

LOS EFECTOS SONOROS Y AMBIENTES EN EL CINE, Y LA POSIBILIDAD DE RELACIONARLOS CON EL SUBTEXTO DE LA OBRA

Extraído y acoplado a partir de la tesis de grado:
"Efectos y ambientes sonoros como herramienta de
subtexto en una obra cinematográfica"

Andrea Velarde

Resumen

Al mirar una película, el espectador común está habituado a que la trama sea el centro de su atención; el resto de elementos del lenguaje cinematográfico suelen pasar desapercibidos. En el caso del sonido, los efectos y ambientes han tomado un papel complementario con respecto a la narración, se usan para reforzarla, reproducir un ambiente cotidiano, o acompañar las acciones. Sin embargo, a través del montaje sonoro cada sonido puede tomar una nueva dimensión expresiva si se convierte un elemento generador de subtexto en el ámbito cinematográfico.

Abstract

While watching a movie, the common viewer is accustomed become that the plot in the center of his attention; most of the cases the other elements of the film language often go unnoticed.

In the case of the sounds, the effects and environments have taken

over a complementary role to the narrative, they are used to reinforce, reproduce an everyday environment or to accompany the action. However, through the sound editing each sound can take a new expressive dimension if it becomes a generator of subtext in the film industry.

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.



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 filmico 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".¹ Después, desde *El cantor de Jazz* (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.

¹ L. Jullier, *El sonido en el cine* (Barcelona: Paidós, 2007), pág 7

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 re-inventar 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".²

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; esta se descubre 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

² Michel Chion, *AudioVision* (Paris: Nathan, 1990), pág 34.

la banda sonora sea limpia y que el trabajo de efectos y foley sea completo. Aunque esto es relativo, dependiendo del diseño de cada film, 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: 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 ve hablando; 4) música opcional. En este caso, la banda sonora por razones de su diseño no contiene ninguno de estos sonidos hasta el final de la misma, en que todos explotan como un mar de tensión para el espectador. En este ejemplo, la mano del diseñador de sonido, Walter Murch, está muy clara.

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 con 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 (aunque nadie podría negar que funcionan). 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. Yo creo que a lo que se debería apuntar 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, lo más probable esto ya se hace, este texto no es más que una concretización de estos usos del sonido.

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, pero 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, 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”.³ 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, entre otras.

Esto podría cambiar si, por ejemplo, espectadores de habla hispana intentan ver una película en otro idioma (desconocido, por supuesto) sin subtítulos; el diálogo no sería percibido de la misma manera por no poder decodificarlo. Lo más probable es que no solo 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 a la mano invisible del post productor de sonido; sin embargo, siempre que el espectador conozca el código lo intentará decodificar. “Lo

³ Ibidem, pág 437-438

ya-conocido se engancha de lo percibido, en una suerte de imagen-atajo, rápida y aproximativa, útil para la identificación inmediata”.⁴

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. Solo 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 esto posible? ¿cómo puede ser que otros elementos -aparte de la música- puedan guiar de mejor manera las sensaciones

⁴ Claude Bailblé, “Oír, escuchar, actuar”, Escuela popular de cine y tv (2012), <http://escuelapopularcineytv.wordpress.com/2012/04/18/oir-escuchar-actuar-por-claude-bailble/>

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, inclusive en su día a día. Por lo tanto, la música es un elemento que el espectador está acostumbrado a escuchar y a decodificar de una manera consciente.

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".⁵ 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

⁵ Robert Mckee, *El guion* (Barcelona: Alba, 2011), pág. 306

"las profundidades de lo no dicho y de lo subconsciente", "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.

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

⁶ Ibidem, pág. 307.



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.

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. Estos 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 dura 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".⁷
- 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 tanto 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

⁷ Holman, *Sound for Film and Television 1997* (Focal Press, 2001), pág. 178.



