc
Phearson toma las armas y se las da a un guardia.*

2) Chuck se quita torpemente su arma, o está nervioso o no está acostumbrado.

MC PHEARSON

Ya que terminamos lo oficial, vamos con el Dr. Culey.

FX de cuervo

Dentro un como otro mundo. Un vasto césped verde se encuentra frente a ellos. Todo limpio y ordenado. Menos por los pacientes en uniformes. Los pacientes, con cadenas en los pies, se encuentran haciendo trabajos de jardinería.

Se revela la fuente del rastrillo, cadenas en off

TEDDY

Cuándo escapó la prisionera



MC PHERSON

Dr. Culey va a tener que darles esa información, protocolo.

Chuck mira a los guardias. Mientras siguen caminando hacia el edificio.

CHUCK

Oficiales en una institución mental, eso es extraño

MC PHERSON

Es un establecimiento único, sólo se ingresan los pacientes más peligrosos, cuando ningún otro hospital puede tratarlos, y todo gracias al Dr. Culey, ha creado algo realmente único aquí...

Mientras Mc Phearson sigue hablando, ellos pasan por una cama de rosas espectaculares. Teddy se percata de una mujer de edad media, pálida, casi calva. Su mirada va hacia Teddy, se miran. Ella alza su mano poniendo un dedo sobre su boca haciendo "shhh". Su cuello tiene una cicatriz gruesa. La mujer sonr e a Teddy, haciendo la m mica de "no" con su cabeza. Teddy le quita la mirada. Se escucha la voz de Mc Pherson en el fondo.

3) La pr ctica en el hospital no es tan transparente como parece ser. Y Teddy est  relacionado con el hospital de alguna forma.

Escena 1 de la secuencia:

- I. Ambiente tranquilo, p jaros, viento, follaje
- II. Efecto cueva
- III. Efecto rastrillo y cadenas
- IV. Efecto de ola seguido por efectos extradiag ticos

En esta escena hay una construcci n sonora bastante marcada, cada efecto y ambiente tiene su congruencia con respecto a la trama y los personajes. Empieza con un ambiente suave y tranquilo de p jaros, viento y



follaje, que se lleva con la fotografía pero que contrasta con el subtexto que cruza la escena. Desde que empieza la escena tenemos ciertos sonidos que hacen que la escena sea silenciosa, el silencio solo puede existir si hay algún sonido el cual no se escucharía en una situación de ruido, estos sonidos tenues son los que nos dicen que algo va a salir mal: el sonido de las rejas, el de las cadenas de los pacientes, el cuervo que suena justo cuando entran al hospital.

El cuervo es un recurso interesante porque funciona como representante del mal presagio y se mezcla con el ambiente a la perfección para entrar suavemente en nuestra cabeza. La construcción final de la escena funciona como un punto de vista sonoro del personaje, realismo psicológico; se va dejando solamente partes específicas del ambiente, pájaros muy definidos, el efecto de bicho que se va convirtiendo en un tono y los sonidos pertenecientes al personaje: sus pasos, su ropa, sus llaves. Esto apoya la sensación no sólo que algo malo pasará sino que Teddy tiene una relación más íntima con este lugar al que está adentrándose.

Podemos concluir con los análisis de las películas que si hay una relación entre los momentos de subtexto vivo y un diseño sonoro apoyado en los efectos y ambientes, estos elementos están sirviendo como apoyo a los personajes, a lo que no está dicho, al subtexto.



Cuarto Capítulo

Percepción del espectador y subtexto

Para poder completar el análisis, es necesario alejarse del punto de vista personal y recibir diferentes interpretaciones, esa es la razón principal para realizar un grupo focal. Cuando hablamos de cine, hablamos también del espectador, de la diversidad que tiene una sala de cine en sus butacas, por eso es necesario completar con diferentes opiniones sobre las secuencias.

