

APUNTES PARA (RE) PENSAR LA PEDAGOGÍA EN LA ENSEÑANZA DEL SONIDO CINEMATográfico

Mauricio Acosta

Todo discurso sobre la imagen se empeña en ser una búsqueda de la 'palabra pertinente'. Más que enseñar o aprender a ver y oír, cualquier habla (coloquial, crítica, histórica, teórica) intenta aclarar lo que puede ser dicho sobre lo visto y oído, forzando el ámbito en el que van a moverse los decires: las malas influencias, el buen gusto, la segura autoría, las necesarias pistas, el posible valor, la ajustada técnica, el certero significado, el oscuro sentido. No se trata tanto de ver y oír (más), como de poder hablar (algo) a partir de lo sentido en pantalla. Todo discurso sobre la imagen y el sonido acaba (irremediable, inconscientemente) dictando las normas de aquello contable a partir de lo mostrado.¹

Luis Alfonso García.

¹ Luis Alfonso García, *La oscura naturaleza del cinematógrafo: raíces de la expresión audiovisual* (España: Contraluz libros de cine)





1 Logro de aprendizaje: Enseñar a trabajar/ apreciar el sonido en la Galaxia Gutemberg

Es un lugar común dentro de la práctica profesional, el discurso académico e incluso el coloquio callejero escuchar frases como que el sonido es un elemento importante dentro del lenguaje cinematográfico. El sonido es el cincuenta por ciento de la película. El sonido aporta de forma sensorial al desarrollo dramático de la narración de un film. Y todos lo repiten a voz en coro, sin siquiera preguntarse cuál es el asidero de dichas afirmaciones.

En realidad no existe, en apariencia, tal asidero. Según González Requena y Luis Alonso García,² es un desatino histórico considerar que la imagen y el sonido, en el tiempo actual, comparten un mismo nivel de importancia y asimilación dentro de la cultura, la razón: la imprenta. El famoso invento de Gutenberg, en 1440 aproximadamente, cambió no solo el espacio y la forma de los consumos culturales, sino que modificó la forma sensorial en el que

las personas se relacionaban con su entorno.

Antes del invento de Gutenberg la oralidad era sobretodo la forma de comunicación más usada dentro de los reinos, conventos y ágoras. Esto quiere decir que la gente trabajaba sobretodo con el sentido de la audición. Gutenberg y su invento, con el devenir de los años, cambiaron esta realidad mutándola en una donde la visión se convirtió en el primer filtro por donde las personas consumían información. Se pasó, como plantea Requena, del acto de escuchar palabras y entonaciones al de ver signos, letras, que conforman palabras, y así sucesivamente hasta trastocar el contenido latente de las

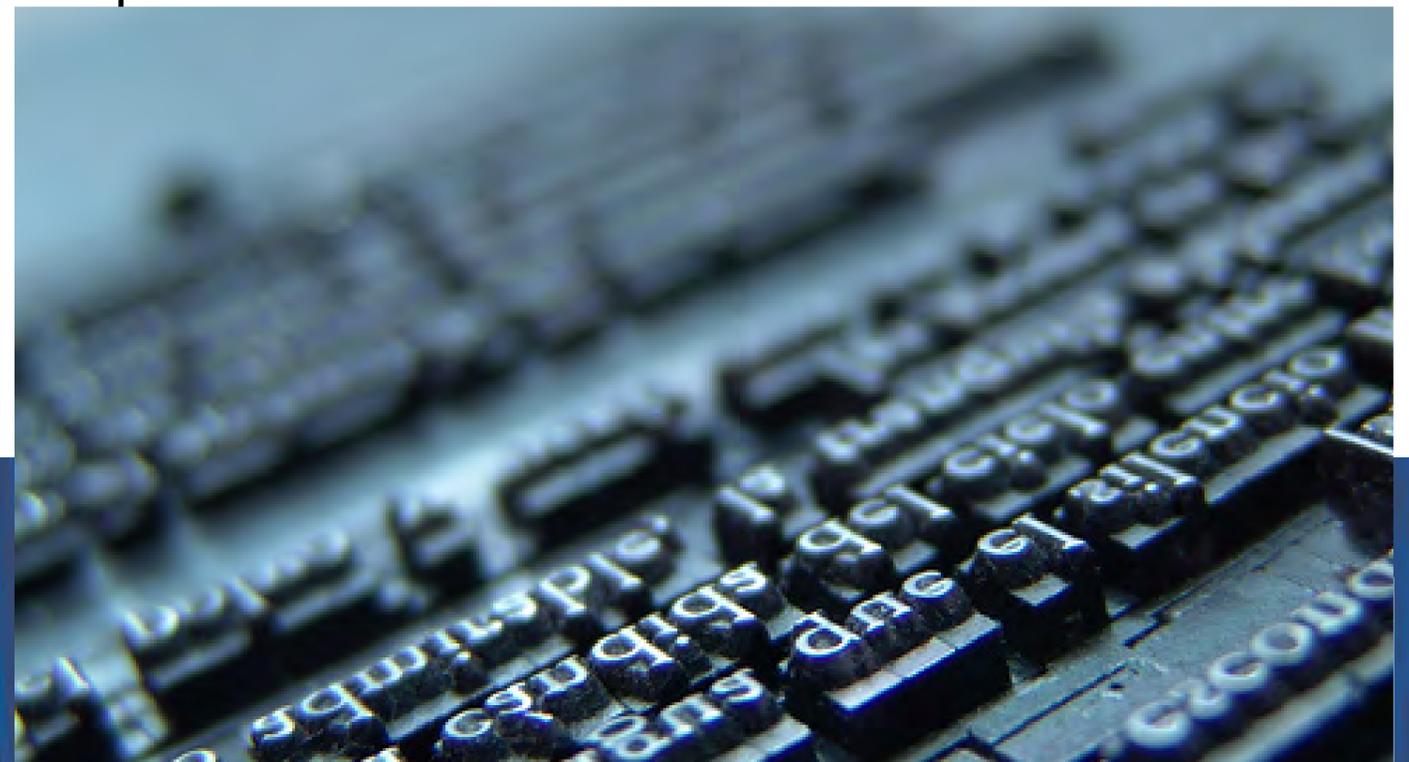
cosas de lo sonoro a lo visual.