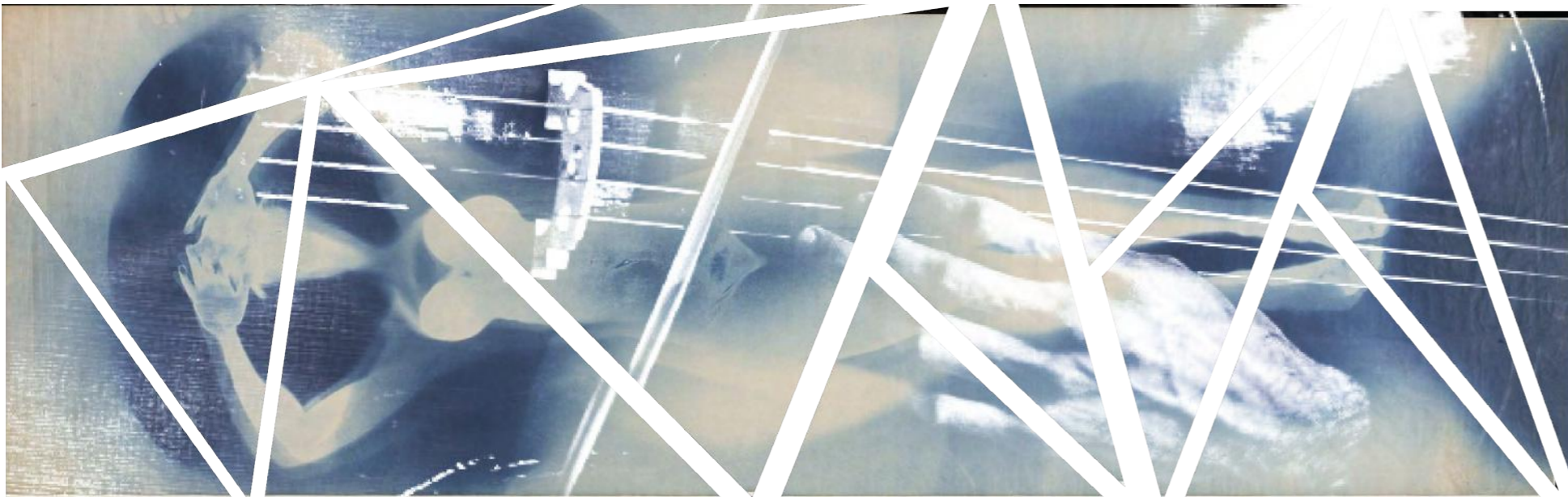
acción o actividad específica que se intenta emular. Esta es una ventaja ya que se crea el sonido siendo consciente de lo que se necesita. Entonces se puede definir, a favor de la dramaturgia, una cierta acción a partir de la sonoridad.

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 consiente 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

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 postproducción, 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.

¿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).⁸

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,

⁸ Claude Bailblé, "Oír, escuchar, actuar", Escuela popular de cine y tv (2012), <http://escuelapopularcineytv.wordpress.com/2012/04/18/oir-escuchar-actuar-por-claude-bailble/>





qué tan ruidoso o brusco suena una cierta acción, pasarán –según la hipótesis de esta investigación– desapercibidos, o mejor dicho percibidos lejos de lo consciente.

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 consciente para el espectador.

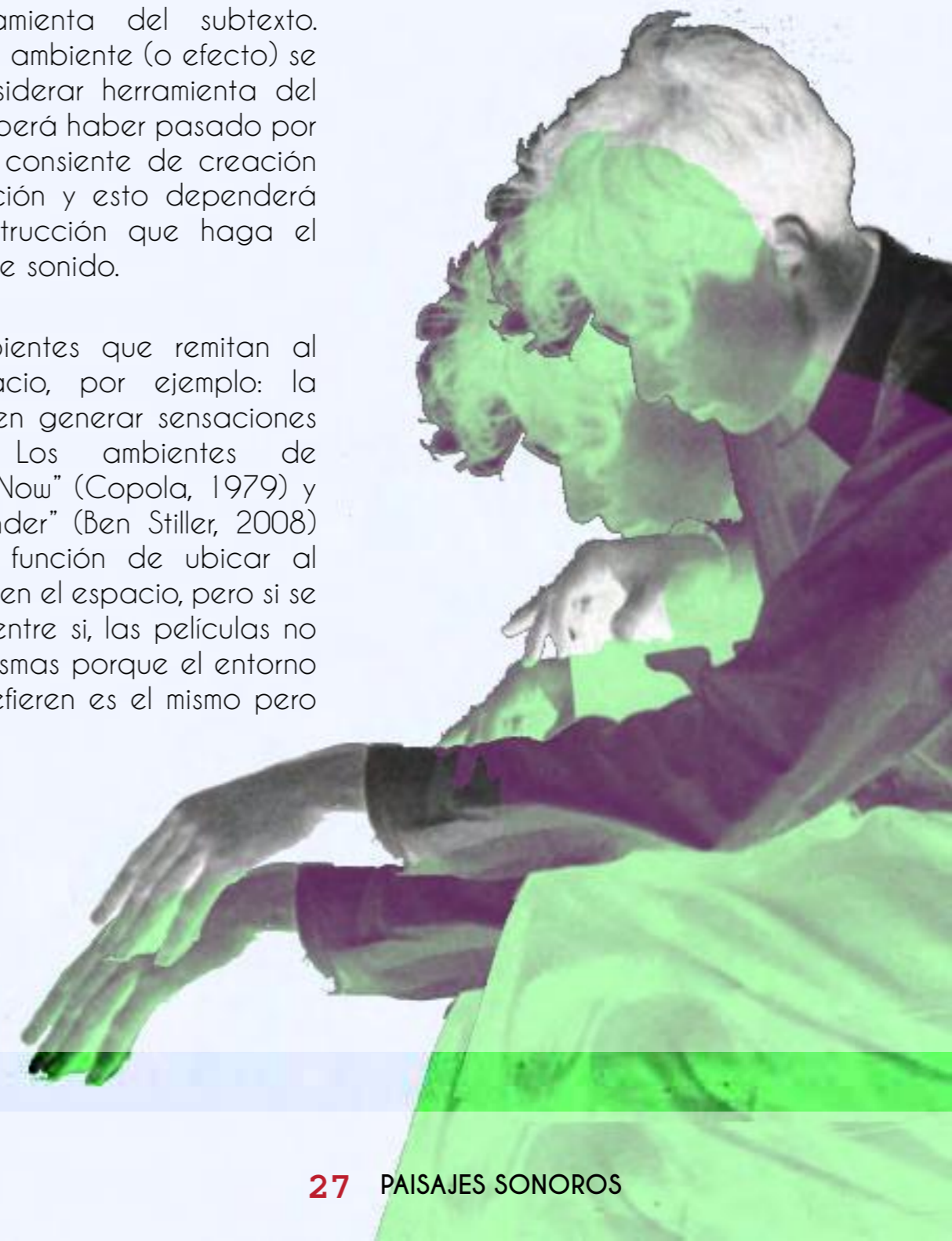
Con los ambientes podría llegar a pasar lo mismo que se mencionó antes sobre los efectos: el espectador dentro de su escucha diaria no está acostumbrado a escucharlos, a menos que estos le

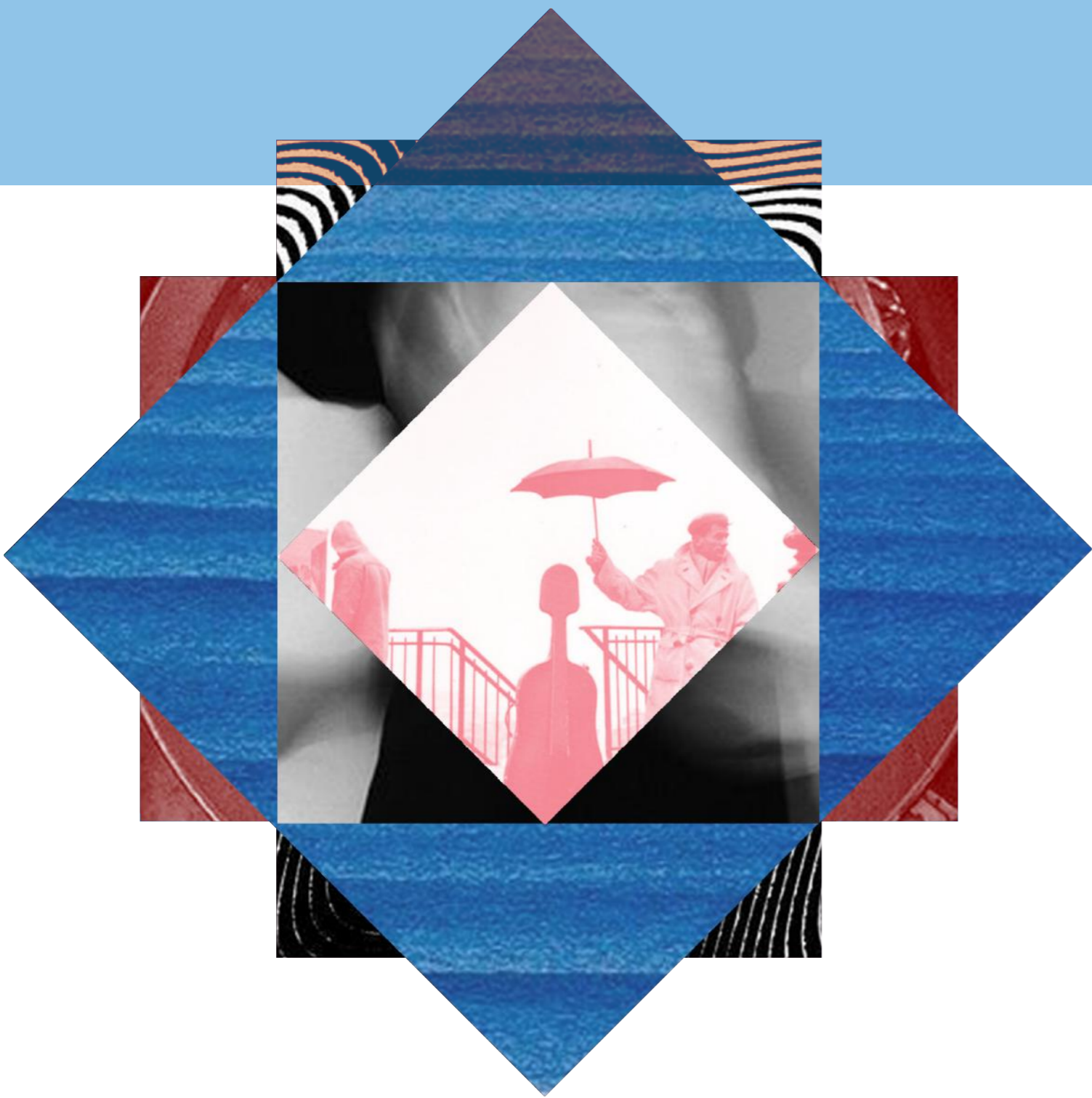
griten en la cara. Los pitos de los carros que pertenecen al ambiente exterior de un lugar no saltarán como el sonido de un choque, por ejemplo, pero si ese no es el caso, el ambiente pasará desapercibido. En consecuencia se podría concluir que el ambiente en el cine también puede influir en el espectador, sin que éste sea consciente, apelando a su subconsciente y llegando a funcionar como herramienta del subtexto. Para que un ambiente (o efecto) se pueda considerar herramienta del subtexto deberá haber pasado por un proceso consciente 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” (Coppola, 1979) y “Tropic Thunder” (Ben Stiller, 2008) cumplen la función de ubicar al espectador en el espacio, pero si se los invierte entre sí, 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.

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 en un extremo los sonidos que él llamó encodificados, mientras que en el otro extremo ubicó los sonidos catalogados como incorporados.⁹

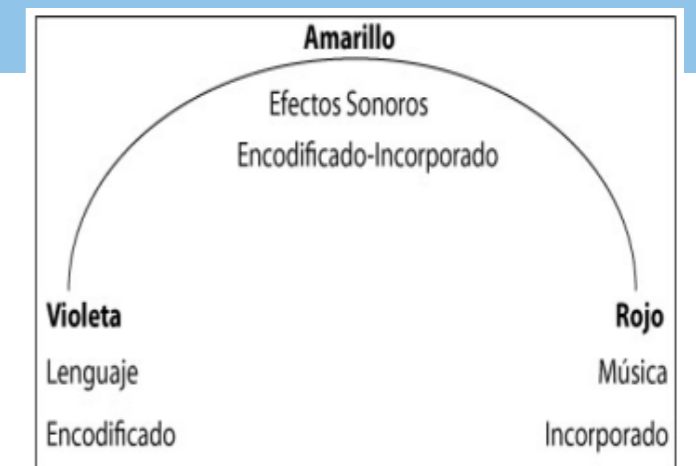
Murch decía que los sonidos encodificados son reconocidos por el hemisferio izquierdo del cerebro y se refieren al lenguaje, un conjunto de códigos que tienen que ser descifrados para entender el mensaje, o sea al texto. Mientras que los sonidos incorporados serán reconocidos por el hemisferio derecho, 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 es 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, 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

⁹ Walter Murch, “Claridad densa, densidad clara”, Filmsound (2000), <http://www.filmsound.org/murch/claridad.htm>.

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 sí 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. Sin embargo, 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 sí mismo como la música.

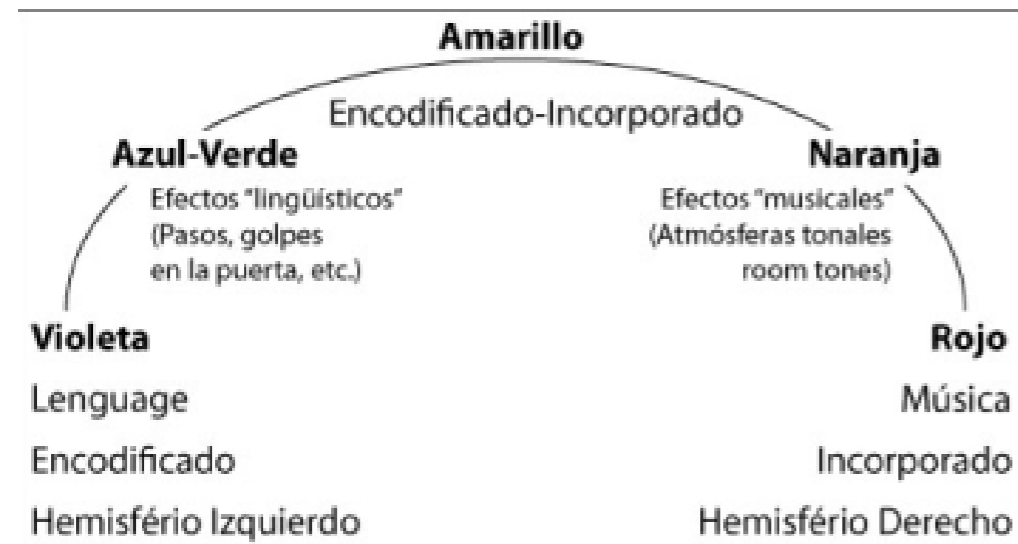


ILUSTRACIÓN 2: ESPECTRO DE SONIDOS INCORPORADOS Y ENCODIFICADOS

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 consciente 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.

Jullier, L. *El sonido en el cine*. Barcelona: Paidós, 2007.

Chion, Michel. *AudioVision*. Paris: Nathan, 1990.

Bailblé, Claude. "Oír, escuchar, actuar". Escuela popular de cine y tv (2012), <http://escuelapopularcineytv.wordpress.com/2012/04/18/oir-escuchar-actuar-por-claude-bailble/>

Mckee, Robert. *El guion*. Barcelona: Alba, 2011.

Murch, Walter. "Claridad densa, densidad clara". Filmsound (2000), <http://www.filmsound.org/murch/claridad.htm>.

Alten, Stanley. *El manual del audio*. Guipuzkoa, España: Escuela de cine y video de Andoain, 1997.

Sonnenschein, David. *Sound design: the expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2010.

Murch, Walter. "Estirando el sonido para ayudar a liberar la mente". Filmsound (1995), <http://www.filmsound.org/murch/estirando.htm>.

BIBLIOGRAFÍA