4.1 Procedimiento para análisis grupal de la relación subtexto - sonido

Este análisis está basado en una hipótesis, como ya fue mencionado anteriormente: la capacidad de los efectos y ambientes, antes que de la música, de funcionar como herramienta del subtexto en escenas cinematográficas. Para comprobar o rechazar esta hipótesis, se resolvió realizar un análisis colectivo de la construcción de las secuencias seleccionadas y analizadas previamente de manera individual. Para ello, se organizó una sesión bajo la técnica de grupo focal, con personas que tuvieran experiencia cinematográfica para poder preguntar sobre temas que requieren cierto conocimiento del lenguaje del cine. Estas preguntas se orientaron a analizar la relación de la sonoridad con el subtexto.

Ilustración 17

Momento del Grupo focal



Autor: Alejandro López

El grupo estuvo integrado por estudiantes de INCINE, entre 23 y 33 años de edad, hombres y mujeres. La presentación de las secuencias se realizó en una sala de proyección de cine, con proyección sonora y visual profesional. Se mostraron las cuatro secuencias escogidas en el análisis individual (expuesto en el capítulo anterior), de las películas: Apocalipsis Now!, El Padrino I, El discurso del Rey y La isla siniestra.

Se preparó un grupo de preguntas guía y motivadoras para empezar el diálogo, pero se consideró incluir otras dependiendo de la necesidad del grupo. Las preguntas iniciales no estuvieron dirigidas directamente hacia lo sonoro, para evitar sesgos en las respuestas y que estas fueran lo más naturales posible. Las preguntas guía fueron las siguientes:

- 1) ¿De qué trata la secuencia? ¿Por qué?
- 2) ¿Qué momentos de la escena provocaron más sensaciones? (Tensión)
- 3) ¿Esa sensación, con qué herramientas cinematográficas están construidas?
- 4) ¿Qué dicen los personajes de ellos mismos? ¿Cómo se describen? ¿De qué forma el actor caracteriza a su personaje en esta escena? (Fuera del texto)
- 5) ¿Los personajes esconden/sugieren sus deseos o sentimientos? ¿Qué deseos o sentimientos? ¿En que momentos?
- 6) ¿En esos momentos, Como espectadores, que sensación nos da?



- 7) Sonoramente. ¿Percibieron algún elemento específico?
- 8) ¿Qué interpretaciones le pueden dar?
- 9) ¿Los elementos sonoros tienen alguna relación con lo no dicho, con el subtexto?

Las preguntas formuladas se dirigieron a saber si durante el visionamiento, el espectador tuvo alguna sensación dentro de la escena y si la sensación que tuvo estuvo relacionada a algún diálogo, esperando claro está que el sentimiento hubiese provenido del subtexto que sugería el personaje. Si es que se llegaba a confirmar que el grupo percibía una intención o sensación no dicha por parte del personaje, la presencia de subtexto se “confirmaría”, para posteriormente identificar qué recursos son los que apoyaban la sensación expresada por medio del subtexto.

Se esperaba que dentro de cada secuencia los espectadores identificasen o sugiriesen los elementos sonoros de cada secuencia, denotados en el capítulo anterior. Lo más probable era que la discusión sobre la primera secuencia fuese mucho más ambigua ya que el grupo todavía no sabía hacia dónde se pensaba ir en el análisis.

4.2 Decodificación de las secuencias

La primera película analizada fue El Padrino I; la mayoría de asistentes coincidió que los momentos de más sensaciones en El Padrino I fueron: el momento del corcho, del baño y del disparo, momentos en los cuales existe un subtexto activo por parte de los personajes, aunque esto no fue mencionado por ninguno de los presentes.

Algo interesante y cierto con respecto al sonido que fue mencionado es que hay dos momentos en la secuencia, antes del disparo con un diseño más naturalista y después con realismo psicológico, creo que esta diferencia que notaron fue realzada específicamente con el efecto del tren. Denotaron



subtexto en la mesa en la conversación con Sollozo, desprecio por el capitán, notaron que Sollozo esconde algo y siente rechazo con Michael; se concordó en que Sollozo esconde. También señalaron el momento de tensión en el baño y del tren previo al disparo.