Quien esté leyendo esto, seguramente considerará la argumentación como un acto romántico de defensa de un sentido (el auditivo). Sin embargo, esta minucia resulta interesante si se trata de entender por qué los profesionales del sonido concuerdan en que este oficio es el menos valorado, trabajado y considerado dentro de las producciones cinematográficas, y por qué solamente ha quedado como un discurso retórico dentro de

la literatura especializada.

Concordar con Requena y García resultaría en una conclusión interesante, y que además ayudaría a establecer una nueva metodología de trabajo para la enseñanza y la práctica del sonido cinematográfico. Esta es: el mundo es sobretodo visual, primero por evolución tecnológica y segundo por facilidad tecnocrática. Como plantea Guy Debord la tecnología devino material de consumo, el consumo devino espectáculo, el espectáculo se consolidó como una forma social de reconocimiento y autoaceptación,³ es decir, la imagen es lo que conecta al individuo con el mundo, lo hace parte de él. La imagen la forma absoluta de reconocimiento social.

Este nuevo estatuto ontológico alrededor de la práctica cinematográfica, demanda la creación de nuevas estrategias orientadas a sustentar la pertinencia (por todos defendida) del uso del sonido en el cine, pero desde una mirada que lo coloque en diálogo permanente con las necesidades de una sociedad encantada por el universo de la visualidad. En este sentido se vuelven importantes las acotaciones hechas por Robert Bresson alrededor del sonido en el cine, en donde plantea, por ejemplo, y con mucha objetividad, que el sonido no puede contar cosas que la imagen sí, y viceversa.⁴



² Ibidem.

³ Guy Debord, *La sociedad del espectáculo* (Valencia, España: Pre Textos, 2005)

⁴ Robert Bresson, *Notas sobre el cinematógrafo* (Madrid: Ardora, 1997).

2

Logro de aprendizaje: Construir un cuerpo pragmático que incorpore referencias teórico prácticas

Surge entonces un nuevo obstáculo, al ya mencionado problema de la hegemonía visual, se suma ahora un problema de la formación. Ambos se traducen en que muy pocos estudiantes van a desarrollar facultades para ejercer como sonidistas profesionales. Obviamente, el común dirá que esto es un problema de selección profesional, es decir, muy pocos quieren adoptar al sonido de cine como su trabajo profesional. En verdad, esta es un explicación muy somera del problema, y que sirve, además, para justificar los vacíos curriculares de la educación formal, y la falta de guía pedagógica para que los estudiantes conozcan sus opciones dentro de un campo laboral (el cinematográfico), que aún siendo nuevo en el Ecuador, es excluyente y competitivo.

La realización del sonido cinematográfico demanda, de parte de quién lo ejecuta, un conjunto de competencias venidas en primer orden de un conocimiento teórico nacido en las ciencias exactas: la física (igual que la fotografía). Sin embargo, plantea una serie de complicaciones comprensivas por parte de los estudiantes. En primer lugar porque la idiosincrasia ha determinado que el cine más que un oficio es un divertimento, y desde esa perspectiva el compromiso científico queda totalmente anulado del campo académico. Es muy común escuchar en el aula de clase frases como: "estudio cine porque no me gustan las matemáticas".

El resultado de este tipo de valoraciones redundará en que cuando el estudiante se enfrenta a una situación de rodaje, no está en condiciones claras de reconocer qué técnica, y qué método, usar para resolver los problemas que el set presenta. Sobre todo se tratan de problemas teóricos, vacíos en el conocimiento, que les impiden establecer una estrategia de trabajo, por ejemplo: problemas acústicos (cómo suena la locación), electroacústicos (qué micrófono usar en una locación determinada); y luego problemas estéticos (qué es lo que sugiere el guión para el tratamiento sonoro de una escena).