La segunda secuencia fue la de *Apocalypse Now!*, donde concluyeron que el sonido propone una geografía y crea un entorno. Sí notaron que no utiliza la música como creadora de tensión sino los ambientes, que es una de las cosas más rescatables de la secuencia. Citando a Santiago Proaño: “Hay una cosa que pasa ahí... que es como en las películas de terror, cuando de pronto suena la música, y de pronto se acaba y sale el fantasma, hace lo mismo pero con los sonidos reales”.

Concordaron que la escena es de Charlie; Chef habla pero toda la tensión está en Charlie, que no quiere ir a buscar mangos, aunque algunos dijeron que solamente iba a inspeccionar; después salió la teoría, con la que concuerdo, que él (Charlie) busca la confrontación. También se mencionó del personaje que cuando al fin siente algo no se asusta sino que se acerca para saber qué es; esto se refiere a su afinidad por la selva y el conflicto que hay en ella.

Ilustración 18

Momento del Grupo focal



Autor: Alejandro López



Después se discutió la secuencia de El discurso del Rey, en la que se señalaron los diferentes momentos en el sonido como: el paso de salas y el cambio de ambiente en cada una de ellas, como mientras más se acerca a la sala final se acentúa la sensación de enfrentarse al miedo, reforzado por un tono tensionante antes de llegar a la cabina. También se relató la soledad del personaje, acentuada por el sonido de las puertas cerrándose tras él. va a estar solo, las puertas se van cerrando (definidos soledad). Los ladridos del perro y su relación con el arzobispo, los ruidos vocales y respiración que resalta el problema del habla y acerca al espectador a tener un momento íntimo con el personaje.

Para el momento que llegó esta secuencia, el grupo estaba más emocionado y atento con el sonido, dieron más descripciones y sonidos específicos que en las otras secuencias, aunque también influyó que esta es la escena del clímax a diferencia de los otros ejemplos y por ende era una escena más llamativa y cargada con la tensión acumulada de todo un filme.

En la cuarta secuencia, de La isla siniestra, se resaltaron los diferentes efectos fuera de cuadro, como las cadenas y el rastrillo, la disconformidad que se siente en la atmósfera. El cuervo como forma de contrastar elementos de la banda sonora para hacer sentir que los personajes no son bienvenidos al lugar al que llegaron. En el momento final de la secuencia se nombro el meterse en la cabeza del personaje y la extraña relación que tienen estos dos personajes en ese momento específico. Igual como en Apocalypsis ahora, la construcción del momento de tensión no sólo se crea con música sino con ambientes y efectos; el exterior deformado con los sonidos de él (Teddy) resaltados en el entorno.

Hacer este ejercicio fue muy interesante y enriquecedor para el trabajo de investigación. No siempre se consiguió la respuesta en el análisis individual; pero, en el grupo focal, la mayoría de los elementos sonoros y su porqué en la



escena fueron mencionados. Algo que quedó un poco ambiguo fue el tema específico del subtexto, en algunos momentos fue difícil que el grupo lo notara y que por ende relacionara los elementos sonoros con él. Luego de terminar el grupo focal, se quiso discutir un poco con ellos sobre los ejemplos y el tema de tesis. Se expuso de qué se trataba y la mayoría coincidió que muchas veces sí había un subtexto y que no necesariamente estaba dado por los elementos y recursos externos pero que si lo apoyaba, es decir que funcionada como herramienta.

Lograr concluir el análisis escuchando la visión de otras personas un poco más alejadas a la investigación, fue un acierto, ya que tenían diferentes interpretaciones y ampliaban el aprendizaje general. (escuchar grabaciones en Anexo 5)



Conclusión

Este trabajo se siente como la finalización de una etapa, en la cual salir con ideas claras sobre la visión personal se vuelve crucial para posicionarse como profesional dentro del entorno. Cuando se trata de una obra cinematográfica, crear para el espectador significa entender al espectador, una tarea que se puede volver bastante compleja; es él quien va a sentir una emoción específica, como resultado de una serie de sucesos.

Entender estos sucesos permitirá seleccionarlos cuidadosamente: esta es la lógica con la que se manejan todas las áreas del cine. Si se busca que perciba cierta emoción, se le deja pequeñas pistas dentro del diseño de arte, de la fotografía y, claro está, del sonido para apoyar al centro de atención, que es la trama. No está de más saber que todos los esfuerzos que emplean las diferentes áreas son simplemente un apoyo para la acción; si una película carece de ella, no importa que tan grande sean los esfuerzos del resto de áreas: la construcción de la ficción nunca va a funcionar.

Entonces, queda claro que el diseño de sonido está creado para apoyar a la dramaturgia y funcionará con mucha mayor certeza si es que desde las etapas tempranas de la realización apoya al enriquecimiento de la ficción. El enriquecer tendrá lugar cuando no se haga solamente un uso común de la herramienta, sino que se de paso a una construcción que conduzca a puertas que el espectador no se imagine.

De aquí parte la duda sobre el análisis de la relación del sonido con el subtexto. Lo más probable es que, como dice Mckee, lo sensorial será siempre texto porque el espectador lo percibe con sus sentidos, pero es importante preguntarse ¿en qué medida? Tener clara la escucha diaria del espectador común es un punto clave para descifrar cómo guiarlo a sentir.



No es un secreto que la sociedad actual es visual y que sus códigos serán más obvios para el espectador gracias a la práctica diaria. Hay un texto de Walter Murch en el cual él hace referencia a la época cuando en el cine el sonido era “¡el rey!” (Murch, 1995) y habla de una nostalgia, la cual no es justificada. Señala las ventajas que tiene el sonido al ser extremadamente moldeable y pasar desapercibido para el espectador. Porque al pasar desapercibido, permite crear con más libertad mundos que abran puertas, condicionando la imagen. “La audición parece retroceder al fondo de nuestra conciencia y funciona más como un acompañamiento de lo que vemos.” (Murch, 1995) En la misma dirección va el análisis de Tom Kenny, cuando señala:

El sonido tiende a venir por la puerta trasera o a veces entra a hurtadillas por las ventanas o por las hendidias del piso... cuando estás ocupado respondiendo al llamado de la puerta delantera, su presencia es más como una presencia condicional- tiende a condicionar las cosas de las cuales uno sí está consciente. (Kenny, 2002)

Los efectos y los ambientes en el día a día del espectador no forman parte de una escucha reducida, algunas veces forman parte de la escucha semántica aunque ésta comúnmente sea inconsciente, pero sí se operará de la escucha causal, la más común. Entonces, se puede concluir que el espectador estará pendiente más que nada de la fuente, de que ésta sea verosímil. Aunque esto no va a significar que el espectador no pueda percibir una lectura semántica de un sonido, o sentir una diferencia de textura (calidades sensibles) entre los sonidos sólo que lo hará de una manera más inconsciente.

Lo interesante es utilizar una fuente verosímil para no distraer o generar disturbios en su escucha causal; pero aprovechar el poco empleo que se hace de la escucha reducida y semántica para que estos grupos lleguen a



convertirse en herramientas del subtexto. Es decir, una puerta será una puerta, no cabe duda de eso, pero el cómo suena será lo principal; un ambiente será un ambiente verosímil, pero ¿qué elementos tendrá dentro de su verosimilitud para que funcione como algo más? ¿cuál será entonces la diferencia entre un ambiente que sólo pertenezca al texto y un ambiente que sea además una herramienta del subtexto? La intención, la preparación y conciencia dentro de la selección.

Lo mismo se aplicará cuando se trate de los efectos. Significando que un sonido ya sea ambiente o efecto debe tener una sonoridad pensada en apoyar una sensación o una lectura semántica acorde al subtexto. Si por ejemplo al espectador se lo expone a una sirena de una ambulancia vs. una sirena de policía, él entenderá solo con ese efecto concreto el desenlace de un cierto evento, por el bagaje que llevan esos sonidos y el espectador mismo tras de sí, sería una lectura semántica, sirena de policía será igual a robo o altercado, mientras ambulancia será igual a enfermo.

Así como una puerta metálica, oxidada y crujiente le dará al espectador otra sensación que una puerta tonal y brillante de ascensor. Si se regresa a los ejemplos analizados, se aprecia que en *Apocalipsis Now!*, se destaca el uso de elementos sonoros en vez de música para crear tensión. Algo parecido se encuentra en *La isla siniestra* y el resto de ejemplos. En el grupo focal se logró confirmar que el sonido estaba sirviendo como herramienta de tensión de un subtexto vivo.

Al respecto Bailblé dice lo siguiente:

El material sonoro (forma, timbre, intensidad...) parece olvidado en el porqué de su emisión acústica: la intención del gesto. Sin embargo no es menos eficiente por su timbre, su grano, su perfil temporal, su "factura". Espeso o ligero, grave o agudo, liso o granuloso, percusivo o resonante, el sonido marca al auditor por



medio de una influencia sensorial (espectral y energética) para mejor figurar la cadena causal de donde procede (Bailblé, 2012).

Finalmente, se puede afirmar que los efectos y los ambientes sonoros fueron los elementos principales para la creación de un subtexto en las películas analizadas. Esto se debe a la forma en la cual el espectador percibe los sonidos encodificados e incorporados, de acuerdo con la teoría de Walter Murch (1995). Gracias a que estos elementos se encuentran en la mitad de los dos extremos, en la mitad de la “decodificación” y de la “sensación”, funcionan de manera más escondida en la percepción, en un plano intermedio entre en consciente y el inconsciente, logrando crear una sensación en el espectador que produce el subtexto. Se puede afirmar, entonces, que la hipótesis de trabajo quedó comprobada con el análisis individual y colectivo realizado de las secuencias seleccionadas.



Bibliografía

- Jullier, L. (2007). El sonido en el cine. Barcelona, España.
- Chion, M. (1990). AudioVision. Paris, France.
- Murch, W. (2000). Claridad densa, densidad clara. Recuperado de
<http://www.filmsound.org/murch/claridad.htm>.
- Bailblé. (2012). Oír, escuchar, actuar. Recuperado de
<http://escuelapopularcineytv.wordpress.com/2012/04/18/oir-escuchar-actuar-por-claude-bailble/>
- Mckee, R. (2011). El guion. Alba. Barcelona, España.
- Field, S. (1995). El libro del guión. Madrid, España.
- Holman, T. (1997). Sound for Film and Television. Massachusetts, Estados Unidos.
- Kenny, T.(2002).Walter Murch. Recuperado de
<http://www.filmsound.org/murch/waltermurch.htm>
- Alten, S. (1994). El manual del audio. Guipuzkoa, España.
- Sonnenschein, D. (2001). Sound Design. Studio City, CA.
- Maynes, C (2002). Recuperado de
<http://filmsound.org/QA/nonliteral.htm>
- Murch, W. (1995). Estirando el sonido para ayudar a liberar la mente.
 Recuperado de
<http://www.filmsound.org/murch/estirando.htm>.



Filmografía

- Coppola, F. (Dirección). (1979). Apocalypse Now! [Película].
- Crosland, A. (Dirección). (1927). El cantor de jazz [Película].
- Coppola, F. (Dirección). (1990). El padrino III [Película].
- Coppola, F. (Dirección). (1972). El padrino I [Película].
- Tarantino, Q. (Dirección). (2003). Kill Bill [Película].
- Stiller, B. (Dirección). (2008). Tropic Thunder [Película].
- Spielberg, S. (Dirección). (1998). Salvando al Soldado Ryan [Película].
- Hooper, T. (Dirección). (2010). El discurso del Rey [Película].
- Scorsese, M. (Dirección). (2010). La Isla siniestra [Película].



Anexos

Anexo1:

Secuencia de la selva "Apocalypse Now!"

Anexo2:

Secuencia climax "El discurso del Rey"

Anexo3:

Secuencia restaurante "El Padrino I"

Anexo 4:

Secuencia inicial "La isla siniestra"

Anexo 5:

Grabación de audio del grupo focal.

Anexo 6

Lista de asistencia al grupo focal