En un territorio idílico el estudiante de sonido cinematográfico debería acumular, durante su ciclo de estudios, una serie de conocimientos técnicos, estilísticos y estéticos que al final de su carrera apoyen su toma de decisiones dentro de una situación de rodaje y de postproducción. Estos conocimientos, necesariamente deberán combinar elementos teóricos (acústicos, electroacústicos y psicoacústicos) que se apliquen, o traduzcan, en técnicas específicas de trabajo. Solamente con esta mezcla de destrezas estarán en condiciones de aportar criterios estéticos y de creación cinematográfica

Randy Thom, diseñador de sonido, reflexiona sobre el uso del sonido para cine, pero traslada sus preocupaciones al territorio de los directores, quizá productores. Es decir, el sonido en el cine no es netamente responsabilidad del sonidista, lo es también del director, del editor, etc. Según este, el sonido es responsabilidad de todo un equipo de trabajo, separado por áreas, que está sumando esfuerzos por un bien común: la película. Y del mismo modo, el sonidista es corresponsable del film con las otras áreas.⁵

⁵ Randy Thom, "Designing a movie for sound", Filmsound (1999) http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm.

3

Logro de aprendizaje 3: Incorporar la necesidad del sonido dentro del imaginario cinematográfico



Se ha mencionado ya el hecho de que todos mencionan la importancia del sonido en el cine, pero muy pocos han logrado describir la operatividad de dicho axioma. ¿En dónde, efectivamente, radica dicha importancia? ¿Cuáles son, precisamente, los elementos que colocan al sonido como un eje narrativo fundamental dentro de la práctica cinematográfica?

Laurent Jullier menciona que el sonido, al igual que el resto de elementos cinematográficos, tiene un inicio tecnológico. Sin embargo, esta tecnología, al contrario de la fotografía, planteó en su inicio más problemas que avances dentro del lenguaje. Se convirtió en un verdadero “cuello de botella”,⁶ que entre otras cosas causó un retraso en el desarrollo del cine como una forma artística. Este problema se mantuvo hasta la década del 1970, cuando apareció la figura del “sound designer”⁷ con Walter Murch. Cincuenta años después de la inclusión del sonido en el campo cinematográfico los realizadores se empiezan a preguntar cómo hacer viable este elemento dentro del lenguaje.

En este contexto las aportaciones de Ben Burtt, Walter Murch y Randy Thom son esenciales para empezar a dar forma a esa necesidad de incorporar prácticas sonoras que aporten estilística y estéticamente a las obras cinematográficas. Todos estos autores parten de una premisa básica: el sonido es una parte del todo cinematográfico, un engranaje que trabaja de formas muy específicas, pero poderosas, para potenciar no solo la inteligibilidad de una película y su comprensión narrativa, sino que aporta en la construcción de subtexto, y de percepción sensorial.

Es este es el elemento más importante que se debe rescatar cuando se hable del sonido en el cine: cómo trabaja para la obra en su conjunto. En este punto es en donde empiezan a adquirir sentido real, y práctico, las afirmaciones alrededor de la importancia del sonido.

Al contrario de la fotografía, que existe *per se* (sobre todo con la introducción del color), el sonido demanda de parte de sus actantes (sonidistas, directores, guionistas, etc.) la capacidad de previsualizarlo incluso antes de que entre en escena. Por ello Randy Thom propone que el sonido de una película sólo existe si está presente desde el guión, si no se vuelve intrincado y tedioso.⁸

Luego, es importante definir qué tipo de trabajo sonoro hay que hacer en las distintas etapas de una película: registro de directo, edición de diálogos, Foley, efectos y ambientación, música y mezcla final. Cada una de

estas etapas es específica durante su ejecución, pero consecuente la una con la otra. Por ejemplo: una buena edición de diálogos dependerá en gran medida del registro de sonido directo.

Esta especificidad hace que el oficio del sonidista de cine se vuelva más preciso y comprensible para las demás áreas, y al mismo tiempo plantea las aptitudes que debe tener quién lo ejecuta. En pocas palabras, lo vuelve concreto, y es esa concreción la que debería provocar la revalorización del sonido en el cine, ya que en este terreno se está hablando claramente de las necesidades precisas que demanda la obra a ser filmada, editada y mezclada.

Para los y las estudiantes este conocimiento debería ser el resultado de su proceso académico en conjunto. Quizá este es el objetivo final al que la escuela de cine debería apuntar.

⁶ Laurent Jullier, *El sonido en el cine* (Barcelona: Paidós, 2007).

⁷ Obviamente existen, durante este tiempo, ejemplos de films en donde el sonido es importante. Sin embargo la historiografía recalca que entre 1920 y 1970 todavía era un rudimento, un proceso en constante evolución.

⁸ Randy Thom, “Designing a movie for sound”

BIBLIOGRAFÍA:



Bresson, Robert. *Notas sobre el cinematógrafo*. Madrid: Ardora, 1997.

Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Valencia, España: Pre Textos, 2005.

García, Luis Alfonso. *La oscura naturaleza del cinematógrafo: raíces de la expresión aurovisual*. España: Contraluz libros de cine.

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

Thom, Randy. "Designing a movie for sound". Filmsound (1999), http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm.