



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

**LA IMPORTANCIA DE LA IMAGEN SONORA
EN EL CINE**

Tesis que para obtener el título de
Licenciada en Ciencias de la Comunicación
con especialidad en producción

Presenta

Rocío Hernández Urraca

México, D. F., septiembre de 2005



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INTRODUCCIÓN

Los sonidos forman parte de todas las actividades diarias. El sentido del oído se complementa con el de la vista, el tacto, el olfato y el gusto para facilitar la interacción del hombre con su entorno. El sentido del oído tiene la misma importancia que el de la vista, pues son complementarios e indispensables. Esta complementariedad se va extendiendo a las diferentes actividades del hombre a través del tiempo, hasta reflejarse en los medios de comunicación, como el cine.

El sonido ha sido importante desde sus primeras apariciones en la historia del cine, aunque su fuerza expresiva fue descubierta con el tiempo.

La aparición del cine sonoro se dio en Estados Unidos, con *The Jazz Singer (El Cantante de Jazz)*, en el año 1927. Antes de esta película, el cine mudo se apoyaba en las mismas herramientas que la radio, como las voces, la música y los efectos en vivo.

Con el tiempo, las técnicas sonoras y las visuales fueron mejorando. La importancia del sonido se incrementó al convertirse en un elemento espectacular en el cine. Hoy en día, una persona puede tener un equipo de cine o teatro en casa (Home Theater), donde la imagen y el sonido poseen intensidad y calidad similares a las que ofrece una sala cinematográfica.

La tecnología crece junto con la creatividad y poco a poco se van descubriendo más elementos para mejorar la calidad del cine, tanto en el ámbito creativo como en el industrial y tecnológico. Sin embargo, esto no quiere decir que sean complementarios, pues una buena tecnología no es sinónimo de una buena calidad creativa, y viceversa.

Es evidente la falta de importancia que se le da al sonido frente a la imagen. Al ser la vista el sentido más que más se utiliza, el sonido ha sido relegado a un segundo plano, a pesar que éste ofrece una gama infinita de posibilidades creativas.

El sentido del oído se utiliza en la vida diaria y sirve como referente visual, sin embargo, la atención y el estudio de la imagen sonora casi siempre está por debajo de la visual.

La imagen sonora funciona como elemento significativo y como herramienta fundamental para el efecto de la imagen, sin embargo, éste depende de la utilidad que los realizadores le dan al sonido; es decir, no todos saben cómo armonizar el sonido con la imagen. Son pocos los que se arriesgan a entrar en el mundo sonoro para crear un mejor trabajo audiovisual, y esto sucede debido a los múltiples intereses que hay en el ámbito de la cinematografía.

Esta investigación pretende adentrarse en el mundo creativo cinematográfico, más que en el industrial del cine, pues la pregunta que desea contestar no es por qué no se le da importancia a la imagen sonora, sino ¿cuál es la importancia de la imagen sonora y cómo funciona?

Al integrarse la televisión a la vida cotidiana de las grandes ciudades se provoca un descuido del sonido en todos los programas. Por suerte, hoy en día el sonido está recuperando su lugar en el cine y, en algunos casos, en la televisión; por ello se dice que hay un resurgimiento del sonido.

A partir de lo anterior es posible darse cuenta de que los medios audiovisuales requieren de dos sentidos, el visual y el auditivo. Ninguno es más importante que el otro, sólo se complementan y se hacen uno para formar un ambiente armónico. El valor que añade el sonido a la imagen es muy importante en cuanto al mensaje

que el director quiere transmitir a su público. El sonido tiene la capacidad de fusionarse con la imagen para crear una armonía visual y auditiva.

En los medios audiovisuales el sonido, que es esencial para la transmisión de mensajes y puede ser utilizado de muchas maneras, se divide en cuatro partes: música, silencio, efectos y voz, que serán materia de estudio de este trabajo.

Es de suma importancia que se conozca el efecto del sonido tiene frente a la imagen en la transmisión de los mensajes, sobre todo para los futuros realizadores de radio, cine y televisión, pues si les interesa integrarse al mundo de los medios de comunicación se darán cuenta de la trascendencia que tiene el equipo humano sonoro (técnicos y creadores) en cualquier producción.

En esta investigación se analizará la importancia de la imagen sonora frente a la visual mediante el estudio de caso de una película magnífica en la cual el sonido le da mucha fuerza a la imagen, a tal grado que integra al espectador a la historia, se trata de *Réquiem por un sueño*, dirigida por Darren Aronofsky.

En una entrevista realizada por Anthony Kaufman, de Golem Producciones, éste pregunta a Aronofsky acerca del sonido en sus películas, y Darren responde, entre otras cosas, que se puede utilizar el sonido para captar las experiencias subjetivas y atrapar a la audiencia con la película.

El propio Aronofsky comenta que esta película utiliza el sonido como una herramienta creadora de sentimientos ajenos, pues permite escuchar sonidos que provienen del interior de los personajes. De esta manera, el efecto de la historia es mucho más intenso, ya que los sentimientos de los personajes conmueven. Además, Aronofsky y su equipo integran la imagen y el sonido como dos fuerzas que juntas pueden crear resultados impresionantes en el espectador, sobre todo al magnificar los sonidos suaves (producidos al encender un cigarrillo o poner el

cerrojo a la puerta), además de crear imágenes fotográficas de gran belleza que impresionan sólo con escuchar la primer nota de la melodía.

Este trabajo se divide en tres capítulos.

El primer capítulo, denominado “Del cine mudo al cine sonoro”, es histórico. El subcapítulo 1.1., titulado “Un paso más del hombre en su intento por reproducir la realidad”, está dedicado a mostrar los antecedentes históricos que hicieron posible el cine sonoro, basados en la necesidad del hombre por imitar su entorno natural. En el 1.2., titulado “El sonido como elemento acompañante de la imagen desde sus inicios en la historia del cine”, se demuestra que el sonido fue indispensable desde los inicios del cine, aunque la fuerza de éste frente a la imagen fue descubierta con el tiempo. De este subcapítulo se desprende el 1.2.1., llamado “El cine sonoro en México”, que tiene como objetivo particularizar la llegada del cine sonoro a México, además de las reacciones derivadas de ello.

En el subcapítulo 1.3., que lleva por nombre “Los géneros cinematográficos derivados del sonido”, se indica uno de los cambios contundentes que provocó la llegada del sonido al cine, pues gracias a él surgieron nuevas formas de expresión narrativa, como el musical. De éste se desprende el 1.3.1. y el 1.3.2.: en el primero, llamado “Escuelas de cine”, se explican, de manera breve, las principales escuelas y sus aportaciones a la narrativa cinematográfica; y en el segundo, que se titula “Cine de autor”, se explica la aportación artística y creativa de esta peculiar manera de hacer filmes.

Por otro lado, el subcapítulo 1.4., llamado “Los pros y los contras en el cambio del cine mudo al cine sonoro” demuestra que las críticas sobre la utilización de sonido en cine no interrumpieron el curso de la historia, a pesar de que grandes personalidades, como Charles Chaplin, se oponían a él. Por último, en el 1.5., que

lleva por nombre “El cine sonoro y el espectador”, se demuestra que el hombre tuvo que acostumbrarse a un novedoso medio audiovisual que mostraba un acercamiento más certero de la realidad del ser humano.

El segundo capítulo lleva por nombre “La imagen sonora”, y en él se explica la importancia de la imagen sonora en el cine. El subcapítulo 2.1. se titula “El hombre y su entorno sonoro”, y en él se demuestra que el ser humano depende de los sonidos para interactuar de mejor forma con su entorno; además, se aclara el concepto de imagen sonora, su funcionamiento y su importancia. El 2.2. es uno de los más importantes, pues en él se explican los cuatro elementos del sonido. El subcapítulo lleva por nombre “La categorización de la imagen sonora”, y en éste se explican y demuestran las múltiples técnicas que el sonido ofrece a la estética narrativa cinematográfica.

El subcapítulo 2.3., titulado “La importancia del equipo humano y técnico en la reproducción del sonido”, contiene dos rubros: “El equipo humano”, “El equipo técnico”, “El doblaje y la posincronización”. En éste se demuestra que el sonido constituyó un parteaguas en la construcción del cine.

En el tercero y último capítulo se analiza la película *Réquiem por un sueño*. El subcapítulo “Un acercamiento al director”, contiene una pequeña biografía de Darren Aronofsky; “*Réquiem por un sueño*, la trama”, estudia la historia que se desarrolla en la película; “Realización y posproducción de *Réquiem por un sueño*”, donde se muestra el proceso en la realización y la posproducción del filme; y “Estudio de caso de *Réquiem por un sueño* basado en los elementos teóricos de la banda sonora”, en el cual se comprueba que esta película es un claro ejemplo del buen uso del sonido en el cine.

La complementariedad entre el sonido y la imagen constituye una alianza muy estrecha en torno al mensaje que se quiere expresar en un audiovisual, sin embargo, en la mayor parte de los éstos el sonido se ve desplazado a un segundo rango.

Esta investigación pretende argumentar la importancia del sonido para los medios audiovisuales, con ello se desea abrir las posibilidades creativas, mostrando los beneficios que se pueden obtener con la realización un buen trabajo sonoro.

CAPÍTULO 1

DEL CINE MUDO AL CINE SONORO

Un sonido no se capta de igual forma acompañado con la imagen y una imagen no se capta de igual forma con sonido. A esta complementariedad entre los elementos Michael Chion la llama *reciprocidad del valor añadido*.¹

Según Chion, el hombre, en su necesidad por apropiarse de la realidad, inventa novedosas formas de expresión, visuales y auditivas.² La fotografía (por ejemplo, en el caso del retrato) causó la apropiación de la imagen por parte del espectador. Esta nueva forma de expresión también permitió al espectador conocer eventos que quizá nunca hubiera podido presenciar, como las imágenes de alguna guerra, de un presidente, de otro país, de algún familiar, de alguna celebridad, entre otros.

Eso también ocurre con el sonido, pues la radio ofrece la posibilidad de transportar al hombre a otros lugares por medio de la imaginación. Tanto la voz como la música y los efectos poseen muchos recursos que sirven para construir ambientes que provienen de la realidad.

Cada uno de estos inventos produjo importantes consecuencias en la sociedad, pero no cabe duda que uno de los más impresionantes para el espectador fue el cine. La posibilidad de ver una imagen en movimiento provocó, por distintas razones, que este invento se convirtiera en un medio de integración social. En primer lugar, el hombre dio un paso más en la reproducción de la realidad; se mostró la vida del hombre en sus distintas clases sociales, diferentes culturas, religiones, etcétera; se crearon nuevos lenguajes visuales que originaron una estética narrativa de la imagen en movimiento, y se dio paso a una nueva forma de mostrar el arte.

¹ Michael Chion, *La Audiovisión*, Editorial Paidós, Buenos Aires, 1993, p. 20.

² *Id.*

El efecto del cine mudo incrementó cuando se incluyeron otros elementos de la realidad, como el sonido. Éste, muy utilizado en la vida cotidiana, otorgó al cine nuevas herramientas para la imagen. Con el tiempo, el sonido adquirió más aceptación del espectador debido a la intervención de la creatividad en los procesos de filmación.

El cine o la cinematografía es un arte que tiene la particularidad de proyectar sobre una pantalla imágenes en movimiento, para ello se requiere de una serie de fotografías o cuadros por segundo que, al presentarse uno tras otro a cierta velocidad, causan un engaño al ojo humano, provocando esta *realidad visual*. Son muchos los antecedentes de este gran invento y bastantes los personajes que dedicaron su vida para mejorar esta nueva forma de hacer arte; de entre los más importantes destacan los siguientes:

- En China, 5,000 años antes de Cristo. Las sombras chinescas y las sombras de figuras sobre la pared o tela.
- Athanasius Kircher (alemán), siglo XVII. La linterna mágica. Caja con fuente de luz y figuras amplificadas por medio de lentes.
- Joseph Nicéphore y Louis Jacques Mandé Daguerre (franceses), siglo XIX. La fotografía.
- Peter Mark Roget (británico) y Joseph Antoine Plateau (belga), siglo XIX. Investigaciones sobre la persistencia retiniana.
- W. G. Horner (estadounidense), 1833. El zootropo (juego circular de imágenes).

- Émile Reynaud (francés), 1877. Teatro óptico (combinación de una linterna mágica y espejos, para proyectar imágenes de dibujos en una pantalla).
- Eadweard Muybridge (estadounidense). Descomposición de una carrera de caballos en fotogramas.
- Thomas Alva Edison (estadounidense), William Kennedy Dickson (escocés). El kinetoscopio (aparato cinematográfico).

Gracias a todos estos avances los hermanos franceses Louis y Antoine Lumière consiguieron crear imágenes en movimiento por medio del cinematógrafo (mecanismo de arrastre para la película). La presentación de este invento fue el 28 de diciembre de 1895 en el Gran Café de París, con la película *El arribo del tren*. Por ello, los hermanos Lumière son considerados los precursores del cine.

Los primeros espectadores, que eran grandes personalidades, quedaron maravillados con el gran espectáculo, incluso algunos salieron corriendo pues creyeron que el tren iba hacia ellos. Así, con esa clase de efectos en la gente el cine se hizo cada vez más popular.

Las técnicas cinematográficas y la calidad de las películas mejoraron, sin embargo, cabe destacar que una buena película no depende de una buena técnica (pues las tecnologías sólo sirven para facilitar la filmación), sino de la capacidad artística y creativa de los realizadores.

1.1 Un Paso más del hombre en su intento por reproducir la realidad

Según Rusell Lack,³ el hombre en su intento por conquistar la naturaleza ha creado un mundo artificial al imitar todo lo que sucede en la realidad. Esto se debe a la necesidad interna de cada ser humano por encontrar la verdad de todo lo que ocurre en el universo. Sin hallar aún todas las respuestas que se plantea día a día, sigue experimentando y analizando la realidad con el objetivo de entenderla, reproducirla e inclusive “mejorarla”.

Desde la creación de una planta de plástico hasta la manipulación genética de los alimentos; de la observación de las estrellas al intento por conquistarlas. Así es como vive y como seguirá viviendo el hombre en su afán constante e infinito por reproducir la realidad. La fotografía significó un gran paso para hombre, con ella fue capaz de captar una imagen fija proveniente de la realidad. Aunque algo parecido ocurrió con otros inventos, es indudable que el cine ha sido uno de los más avanzados y el que más ha impresionado a la humanidad.

La idea de crear imágenes en movimiento era inconcebible poco tiempo atrás de que el cine surgiera, como ahora es imposible pensar en otros avances tecnológicos que con seguridad formarán parte de la vida cotidiana en un futuro no muy lejano.

El hombre integra a su vida una serie de aparatos reproductores de la realidad que acepta como comunes y esenciales.

En un principio las imágenes que se proyectaban eran sólo un reflejo de lo que sucedía en la vida ordinaria de aquella época. Por ejemplo *La llegada del tren*, que sólo duró algunos segundos, provocó un efecto impresionante en los espectadores. Con ese mismo éxito se exhibió en México la película *Díaz a caballo*.

³ Rusell Lack, *La música en el cine*, Editorial Cátedra, Madrid, 1999, p. 15.

De esta forma, el cine creció y adquirió nuevas formas de expresión: como un nuevo invento; como una herramienta política generadora de mensajes; como un nuevo medio de expresión artística, y como una industria lucrativa generadora de entretenimiento.

Además de adquirir estas formas de integración en la sociedad, el cine ha prosperado en lo técnico y en lo creativo. Quienes tienen gran interés en el cine han encontrado nuevas formas de expresión y entretenimiento por medio de los avances tecnológicos.

Poco a poco, el cine fue integrando varios elementos técnicos que aseguraron nuevos éxitos taquilleros: el sonido en la voz, los efectos, la música e inclusive el silencio; el tiempo en la duración de las películas y la subdivisión en cortometrajes, medimetrajes y largometrajes; la calidad de la imagen por medio de novedosos proyectores y, en la actualidad, la integración de la proyección digital y el color que da más realismo y más vida a la imagen.

A estos avances se han sumado otros elementos que mejoran la imagen y el sonido del filme. La calidad de la película crece y como consecuencia las ventas aumentan.

Lo que se conoce hoy como cine es tan sólo otro paso más del hombre en su camino por reproducir la realidad. Incluso, el cine aún puede crecer y ofrecer más alternativas de entretenimiento, como las películas en tercera dimensión, que son otro intento por crear un ambiente más real y convincente, que invite al espectador a sentir lo que está sucediendo en la pantalla.

Las técnicas mencionadas incluyen la percepción de más de dos sentidos. También se ha integrado el olfato, pues se coordinan olores significativos,

sincronizados con el sonido y la imagen. Pero el hombre necesita lucrar con todo lo novedoso y aún no ha encontrado la forma de hacerlo por medio de esta especie de películas.

Poco a poco, estas nuevas técnicas se irán integrando al cine para crear un espectáculo diferente que forme parte de la cotidianidad del hombre que tenga acceso a estas novedades.

A ciencia cierta no se sabe lo que le depara a la industria cinematográfica, pues son muchos los factores que pueden intervenir en su crecimiento o su desplome. Aunque este aspecto se abordará con posterioridad, interesa dejar aquí bien claro que el afán del hombre por avanzar en la conquista de la naturaleza y ser mejor que ella es inagotable, sin embargo, en ese intento ha creado un mundo alterno capaz de ofrecer diversas satisfacciones.

1.2 El sonido como elemento acompañante de la imagen desde sus inicios en la historia del cine

El cine surgió como una novedad capaz de transmitir imágenes en movimiento. Esto causó un gran alboroto en la población ansiosa por presenciar este maravilloso espectáculo.

Luego de que el cinematógrafo se estableciera en una etapa burguesa en la cual sólo la gente con poder y las grandes familias tenían acceso, se crearon las grandes salas para la población en general. Éstas no estaban adaptadas para ver cine, eran más bien teatros y otros recintos parecidos. Mucha gente asistió a las salas para conocer este nuevo invento que abriría las puertas a grandes proyectos tecnológicos. Sin embargo, la gente, al no estar acostumbrada a tremendo cambio, se sentaba en las butacas y comenzaba una charla con su acompañante.

El ruido de los espectadores ansiosos incrementaba cuando se apagaban las luces de la sala y comenzaba la película.

Todos comentaban lo maravilloso que era ver cine y lo extraño de reunirse en una sala a oscuras con un grupo de desconocidos. Al estruendoso ruido del público se añadía el ruido del proyector, pues la tecnología cinematográfica apenas daba sus primeros pasos. "Sin música no había razón para guardar silencio, pues la gente sólo buscaba divertirse y esto se volvía un circo de gladiadores".⁴

Russell Lack hace una comparación muy acertada entre lo que sucedía en ese entonces y lo que sucede en *Cinema Paradiso* (1988), donde el público es el actor principal del espectáculo. Todo este desorden originó una gran idea: si el espectáculo incluye sonido, no habrá necesidad de que el público participe.⁵

En 1890 se integró al cine el acompañamiento de piano en vivo, que constaba de un pianista que tocaba alguna melodía, según su preferencia, y así contribuía en varios aspectos, principalmente: neutralizaba el ruido que producían los proyectores de esa época; disminuía la necesidad del espectador de hacer ruido mientras veía y escuchaba algo, y se incluía un elemento artístico que gustaba a la gente: la música.

Beaton Welford asevera que "la combinación era perfecta desde el punto de vista fisiológico, porque cuando es exclusivamente el sentido de la vista el que está ocupado, la gente se cansa más fácilmente que cuando está ocupando al mismo tiempo otro sentido, el del oído".⁶

⁴ Lack Rusell, *La música en el cine*, Editorial Cátedra, Madrid, 1999, p. 20.

⁵ *Ibid.*, p. 22.

⁶ Beaton Welford, *Know your Movies*, Hollywood, 1932, p. 82.

Ésta fue la primera aparición del sonido en el cine. Claro que ésta no se acerca nada a la forma en que hoy en día es utilizado el sonido frente a la imagen, pues al pianista no le importaba lo que sucedía en la pantalla cuando tocaba alguna pieza, sino que elegía la música según su preferencia.

El director de sala también seleccionaba la música pero no con el objetivo de que empalmara de alguna forma con la imagen, sino para satisfacer su gusto musical.

El director de la película no intervenía en la música, pues no era responsable de que la imagen y el sonido estuvieran sincronizados para crear un mejor filme. Este interés le correspondía de manera directa a la sala. A pesar de que la música no funcionaba como complemento de la película debía tener una cierta calidad. El pianista debía ser afinado, pues si llegaba a desafinarse o a equivocarse causaba distracción en el público y era muy difícil que éste se volviera a concentrarse en la función.

En un intento por capturar el sonido, Demeny y Edison inventaron el fonógrafo y el kinetógrafo, respectivamente, para sincronizar la imagen y el sonido, sin embargo estos aparatos fueron un fracaso debido a varios factores técnicos, ya que no se obtenía una sincronización exacta, la reproducción de los sonidos era de muy mala calidad y no había una amplificación eléctrica, sino mecánica, lo que causaba que el volumen fuera muy bajo.

Cuando el sonido comenzó a tener un lugar dentro de la imagen surgieron varias ideas para mejorar las producciones cinematográficas. Así, en el año 1911, un músico reconocido de nombre Clarence E. Sinn dio algunas reglas rítmicas: mencionó que el ritmo de la escena conduce la aceleración de la música. Por otro lado, en Japón, los encargados del proyector aceleraban y disminuían la

velocidad de la película, según su gusto, para imprimirle una especie de drama a la historia.

Las variaciones del ritmo se fueron incrementando y se diferenciaban en los distintos países de Europa, debido a las diferentes costumbres y formas de vida que influyen en cualquier aspecto de la vida social. Por otro lado, las ideas de montaje eran muy variadas y, por tanto, el sonido se integró en el montaje de distintas maneras.

Los realizadores de cine se percataron de las formas que el sonido podía servir a la imagen para darle un ambiente *natural* o artificial.⁷

En un inicio, se buscaba una especie de ritmo novedoso, sin embargo sólo se lograron ritmos muy evidentes. Russell Lack da algunos ejemplos del patrón de lectura sonora:⁸

Mar y cielo: música suave y amable.

Nubes sugerentes: sube la música y se acelera ligeramente.

Grandes olas: música salvaje.

Según Russell Lack, con el tiempo al pianista se unieron otros músicos, formando grandes orquestas, las cuales debían ser muy buenas porque la intención de la música ya comenzaba a tener elementos significativos frente a la imagen.⁹

Ya se han mencionado algunos datos sobre el surgimiento de la música en el cine, en el sentido en que ésta se incorporó al espectáculo en vivo, sin embargo,

⁷ Lo *natural* se refiere a los sonidos que provienen de la realidad y que el ser humano reconoce porque los ha escuchado alguna vez; en cambio, los sonidos artificiales son aquellos que no provienen de la realidad y, sin embargo, se utilizan en el cine de múltiples formas.

⁸ Russell Lack, *La música en el cine*, Editorial Cátedra, Madrid, 1999, p. 37.

⁹ *Id.*

otros elementos, como la voz, se integraron al cine. Ésta tiene sus inicios en Japón con los llamados katsuben, los cuales eran comentaristas de la película. Muchas veces interpretaban y comentaban lo que sucedía en la pantalla. A esta actividad se le conocía con el nombre de benshi.

Con el tiempo los katsuben adquirieron mucha popularidad debido a sus grandes dotes como actores; incluso llegaban a publicar sus grabaciones más famosas, las cuales se vendían muy bien. Con posterioridad, los katsuben se transformaron en dobladores de las voces de la pantalla en vivo.

El éxito de estos comentaristas se extendió por todo el mundo y llegaron a ser un nuevo modelo de espectáculo cinematográfico, sin embargo, el realismo del espectáculo aún estaba lejos de ser lo que hoy en día se conoce como cine sonoro. En 1908, el Columbia Theater propuso que los comentaristas adquirieran la capacidad de imitar efectos reales para darle mayor fuerza al espectáculo. Lyman H. Howe fue el pionero de los efectos en vivo. Este conocido estadounidense creó una compañía en 1911 llamada Howe, que se dedicaba a dirigir las bandas sonoras de algunas películas. De esta manera surgen el director de sonido y el musicalizador, aunque éstos no se integraban al equipo del director de cine y los demás trabajadores creativos.

El comentarista no podía hacer todo el trabajo, por lo que para darle más realismo a la imagen se unieron actores y actrices que doblaban las voces de los personajes. Estas voces eran seleccionadas previamente, de modo que encajaran con el personaje que se veía en la pantalla.

En esta época se producían efectos sonoros con instrumentos y materiales diversos, tal como en la radio. Todos estos elementos que se integraron al cine, como la música, la voz y los efectos, crearon un ambiente más real. El

sentimiento de rareza ante algo novedoso fue desapareciendo para convertirse en la fascinación de presenciar un espectáculo que incluía, por un lado, el resultado de un trabajo cinematográfico llevado a la pantalla y, por el otro, el trabajo en vivo del sonido. Estos dos elementos debían sincronizarse para crear un solo ambiente.

En cuanto a las bandas sonoras originales, en 1908 Camille Saint Saens fue uno de los primeros compositores que creó una partitura original para una sola película llamada *I'Assassinat-Presto*. Otros músicos lo intentaron con otras películas aunque había una dificultad con la sincronización. Este problema se resolvió cuando Winkler, experto en repertorios de orquestas, creó el llamado *pliego de sincronía*. Este documento era una guía o guión musical que indicaba las entradas y salidas de la música, así como el volumen y la intensidad de la música.

Las hojas de sincronización desplazaron a muchas orquestas, de manera principal a las de poca experiencia y las que tenían un repertorio pobre, pues las partituras que debían interpretar requerían orquestas de gran calidad. Además, este tipo de partituras necesitaba que las orquestas fueran dirigidas por un experto arreglista y un buen director capaz de seguir al pie de la letra el pliego, pues éste incluía también trabajos más complicados, como suavizar transiciones.

Como consecuencia del éxito obtenido, algunos compositores se dedicaron a crear guiones musicales, lo cual causó que la demanda de nuevas bandas sonoras incrementara de forma considerable. Para 1915, el cine y los compositores comenzaron a crear alianzas que reunieron nuevos puntos en favor del sonido.

En el año de 1913, J. S. Zamecnik creó el llamado *The Sam Fox Moving Picture Music Volumes*. Éstos tenían títulos como "Escena de tormenta", "Ataque indio",

“Beso de amantes”, entre otros. Los temas correspondían con lo que por lo general se veía en la pantalla. Estas melodías tenían ya un objetivo que era integrar la música con la imagen. De esta forma, la necesidad de unir la imagen y el sonido fue cada vez más imperiosa.

La voz y los efectos continuaron su desarrollo de la misma forma, aunque las técnicas de los efectistas y de los actores mejoraron de manera paulatina junto con la música.

La música tiene una importancia fundamental frente a la imagen. Es el primer elemento del sonido que funciona en un ámbito fuera de la realidad, pues se utiliza en algunas escenas aun cuando en la realidad no exista. Un ejemplo de esto podría ser una escena en la que un hombre camina en la inmensidad del desierto, y a pesar de la soledad que lo rodea se puede escuchar una pieza musical de fondo. Esta herramienta que otorga el sonido a la imagen también se aprovecha en la voz y los efectos.

Una de las obras cinematográficas reconocida por su alto nivel innovador es *El nacimiento de una nación*, de 1915, en donde Griffith incluye una banda sonora exclusiva para esa película. Este director es de los primeros en reconocer la importancia del sonido frente a la imagen. De esta manera, los directores de cine tienen un doble trabajo: dirigir la imagen y el sonido.

Cada cual lo hace con su propio estilo y de esta manera descubren otras formas de usar el sonido. Luis Buñuel, por ejemplo, utiliza algunos tangos que contrastan con la imagen en *El perro andaluz*.

Russell Lack comenta acerca del trabajo de Einseistein en *El acorazado de Potemkin*, que este director presenta la música como contrapartida directa de la

imagen. Cuando la imagen fílmica es relativamente estática, las propiedades se pueden beneficiar por medio de la banda sonora y viceversa.¹⁰

Con estos ejemplos, es posible darse cuenta que la creatividad de estos personajes fue invadiendo el ámbito sonoro para crear nuevos efectos visuales. En cuanto a la función de la música frente a la imagen, Russell asevera: “La música no es un sonido únicamente, es un movimiento rítmico y melódico, una continuidad significativa en el tiempo. La música hace que las imágenes mudas participen de su continuidad”.¹¹

La experimentación cinematográfica dejó frutos en el ámbito de la sincronización entre imagen y sonido para dar paso a la primera película sonora. Algunos inventos son los siguientes:

- Sound on Disc: sistema de sincronización que en un tiempo ocupó la Warner Bros.
- Sound on Film: inventado por el estadounidense Lee de Forest; inscribe el sonido sobre una cinta perforada, facilitando su montaje.
- Fox Case System: inventado por William Fox; es una variación del Sound on Film.
- Vitaphone: se empieza a utilizar en 1926 y marca, según William Hays (presidente de la Motion Picture Producers and Distributors of America), “una nueva era para el sonido en el cine”. El sistema se basaba en la amplificación eléctrica de los discos, leídos por platinos eléctricamente sincronizados por la cámara y el proyector.

¹⁰ *Ibid.*, p. 58.

¹¹ *Id.*

Al borde de la bancarrota, en 1926 los estudios de la Warner Bros decidieron arriesgar su futuro en la inversión del sistema Vitaphone. El primer estreno de la Warner con éste fue *Don Juan*, una película muda acompañada de música y efectos sonoros. El estudio llevó el proceso Vitaphone aún más lejos en su adaptación del éxito de Broadway *El Cantante de jazz*, escrita por Samson Raphaelson en 1927 y considerada como la primer película sonora de todos los tiempos. La cinta se divide en varias partes sonoras: 20 minutos hablados; música de Tchaikovsky; canciones de jazz (populares), y fragmentos musicales de autores desconocidos.

- “En la historia de esta película, Jakie decide dar la espalda a la tradición familiar y se transforma en el cantante del cabaret Jack Robin. Cuando regresa a casa a visitar a sus padres, su madre le acoge con cariño (Eugenie Besserer), pero su padre le trata con frialdad porque piensa que Jack ha traicionado sus orígenes por elegir el jazz para sus canciones. Varias oportunidades de reconciliación son malogradas por la terquedad de Jack y de su padre. En la víspera de su mayor triunfo en la escena, Jack se entera de que su padre se está muriendo. Por respeto a él, Jack cancela su participación la noche de estreno para asistir a los servicios de expiación en el templo y canta el Kol Nidre en lugar de su padre. Una imagen sobreimpuesta, nos muestra que el alma del padre de Jack ha perdonado al fin a su hijo”.¹²

La película atrajo al público por varios meses y convirtió a la Warner Bros en la empresa más importante de Hollywood.

¹² <www.apopoybaco.com/cinejazzprincipal.htm>

Pero la crítica no se hizo esperar en relación con la incorporación del sonido al cine. Para 1930 muchos se manifestaron en favor del sonido, sobre todo si se trataba de la música, y pedían respeto y prestigio para el sonido. Otros estaban en contra, pues decían que esta técnica era una derivación del teatro y, por tanto, tenía un nivel artístico inferior. Pero esto no afectó en el proceso de desarrollo del cine sonoro. Definitivamente, su evolución provocó, una vez más, consecuencias que se reflejarían en varios aspectos sociales:

- Las críticas constantes por parte de la prensa.
- El despido de personal (actores, efectistas y músicos) que se presentaban en vivo.
- La disminución en los costos de producción debido a las posibilidades tecnológicas.
- El derrumbe de personajes adecuados para el cine mudo y el triunfo de los adecuados para el cine sonoro.
- La creación de empleos en el área sonora y el aumento de equipo técnico para la realización.
- Fue el parteaguas para la industria cinematográfica experimental.
- El surgimiento de nuevas temáticas en el cine, como las películas musicales que provocaron el crecimiento comercial de otras industrias como la discográfica y la radiofónica.
- El surgimiento de nuevas técnicas sonoras impulsadas por la creatividad.
- Dio paso a otros inventos como la cinta magnética.

El sonido cinematográfico logró prestigio entre los espectadores que presenciaban cine sonoro, pues las sensaciones de la gente se incrementaron con el sonido y se logró una mejor interacción con lo que sucedía en la pantalla.

Cabe mencionar que este gran paso en la historia cinematográfica no fue mundial, tomó tanto tiempo como la situación de cada país lo permitió.

La evolución del sonido en el cine trajo nuevas formas de expresión artística por parte de los directores, guionistas y otros, pero no sólo eso, también dio pauta para integrar al cine nuevas historias que provocaron la creación de nuevos géneros cinematográficos.

1.2.1 El cine sonoro en México

México deseaba comenzar una industria cinematográfica, pero eran muchos los obstáculos, principalmente debido al éxito de la industria hollywoodense en Europa y América Latina. Una de las formas de controlar el mercado fue creando estrellas de cine que se reconocieran a escala internacional. Se integraron a este grupo actores y actrices de todas partes del mundo; por ejemplo, de México hubo grandes personalidades como Ramón Novarro, Dolores del Río (una de las más admiradas del cine mudo), Lupe Vélez y Raquel Torres. Hollywood se dedicó a realizar películas en varios idiomas (francés, alemán, italiano y español) para agradar a todo el público y no perder al que había ganado gracias al éxito del cine mudo.

El cine mexicano se enfrentaba con una poderosa competencia, pues el público sólo quería ver películas si en ellas actuaban figuras de la talla de Dolores del Río.

Por otro lado, el surgimiento del cine sonoro impresionó a los mexicanos aficionados a cintas habladas en su idioma. Fue entonces cuando los realizadores

crearon varias películas de muy bajo presupuesto habladas en español. El público las aceptó, sin embargo una vez que se acostumbró a esta novedad exigió más calidad.

Además de la competencia con Hollywood, los demás países de habla castellana comenzaron su producción cinematográfica poniendo en peligro al cine mexicano. Cabe destacar un aspecto muy importante en cuanto a las diferencias entre el castellano de España, de Argentina o de México, pues las películas se mezclaban entre los países y muchas veces no se entendían debido a los modismos, regionalismos y acentos.

En medio de esta competencia y del ambiente nacionalista, el presidente Pascual Ortiz Rubio decidió proteger al cine y en julio de 1931 elevó los aranceles de importación de películas extranjeras. Como reacción Estados Unidos, que surtía 90% de las cintas que se veían en México, decidió no pagar un centavo más y suspendió el envío de películas.

Los dueños de las salas de exhibición aceptaron que nada más se proyectaran películas mexicanas, sin embargo esto no era redituable pues sólo se realizaban dos o tres películas por año. Ante esta crisis, Ortiz Rubio decidió suspender el decreto que afectaba a Estados Unidos.

De esa manera, el cine mexicano trató de prosperar y de incorporarse al cine sonoro, pues para 1930, de 800 salas de cine y teatro, sólo 136 contaban con un sistema sonoro.

En realidad en esa época no había una verdadera industria del cine mexicano. Un grupo de periodistas de El Universal integrantes de la Compañía Nacional Productora de Películas viajó a Hollywood para conseguir un equipo humano y técnico capaz de dar bases a la futura industria del cine mexicano. Carlos Noriega

Hope, director de El Universal Ilustrado reunió a todo un equipo de colaboradores y actores para realizar la segunda versión cinematográfica de la novela Santa, del novelista mexicano Federico Gamboa.

Esta película rompió con la tradición nacionalista y se acercó más al estilo de Hollywood, pues las películas nacionalistas estaban ya muy vistas por el espectador y el equipo humano era extranjero en su mayor parte, a pesar de que la película era mexicana.

A pesar de no continuar con la narrativa nacionalista, en Santa se muestran algunas bellezas de la capital.

La sonorización del cine mexicano se plasmó en Santa, principalmente con el acompañamiento musical que casi no se tomaba en cuenta en la época del cine mudo. Agustín Lara fue el responsable de la musicalización. Para 1931, Lara estaba en su apogeo pues tenía gran experiencia en la música de salón.

El fox trots fue estilo de la música de Santa, que tenía gran auge gracias a la popularización que le dio la radio. Desde entonces, la música crecía con el cine pues los sonidistas incluían estilos musicales de moda.

La sonorización estuvo a cargo de José de Jesús y Roberto Rodríguez Ruelas, quienes patentaron un nuevo sistema sonoro.

El 30 de marzo de 1932 se estrenó el filme Santa, con un gran éxito. En el mismo año, las películas hollywoodenses habladas en español se dejaron de crear casi por completo.

En los dos años siguientes se produjeron varias películas mexicanas con el sistema sonoro de los hermanos Rodríguez. Además, las estrellas de origen mexicano regresaron al país para integrarse a varias películas, debido a que los

estadounidenses dejaron de contratar a extranjeros como consecuencia de la desaparición de películas habladas en otros idiomas.

México se había liberado de una carga fuerte en la competencia. Se decía que era el momento indicado para acaparar la atención del público y dirigirla hacia un cine mexicano. Pero la tecnología de Estados Unidos crecía de manera rápida y los aparatos de sonido de los hermanos Rodríguez fueron desplazados por otros más novedosos.

Las ideas nacionalistas se vieron opacadas una vez más, pues México no era capaz de crear tecnología a la altura de las estadounidenses y convenía más comprarla.

Con fuertes tropiezos y grandes esfuerzos México continuó compitiendo con las grandes industrias del cine. Son altas y bajas por las que ha tenido que pasar para que hoy se reconozca que algunas etapas, como la época de oro del cine mexicano, fueron maravillosas.

1.3 Los géneros cinematográficos derivados del sonido

Los géneros cinematográficos, según Rick Altman,¹³ surgen a finales de los años sesenta como respuesta a una necesidad de la industria del cine y del espectador por clasificar a las películas e integrarlas a una determinada especie.

Esta idea del género cinematográfico tiene como antecedente al literario, el cual incluye como grandes géneros: la épica, la lírica y la dramática; además de la comedia, la tragedia, la tragicomedia y la novela, entre otros.

¹³ Rick Altman, *Los géneros cinematográficos*, Editorial Paidós, Buenos Aires, 2002, pp. 30-31.

A pesar de que los géneros literarios son antecesores de los cinematográficos no se puede asegurar que sean una misma cosa, y mucho menos que se puedan clasificar de igual manera. Sin embargo, Rick Altman, explica que hay algunas similitudes, y menciona algunas:

- Los géneros están separados por fronteras claramente delimitadas y que pueden ser identificadas sin vacilar.
- Los teóricos se han dedicado a investigar los géneros que hay, en vez de crear sus propias categorías.
- Los productores, lectores y críticos comparten los mismos intereses, por ello casi es nula la atención a las expectativas del lector y el espectador.
- Textos de características similares generan sistemáticamente lecturas similares, significados similares y usos similares.¹⁴

En este último punto, en el cual se mencionan las similitudes de un texto y sus resultados, sucede lo mismo con las películas del mismo género, las cuales tienden a guiarse por ciertas características que la hacen pertenecer a un determinado género.

Altman dice que un género es el resultado de las condiciones materiales de la producción comercial de las películas. A esto hay que agregar que un género debe ser reconocido por la industria y por el público, puesto que la industria se encarga de certificar un determinado género cinematográfico y el público integra este género a sus conocimientos en cine, incrementando la gama de posibilidades de elección de una película antes de entrar a una sala de cine.

¹⁴ Id.

Menciona que un género puede surgir inclusive de una manera espontánea; por ejemplo, una película de vaqueros dará paso a un género western; una de monstruos dará paso al de terror; o el de amor a un melodrama.¹⁵

Los géneros pueden aparecer de distintas formas, algunas guiadas por lo general por la industria cinematográfica y por el espectador: “si los géneros siguieran un modelo industrial para establecerse: se crea un prototipo, se inicia la producción y el nuevo producto se sigue fabricando mientras se siga vendiendo”.¹⁶

Lo que plantea Altman es muy cierto, pues el cine se ha convertido en una industria con objetivos de lucro y, por tanto, la ley de la oferta y la demanda actúa en los géneros; por ello es tan importante que el público los conozca y se acostumbre, pero si no agradan no hay otra alternativa que sacarlo del mercado. Éste es uno de los motivos por el que el cine independiente ofrece una gama amplia de variaciones en sus películas, pues no se rige por ninguna norma comercial.

Claro que el surgimiento de los diferentes géneros ha ocurrido no sólo por el interés comercial, sino también por otras razones como la historia y los avances tecnológicos, entre otros, y que se originaron con la integración del sonido al cine.

Una primera clasificación divide a los géneros en dos grandes rubros:

Documental. Surge con el nacimiento del cine, presentando hechos históricos reales, sin ningún elemento ficticio. Los hermanos Lumière captan en sus cámaras la realidad tal y como la observan, como *La llegada del tren a la estación* y *Díaz a caballo*, entre otras.

¹⁵ *Ibid.*, p. 40

¹⁶ *Ibid.*, p. 42.

El documental puede ser científico, político, etnográfico, antropológico, etcétera. Mucho se ha cuestionado acerca de la imparcialidad en los documentales. Tsao dice que no se puede hablar de una total imparcialidad desde el momento en que el director decide el punto de vista de la cámara frente a la acción.¹⁷ Sin embargo, el documental tiene muchas diferencias si se compara con una película de ficción.

Ficción. De aquí se desprende toda la gama de géneros que tienen como objetivo presentar historias con elementos ficticios. Éstos pueden variar en cantidad y las invenciones del escritor pueden ir tan lejos como su imaginación lo permita. Es difícil hacer una clasificación exacta de los géneros, pues suelen mezclarse, sin embargo hay grandes géneros de los cuales se derivan las mezclas que han surgido con el tiempo.

Western. Se trata de un género muy reconocible al tener bien definida su estructura temática. Se sitúa en la segunda mitad del siglo pasado y se refiere a la conquista de territorios en lo que ahora se denomina Estados Unidos.

Al tratarse de la apropiación de las fronteras, este género es violento por naturaleza (se utilizan armas de fuego). Se volvió tan exitoso que cualquier trama romántica, dramática o cómica se ambientaba en el oeste por medio de escenografías, temáticas, personajes y elementos, en general, propios de esa región.

A lo largo de la historia este género se fue haciendo más complejo en relación con la sociedad estadounidense, pues el papel del héroe pistolero se fue contradiciendo poco a poco en los sesenta, al crearse una conciencia diferente en relación con indios nativos.

¹⁷ Leonardo García Tsao, *Cómo acercarse a...El cine*, Editorial Limusa, México, 2001 pp. 47-48.

En la actualidad este género casi ha desaparecido (se volvieron un lugar común), sin embargo, se ha fusionado con algunas películas de acción.

Thriller o películas de suspenso y misterio. Alfred Hitchcock fue el máximo exponente de género, pues utilizó el sonido y la imagen de tal forma que se convirtió en el director más famoso por películas como *Pacto Siniestro*, *La ventana indiscreta* y *Psicosis*, entre otras.

También surgió el thriller policiaco, el de detectives o el cine de aventuras (por ejemplo *Indiana Jones*), que siguen cosechando éxitos.

En los setenta surge el *cine de desastre*, reflejando un hecho catastrófico que aniquila a los personajes sin contar al protagonista y su acompañante. En estas películas se tratan temas como: terremotos, volcanes en erupción, tornados, tormentas, naufragios, accidentes aéreos, en fin, todo lo que se relaciona con el terror colectivo.

Cine de gánsteres. Este género está dedicado a los temas relacionados con el crimen organizado. Las historias de gánsteres tienen como objetivo presentar al criminal que se vuelve rico y refinado de la noche a la mañana. Una de sus obras más representativas es *El Padrino* (1971, 1974).

Cine de época. Este género narra sucesos, reales o ficticios, ocurridos en una época determinada. Tsao menciona que hay varias divisiones para éste, como el histórico, biográfico, de capa y espada, y épico-bíblico.¹⁸

Comedia. La intención fundamental de este género es hacer reír al público. Tiene sus primeros éxitos con actores como Charles Chaplin, Buster Keaton, Marck

¹⁸ Leonardo García Tsao, *Cómo acercarse a...El cine*, Editorial Limusa, México, 2001, p. 68.

Sennett, entre otros. Tuvo un cambio de rumbo significativo con el surgimiento del cine sonoro, pues requería un cine mudo para seguir prosperando.

Varios comediantes que se desempeñaron en la comedia muda tuvieron problemas para adaptarse a este nuevo elemento, algunos nunca lo lograron. Sin embargo, el sonido también trajo otras formas de hacer comedia permitiendo el humor verbal y otros subgéneros como la sátira, la comedia negra y la comedia romántica, entre otros.

Cine fantástico. Éste se divide, según Tsao en dos grupos: el primero es el cine de horror, que tiene como elemento temático principal la fusión del mundo real y el cotidiano con el mundo de lo que asusta, como fantasmas, demonios, vampiros, asesinos en serie, monstruos y otros. Este género es como el reflejo de una pesadilla hecha realidad.¹⁹

En este marco es oportuno hacer énfasis en la importancia del cine en la sociedad y en el surgimiento de la ficción, pues se consigue imitar ya no sólo la realidad sino los sueños, las pesadillas, los miedos y los sentimientos del espectador.

En la actualidad el sonido tiene mucho que ofrecer a este género, como la música que envuelve al público en un ambiente de tensión y el efecto que acaba con esta tensión cuando el espectador libera un grito. Incluso el silencio puede hacer más intensa la espera de la acción, que culmina con el grito desesperado de la actriz.

Estos cuatro elementos del sonido (música, voz, efectos y silencio) son muy utilizados en el cine de horror, ya que éste intenta reproducir una pesadilla y hacer que el público sienta el miedo que los actores representan.

Por otro lado, el cine fantástico tiene otro género que aumenta su popularidad debido a la utilización tan peculiar del sonido: el de *ciencia ficción*. Este género

¹⁹ *Ibid.*, p. 56.

remite a la existencia de vida en otros planetas, la conquista de territorios espaciales, la exploración del universo y la vida en el futuro.

La idea de vida extraterrestre sólo se había llevado a la pantalla por medio de platillos voladores que atacaban a los terrícolas, pero en 1968, Stanley Kubrick muestra una nueva etapa por medio de *Odisea del espacio 2001*. A partir de ese momento, el género se explotó con todos los recursos posibles, pasando por películas como *El planeta de los simios* hasta *La guerra de las galaxias*.

El sonido desempeñó un papel fundamental en este género al integrarse los sonidos ficticios o inventados, pues ¿quién ha escuchado cómo suena una nave espacial cuando despegar? ¿Qué sonido producen los botones que hay dentro de una nave extraterrestre? ¿Por qué las armas espaciales producen sonidos tan extraños? O ¿por qué se escuchan las explosiones en el espacio si ahí no hay sonido? Éstas y muchas preguntas se pueden plantear acerca de la utilización del elemento sonoro en las películas de ciencia ficción, sin embargo, el sonido se ha integrado de tal forma al género que el público está acostumbrado a escuchar estos efectos, incluso puede predecir el sonido de un objeto con sólo verlo en la pantalla a pesar de que entre el efecto sonoro y la imagen no haya correspondencia.

Una de las mayores aportaciones del sonido al cine fue el género del musical. Éste surgió como consecuencia del avance tecnológico y de un proceso de invenciones que culminaron en la aparición del cine sonoro. Este género no pudo haber surgido antes de la llegada del sonido al cine, pues la música, el canto y el baile son elementos sustanciales de un musical.

Al igual que el western, el musical tuvo mucho éxito y, por tal razón, se integraron diferentes temas como la comedia, el drama, el romance. Fue tanto el

éxito de este género en los años veinte, que cualquier película estaba incompleta sin un número musical. La época de oro de este género se extendió a los años cincuenta, con el éxito *Cantando bajo la lluvia* dirigida por Stanley Donen y el bailarín Gene Kelly. Este género se sigue utilizando y va muy de acuerdo con el tipo de música de moda (como sucedió con el surgimiento del rock).

Cabe destacar que estos musicales de moda tienen un objetivo muy importante para la industria del cine, pues las ventas aumentan si se ofrece al público lo que desea ver y escuchar.

Los géneros mencionados son nada más algunos de los tantos que han surgido en la historia del cine y todos, según Altman,²⁰ tienen un proceso de desarrollo, el cual se divide en tres partes: 1) se debe evaluar la película y decidir si pertenece o no a un género; 2) el conjunto de películas que se integran en un género deben tener características similares, y 3) el público debe asimilar este nuevo género y adaptarlo a su lista de elección.

Según Altman, tras identificarse un género, su primera aparición en un filme se considera como un prototipo genérico, fruto de la unión entre una forma preexistente y una nueva tecnología.²¹

Las películas de género sólo surgen después de haberse constituido en un género cinematográfico popular. Con posterioridad, éste se combina con otros y se crean mezclas entre películas como las comedias musicales, el western romántico, el melodrama o drama musical, entre otras.

Para Altman, los géneros tienen un ciclo que marca el periodo de un género que pasa por su creación, su desarrollo y su muerte. “Casi se puede trazar un ciclo de

²⁰ Rick Altman, *Los géneros cinematográficos*, Eitorial Paidós, Buenos Aires, 2000, p. 55.

²¹ Id.

vida característico de los géneros, que pasan de un periodo inicial de articulación y descubrimiento a una fase de autoconciencia reflexiva por parte tanto de los creadores como del público, para llegar a un momento en el que los esquemas genéricos son tan conocidos ya que la gente se cansa de su previsibilidad”.²²

Lo que se debe destacar es que el surgimiento de los géneros cinematográficos es reflejo de cambios sociales, históricos y tecnológicos. Como se ha podido observar a lo largo de este trabajo, el sonido es un elemento esencial para la transformación en la categorización genérica, debido a su gran efecto en el cine.

Las herramientas sonoras son tan variadas que han transformado la construcción de algunos géneros y los han renovado de manera inmediata, como sucedió con la comedia. En otro caso, el sonido ha hecho posible crear nuevos temas narrativos como las historias de ciencia ficción, incluso ha creado un género que no existiría sin el sonido: el musical.

Fue tan significativo el cambio del cine mudo al sonoro, que incluso la estética narrativa tuvo que renovarse y dar nuevas alternativas en la trama de la historia.

1.3.1 Escuelas de cine

Además de ofrecer un referente informativo, la historia del cine ha brindado varias escuelas que han sido fundamentales en el desarrollo de algunos géneros ya mencionados.

La importancia de las escuelas radica en la creación de técnicas y herramientas creativas que se siguen utilizando. Éstas surgen mediante uno o varios personajes interesados en hacer cine y a éstos se les unen varios más, los cuales siguen aportando a la escuela y aprenden de ella.

²² *Ibid.*, p. 43.

La escuela de Brighton

Surgió en 1900, en la Gran Bretaña. Empleó por primera vez el traveling dramático y la edición de éste (con la película *Carrera Loca*, de William Paul). Esta escuela impulsó el cine en exteriores y, por tanto, se hizo más frecuente la utilización de planos generales tal y como lo propusieron Williamson y G.A. Smith. Los seguidores prestan especial atención hacia el género de persecución (seria y cómica).

La Film D'art

Surgió en Francia (1907-1908), en un intento por salvar al cine francés de una crisis. Las salas estaban vacías debido a la inconformidad del público en relación con las temáticas aburridas y repetitivas. Los hermanos Laffitte se encargaron de recopilar los mejores guiones originales y lograron impulsar las ventas por un tiempo.

Expresionismo alemán

Surgió en 1910, como una reacción en contra del impresionismo y el naturalismo. El horror, la fantasía y el crimen son los temas que más utiliza esta corriente, y su obra maestra es *El Doctor Caligari*, de Robert Wiene. Sus seguidores pretendían llevar a la pantalla una pintura expresionista, pues esta corriente se intensificó en diversas artes como la pintura, la música y la literatura.

Así describe Georges Sadoul al expresionismo alemán: “Todo fue allí subordinado por una visión del mundo que desarticulaba la perspectiva, la iluminación, las formas, las arquitecturas. En aquel universo, el hombre corría el riesgo de ser una mancha y, para armonizarlo con lo fantástico de los lienzos

pintados, se disfrazaba a los actores con ropas extravagantes y sus movimientos eran forzados y rebuscados”.²³

El impresionismo francés

La trascendencia de esta escuela radica en su intento por realzar la importancia del cine francés frente a la inevitable popularidad que el estadounidense tenía entre la sociedad francesa y la sociedad mundial, debido al gran impulso que tuvo la industria de Hollywood y al receso en la producción de películas francesas.

Cine soviético

Dio extraordinarios personajes como Eisenstein y Pudovkin, quienes aportaron grandes conocimientos en cuanto al montaje y la dirección cinematográfica. Además, surgió la escuela del documental, donde Vertov (teórico ruso 1920) creó el llamado *cine-verdad* o *cámara-ojo*, donde la cámara funcionaba como alguien más en la acción sin intervenir en los acontecimientos, pues su intención era conocer al hombre en su entorno social y su vida. Esta especie de cine buscaba resaltar aspectos sentimentales que impresionaran al público.

Según Sadoul, “los cineastas soviéticos aprendieron a ser ingenieros del alma”.²⁴

Escuela documental en Estados Unidos

En 1920, Robert Flaherty creó esta escuela para impulsar el documental y le dio un giro utilizando la cámara frente a la acción, sin importar la reacción que esto pudiera tener en los hechos; es decir, la cámara no se ocultaba en ningún momento, pues se buscaban los mejores ángulos y tomas. Esta técnica iba en contra de la objetividad que planteaba cualquier documental, pues se incluían

²³ Georges Sadoul, *Historia del cine mundial*, Editorial Siglo XXI, México, 1984, pp. 26-27.

²⁴ *Ibid.*, p. 175.

ciertas actuaciones o recreaciones de los hechos con el objetivo de hacer más dramática la película.

Neorrealismo italiano

La sorprendente expansión del neorrealismo italiano resultó ser un fenómeno muy importante en el mundo occidental. Sus seguidores estaban en contra de los abusos que el fascismo cometía contra de la sociedad y sus películas mostraban esta inconformidad. Se trataba de presentar a la sociedad de la época y protestar en favor de la liberación del pueblo. El guión, los actores y la técnica no eran lo más importante sino presentar los hechos tal y como sucedían. Esta popularidad se extendió a varias partes del mundo mostrando a los pueblos marginados de otros países.

Éstas son sólo algunas de las escuelas que marcaron la historia del cine mundial. Como se puede observar, a diferencia de los géneros cinematográficos las escuelas son el nido de varios personajes que crearon nuevas técnicas y nuevos géneros. De esta forma se puede saber que un género no surge sólo de los intereses de la industria o del público, sino de estos grupos interesados en crear y renovar la manera de hacer cine, ya sea en su temática, su técnica o en su sentir.

1.3.2 Cine de autor

El cine de autor surge en la historia con el movimiento de *la nueva ola*, en medio de una crisis cinematográfica mundial (excepto en Estados Unidos). Entre las causas, las dos más importantes fueron, en primer lugar la popularidad de la televisión, pues ésta se apoderó de los géneros más exitosos del cine, como el melodrama, el musical y las películas de aventuras, y en segundo lugar el crecimiento insuperable de la industria de Hollywood que acaparaba al público.

Los productores independientes planteaban la necesidad de un nuevo cine. Su idea fue incluir dos elementos que la televisión no pudiera explotar: el artístico y el erótico.

Por otro lado, Hollywood le daba el poderío al actor principal o *estrella*, pero la nueva ola se lo otorgaba al realizador. Así surgió el cine de autor, donde el que realiza la película es el único responsable de su obra. Este cine da oportunidad de alejarse un poco de los intereses económicos del cine y se acerca a los del autor por medio de la libertad personal.

Según Georges Sadoul,²⁵ a pesar de que las condiciones financieras no eran muy favorables para los realizadores los filmes justificaban la pobreza del cine de autor con la calidad.

1.4 Los pros y los contras en el cambio del cine mudo al cine sonoro

Es indudable que el cine mudo se había consolidado como un arte, el cual implicaba que grandes productores y actores se acoplaran a él. Sin embargo, la tecnología tenía preparada una nueva forma de filmar que cambiaría los estilos, las técnicas, los actores, el equipo de trabajo, el equipo técnico y todo lo que implica la realización de una película.

El sonido llegó al cine para cambiarlo casi por completo, ello generó muchas críticas pero no fueron suficientes para impedir que se integrara por completo a la imagen y que la historia cinematográfica siguiera su curso.

²⁵ *Ibid.*, p. 180.

Como cualquier avance tecnológico, el cine sonoro tuvo que pasar por tres fases: 1) la etapa de experimentación, que dejaba ver rasgos elementales de lo que llegaría a ser el cine sonoro actual; 2) en segundo lugar la fase de desarrollo, en la cual los experimentos se hicieron públicos y la técnica mejoró con el tiempo, y 3) la última etapa que es la consolidación del cine sonoro, en la cual el nuevo cine se explotó debido al prestigio que obtuvo.

En la etapa de experimentación surgieron grandes inventores que intentaron reproducir el sonido tal y como se percibe en la realidad. Muchos de estos aparatos fracasaron por varias causas, como:

- La calidad en la reproducción sonora no era del todo buena.
- Era muy difícil transportar estos aparatos debido a su peso.
- El manejo de los aparatos requería de algún técnico especializado.

Por éstas y otras razones los primeros aparatos sonoros se rechazaron por completo, los empresarios argumentaban que el cine sonoro no les convenía, y tenían razón pues no podían arriesgar el prestigio que ya había adquirido el cine mudo con estos nuevos aparejos costosos y poco confiables en cuanto a la calidad. En la etapa experimental el cine sonoro no era del todo una novedad, Lumière y Méliès habían sonorizado algunas palabras; también se habían hecho intentos por musicalizar (Pathè, 1900) y ya se habían propuesto algunos métodos de sincronización (Baron y Laustre). A pesar de éstos y otros experimentos el sonido no lograba consolidarse, pues los resultados eran muy malos debido a la amplificación sonora con aire comprimido o a la mala calidad de la sincronización entre la imagen y el sonido.

La radiofonía marcó las bases del cine mudo y las grandes compañías eléctricas obtuvieron las patentes y crearon un monopolio de dos grupos: La General Electric Western (Estados Unidos) y la A.E.G.-Tobis Klangfilm (Alemania). Éste es, de hecho, el inicio de la etapa de desarrollo del cine sonoro, pues la calidad del sonido era mejor que la que ofrecían los anteriores y los productores y realizadores cinematográficos comenzaron a confiar en ellos.

La Western ofreció sus servicios a las grandes compañías estadounidenses, sin embargo, nadie quería aceptar la oferta, pues ponía en peligro el poderío de Hollywood, que en ese entonces había hecho suyo al público extranjero con el cine mudo. Hollywood dudaba del cine sonoro, no por la técnica, sino por sus intereses económicos, pues una cinta hablada podía excluir al público extranjero en detrimento de la empresa. Sadoul pone como ejemplo lo que sucedió en París cuando aparecieron en la pantalla las primeras películas de Hollywood habladas en inglés. Los franceses se quejaron mucho, pues no entendían, incluso en Londres, a pesar de que era el mismo idioma se criticó el acento ridículo e incomprensible para los ingleses.²⁶

La empresa hollywoodense no tuvo otra alternativa que aceptar al cine sonoro al ver el éxito de Warner con la patente que le ofreció Western. Hollywood no podía perder su público y buscó nuevas alternativas para recuperar el gusto de todos los espectadores. Creó el music-hall y las operetas (una aproximación al musical) donde las letras de las canciones no requerían ser entendidas para que el espectador extranjero comprendiera la historia.

En Estados Unidos y otros países también se intentó hacer versiones en distintos idiomas para no perder su lugar en la competencia por ganar más espectadores extranjeros. Estas películas se caracterizaban por tener diálogos muy cortos, pues

²⁶ *Ibid.*, p. 186.

muchas veces los actores no dominaban el idioma y tenían que practicar y memorizar cada frase. A pesar de esto, en muchas ocasiones las voces no sonaban del todo bien y se notaba el acento extranjero y la mala dicción.

La sociedad se impresionó al poder ver y escuchar al mismo tiempo, además de descubrir la fuerza del diálogo en la historia, que poco a poco se utilizó con mayor frecuencia. Inclusive, el diálogo y el discurso en el cine llegaron a ser tan atractivos para el público que algunos gobiernos los utilizaron como herramienta de la manipulación masiva; Vladimir Ilich Lenin llegó a mencionar que el discurso podía ser la mejor de las armas, pues si hay un buen manejo de la palabra se puede manipular a todo un pueblo.

La utilización del diálogo en el cine provocó muchas críticas negativas hacia el cine sonoro, pues se decía que la palabra y el discurso eran propios de las técnicas teatrales. Los directores interesados en el sonido debían cuidarse de las críticas y evitar a toda costa que le llamaran a su obra cinematográfica “teatro filmado”. De alguna manera, sin desprestigiar a los realizadores que apoyaban esto, el teatro y el cine se hallaron por un momento en el mismo camino, sin embargo, también es cierto que el cine se ha encontrado con la radio, la fotografía o la televisión y ello no ha impedido que se siga desarrollando. Cualquier forma de expresión está basada en la realidad y, por tanto, todas ellas tendrán características comunes, como el discurso, la imagen, el sonido, etcétera.

La nueva técnica fue condenada por mucha gente, principalmente por los que impulsaron y desarrollaron el cine mudo: Chaplin, King Vidor, René Clair, Murnau, Pudovkin y Einsenstein. El cine sonoro alteraba su técnica muda y no encontraban la forma de integrar al sonido. Esto ocasionó que la carrera de muchos actores y directores que trabajaron en el periodo del cine mudo terminara para siempre.

Pudovkin y Einsenstein redactaron un manifiesto en donde criticaban la llegada del cine sonoro:

- Reconocían que el cine mudo había llegado a su fin.
- Aceptaban que el público pedía el sonido.
- Con el cine sonoro desaparecerían las perífrasis visuales o textos en pantalla.²⁷

Al parece ser la voz fue el elemento sonoro más criticado y difícil de integrar al cine, por ejemplo, la selección fue más estricta, pues no sólo se cuidaban los aspectos físicos o las capacidades de cada actor o actriz, ahora la voz tenía que ajustarse con la psicología del personaje. Esto provocó que muchos actores y actrices perdieran su trabajo debido a su tono de voz o a su falta de expresión oral. Por otro lado, los que viajaron a otras partes del mundo para hacer cine mudo tuvieron que regresar, pues al no hablar la lengua del país su acento y su tono de voz eran muy forzados.

Como cualquier elemento novedoso que se integra a la sociedad, éste debió ser adaptado y aceptado poco a poco. La mejor manera de que el cine sonoro ganara prestigio fue explotando sus cualidades y calidades. Con el tiempo se fue incrementando la lista de quienes querían hacer cine sonoro. Incluso algunos personajes que no estuvieron de acuerdo como Charles Chaplin o la pareja cómica Stan Laurie y Oliver Hardy, mejor conocidos como el Gordo y el Flaco, abrieron un nuevo camino en su carrera.

Chaplin, como ya se ha mencionado, no estaba de acuerdo con la llegada del cine sonoro, y aunque este gran salto en la historia terminó con su carrera logró

²⁷ *Ibid.*, 190.

realizar obras muy bellas como *Luces de la ciudad* (1931), su primer película sonora y *Tiempos modernos* (1931). En este filme Chaplin no utilizó ningún diálogo y se centró en la música y los efectos; en los arreglos sonoros tardó cinco años y, sin ninguna experiencia, él solo compuso la banda sonora. Por otro lado, el Gordo y el Flaco sobrevivieron a la incorporación del sonido debido a que los diálogos no eran relevantes en la narrativa que utilizaban; en realidad, la acción y la mímica era el secreto para hacer reír al público. Incluso, los años treinta y cuarenta fueron los más gloriosos para estos cómicos.

Otro creador, como René Clair, aunque estaba en contra del cine sonoro creó otra especie de comicidad al mezclar el cine mudo y el cine sonoro: la mímica y los efectos. De esta manera evitaba el cine hablado, pero utilizaba los efectos como herramientas útiles para hacer reír. Indudablemente, la narrativa del cine mudo no podía sostenerse con la del cine sonoro. Se requerían nuevas técnicas que logran consolidar la trama de la historia.

Con el tiempo las nuevas soluciones que se proponen para la narración permiten jugar con los sonidos cambiándolos de origen, creando nuevos o imitando la realidad. Con ello, según Ángel Rodríguez, las posibilidades de crear se vuelven múltiples,²⁸ y menciona tres opciones narrativas que otorga la llegada del sonido:

a) La primera se refiere al doblaje y a la posibilidad de jugar con las voces, que de algún modo pueden cambiar al personaje. Por ejemplo: no se interpretaría de igual forma alguna película de Superman si por un lado su voz es varonil y por el otro es infantil. La voz más apropiada es la primera, sin embargo la segunda se

²⁸ Ángel Rodríguez, *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, Editorial Paidós, España, 1995, p. 36.

puede usar si el objetivo es cómico. En los dos casos se está utilizando el mismo personaje, pero el sonido puede modificar algunos aspectos de la narrativa.

b] La segunda se refiere a la musicalización en espacios y tiempos que no sucederían en la realidad. Por ejemplo: una comedia romántica puede tener varias escenas donde la pareja se declara su amor y la música desempeña un papel complementario, además de crear un ambiente con mucha más carga emocional. Por otro lado, puede actuar como sucedería en la realidad, donde la pareja va a un baile, a un concierto, etcétera.

c] La tercera se refiere a la creación de efectos sonoros que al aislarse de su fuente sonora o del objeto que produce el sonido, pueden asociarse con otro objeto que se presenta en pantalla. Por ejemplo: en la comedia se utilizan efectos sonoros muy cómicos que en la realidad no sonarían así, como un golpe ¡PUM, BANG, POIN!

Para Ángel Rodríguez “la posibilidad de trabajar con el sonido aislado permite a los narradores audiovisuales establecer nuevas asociaciones virtuales entre sonidos e imágenes que no existen en el universo referencial”.²⁹

El cine sonoro transformó muchos aspectos de la cinematografía a la que el público y los realizadores estaban acostumbrados, por ejemplo, creó nuevas fuentes de trabajo, pues se requería un equipo humano para los aspectos sonoros, como el sonidista, el asistente de sonido, el microfonista, los técnicos de audio, el musicalizador y muchos más. El trabajo era doble, por lo tanto se necesitaba de gente capacitada para realizar las labores del sonido en la película. Esto dio origen a muchos empleos que favorecieron a países que contaban con una buena industria cinematográfica, como Hollywood. El incremento de equipo sonoro

²⁹ Id.

provocó que los costos de producción aumentaran debido a la necesidad de equipo humano y técnico, así como del trabajo de producción y posproducción.

El trabajo del director también aumentó, pues desde ese entonces fue responsable de coordinar la imagen y el sonido, junto con el fotógrafo y el director de sonido. Además, debía conocer los sistemas, instrumentos y aparatos sonoros que estaban a su alcance para llevar a la pantalla un buen trabajo, que reflejara su capacidad creativa apoyada con herramientas tecnológicas.

El trabajo del guionista también se duplicó, pues ahora tenía que incluir los elementos visuales y los auditivos. En el guión se debían incorporar las indicaciones en dos columnas, la de imagen y la de audio. A pesar de ello, el sonido favoreció al creativo en muchos aspectos, ya que sus herramientas se ampliaron y, por tanto, su libertad de expresión fue mayor. El guionista ya no se limitaba a expresar algo por medio de la imagen, ahora contaba con un elemento más que le permitía ser más preciso en el mensaje que quería transmitir. Sadoul afirma³⁰ que el sonido en el guión puso fin a la improvisación que se utilizaba en el cine mudo, pues los sentidos debían estar alerta, ya que la actuación y el diálogo serían capturados en la película. Con anterioridad, el director y su equipo podían dar indicaciones mientras se rodaba la película, pues el sonido no se grababa. Esto facilitaba el trabajo para todos, pues se podían hacer aclaraciones y modificaciones de la escena mientras se filmaba la película. El cine sonoro obligó a todo el equipo humano, incluyendo a los actores, a poner especial atención en el sonido, pues en un rodaje sólo se permitía hacer los sonidos que indicara el guión.

Los estudios de grabación se transformaron, en razón de que la captura del sonido requería ciertas condiciones para que los resultados fueran lo mejores. Si

³⁰ Georges Sadoul, *Historia del cine mundial*, Editorial Siglo XXI, México, 1984, p. 115.

se grababa en un estudio, éste se debía adaptar como el guión lo requería. En razón de esto se crearon tres especies de estudios, principalmente: para interiores con paredes duras; para exteriores con paredes acolchonadas o suaves, y con movimiento de paredes cuando se necesitaban exteriores e interiores.

El estudio debía acoplarse a lo que indicaba el guión, por ello se comenzó a manipular el sonido mediante tratamientos artificiales. Como primer paso se prestó especial atención a la regla de los 6 dB (decibeles), con la cual fue posible manipular las sensaciones de cercanía y distancia sin que algún sonido real cambie de posición. Ejemplo:

Distancia (metros)	Intensidad (decibeles)
3 m	90 dB
6 m	84 dB
12 m	78 dB
24 m	72 dB
48 m	78 dB

Por otro lado, intervinieron otros conceptos que se integraron al cine debido a las nuevas posibilidades sonoras que ofrecía la técnica, como el concepto de espacio sonoro, distancia, plano, movimiento, volumen espacial, entre otros. Todos estos con el objetivo de crear ambientes que se acercaron más a la realidad.

Al igual que estos conceptos, uno de los más sobresalientes para la relación entre imagen y sonido es la sincronización. En la vida cotidiana se acostumbra a relacionar lo que se ve con lo que se escucha, y viceversa. El hombre también se enfrentó a esto por medio del cine sonoro, pues debía haber una relación entre las sensaciones del oído y la vista.

El espectador entendió de inmediato las relaciones reales o naturales, sin embargo, se tuvo que crear un proceso de asimilación para sonidos que no correspondían con los objetos en la pantalla. Con el tiempo estos sonidos que no se encuentran en la realidad fueron consentidos como naturales en una película; por ejemplo, el público aceptó como natural que en los dibujos animados ocurrieran situaciones extraordinarias, como caer de un décimo piso y levantarse sin heridas, o morir en una escena y revivir en la siguiente. Del mismo modo aceptó como natural ver en la pantalla a un gorila del tamaño de un edificio destruyendo una ciudad entera. Así, el espectador aceptó una realidad paralela o una veracidad cinematográfica y, con el tiempo, logró acostumbrarse a ello al grado de que no cuestiona estos sonidos o imágenes.

La sincronía, definida como “la coincidencia exacta en el tiempo de dos estímulos distintos que el receptor percibe perfectamente diferenciados”,³¹ otorga veracidad a estas relaciones al darle confianza a la trama y, por tanto, al público, de este modo se crea una armonía cinematográfica entre lo visual, lo auditivo y lo narrativo. Éstas y otras modificaciones fueron las aportaciones del sonido al cine, con ellas cambiaría casi por completo la forma de hacer y ver aquellas películas a las que gente estaba acostumbrada. Pocos fueron los sobrevivientes, sin embargo esos bastaron para explotar el sentido del oído y reflejar más realismo o un mayor efecto sensitivo. A la par, también surgieron otros creadores que emprendieron su carrera en el cine sonoro y aportaron técnicas cinematográficas de trascendencia.

1.5 El cine sonoro y el espectador

La adaptación del cine sonoro a la sociedad no fue nada fácil, tuvieron que pasar varios años para que este nuevo cine se consolidara. El público apenas podía

³¹ Ángel Rodríguez, *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, Editorial Paidós, España, 1998, p. 257.

creer que una imagen proyectada en una superficie plana pudiera tener movimiento. Cuando a este movimiento de la imagen se le agregó sonido el efecto fue aún más impresionante debido al realismo que se conseguía.

Este cambio importante se debió a quienes dedicaron gran parte de su tiempo en inventar aparatos novedosos que mejoraron el cine. La tecnología se hizo notar y llamó la atención de muchos creativos que, interesados en estos novedosos instrumentos capaces de reproducir el sonido, integraron el sentido de la vista y el oído para crear el cine sonoro.

Sin los avances tecnológicos la vida sería muy distinta, sin embargo también es muy cierto que la creatividad de los realizadores no depende tanto de ella. Un ejemplo muy claro es el grupo de realizadores independientes que hacen cine “por amor al arte” y no se preocupan por las ganancias de sus producciones. Al ser un grupo no lucrativo, no siempre tiene la tecnología necesaria, pero esto puede cambiar si el realizador es creativo y resuelve los problemas técnicos con su ingenio.

A pesar de esto, la tecnología no sólo ofrece una calidad visual y auditiva confiable, también provee elementos que sirven para la construcción narrativa de la película.

Es necesario resaltar, asimismo, que las oportunidades que ofrece la tecnología serán más o menos valiosas en tanto los realizadores se interesen en utilizarlas como herramientas para la expresión creativa.

Como se puede observar, la tecnología marcó un capítulo muy diferente en la historia del cine. A pesar esto, el efecto social no fue tan fuerte como el que causó la llegada del cine mudo, debido a que la reproducción del sonido no era una novedad, pues ya se utilizaba en la radio. Incluso, la unión entre imagen y

sonido también se había practicado con anterioridad, al doblar la música, los efectos y la voz en vivo, tal y como se hacía en la radio. El efecto radicó principalmente en hacer posible la grabación del sonido y poderlo conservar para utilizarlo una y otra vez, así como se hacía con la cinta de imagen.

Por otro lado, los creadores impresionaron al público con novedosas relaciones sonoras que saltaban a lo irreal, y el hombre se acostumbró a esta nueva forma de percibir el sonido y la imagen, aceptando como natural una veracidad cinematográfica.

La tecnología y su desarrollo en la historia permiten que la codificación de los mensajes sea más sencilla, además de hacer posible que los mensajes se acerquen más a la realidad. Pero ¿de qué manera interviene el sonido para que los mensajes sean más claros o más representativos?

Pues bien. Ya se ha hablado un poco acerca de la importancia de los sonidos en la narrativa estética de una película. Para hacer un análisis más profundo se debe tomar en cuenta, primero que nada, la percepción del espectador y cómo estos sonidos se socializan o se vuelven parte de las percepciones naturales del ser humano que ha tenido la oportunidad de estar en contacto con el cine; para ello es importante mencionar dos conceptos: oír y escuchar.

Oír es el primer nivel de audición. Se refiere a la capacidad de percibir algún sonido a través de nuestro sistema auditivo.

Escuchar es un nivel que requiere la atención del oyente acerca del sonido que percibe. Una vez que se está atento al sonido se puede reconocer e identificar de dónde proviene y obtener información del ambiente.

De los conceptos anteriores se puede afirmar que el ser humano *percibe* antes de reconocer los sonidos, pues el percibir se refiere a oír el sonido y el

reconocimiento de éstos depende de escucharlos. La acción de oír no requiere ninguna comprensión por parte del oyente, pues éste puede oír pero puede no entender el sonido. En cambio cuando se escucha se está alerta y se comprende el sonido asimilándolo en la memoria si se trata de un sonido nuevo o reconociéndolo si ya se ha escuchado en otras ocasiones.

Los seres humanos pueden percibir los mismos sonidos e identificarlos. Ángel Rodríguez menciona que esto depende de factores biológicos-fisiológicos y culturales.³²

Los factores biológicos-fisiológicos se comparten por igual por todos los seres humanos. Son sonidos que se perciben e interpretan de igual forma; por ejemplo, el sonido de la lluvia, del corazón al latir, del llanto de un bebé, de la risa, del canto de un pájaro, entre otros. En cambio, los culturales se perciben más por la experiencia que cada individuo adquiere de la sociedad en la que se desarrolla; por ejemplo, la lengua, los modismos, la música, el baile, las costumbres, las tradiciones, etcétera.

Según Ángel Rodríguez, el ser humano reconoce los sonidos gracias a:

- La repetición reiterada del sonido. Sucede cuando algún sonido se escucha en repetidas ocasiones a lo largo de un tiempo suficiente para que se guarde en la memoria; por ejemplo, si una persona escucha repetidas veces el sonido del motor del camión de la basura, es posible que pueda identificar el vehículo sin verlo.
- El efecto emocional de la situación a la que está asociada. Sucede cuando se relaciona algún sonido con algún suceso importante; por ejemplo, una persona está pasando por una situación muy feliz en su vida y en esos

³² *Ibid.*, p. 258.

momentos escucha una melodía. Cuando vuelva a escuchar la música recordará aquel momento de felicidad.

- El valor que supone identificar esa forma para la supervivencia del oyente. Se refiere a sonidos que se perciben porque son importantes para sobrevivir; por ejemplo, el sonido de alguna advertencia sísmica o de alguna otra situación que ponga en peligro la vida.³³

Hay otras formas de reconocer un sonido, las cuales son almacenadas en la memoria para crear un conjunto de relaciones sonoras muy útiles en la vida. El oído del hombre crea lógicas de los sistemas de sonidos que ha almacenado en la mente y de esta forma puede reconocer lo que sucede en un ambiente determinado; por ejemplo, una persona escucha las olas del mar, las palmeras que se mueven por el viento, el ruido de las gaviotas y otros. Estos sonidos llevan a pensar que la acción se realiza en la playa. Otro ejemplo: el tecleo de una máquina de escribir, sonido de hojas, sonido de pluma en el papel, teléfono sonando, etcétera; esto podría tratarse de una oficina. De este modo, el hombre crea sistemas sonoros que se encuentran dentro de la lógica, pues el sonido de una máquina de escribir en un ambiente de playa o las olas del mar en una oficina no tiene coherencia con el conjunto de sonidos que crean determinado ambiente. Esta lógica de relacionar sonidos la utilizan todos los seres humanos para interpretar lo que sucede en el mundo y así saber lo que los rodea por medio de la percepción de determinados sonidos que conforman, junto con otros, algún lugar específico.

Toda la narrativa del cine se construye con base en la percepción del receptor. La estética de la historia permite resolver las dudas interpretativas del público si se

³³Id.

presenta en la pantalla algo que no corresponda con la realidad a la que está acostumbrado. Este tratamiento de la narrativa se debe al intento por integrar al espectador a la película como un personaje más y llegue a sentir cada evento que sucede en la historia. Para esto se utilizan muchas técnicas que intensifican la percepción del público; por ejemplo:

Alguien camina por la calle y ve a un hombre que apuñala a una mujer. La sensación sería de angustia y temor, quizá ese evento jamás se olvidaría debido al efecto emocional. Si ese mismo hecho se observa desde el punto de vista de un espectador de cine la sensación sería distinta. Para crear un ambiente más emotivo de este hecho, la narrativa tendría herramientas como la música para provocar tensión en el espectador, las tomas detalladas que en la realidad no puede presenciar y los efectos sonoros intensos.

Como se ha mencionado con oportunidad, la narrativa estética tuvo que cambiar de estrategias con el surgimiento del cine sonoro. Esto provocó que se manipulara la imagen y el sonido. Los sonidistas, por ejemplo, tienen la capacidad de aislar el sonido del objeto que lo origina para manipularlo y relacionarlo con otro elemento, y no sólo eso, sino que pueden modificarlo de tal forma que el sonido resultante no tenga nada que ver con el original. De esta y otras formas surgen los sonidos en las películas de ciencia ficción que, por lo general, se elaboran utilizando un sintetizador y se les relaciona con naves espaciales, pistolas futuristas y otros efectos.

El público no reconoce ningún referente de lo que ve y escucha, pues en la realidad jamás se escuchó como suena una nave espacial, sin embargo, el espectador se va acostumbrando a estas relaciones visuales y sonoras hasta que los condicionamientos hacen que difícilmente cuestione o confronte la procedencia de estos sonidos. En este caso, el espectador reconoce los sonidos y

relaciones debido a que ya los ha escuchado en alguna otra película del mismo género.

Así, en una película los sonidos pueden ser modificados para crear un ambiente más intenso, pero éste no lo crea el sonido. La imagen tiene siempre una construcción narrativa y tanto el sonido se apoya en la imagen como ésta en aquél. Los personajes, por mencionar un ejemplo, desempeñan un papel muy importante en la intencionalidad de un filme. Ángel Rodríguez pone como ejemplo el “ring” de un teléfono y los sentidos que este sonido puede tener:

- Drama: el teléfono suena y el personaje se espanta.
- Depresión: el teléfono suena, no lo contesta.
- Enojo: el teléfono suena y lo desconecta de una manera brusca.
- Ansioso: descuelga el teléfono inmediatamente.
- Indeciso: suena el teléfono y el personaje se acerca y se aleja sin saber si contestará.³⁴

Éste es un ejemplo claro de la manera en que un mismo sonido se puede apoyar en otros elementos para que la intención cambie por completo. La relación entre la imagen y el sonido puede modificar de múltiples formas el mensaje.

En síntesis, se puede decir que el cine sonoro se integra a la forma de percepción del ser humano, pero también logra incrementar estas percepciones creando nuevas relaciones lógicas de imagen y sonido en la mente. El espectador aprende a ver otra realidad al otorgarle veracidad cinematográfica al cine. El cine sonoro se consolidó por completo al pasar las dos fases de experimentación y desarrollo

³⁴ *Ibid.*, p. 193.

y logró sociabilizarse en el momento en el que la sociedad aceptó la nueva tecnología y la integró a su vida.

CAPÍTULO 2

LA IMAGEN SONORA

El cambio que produjo del cine mudo al cine sonoro modificó desde el equipo técnico hasta las temáticas en las películas. Todo se transformó para dar paso a este nuevo cine que las diferentes industrias en los distintos países poco a poco fueron aprovechando. No todos los oficios del cine sobrevivieron a este cambio, sin embargo muchos nacieron con el cine sonoro y lograron adaptarse. Incluso el público tuvo que adecuarse al sonido tal como lo hizo con la imagen, adoptando las nuevas técnicas sonoras.

En este capítulo se estudiarán las herramientas del sonido aplicadas a la vida cotidiana y al cine; antes, habrá que aclarar lo que es la imagen sonora.

Como se mencionó en el primer capítulo de este trabajo, las relaciones entre la imagen y el sonido son muy importantes para la buena construcción audiovisual. También se explicó la manera en que el hombre utiliza estos vínculos para crear un ambiente mental que le sirva en todo momento, como cuando escucha un ladrido y sabe que es un perro o ve un perro y sabe que éste ladra.

La percepción de la imagen y el sonido son necesarias para que el ser humano sobreviva, pues gracias a esto tiene un control sobre lo que ocurre a su alrededor. Pues bien, *la imagen sonora* es la relación que hay entre la percepción de un sonido y la evocación debida que se genera en la mente. La vida cotidiana y la experiencia sonora producen la imagen sonora real, y los audiovisuales (como el cine) pueden aportar nuevas experiencias perceptivas ajenas a la realidad cotidiana, creando con ello otra especie de imagen sonora, en este caso cinematográfica.

El famoso pintor Basilio Kandinsky estudió profundamente la imagen con el objetivo de pintar de manera armónica. A pesar de que dedicó su vida a las cuestiones visuales, en uno de sus libros dedicados al análisis de la forma y el

color menciona que, según el expresionismo abstracto, las imágenes correspondían por necesidad a un sonido. Este sonido podía ser diferente debido a la interpretación que cada persona le daba a la imagen. Afirmaba que el espectador recibía de la obra un mensaje que necesariamente producía un sonido interno. Así como se puede imaginar un objeto, también se puede imaginar un sonido.¹

La imagen sonora es tan importante como la visual en tanto que cada una se construye en la realidad a partir de la otra; es decir, que tanto la imagen aporta al sonido como éste a aquélla para construir una percepción más completa. Michael Chion llama a esta relación *el valor añadido*.²

Este valor añadido tiene algunas diferencias al distinguir entre la percepción que cada persona tiene de la realidad y la que cada una tiene al ver determinada película. Para ser más claros, se ha visto que el hombre posee una serie de relaciones almacenadas en la mente que le ayudan a percibir un ambiente determinado, pero también se sabe que éstas no siempre son útiles en la realidad cinematográfica. Por tanto, es necesario analizar estas dos percepciones para comprender qué es la imagen sonora y su importancia.

2.1 El hombre y su entorno sonoro

El hombre necesita controlar lo que sucede a su alrededor. Para lograrlo cuenta con sentidos fisiológicos que le permiten percibir de distintas formas su entorno. La vista, el oído, el tacto, el gusto y el olfato son cinco sentidos distintos y cada uno le aporta un dato más sobre la realidad.

¹ Basilio Kandinsky, *De lo espiritual en el arte*, Editorial Paidós, Argentina, 2000, pp. 20-35.

² Michael Chion, *El cine y sus oficios*, Editorial Cátedra, España, 1992, pp. 229-235.

La naturaleza del hombre es tan extraordinaria, que si faltara uno a más sentidos los restantes incrementarían su poder como defensa para la supervivencia del sujeto.

El estudio de todos los sentidos es apasionante, pero este trabajo se orienta hacia dos de ellos, el de la vista y el del oído. Cada uno de éstos crea un fenómeno distinto, el de ver y el de escuchar:

El fenómeno de la vista consiste en captar las impresiones de la luz sobre un objeto determinado gracias a sustancias fotosensibles (fotopigmentos). Los rayos luminosos entran por la córnea para formar la imagen del objeto enfocado por la retina. Esta imagen viaja en forma de impulsos nerviosos al cerebro y ahí se almacena. De esta manera, el hombre puede ver lo que sucede a su alrededor y crear en su memoria un archivo de imágenes.

La experiencia visual de una persona es múltiple, ya que requiere de estas imágenes para interactuar con la realidad y percatarse de lo que sucede en ella. La vista es parte del grupo de instrumentos que tiene el ser humano para sobrevivir. Hoy en día, esta herramienta fisiológica se ha adaptado a las necesidades del hombre, como resultado de la tecnología visual que éste ha creado en el transcurso del tiempo, como el cine, la radio, la publicidad visual y la televisión, entre otras. El bombardeo de imágenes es tal, que incluso se puede pensar en una saturación o contaminación visual. Pero no es el caso discutir acerca de las especies de imagen que percibe el público, sino comprobar la importancia de la vista en la vida del hombre.

El sentido del oído permite identificar los sonidos a través de varias estructuras sensoriales. El sonido viaja (al igual que la imagen) en forma de impulsos que llegan al cerebro por los nervios auditivos.

- Según Ángel Rodríguez “sonido es el resultado de percibir auditivamente variaciones oscilantes de algún cuerpo físico, normalmente a través del aire. El sonido es siempre la vibración de un objeto físico dentro de la gama de frecuencias y amplitudes que es capaz de percibir el oído humano”.³

Las tres cualidades que definen físicamente a un sonido son su intensidad o volumen, su tono o altura y su timbre. La intensidad se refiere a la cantidad de energía que llega al oído, el tono a la magnitud en la frecuencia que tienen las vibraciones del objeto que emite el sonido y el timbre es lo que distingue entre sí a los distintos sonidos que tienen un mismo tono, pero se producen por diferentes objetos, por ejemplo, una misma nota de un violín o de una flauta no produce la misma sensación.

El oído permite crear sistemas que se almacenan en la mente y, como la vista, ayudan a comprender lo que sucede en el entorno. Las relaciones que hay en la realidad entre la imagen y el sonido le sirven al ser humano para integrarse a un determinado ambiente. Además, el hombre guarda un gran número de relaciones en su memoria y va adquiriendo más experiencia en tanto se desenvuelve en el mundo que lo rodea.

Ángel Rodríguez distingue dos especies de sistemas auditivos almacenados en el cerebro que permiten la clasificación de los sonidos archivados en la memoria:⁴

³ Ángel Rodríguez, *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, Editorial Paidós, España, 1998, p. 46.

⁴ Id.

Primer sistema. Se refiere a todos los sonidos con los que se nace, como el sonido de los latidos del corazón, el llanto, la risa, etcétera. También se refiere a los sonidos que acompañan en la vida cotidiana, como el sonido de un motor de coche, el de la lluvia, el de un lápiz al escribir, entre otros.

Segundo sistema. Se refiere a los sonidos adquiridos por medio del aprendizaje, como el lenguaje en distintos idiomas, la apreciación y distinción musical, entre otros.

Así, en la memoria auditiva se van guardando estos sonidos que serán organizados, seleccionados e interpretados por el cerebro para reconocerlos cuando se vuelvan a escuchar. Sin embargo, la percepción de los sonidos no es equivalente al reconocimiento de éstos, para ello se necesita escuchar, no sólo oír. Ya se han diferenciado estos dos conceptos, que sin duda han ayudado a entender el funcionamiento de del oído frente a un entorno social.

En realidad, en el mundo hay una infinidad de paisajes acústicos o ambientes sonoros, como el mar, el campo, el desierto, entre otros, además de los que se pueden localizar en una sociedad urbanizada. Estos paisajes sonoros se caracterizan por encerrar un determinado conjunto de sonidos característicos del lugar.

En varios lugares como el campo, la playa o el desierto, en donde los sonidos de la naturaleza son los más característicos del lugar, la gente está acostumbrada a recibir información por medio de lo que percibe auditivamente. Es decir, que gracias al sonido pueden darse cuenta del clima, la hora, la estación del año, entre otros datos que puede aportar el sonido que producen los animales, el viento, etcétera.

Por otro lado, los ambientes urbanos tienen un gran número de sonidos que pueden provocar contaminación acústica. Esto se debe a la inevitable saturación del sonido que se tiene que soportar todos los días. Se dice que cada persona requiere por lo menos una hora diaria de absoluto silencio para disminuir el estrés que causa vivir en una ciudad. Esta hora en silencio es casi imposible, pues incluso en la propia casa hay sonidos que son producidos por los múltiples aparatos domésticos, como la lavadora, la secadora, la computadora, los videojuegos, la aspiradora, y muchos más, sin contar los sonidos que se filtran de la calle.

La rapidez con la que se vive no deja tiempo ni espacio para descansar de la contaminación acústica. Esta contaminación y el estrés diario provocan que el ser humano se canse de escuchar y se limite a percibir el bombardeo sonoro diario al que está expuesto cada momento.

Las generaciones transcurren y se acostumbran, cada vez más, a esta clase de vida, provocando con ello que cada vez menos personas busquen la manera de educar el oído para saber escuchar y elegir lo que vale la pena. Pero esto no sólo sucede en la vida cotidiana, también los medios audiovisuales contaminan cuando usan mal el sonido.

- Según Ángel Rodríguez, lenguaje audiovisual “son los modos artificiales de organización de la imagen y el sonido que utilizamos para transmitir ideas o sensaciones, ajustándonos a la capacidad del hombre para percibir y comprenderlas”.⁵

⁵ *Ibid.*, p. 25.

- Pero no todos han hecho un mal uso de sonido, ha habido quienes le dado un gran impulso a la imagen sonora en diferentes medios de comunicación como la radio, la televisión o el cine.
- Uno de los aspectos que interesa en este capítulo es mencionar la importancia de la imagen sonora aplicada a un medio de comunicación tan importante como el cine y de qué manera estas técnicas funcionan como elementos indispensables en la narrativa estética de cada filme.

Hay muchas diferencias entre la percepción de la realidad y la que se obtiene de una película. En muchos casos, el director de cine debe utilizar los recursos narrativos para suplir estas diferencias. El sonido provee muchos recursos a la narrativa y es ahí donde radica otra de sus importancias; por ejemplo, en una escena real una mujer camina por la playa. Puede sentir la arena en la planta de sus pies, puede ver todo a su alrededor, oler el ambiente, escuchar las olas del mar y degustar el agua de coco.

Si se presenta esta misma acción en una película, las sensaciones disminuyen notoriamente al reducirse a dos los cinco sentidos: oído y vista. Al igual que una persona que no cuenta con sus cinco sentidos debido a una falla fisiológica y debe desarrollar sus sentidos restantes para percibir su entorno, el cine debe aprovechar al máximo los sentidos a los que puede llegar para crear un ambiente más real que integre al espectador en la historia, haciéndolo partícipe de ella conforme a su percepción e interpretación de lo que sucede en la pantalla. Igual que en la realidad, el hombre puede o no prestar atención a lo que acontece en pantalla. Según Chion,⁶ esta falta de atención también se puede utilizar como una herramienta visual y auditiva. Si el director logra que el público escuche y mire la

⁶ Michael Chion, *El cine y sus oficios*, Editorial Cátedra, España, 1992, p. 350.

acción, esta atención será utilizada en momentos importantes de la película. De igual forma, si el director logra que el público sólo pueda ver y oír logrará evadir la atención del público y engañarlo. Esto corrobora la forma en que se puede hacer uso de cualquier cosa para impresionar al espectador con una determinada técnica narrativa.

El provecho que se obtenga de la imagen y el sonido dará como resultado el nivel de calidad creativa de cualquier película, con independencia de que la tecnología utilizada sea buena o mala.

Las posibilidades que otorga el sonido a la imagen en cine son tantas como relaciones perceptivas haya en la realidad. Incluso, en la *realidad virtual*, como la llama Ángel Rodríguez,⁷ se pueden crear relaciones ficticias entre imagen y sonido que con el tiempo el público llegará a aceptar.

2.2 La categorización de la imagen sonora

Mucho se ha discutido sobre de la importancia del sonido en el cine, sin embargo con el tiempo el sonido se ha logrado consolidar como un medio novedoso capaz de expresar mensajes de múltiples formas. Los creadores siguen explorando las capacidades del sonido para transmitir información con apoyo de la imagen.

Jacques Aumont y Michel Marie aseveran que “tras la invención del cine sonoro, la banda de sonido está teóricamente en una situación de igualdad con respecto a la banda de imagen en lo que se refiere a la construcción del sentido fílmico”.⁸

⁷ Ángel Rodríguez, *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, Editorial Paidós, España, 1998, p. 150.

⁸ Jacques Aumont y Michel Marie, *Análisis del film*, Editorial Paidós, Barcelona, 1990, p. 204.

Quienes han analizado el sonido y sus elementos coinciden en que éste se compone de cuatro partes que juntas forman la banda sonora: 1) la música; 2) la voz; 3) los efectos naturales y creados, y 4) el silencio.

Cada uno posee características esenciales en la construcción de la narrativa estética fílmica del cine sonoro. Los sonidos otorgan al espectador mensajes, contenidos, informaciones y sensaciones según estén organizados. Son fundamentales pues constituyen el sonido como tal y, por tanto, la banda sonora.

Es importante profundizar en cada uno de estos elementos para comprender su importancia en el cine y el múltiple manejo que se les da frente a la imagen

2.2.1 La música

La música es el arte de combinar efectos sonoros con silencios, relacionados de tal forma que generen algún ritmo. De esta acepción se puede inferir que la música es un elemento sonoro incapaz de existir sin el silencio, los efectos y, en algunos casos, la voz.

La manifestación musical es común en todas las culturas desde tiempos muy remotos. Esta ha sido la forma de acompañar o guiar muchas ceremonias religiosas o festivas, debido a la carga de emociones que puede producirle a cualquier individuo.

Friedrich Nietzsche definió a la música como un arte no objetivo, es decir, que crea sensaciones subjetivas que el hombre puede interpretar de diferentes maneras. Una melodía puede parecerle a una persona muy triste y a otra le puede parecer muy alegre. Esto también depende de su experiencia perceptiva frente a cierto tipo de música, pues quizá al sujeto que le parece una melodía triste se debe a que tuvo alguna experiencia desagradable que recuerda cada vez que la escucha,

a pesar de que el ritmo de ésta sea ágil y dinámico, razón por la cual el segundo sujeto parece interpretarla como una melodía alegre.

La diferencia en la interpretación musical varía en cada persona, pues cada individuo posee en su memoria un registro sonoro diferente.

El pensador británico Edmund Gurney aseguraba que la música era una acumulación de efectos simbólicos, expresionistas y psicológicos del hombre.⁹ Si se acepta esta definición se puede afirmar que la música es un elemento común del ser humano, pero varía la interpretación que cada persona le da cuando escucha determinada melodía. Este elemento sonoro otorga información al espectador; los datos que recibe, además de su interpretación, dependen de su experiencia personal. El receptor puede sentirse identificado con determinada melodía o puede aprender nuevas relaciones entre la imagen y la música que la película le presenta.

Al ser la música parte de la vida cotidiana del hombre, y por tanto de su realidad, logra imitar varios elementos reales por medio de la tecnología, creando ambientes fantásticos como el que se vive con el cine.

La música en el cine mudo no pretendía un objetivo armónico con la imagen. Como se sabe, en un principio la música solo servía como acompañante de la imagen y no tenía ninguna intención significativa en el mensaje de la película. La música no estaba dentro de los planes creativos de los realizadores, por el contrario dejaban la tarea de elegir el tema musical a cualquier otra persona, como el encargado del proyector o de la sala de cine. Con la llegada del cine sonoro se propuso integrar las cualidades de la música y la imagen.

⁹ *Ibid.*, p. 215.

Con el tiempo, la música se logró consolidar como un elemento fundamental del cine sonoro, debido a que los creativos se percataron de las oportunidades narrativas que podía ofrecer. En la realidad no se escucha música cuando algo relevante sucede, pero en la realidad cinematográfica la música de fondo le da más intención a la escena incrementando la sensibilidad del espectador; por ejemplo, en una escena se pueden escuchar determinadas melodías que refuerzan la situación que viven los actores pero en la realidad no se oye esto, a menos que se localice la fuente sonora musical por medio de la asimilación del ambiente sonoro; si éste ambiente no contiene elementos musicales jamás se escucharán.

En 1935, cuando la música ya formaba parte esencial del cine y se buscaban nuevas formas de expresión cinematográfica por medio del sonido, Raymond Spottiswood (teórico y compositor artístico) definió las funciones de la música en el cine:¹⁰

Imitación. Cuando la banda sonora imita sonidos naturales o cualidades tonales del habla, es decir, que la música puede sustituir los efectos y la voz. Esta técnica es característica de los dibujos animados, donde el ritmo musical desempeña un papel fundamental para la armonía que se busca con las acciones de los personajes. En este caso, la música y la imagen trabajan de manera muy estrecha para hacer que la música acompañe cada movimiento o ritmo de la imagen.

Comentario. Cuando la música aporta un comentario acerca de la escena. Esto sucede mucho en la comedia si, por ejemplo, la escena ha terminado en un chiste poco cómico y la música entra con una melodía de desaprobación del chiste. En este caso, la música trabaja como un elemento narrativo que aporta información al espectador.

¹⁰ Id.

Evocación. Se refiere” a que la música puede revelar características individuales del personaje. En este caso la música ofrece información del personaje, como su cultura, su nivel económico, la región a la que pertenece, entre otros datos que refuerzan lo que se ve de él, como su vestimenta, sus acciones, sus movimientos y otros aspectos que revela la imagen.

Contraste. La música no concuerda con la imagen, por ejemplo al juntar una escena que lleva un ritmo muy lento y una melodía con un ritmo muy movido. Este contraste puede darle otra intencionalidad a la imagen, como la de alterar al espectador y despertarle una duda de lo que sucede en la escena.

Dinamismo. Pretende que la película sea más dinámica y entretenida, como en las películas de acción, donde el ritmo musical le da intensidad a la escena.

Según Rusell Lack, en 1940 se inventó un nuevo método de grabación: la cinta magnética, que permitió grabar la imagen y el sonido en uno solo objeto. Gracias a las nuevas tecnologías se incrementaron los experimentos musicales que, con posterioridad, se utilizarían en las películas.¹¹

En este marco surgió el género del musical, en el cual las melodías aportaban mensajes que contribuían fuertemente al flujo de la imagen y la historia, y que la imagen no podía dar por sí sola. Aunque sus acciones independientes parecen más propias del escenario teatral que del cine, la música se logró adaptar a este medio audiovisual. Además de que este elemento sonoro contribuye en gran medida al género del musical, todos los géneros cinematográficos necesitan de la música. En películas del género western la música que se utilizaba era de mediados del siglo pasado o del oeste. La guitarra es uno de los instrumentos más requeridos para estas películas. Los filmes de suspenso y misterio requieren melodías con ritmos

¹¹ Rusell Lack, *La música en el cine*, Editorial Cátedra, Madrid, 1999, p. 112.

muy marcados que integren al espectador en un ambiente de tensión. La comedia necesita que la música contenga dinamismo, pues éste es un género que contiene historias muy ágiles.

Cada género requiere un análisis musical que concuerde con la imagen, como el cine de época que ambienta la imagen en un determinado tiempo e investiga la música y sus diferentes variantes en la historia, es decir elige la música por época y dentro de ese periodo selecciona las melodías apropiadas.

Se puede decir que los diferentes géneros cinematográficos utilizan un estándar musical más o menos definido. El público se acostumbra a las relaciones entre determinadas imágenes y determinadas melodías sin confrontar si éstas son correctas o incorrectas. A pesar de esto, la experiencia de un determinado porcentaje del público puede darse cuenta si estas relaciones concuerdan o no con la realidad.

En muchas ocasiones algunos estándares musicales tienen errores en su construcción, como es el caso de algunas películas adaptadas a un determinado país que poseen una ambientación musical de otro diferente, por ejemplo, algunos musicalizadores en su intento por acompañar un ambiente mexicano incluyen melodías propias de otros países como España y su tradición taurina. Sea menor o mayor el porcentaje del público que se percata de estos errores en la musicalización, no cabe duda que los estándares musicales bien o mal contruidos se aplican de manera continua en las películas.

La música aporta mucho a la imagen, incluso varias bandas sonoras se han convertido en clásicos sobrepasando la importancia del filme. Otras películas han sido reconocidas por el buen manejo de la música como acompañante de la imagen.

Cuando las bandas sonoras triunfaron la industria musical y la industria cinematográfica se unieron para sobreexplotar estos éxitos musicales. Por ejemplo, a inicios de los años cincuenta el *pop* (popular) era el ritmo de moda y los realizadores se enfocaban en esta música para hacer películas. A finales de los cincuenta, el rock and roll acaparó la atención de los jóvenes, convirtiendo este ritmo en una moda. La alta comercialización de esta música originó que los productores se interesaran más en vender que en crear propuestas nuevas. Algunos dejaron de preocuparse por establecer una relación armónica entre imagen y música mientras ésta fuera la de moda. Los intereses lucrativos adquirieron mucho poder gracias a las ventas de las bandas sonoras.

Con este éxito musical, los creativos lograron crear nuevos sonidos que darían nacimiento a un nuevo tipo de música: la electrónica, que se consigue al deformar o transformar sonidos o efectos naturales ordenándolos de manera rítmica para formar una nueva especie de música.

La música electrónica se comenzó a utilizar en películas de ciencia ficción y simbolizaba lo nuevo, lo tecnológico y lo nunca antes visto o escuchado. Con ello se incrementó la gama de posibilidades creativas que ofrece el sonido en el cine.

La música en el cine se popularizó, pues fue capaz de transportar al espectador de un lugar común a un lugar fantástico, por ejemplo, una escena de dos enamorados que se abrazan tiene una carga emotiva distinta si se agrega música. Esta técnica, de la que ya se ha hablado, no pertenece a la realidad, pero el cine permite estos ingredientes artificiales que constituyen la veracidad cinematográfica (la cual no tiene coherencia con los efectos sonoros naturales, pero no cabe duda de que le da un toque esencial al cine sonoro y a la realidad cinematográfica aceptada y adoptada por el espectador).

La música, así como cualquier otro elemento sonoro, puede adquirir mayor importancia que la imagen y atraer la atención del público debido a que provoca una carga emotiva muy fuerte (por ello se dice que la música es el lenguaje universal); gracias a esto puede resultar más efectivo enviar mensajes por medio de la música o de otro elemento sonoro que mediante una imagen visual.

Claro que la música no se integra a la imagen al azar, debe haber un trabajo previo que analice la relación armónica y sincrónica. La función principal de la música es incrementar el efecto de unidad entre la imagen, el sonido y la narración. La música es una herramienta sonora muy variada, pues puede transmitir una infinidad de sensaciones que refuerzan cualquier imagen. Siempre habrá una especie de música para cada imagen, y más tratándose de las libertades sonoras que tiene el cine y no suceden en la realidad.

Un buen trabajo en la banda sonora dará como resultado naturalidad en la escena, incluso en muchas ocasiones la música se liga tanto a la imagen que se logra una transmisión más precisa y de mayor fuerza del mensaje: el espectador deja de percibir la música por un lado y la imagen por el otro, y las integra en una unidad armónica.

Michael Chion señala que hay dos tipos de música en el cine: la música empática y la música anempática.¹²

La música empática va sincronizada con la imagen. Expresa de manera directa su participación en la escena, pues el ritmo, el tono y la intensidad son proporcionales a la escena y a los sentimientos que se quieren expresar como tristeza, alegría, enojo, temor y otros.

¹² Michael Chion, *La música en el cine*, Editorial Cátedra, España, 1992, p. 78.

La música empática o de acompañamiento parece imperceptible pues ayuda a llenar los espacios vacíos o pausas que ocurren en una conversación.

El acompañamiento musical es necesario para mantener al espectador en contacto con la película durante intervalos en los cuales no se registran sonidos, el silencio no es necesario o los sonidos no poseen una carga fuerte que atraiga la atención del público.

En algunas ocasiones la música de acompañamiento es tan buena que el espectador integra los elementos del filme al grado de que no escucha la música, ve la escena o no entiende la trama de manera separada, sino que todo lo percibe e interpreta como una unidad armónica que le transmite un mismo mensaje por ejemplo; en *Fantasia*, de Walt Disney, hay una total correspondencia entre música y acciones.

La feria, un funeral y otros hechos típicos de la vida real conllevan melodías que forman clichés desde hace mucho tiempo. Éstas se sincronizan con las imágenes que les corresponden y de manera automática provocan que las personas se imaginen una acción muy específica; por ejemplo, cuando se oye la marcha Nupcial (de Mendelssohn, que forma parte de *Sueño de una noche de verano*) la gente se imagina una boda.

Estos clichés también comienzan con la unión de la imagen y la música, incluso van más allá de una simple relación física; por ejemplo, un beso entre dos enamorados unidos por una melodía de amor al final de una película, da un mensaje de felicidad (“...y todos vivieron felices para siempre”).

La música, además de acompañamiento, también se utiliza como el núcleo de muchas películas como el musical.

La música anempática no va sincronizada con la imagen, ésta funciona de manera independiente y no sigue ningún patrón de la imagen. A pesar de esto, no deja de tener una intención.

La música empática puede ser tan exagerada o inoportuna que llega a asumir una posición dominante. Un ejemplo de Kracauer acerca de lo que es la música de contrapunto ilustra mejor esta afirmación: “Imaginemos el primer plano del rostro de alguien que duerme y aparece ilustrado por música de pesadilla. Existe una discrepancia entre imagen y sonido... Esta relación salta a la percepción del espectador, sin embargo, la música de pesadilla nos alejará del rostro de la persona que duerme hacia dimensiones en las cuales la existencia física no tiene mucha relevancia”.¹³

Esto se refiere a que este tipo de contrapuntos entre imagen y música ocasionan que el público piense más allá de lo que ve e imagine, en este caso lo que el hombre está soñando sin que se lo ilustren en la pantalla. Por tanto, la música anempática otorga al público información más compleja; por ejemplo, la historia de un hombre que vive de la mentira, engaña a todos y al final triunfa. La última escena muestra al hombre mentiroso con una gran sonrisa festejando junto con toda la gente a la que engañó, sin embargo, la música es diferente (quizá melancólica y triste) pues hace adentrarse en la mente del personaje al percibir su arrepentimiento y su tristeza profunda. De esta manera se puede concluir que la imagen muestra del personaje lo que todos ven, pero la música permite conocer lo que sólo él sabe.

¹³ Siegfried Krakauer, *Teoría del cine (La redención de la realidad física)*, Editorial Paidós, Barcelona, 1989, pp. 189-190.

Por último, la música empática o de acompañamiento hará que el sonido duplique lo que ya comunican las imágenes, mientras que la anempática o de contrapunto tiene la libertad de asignarle todas las funciones y misiones.

Por otro lado, Russell Lack menciona que la música en el cine se puede situar en el espacio y tiempo fílmicos de tres formas: como referente del tiempo, en vivo y como elemento en *off*.¹⁴

Como referente del tiempo. Sirve para ayudar a situar al público en una película de época. La imagen puede hablar por sí sola si se observa la escenografía ambientada según la época, sin embargo se requiere de la música para enfocarla en el tiempo cuando aún no se ha revelado la época por medio de la imagen.

Por otro lado, cuando ya se sabe de antemano que se trata de una película de época, la música otorga más datos del tiempo en el que se debe situar el espectador. Por ejemplo, en una toma de los sesenta se ve en el encuadre un coche, y si no se sabe que es de los años sesenta es probable que se descubra cuando se oiga un rock and roll o un soul. En síntesis, la música funciona para ambientar y referir al espectador a determinado tiempo.

Además de situar al espectador en alguna época, la música también puede ubicarlo en cierto espacio; por ejemplo, al escuchar cierta melodía el espectador puede imaginar determinadas características de algún país o región. Esta especie de música es obvia y muy fácil de identificar, pues el público debe percibir el mensaje con facilidad: mariachi–México, o tango–Argentina. El realizador no puede arriesgarse a que el público no reconozca la melodía y no reciba el mensaje.

¹⁴ Russell Lack, *La música en el cine*, Editorial Cátedra, Madrid, 1999, p. 54.

- “En cuanto a la musicalización misma de cada país, se amolda a sus tradiciones de espectáculo preexistentes. Por ejemplo: en Italia se ocupó una música de fosa con mucha actividad en el filme (tradicción operística), sin embargo en Francia las inclusiones musicales eran muy breves o simplemente no existían (tradicción del teatro francés). En Japón se combinaba la música con el comentario de los katsuben”.¹⁵

La música también puede aportar otros datos, como el estrato social, la edad, etcétera; quizá éstos no se entiendan de manera tan fácil pero sirven para dar algunas pistas acerca de la película.

En vivo o música incidental. Se refiere a que la música cuente con su fuente sonora en la pantalla, es decir que se vea lo que se está escuchando o que el espectador conozca su lugar en el ambiente a pesar de que no se vea en la pantalla. Es la manera más cotidiana de presentar la música, pues no posee ningún elemento fuera de la realidad y se limita a plasmar lo que sucedería en una situación común.

Como elemento en off. Esta música sirve como estimuladora de los sentimientos y las emociones del espectador. Funciona como ambientador irreal, pues no se escucha música en las escenas reales como en una en la que una pareja de enamorados se reúne después de varios años sin verse, o como en el anuncio de una tragedia en la que alguien ha fallecido.

¿Cómo puede ser posible que un hombre haya naufragado en una isla desierta y se escuche música? Esto sólo puede ser posible por medio del cine y su capacidad de representar sentimientos (en este caso de soledad) con música.

¹⁵ <www.catedra_scd.cl/docs/muscine>

Se puede concluir, entonces, que la llegada de la música al cine provocó muchos cambios en la manera de hacer películas, pues ésta puede ofrecer una gran cantidad de posibilidades narrativas, ya sea para facilitar el relato o para crear relaciones nuevas entre la imagen y la música capaces de producir diferentes sensaciones en el público.

2.2.2 La voz

La capacidad fonética constituye una parte fundamental en la comunicación social. Se ha mencionado acerca de la necesidad del hombre por imitar la realidad que lo rodea. De este modo, al igual que la imagen, el sonido (voz) es uno de los factores que lo impulsan a crear mecanismos para imitar la realidad, como los medios de comunicación (la radio, la televisión y el cine). La construcción y manejo de estos medios tiene como objetivo enviar al espectador mensajes que pueden ser verdaderos o falsos, verídicos o fantásticos, reales o irreales, pero todos muestran una parte de la sociedad. El cine intenta imitar la realidad del hombre, ya sea en lo físico, en lo psicológico, en sus actividades o, en este caso, en su capacidad de hablar.

Antes de que el cine sonoro llegara a las pantallas se utilizaban técnicas distintas a la voz para explicar lo que la imagen no podía transmitir. En lugar de que el narrador o los personajes fueran escuchados por el público, aparecían fragmentos escritos en la pantalla que explicaban lo que había sucedido en la escena anterior. Éstos servían para darle más información al espectador, pues el cine mudo muchas veces no era muy explícito pues carecía de sonido o elementos reales. Con la llegada del cine sonoro, la voz ocupó el lugar de las palabras escritas para regular lo que sucedía en la pantalla.

A diferencia del relato escrito utilizado en el cine mudo o en la literatura, el oral es inmediato y ocurre en el mismo momento: primero, en el caso de la literatura, se lee la descripción del lugar y de la acción que se está desarrollando y, después, se leen los diálogos de los personajes, o se lee lo que dice el narrador y enseguida lo que sucede en la historia. Lo mismo sucede con el cine mudo: primero se ve la acción y después se lee la explicación, o viceversa.

Los creadores cinematográficos se dieron cuenta de que ya había un medio capaz de otorgar al cine todas las bases del sonido, fue entonces cuando recurrieron a la radio, de la cual aprendieron muchas técnicas importantes que utilizarían para mejorar el realismo que presentaba el cine sonoro. A partir de ese momento y con base en varias reglas radiofónicas, la voz se trabajó con mucho cuidado.

Especies de voz. En radio, una voz se clasifica de varias maneras. Puede ser infantil o blanca, aguda, media, grave, entre otras. *La infantil o blanca* es muy suave y se utiliza para personajes infantiles o en programas para niños; el oído soporta poco *la voz aguda* y, por tanto, se utiliza en personajes que el público no acepta debido a su carácter o a sus acciones, igualmente insoportables; *la voz media* tiene un nivel muy adecuado para que se escuche por un periodo de tiempo largo sin perturbar, aburrir o distraer al público, ésta se le da a protagonistas o narradores que tienen un guión bastante amplio o en programas con un nivel de seriedad más elevado; *la voz grave* es fuerte e imponente, por tanto los personajes que la llevan tienen un carácter psicológico similar; esta voz también se utiliza para protagonistas y narradores. Si la voz es demasiado grave, los personajes son los malos y los villanos de la historia. En programas serios como los noticiarios, se utilizan voces que expresan elementos de seriedad y veracidad.

Hay muchas especies de voz además de las mencionadas, y cada guión indica cuál es la voz necesaria para cada personaje, narrador o conductor de determinado programa. Lo más importante es que el público acepte esa voz porque corresponde a sus otras características mentales y físicas, si el público no está convencido de lo que escucha el mensaje que recibe no será el correcto.

Intención o sentimiento. Al igual que la voz, la intencionalidad de cada frase se debe indicar en el guión. Éste se debe respetar al pie de la letra, pues va de la mano con toda la trama de la historia. Las intenciones con las que se dice una frase pueden variar de múltiples formas, por ello cada frase debe ensayarse varias veces para que se escuche tal y como lo indica el guión. Una intención puede indicarse como: triste, enojado, feliz, aburrido, inquieto, angustiado, nostálgico, irónico, impaciente, entre muchas más.

También hay otras indicaciones en el guión, como la altura (susurra, grita, chilla, entre otras). Además de esto, la distancia del personaje, el lugar en el que se encuentra y otros factores que indica el guión se controlan gracias a aparatos reguladores de audio, a las características de la cabina y, por supuesto, a la creatividad del director.

Es cierto que la radio debe ser muy cuidadosa con el sonido debido a que sólo cuenta con él para enviar un mensaje, sin embargo, el cine también debe buscar la calidad absoluta de la banda sonora para lograr sincronía con la imagen.

Cuando el cine sonoro comenzó a utilizar estas técnicas radiofónicas en la voz, el sonido adquirió importancia en las películas. Al ver el éxito de la voz frente a la imagen, se temía que la gran fuerza informativa que tiene el lenguaje desplazara a la imagen, sin embargo, la voz se siguió desarrollando en el ámbito cinematográfico y provocó el despido de muchos actores y actrices que no

manejaban bien el idioma o su voz no era apropiada para el personaje. Otros aprovecharon este cambio, pues fue tal el efecto sonoro que los guionistas desbordaron su creatividad para escribir historias que estuvieran cargadas de razonamientos discursivos imposibles de integrar en el cine mudo.

El caso no era desplazar a la imagen, sino crear una armonía o equilibrio entre las dos. Para que esto fuera posible el lenguaje debía minimizar su importancia por medio de tres técnicas, según Siegfried Kracauer: ¹⁶

- a) El lenguaje desprovisto de énfasis.
- b) El lenguaje degradado.
- c) El desplazamiento del interés.

El lenguaje desprovisto de énfasis. Reduce el peso y el volumen de la palabra hablada. Los guionistas incluían enunciados rápidos, ligeros y espontáneos. El espectador debía ver en el lenguaje oral un apoyo a la imagen, mas no ver en la imagen un apoyo de la voz, por esto los diálogos se agilizaban para no perder la atención del espectador y hacer más dinámica la historia. El uso de la palabra era tan ligero que el espectador no se detenía a analizar lo que decía el personaje y de esta forma prestaba más atención a la imagen.

El lenguaje degradado. En este caso también se pretende dar menos importancia al lenguaje. Lo que dice el personaje no trasciende ni da información importante al espectador. Inclusive, Charles Chaplin, haciendo uso de esta técnica, ridiculizaba el diálogo de tal forma que perdía veracidad y el espectador dejaba de confiar en lo que decía el personaje y prefería atender a lo que la imagen transmitía.

¹⁶ Siegfried Kracauer, *Teoría del cine*, Editorial Paidós, Barcelona, 1989, p. 165-170.

- El desplazamiento del interés. Esta técnica pretende hacer que la imagen hable por sí misma y que el lenguaje, por muy complejo que sea, no controle la atención del espectador; por ejemplo, en una película de guerra se encuentra un militar frente a un grupo de colegas. Y éste explica cuál será la estrategia a seguir. La explicación es larga y tediosa para la agilidad del género fílmico, sin embargo el militar se ve dinámico y con mucho movimiento explicando lo que sucederá en el campo de batalla. Quizá la imagen indique menos información al público sobre la estrategia militar, sin embargo la voz se muestra algo lenta y por lo tanto distrae.

Lo que ofrece el cine sonoro y la sincronización entre la imagen y la voz es de suma importancia en un relato fílmico. La voz le da realismo a la película, pues el espectador puede ver cómo un personaje mueve la boca y escuchar lo que dice al mismo tiempo. A esta sincronía entre la imagen y la voz, André Gaudreault y François Jost la llaman un *doble relato*, el cual muestra por un lado el relato de la imagen y por el otro el relato del sonido.

La voz es capaz de proveer información que ni la imagen puede dar; inclusive, tratándose de un sonido, las demás partes de la imagen sonora no pueden proporcionar información tan clara como la voz, pues con la utilización del lenguaje se puede emitir cualquier mensaje de manera clara. Además, la voz es muy importante porque le da soporte al personaje. Debe armonizarse con la personalidad física y mental según lo requiera la historia; por ejemplo, un hombre intelectual, fuerte y guapo no puede tener una voz aguda o débil, pues el mensaje se rompe y la interpretación del público puede desviarse del propósito narrativo de la película.

La llegada del cine sonoro también hizo necesaria la elección de los personajes conforme a su físico y su voz. Estos dos elementos debían armonizarse con la psicología del personaje. Como ya se mencionó en el capítulo anterior, esto provocó que muchos actores del cine mudo perdieran sus empleos o regresaran a sus países de origen pues no hablaban bien el idioma. La voz se consolidó como un elemento muy importante para la transmisión del mensaje fílmico, pues un mal uso de las voces podía provocar una ruptura en la narrativa. Cada frase o situación corresponde a una especie de voz.

Además de la importancia en el manejo de las voces, la interpretación de la enunciación por parte del público varía en función del contexto audiovisual y de la sensibilidad del espectador. Es decir, no basta la intención que se le dé a la voz sino el contexto audiovisual y el espectador que recibe el mensaje. De este modo, la voz es un elemento que no se escapa de la infinidad de variaciones en la interpretación que cada persona le puede dar a lo que sucede en la pantalla. Además, la percepción del espectador también influye en aspectos como la edad, el origen social, el periodo histórico y el área geográfica, entre otros.

En cuanto a capacidad del sonido en los encuadres, hay dos recursos de la voz:

Voz in. Está dentro en el encuadre, es decir que se ve la fuente sonora o el personaje que habla, además de escucharlo.

Voz off. Se encuentra fuera del encuadre y sólo es posible escucharlo. Hay, a su vez, dos grandes grupos para la voz en *off*: aquellas voces que por circunstancias del encuadre y fotografía no aparecen a cuadro en ese momento pero forman parte del tiempo y espacio de la acción; por ejemplo, puede ser que aparezca en escena la Torre Eiffel, mientras la voz o voces en *off* dicen:

MADRE: – ¡Mira hijo!, ésta es la torre Eiffel que mide 320 metros de altura. –

HIJO: – ¡Es impresionante mamá! Jamás me la hubiera imaginado así. –

En ese momento la cámara hace un paneo hacia la madre y el hijo. Éstos siguen hablando y en ese momento dejan de ser voz en *off* para convertirse en voz *in*. Otro ejemplo podría ser la cámara subjetiva de un hombre que conversa con una mujer que tiene frente a él. En este caso sólo se puede ver a una de las dos personas, en este ejemplo a la mujer. Si él habla en cámara subjetiva, es voz en *off* y la mujer es voz *in* ¿pero qué pasa cuando la siguiente toma tiene en cámara subjetiva a la mujer y en encuadre al hombre? En este caso los papeles se intercambian dejando a la mujer como voz en *off* y al hombre como voz *in*.

Otra especie de voz en *off* va más allá de las posibilidades sensitivas del ser humano y se refiere a escuchar los pensamientos. En varias ocasiones estas voces sirven para dar a conocer al espectador algunas reflexiones del personaje, secretos que guarda, opiniones acerca de algo, entre otras cosas. En este caso, la voz permite entrar en la mente de los personajes.

El segundo grupo para las voces en *off* se refiere a aquellas que no están en el mismo espacio o tiempo de la acción; a éstas se les llama de narración y funcionan como guía en el tiempo y espacio fílmicos. Su función es transmitir al espectador información que le sirve para ir a la par de la historia. El narrador va guiando al espectador.

La narración, al ser la guía del público, pretende dar mensajes para hacer más sencilla la comprensión de algunas escenas de la película que podrían interpretarse de una manera errónea o alejada del objetivo de la historia. Una de las voces de la narración se refiere a aquella que sólo es una guía y ninguno de los personajes de la historia saben de su existencia. Esta especie de narrador describe,

comenta y otorga al espectador múltiples datos acerca de la película, como la época en que se desarrolla, el lugar, la especie de personajes, entre otros datos que sirven de referencia al público. Un ejemplo muy característico de este tipo de narración, aunque se trata de un programa radiofónico, es *La guerra de los mundos* de Orson Welles. La narración de este programa tuvo tal impacto, que los radioescuchas creyeron que se trataba de un noticiario real en donde anunciaban que seres de otros planetas querían apoderarse de la Tierra. La calidad en la narración de Welles provocó un caos colectivo.

Otra especie de narración ocurre cuando un personaje cuenta su propia historia, ya sea recordando algún periodo de su vida o imaginando una historia en la que participa. Por lo general estos narradores tienden a reflexionar sobre su vida, contraponen lo que hacen en pantalla y casi siempre finalizan con algún mensaje. En su mayor parte estas voces se muestran en primera persona, aunque hay casos en los que la voz está en tercera persona aunque la trama y algunas pistas dan a entender que el narrador se encuentra hablando de sí mismo.

En conjunto, estas voces tienen la capacidad de opinar, recordar, describir, reflexionar, contraponer, explicar e inclusive participar en la historia, ello a pesar de que no tienen el apoyo de la imagen. Las voces deben ser elegidas por medio de un análisis entre lo que se ve y lo que es lógico que se escuche. En algunas ocasiones hay voces que no concuerdan con las necesidades del filme. Para esto se creó el doblaje, el cual se basa en la sincronización de una voz no original sobre la imagen.

Hay tantos doblajes como necesidades:

Idioma extranjero. Este es el más común y se refiere al doblaje en un idioma diferente. El doblaje es otra herramienta más de la industria del cine para ampliar

su público. Gracias a éste el espectador puede escuchar una película extranjera en su idioma. A pesar de que existe la subtitulación y de que gran parte de los espectadores prefieren escuchar el idioma original y leer la traducción, otro porcentaje del público precisa esta herramienta del cine, como el infantil que aún no sabe leer pero comprende lo que escucha.

El acento en un mismo idioma. En otras ocasiones, el idioma puede ser el mismo, sin embargo no es igual escuchar una película con acento argentino, colombiano, chileno o que pertenezca a algún otro país o región. Hay dos formas de evitar estas diferencias: doblando la voz y grabando otro acento, y creando un estándar intermedio de voz entre los países del mismo idioma para incrementar el público y disminuir el trabajo que requiere más de un doblaje. En algunas programaciones televisivas que se transmiten a más un país aplican estos estándares en el tono de la voz.

El tipo de voz. Este doblaje se realiza cuando el actor no tiene una voz adecuada para las necesidades del personaje y, por tanto, se debe hacer un doblaje con una voz que concuerde con el físico del actor, la psicología del personaje, la historia, entre otros aspectos, tal y como se menciona en las técnicas radiofónicas.

Como se puede observar, la voz es un elemento fundamental en la banda sonora que posee múltiples formas de expresión. Es una herramienta del cine que se debe utilizar con cuidado para no desviar el mensaje que se quiere dar con la película. Además de esto, la voz es tan importante que puede dar información muy completa sobre lo que sucede en la escena, tanto que opaque a cualquier otro elemento sonoro o visual de la película.

2.2.3 Los efectos sonoros

En el capítulo anterior se mencionó que la capacidad del hombre para percibir lo que se encuentra a su alrededor por medio de sus cinco sentidos es lo que le permite sobrevivir y relacionarse con el exterior. En el caso de los medios audiovisuales se cuenta con sólo dos sentidos: el del oído y el de la vista. Debido a esto, los realizadores y su equipo fílmico deben poner toda su creatividad a trabajar para que estos dos sentidos ofrezcan un ambiente realista al espectador para que éste pueda sentir lo que sucede en la pantalla.

También se mencionó al inicio del segundo capítulo la importancia de la imagen sonora como la capacidad del ser humano para percibir un sonido y evocar mentalmente determinada situación. A partir del concepto de imagen sonora y de estudiar cómo funciona se añade a este análisis del sonido la caracterización del mismo en cuatro elementos.

Ángel Rodríguez define a los efectos de la siguiente forma: “El efecto sonoro es el efecto auditivo que produce algún objeto. Es el conjunto de formas sonoras representadas por un sonido inarticulado o de estructura musical, de fuentes sonoras naturales y/o artificiales, que restituyen objetiva y subjetivamente la realidad construyendo una imagen”.¹⁷

- A este concepto se puede añadir que la serie de efectos sonoros naturales constituyen los ambientes acústicos que rodean al hombre, como uno en la ciudad, en determinado hogar, en una oficina, en una fiesta, en una playa, en el campo, en el desierto, entre otros, a los cuales está acostumbrado, según sea su experiencia sonora. De la misma forma, los

¹⁷ Ángel Rodríguez, *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, Editorial Paidós, España, 1998, p. 146.

sonidos que se crean por medio de aparatos tecnológicos se han adaptado con el tiempo a su vida cotidiana y ahora se integran en diversos ambientes sonoros como en una sala de videojuegos, en una discoteca, en una feria, entre otros.

- Como se puede observar, los efectos sonoros, así como los otros elementos que ya se mencionaron con anterioridad (la música y la voz) forman parte del ser humano en todo momento, pues le permiten entender su entorno y desarrollarse ahí. Al guardar estos efectos en su memoria el hombre posee un repertorio que se va incrementando conforme a su experiencia sonora.
- En el caso de los medios audiovisuales, se mencionó en el capítulo anterior que el hombre acepta varias situaciones que hay en la pantalla y que no pertenecen al mundo real. Algunas de estas diferencias entre la realidad y la realidad cinematográfica se basan en unir una determinada imagen con un efecto sonoro extraño para el público. Con el tiempo, el público accede a esta nueva realidad sin cuestionar la veracidad cinematográfica y, de este modo, se acostumbra a que sucedan situaciones increíbles o poco comunes. Esta aceptación por parte del público frente a relaciones irreales entre imágenes y sonidos se consigue con un buen trabajo en la sincronización de elementos. La calidad en el trabajo le brinda confianza al espectador y éste se siente cómodo al asociar lo que escucha con lo que ve.

Michael Chion menciona que hay dos especies de efectos sonoros que se utilizan en audiovisuales y que tienen que ver con la relación entre sonidos reales o creados con imágenes:¹⁸

Efectos empáticos. Se refiere a los que poseen una fuente sonora perteneciente a la realidad.

Los efectos empáticos se relacionan con objetos que pertenecen a la realidad, como cualquier percepción que se obtiene en la vida cotidiana, por ejemplo, cuando se escucha un ladrido se está seguro de que la fuente sonora es un perro, pues esto es lo que la experiencia indica. Además, la sincronía entre perro y ladrido debe ser precisa, pues a pesar de que es cierto que un perro ladra no se puede asegurar ¿qué perro está ladrando?

Para estos casos el ser humano se apoya en otros elementos fisiológicos que le permiten ubicar la fuente sonora sin verla, como la intensidad o el tono que produce el sonido y que llega en forma de impulsos al cerebro.

Efectos anempáticos. Se refiere a los que poseen una fuente sonora que no pertenece a la realidad.

Los efectos anempáticos son independientes de la imagen; no quiere decir que no tengan intención, por el contrario, el mensaje es más complejo e igual de importante que el de los efectos empáticos. Un ejemplo anempático sería cuando se ve cómo matan a alguien, pero el efecto es de un tenue y suave palpitar del corazón.

Por otro lado, Russell Lack llama a estas técnicas sonoras contrapuntos u objetos que no concuerdan;¹⁹ por ejemplo, en una película se escuchan algunos disparos pero éstos están sincronizados con una máquina de escribir.

¹⁸ Michael Chion, *La música en el cine*, Editorial Cátedra, España, 1992, p. 78.

Esta herramienta puede servir para dar información sobre la siguiente escena o sobre algo que ya esperaba el espectador y no es necesario resaltar con una imagen. Si se anunciaba con anterioridad que iban a matar a alguien, lo más probable es que los disparos sean suficientes para que el público se dé cuenta de que ha llegado el momento esperado. En cambio, si los disparos suenan inesperados para el espectador, lo más probable es que la siguiente escena tenga que ver con la muerte del hombre, como un velorio, un entierro o la morgue, lo cual confirma las especulaciones del espectador.

Algunos efectos se reservan para el público y parte del elenco; por ejemplo, un asesino persigue a una pareja para matarla. La pareja corre desesperada y se esconde esperando no ser vista; el asesino se acerca con pisadas muy tenues que el público es capaz de percibir, pero la pareja no puede escuchar o no se ha percatado de que con cada paso se acerca más su fin.

Los efectos sonoros facilitan el trabajo de producción y realización, pues los efectos pueden apoderarse de la atención del público, lo que permite que la imagen sea más sencilla, como cuando se escucha una locomotora y sólo se ve en pantalla el vapor que sale de ella.

Son muchas las técnicas que se pueden utilizar en cine por medio de los efectos. El trabajo del equipo sonoro es muy interesante, principalmente si se trata de recopilar sonidos, pues son varias las técnicas que se utilizan: la primera se refiere a la técnica radiofónica de otros tiempos, donde creaban efectos en vivo utilizando diferentes objetos que producen sonidos iguales o muy parecidos a lo que se busca representar, como el sonido de un caballo galopando, que se consigue al golpear en forma rítmica dos mitades de cocos pelados en una superficie especial, o el sonido de pisadas en la hierba por medio de bolsas de

¹⁹ Russell Lack, *La música en el cine*, Editorial Cátedra, Madrid, 1999, p. 54.

plástico. Estas técnicas de crear sonidos a partir de objetos diferentes se han olvidado poco a poco debido a las múltiples posibilidades tecnológicas con las que ahora se cuenta, pero en su tiempo fue un recurso muy utilizado. La segunda se consigue cuando la grabación del sonido surge en la historia y los sonidistas pueden salir del estudio y captar todos los sonidos que requieran. Para esto se necesita que el sonidista tenga un equipo especial para grabar sonidos, como un micrófono determinado, audífonos especiales, una grabadora y un buen oído. La importancia del equipo técnico y humano del sonido en el cine se analizará con posterioridad.

La tercera se refiere a la creación o modificación de sonidos por medio de aparatos tecnológicos, los cuales se utilizaron en un principio para ambientar películas futuristas, pero ahora poseen múltiples funciones en los diferentes géneros cinematográficos.

Es indudable que los efectos proveen al filme de muchas herramientas que pueden sustituir o complementar la imagen. Además, funcionan como generadores de sensaciones que integran al público en la historia.

2.2.4 El silencio

Es difícil crear un entorno con absoluto silencio, pues siempre se registran algunas vibraciones, incluso los sordos escuchan vibraciones aunque éstas sean muy difíciles de percibir.

En los medios audiovisuales el silencio es un elemento complejo pues se puede utilizar de varias formas. El silencio debe estar justificado en todo momento y su función frente a la imagen tiene que ser específica. Según Ángel Rodríguez, en los medios como el cine, el silencio es casi absoluto o relativo frente a la imagen. *El silencio casi absoluto* se logra al momento de cerrar todos los canales de audio y *el silencio relativo* cuando los sonidos ambientales o segundos planos (2P, 3P, 4P, entre otros) permanecen, mientras que los sonidos más importantes o primer plano (PP) desaparecen; por ejemplo, cuando las voces han desaparecido o han hecho alguna pausa, aunque los demás sonidos ambientales continúen con normalidad.²⁰

Al utilizarse en medios como el cine, el silencio provoca una sensación especial de placidez auditiva, es decir un momento de tranquilidad o pausa sonora.

El tiempo que utilizan los medios para incluir un silencio en la narrativa es de tres a 10 segundos. Si el silencio es menor a tres segundos el oyente lo percibe como una pausa sin contenido significativo o como una coma en literatura, y si el silencio sube de tiempo a más de tres segundos el significado narrativo se puede manipular dando sensaciones como de muerte, de soledad, de paz, de suspenso, de miedo, de incertidumbre, entre otras.

²⁰ Ángel Rodríguez, *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, Editorial Paidós, España, 1998, pp. 270.

Según Ángel Rodríguez, el silencio tiene tres usos diferentes:²¹

1. Uso sintáctico. El silencio sirve como separador que indica de forma clara que se ha llegado al final de una etapa y que a continuación viene algo distinto. Es como el punto y aparte en literatura.

2. Uso naturalista. Cuando un efecto natural como lluvia, el motor de un coche, el galope de caballos u otro sonido desaparece por más de tres segundos. Este silencio sirve para dar información que no dará la imagen, por ejemplo, si desaparece el sonido de galope de caballos quiere decir que estos se han detenido en el camino, o si desaparece el sonido del motor, quiere decir que el vehículo ha dejado de avanzar. Dependiendo de cómo desaparezca el sonido dependerá también de la interpretación que se le dé, por ejemplo, si el motor de un coche se detiene de golpe es que algo inesperado surgió en el camino, pero si se detiene con dificultades quizá el vehículo está descompuesto. Por lo general, si la información no es muy clara, la siguiente escena aclara lo sucedido, pero si el silencio ha cumplido su objetivo no será necesario incluir una imagen de refuerzo.

3. Uso dramático. Cuando el silencio dura varios segundos da al espectador sensaciones que refuerzan la historia. En este caso el silencio también proporciona mensajes al espectador al transmitirle diferentes sentimientos que van de la mano con la historia y con lo que indica su narrativa.

En general, la utilización del silencio suele ser difícil de adaptar, pues al tener muchos significados éste debe ser apoyado con los sonidos adecuados en el momento indicado, pues el silencio difícilmente podrá transmitir toda esa variedad de sensaciones y significados sin el apoyo de los elementos sonoros que

²¹ Id.

completan la categorización del sonido (música, voz y efectos sonoros). En realidad, estos cuatro elementos se unen para aportar diferentes herramientas a la imagen y, por tanto, al cine sonoro.

Ahora que ya se sabe cuáles son las funciones de cada elemento sonoro se puede inferir que cada uno es importante para la construcción de un mensaje, así como para el apoyo de la imagen. La manipulación del sonido es muy importante para que los mensajes no pierdan calidad y no desvíen su objetivo, por lo tanto se requiere de un grupo de personas y de un equipo tecnológico, especializado en sonido, capaz de crear una banda sonora de calidad.

2.3 La importancia del equipo humano y técnico en la reproducción del sonido

A lo largo de la historia del cine el equipo humano y técnico se han ido adaptando a las nuevas necesidades cinematográficas. Como se mencionó en el primer capítulo de esta investigación, el cine sonoro cambió casi en su totalidad sus necesidades de producción, realización y posproducción. Al cine se integró un grupo de personas especializadas en el sonido y todo el equipo tecnológico necesario para incluir el sonido en el cine. Con el tiempo surgieron nuevos puestos de trabajo, como el de ingeniero de grabación, el de asistente de grabación, el de sonidista o efectista, el de musicalizador, el de mezclador o ingeniero en mezcla, y muchos más.

2.3.1 El equipo humano

El Ingeniero de grabación de sonido tiene como funciones principales preparar el plató, indicar al asistente de audio la ubicación de los micrófonos y sus movimientos, conocer los encuadres y las fuentes sonoras que va a captar por

medio del micrófono, aconsejar a los actores sobre sus voces y buscar los sonidos no deseados para tratar de eliminarlos o por lo menos reducirlos. En este último caso, se pide la colaboración de los actores para que no hagan tanto ruido con los objetos que mueven, incluso al caminar, aunque muchas veces cambian las suelas de los zapatos o los hacen que caminen por superficies como alfombras o telas.

A pesar de la necesidad de reducir algunos sonidos, muchas veces el guión exige lo contrario, estableciendo que ciertos sonidos deben escucharse hasta en primer plano y las modificaciones del audio cambian de manera total.

Hay una preparación del sonido antes de la grabación. El jefe de sonido recibe el guión técnico y debe analizarlo junto con su asistente para saber cuáles serán las facilidades o dificultades en la grabación del audio. Las grabaciones en interiores no son tan complicadas como suelen ser en exteriores debido a la gran cantidad de sonidos ambientales. Sin embargo, el manejo del sonido en interiores debe acoplarse a la escenografía utilizada, ya sea para ambientar o para esconder y colocar los micrófonos.

El ingeniero de sonido tiene, por lo general, una cabina de audio. Desde ahí puede escuchar y controlar los sonidos captados por los micrófonos. El resto del equipo de cine se comunica con él por medio de un altavoz y un teléfono. Por otro lado, el asistente de sonido se encuentra en el plató, controlando la instalación de los micrófonos.

Puede manejar los sonidos ambientales de varias formas:

- Volviendo a grabar las voces de los actores. Ellos se preocupan por el volumen y por su timbre.

- Eliminando las fuentes de ruido (interferencias inapropiadas) con micrófonos direccionales que, al dirigirse a la fuente sonora elegida, pueden excluir los sonidos no deseados.
- Proteger los objetos que produzcan sonidos no deseados, por ejemplo, la cámara puede causar varios sonidos al moverse o desplazarse a lo largo de la escena, y para evitar esto hay fundas especiales para cámara que reducen estos sonidos. Incluso, muchas cámaras profesionales ya cuentan con fundas integradas o autoblandajes. Si el equipo no es de mucha calidad se recomienda utilizar una almohada o una manta que cubra la cámara. Estos sonidos se pueden grabar debido a que los micrófonos casi siempre estarán muy cerca de la cámara y, por tanto, de la escena.

El asistente de grabación de sonido. Éste recibe las órdenes del ingeniero de grabación. Su función principal es establecer contacto con el ingeniero y el resto del equipo visual y sonoro; resuelve las dificultades sonoras, como la colocación de micrófonos, el control de sonidos ambientales y la eliminación de sonidos externos al guión, entre otras actividades.

El sonidista o efectista. Tiene un trabajo más artesanal. Los primeros sonidistas dedicaron su tiempo a imitar sonidos de la realidad por medio de objetos ajenos a la verdadera fuente sonora. Con el tiempo, contaron con la tecnología de grabación, así que leían las necesidades sonoras del guión y grababan sonidos provenientes de la realidad para luego incluirlos en una determinada edición.

Hoy en día, la mayor parte de los sonidos ya están grabados y archivados, por tanto el sonidista orienta a sus colaboradores en cuanto a las diferentes soluciones sonoras que pueden ir a la par de la imagen o de los otros sonidos.

El musicalizador. Las funciones del musicalizador puede dividirse en dos: la primera es controlar el curso de la música según lo indica el guión, y la segunda se refiere a un trabajo más creativo y artístico en donde tiene dos opciones, que son elegir la música o componer un nuevo y original tema musical. En realidad todo su trabajo depende de sus capacidades y así se definirá cuánta libertad tiene frente al guión y si es capaz de aportar algo creativo o seguir al pie de la letra lo que indica el guión.

El mezclador o ingeniero de mezclas. Organizan el transcurso de la grabación del sonido, dirigiendo varios elementos sonoros como entradas y salidas, dirección de planos sonoros, música, entre otros. Además debe establecer jerarquías en los sonidos conforme lo indique el guión o las condiciones del rodaje.

Es el responsable de dirigir cuatro instrumentos básicos: los potenciómetros, que le permiten nivelar los sonidos; los filtros y los ecualizadores, que disminuyen o aumentan la frecuencia o timbre en determinados sonidos; la cámara de reverberación artificial, que sirve para darle un ambiente real o irreal al sonido; y los aparatos de tratamiento del sonido, con los cuales modifican un sonido. Los mezcladores cuentan con varias herramientas como efectos sonoros previamente grabados, niveles de audio, efectos como el *fade in* y el *fade out*, entre otros.

2.3.2 Equipo técnico

Por otro lado, el equipo humano requiere de su equipo técnico para crear la banda sonora; a continuación se explica el equipo fundamental necesario.

Los micrófonos. El micrófono es un transductor electroacústico que transfiere la energía de un sistema acústico a otro eléctrico.

Hay diferentes micrófonos, los omnidireccionales captan el sonido que proviene de todas las direcciones, como, el micrófono de presión o de espiral móvil que

consiste en una espiral hecha de plástico, montada sobre una cámara sellada al aire. Estos micrófonos tienden a reducir la claridad del sonido. Otro micrófono es el electrostático de condensador o de RF (radio frecuencia), con él se obtiene más claridad en los sonidos y necesita una fuente de poder conectada entre la grabadora y el micrófono.

Los micrófonos omnidireccionales permiten que los actores no se preocupen tanto por la dirección que tiene su voz, pero obliga a todo el equipo humano y técnico a guardar absoluto silencio.

Los micrófonos direccionales son más sensibles a los sonidos de una sola dirección. Con estos se evita que entren en la grabación sonidos no deseados y, por tanto, los resultados auditivos son más limpios. Ejemplo de micrófonos direccionales: cardioides o los hipercardioides.

El brazo telescópico o *boom* es una barra larga montada en un *dolly* (jirafa), la cual, por lo general, se ubica arriba de la acción o también puede estar orientada hacia la fuente sonora. Estos micrófonos deben utilizarse con cuidado para no crear sombra en la escena o introducirse en el encuadre. Para que esto no suceda, el encargado del *boom* se coordina con el camarógrafo y con el equipo de iluminación. El camarógrafo cuidará que no haya rastros del micrófono en la escena, incluso se le pedirá al encargado que pase el micrófono por debajo de la acción. Por otro lado, el equipo de iluminación puede montar una sombra más intensa que esconda la que produce el *boom* (sin interferir con la imagen).

El micrófono *lavalier* o de radio. Muchas veces los micrófonos deben estar muy cerca del sujeto para obtener un buen sonido, por esta razón se crearon estos micrófonos. Es pequeño (6mm) para que pueda esconderse entre la ropa. Muchos no utilizan este micrófono por tres razones: la primera, porque el *lavalier* capta

sonidos producidos por el movimiento y roce con la ropa de la persona que porta el micro y también por el roce con la piel o el cabello; la segunda, debido a que crean un eco que suena antinatural, y la tercera, porque utilizan cable, el cual debe esconderse bajo la ropa hasta un radiotransmisor que el sujeto también debe esconder. Estos radiotransmisores pueden causar muchos problemas si se utilizan en áreas de interferencia.

La colocación de micrófonos. La buena colocación de los micrófonos garantiza una mejor calidad del sonido.

En los micrófonos lejanos de 90 a 180 centímetros de distancia con referencia al objeto o sujeto, como es el caso del *boom*, se requiere de mucho trabajo pues los sonidos no deseados se filtran en la grabación.

Los micros cercanos a la fuente sonora elegida, como es el caso de los *lavalier*, se ubican a una distancia muy corta, entre 15 y 30 cm. Éstos requieren mayor control de volumen pues de este modo los planos se pueden nivelar mejor. Un buen manejo del primer plano elimina o esconde sonidos inapropiados. Además se recomienda que éstos se cubran, pues suaviza los sonidos que se graban.

El ingeniero de sonido debe cuidar que se respeten los planos, porque incluso el primer plano (PP) puede causar un desajuste y provocar que se sature el ambiente y los resultados no sean los correctos.

Muchos ingenieros se preocupan por la llamada *perspectiva sonora*, la cual se refiere a integrar la imagen con el sonido a situaciones reales. Es decir, que el sonido debe escucharse tan real como la distancia de la imagen lo necesite. Para lograr esta perspectiva no basta con colocar los micrófonos a la misma distancia de la fuente sonora que la cámara, debido a que en la grabación del audio el

sonido suena más alejado de lo que en realidad está. Por lo tanto hay que acercar un poco más el micrófono para equilibrar la relación entre imagen y sonido.

Cuando hay un personaje que se mueve mucho en la escena, el audio tiene variaciones en la realidad y éstas son muy difíciles de captar en la grabación. Los ingenieros colocan varios micrófonos en distintos puntos de la escena para que el audio capte todo lo que sucede, sin embargo otros ingenieros prefieren utilizar un solo micrófono colocado en un punto medio de la acción.

La grabadora de cinta. En la técnica del registro y reproducción del sonido, esta grabadora transforma las señales eléctricas en mecánicas, produciendo el movimiento de la aguja de registro de energía.

La mayor parte de las grabaciones para cine se hacen utilizando el formato de cinta 1/4 de pulgada o 6 mm. La velocidad normal de grabación que se utiliza en el cine es de 7.5 pulgadas de cinta por segundo.

La cinta magnética de grabación. Las cabezas de la grabadora son electromagnéticas y su flujo se regula por señales eléctricas que capta el micrófono. Estas señales son amplificadas y transmitidas a la cabeza.

Casi todas las grabadoras profesionales cuentan con cuatro cabezas: 1) cabeza de borrado, la cual funciona con un magneto que reordena las partículas magnéticas que han sido modificadas debido a que ya se ha grabado algo en la cinta. Si las partículas están ordenadas, quiere decir que el registro anterior se ha borrado; 2) la cabeza de grabación, que capta las señales del micrófono y modifica las partículas magnéticas; 3) la cabeza de sincronía, que produce un pulso que empalma la señal de la cámara de video con la grabadora de audio, y 4) la cabeza

de reproducción, que capta las señales que la cabeza de grabación registra, las amplifica y las reproduce.

Especies de cinta. Las cintas están hechas de acetato o de poliéster. En los dos casos, estas cintas están llenas de partículas magnéticas. Las cintas magnéticas mejoran la señal y reducen los sonidos no deseados.

Las cintas de acetato no son tan resistentes como las de poliéster, sin embargo, cuando la cinta se tensa, en el caso del acetato se rompe y en el caso del poliéster se expande. La cinta de acetato es fácil de arreglar y empalmar con el sonido, sin embargo la cinta de poliéster es difícil de componer al expandirse, pues el empalme no será el mismo, además de que el sonido estará dañado y será difícil volver a reproducirlo.

Control de grabación. Todas las grabadoras profesionales están equipadas con un indicador del volumen o medidor de programa pico UV (audiómetro) que sirve para medir el promedio de energía. El ingeniero de grabación debe tener presente el medidor y su aguja indicadora, pues ésta no debe rebasar los límites, ya que causaría una saturación del sonido. El resultado sería una grabación sobremodulada.

El ingeniero de sonido escucha los sonidos con audífonos, sin embargo no se puede confiar en ellos tanto como en el medidor UV (audiómetro), pues los audífonos se pueden regular con independencia de la señal que se esté grabando.

Ya que se han medido los niveles de audio y se han eliminado algunos sonidos de fondo que no interesan, el asistente de sonido pide que se empiece con la grabación diciendo “sonido”. Una vez que se está grabando, el ingeniero dice “corriendo”.

Cuando se está grabando, lo más recomendable es no ajustar el volumen pues provoca algunas variaciones en el sonido, sin embargo muchas personas inexpertas no mantienen un nivel de voz constante y el ingeniero, con mucho cuidado, tiene que modificar el volumen en plena grabación.

El magnetófono. Éste es un aparato que registra el sonido por imantación de un alambre o una cinta magnética y que dispone de circuitos amplificadores propios para reproducirlos. Los magnetófonos digitales o numéricos exigen un fraccionamiento previo de la señal de audio y su codificación posterior en forma de dígitos binarios.

Es indispensable tener un registro del sonido. Así como sucede con la imagen (que son calificadas por el tiempo que duran), el sonido requiere de un control para que se pueda sincronizar con la imagen; este control permite seleccionar lo que funciona o no funciona para la posproducción de audio.

Los ecualizadores y la reducción de ruido. Un ecualizador es un dispositivo que aísla los rangos individuales de frecuencia y permite la manipulación independiente de su volumen. En otras palabras, reduce los sonidos no deseados y amplifica los deseados.

También hay filtros de sonido que sirven como ecualizadores y ambientadores, como los que se utilizan en lugares o situaciones donde el sonido es distinto; por ejemplo, para la voz de alguien que habla por teléfono o dentro de una cueva, entre otros.

Los sistemas de reducción de sonidos no deseados son también muy útiles para que el sonido tenga mejor calidad, como el sistema Dolby (sistema digital) de reducción de sonido, que separa el sonido en cuatro bandas. Cuando la cinta se

vuelve a reproducir, se reconstruye la señal pero se eliminan ciertas amplitudes y frecuencias.

2.3.3 El doblaje y la sincronización

El doblaje se le atribuye a Edwin Kopklings (1930), y pertenece al trabajo de posproducción, cuando se empalma un nuevo sonido a la imagen, principalmente la voz.

Los actores del doblaje escuchan el sonido de referencia y luego repiten en voz alta.

Con el surgimiento del cine sonoro se comenzaron a utilizar nuevas técnicas como el doblaje y la sincronización. En un principio, el doblaje sólo se hacía en países donde la industria del cine había rebasado fronteras, como en Estados Unidos. La técnica del doblaje aún no era muy buena, por ejemplo, no había en la pantalla el texto que tiene que decir el actor y éste tenía que memorizar los diálogos algunas veces, casi no había cortes en el doblaje, lo cual exigía la atención del actor en todo momento.

Cuando se trata de doblar alguna escena grabada en exterior, el doblaje se realiza en un rincón del estudio aislado e insonorizado que se llama “cabaña”.

El doblaje de un largometraje requiere de tres a 10 días de grabación en el estudio, además de varias semanas de preparación de voces, efectos y otros elementos que requiera el doblaje. Al terminar el doblaje, la película debe montarse una vez más con el nuevo audio.

Hay un grupo de trabajo para la posproducción del audio y sus principales integrantes son los siguientes: el director de doblaje, el detector, el subtítulador, y el sonidista o efectista en posproducción.

A) Director del doblaje. Revisa el guión del doblaje o la adaptación, luego debe repartir los papeles a los actores según su tipo de voz, organiza un plan de trabajo y por último realiza el doblaje.

B) El detector. Se encarga de colaborar en la localización del texto original y el texto de doblaje, además hace anotaciones acerca de los movimientos de labios del actor original para darle algunos consejos al actor de doblaje.

C) El subtitulador. Éste debe tener un amplio conocimiento de los dos idiomas (el original y el que corresponde al subtitulado). No es necesario subtitular cada palabra de la obra original, pues se puede perder la atención del público, por tanto se debe elegir y traducir sólo lo principal, evitando frases sin importancia en la trama. Ninguna traducción debe alterar el objetivo narrativo de la película, lo cual puede resultar difícil debido a la gran diferencia que hay entre una lengua y otra, en especial cuando se trata de encontrar similitudes en chistes, modismos, juegos de palabras, entre otras dificultades que debe superar el subtitulador.

D) El sonidista o efectista en posproducción. Su trabajo se basa principalmente en la recreación de sonidos en el estudio que no se grabaron durante el rodaje de la película, como pisadas, objetos que mueven los personajes, sonidos ambientales, entre otros. Los efectistas trabajan en el espectáculo desde hace muchos años (radio, teatro y circo) haciendo efectos naturales como una tormenta, el viento, el sonido del mar, para lo cual utilizando muchos objetos. Incluso muchas personas que trabajaron en la radio comenzaban una nueva etapa en el cine sonoro, como fue el caso de Orson Welles y todo su equipo que saltaron al cine con *El Ciudadano Kane* (1940), luego del exitoso programa de radio *La guerra de los mundos* (1938).

En la actualidad casi todos los efectos sonoros son pregrabados y se obtienen en fonotecas o de la consola, que también guarda un repertorio de sonidos pregrabados y clasificados.

Por otro lado, los sistemas digitales de audio han hecho posible que los procesos de registro y transmisión sonora sean cada vez más sencillos. Estos sistemas digitales han permitido que la calidad del sonido aumente y, por tanto, se piense en la revalorización del sonido como parte fundamental en el transcurso de la historia del cine sonoro. El sistema digital de audio se rige por el de computación basado en el 0-1. Gracias a él, todo el equipo sonoro transcribe su información para otorgar un mejor sonido en los filmes, desde una mejor capacidad de almacenamiento por medio de los DVD's hasta el tratamiento del sonido estereofónico, que posibilita que el sonido viaje espacialmente dentro de una sala de cine.

A lo largo de esta investigación se ha insistido sobre la importancia que tiene la imagen sonora para el cine, sobre todo en los últimos años, pues ha ocurrido una revalorización del sonido. El sonido ha retomado gran fuerza, lo cual invita al espectador a exigir en un filme un mecanismo de fidelidad sonora.

Los realizadores cinematográficos se preocupan más por crear ambientes sonoros que sean aceptados por el público, con el objetivo de que el mensaje sea más efectivo. Esto sucede mucho en películas de ciencias ficción y de acción pues los sonidos deben impresionar de la misma manera que la imagen. En ocasiones estos filmes no tienen calidad sonora, sin embargo usan el volumen y la intensidad de los sonidos como herramientas generadoras de efectos en el mensaje. Por lo general, la calidad en la reproducción del sonido va de la mano con el género

cinematográfico o con la intencionalidad del director o del guión. Al final, el resultado se podrá percibir en las salas de cine.

Por otro lado, la distribución de películas DVD's, con calidad sonora, han generado un nuevo sistema de audio, el llamado "teatro en casa", que cuenta con un sistema digital de audio capaz de transportar el sonido espacialmente en las diferentes bocinas que incluye el sistema. El sonido que se elabora para una sala de cine se lleva a los hogares con la misma calidad y el mismo manejo del movimiento espacial.

Como se puede observar, estos son sólo algunos de los elementos que se requieren para realizar un trabajo sonoro. Todo este quipo humano y técnico debe trabajar en conjunto con los responsables del tratamiento de la imagen, pues una buena imagen no es tan efectiva sin un buen sonido.

Ahora que se conocen las herramientas principales que componen el cine sonoro y las técnicas creativas desarrolladas a través de la historia, se puede concluir que la banda sonora constituye un elemento importante de uso y de análisis en el cine.

CAPÍTULO 3

RÉQUIEM POR UN SUEÑO

A lo largo de este trabajo se han expuesto los diferentes planos y aspectos del cine sonoro y la función que desempeña el sonido en el cine actual. Como se sabe, el sonido constituyó un parteaguas en la historia cinematográfica. El nuevo cine sonoro dejó atrás muchas formas cinematográficas tradicionales para adentrarse en un mundo creativo lleno de posibilidades de expresión visual y sonora. Los realizadores comenzaron a buscar un equilibrio entre estos dos elementos hasta formar lo que ahora se conoce como las grandes técnicas cinematográficas. Una vez más, los realizadores han revalorado la importancia del sonido en el cine y han creado nuevas formas de transmisión de mensajes por medio de la imagen sonora, un ejemplo muy claro es *Réquiem por un sueño*.

Réquiem por un sueño, de Darren Aronofsky, tiene un efecto sonoro muy interesante, pues otorga intensidad a la imagen e integra al espectador en la historia. En ella hay elementos muy creativos, pero sobre todo novedosos, principalmente en el manejo del sonido y la imagen, ya que el sonido está tan bien logrado que el espectador puede sentir lo que los personajes representan en la película.

A pesar de que *Réquiem por un sueño* es una película de bajo presupuesto representa un ejemplo de valor agregado, pues el director y su equipo lograron una excelente realización por medio de la creatividad, lo cual corrobora que ésta es más importante que todo el dinero que se le pueda inyectar a la producción.

Darren Aronofsky es un joven director que debutó con el largometraje *Pi, el orden del caos*, en el cual se distingue una nueva forma de hacer cine. Sus técnicas se enfocan en obtener todo el provecho de la imagen y del sonido con el fin de crear ambientes que impresionen al espectador. En *Réquiem por un sueño* Darren muestra de una manera más clara las técnicas que utiliza y que seguramente aplicará en sus filmes futuros, y que lo consolidarán como un

director original que muestra una nueva forma de expresar los sentimientos por medio del sonido.

Darren utiliza el *Hip-hop montage*, una especie de montaje inspirado en la cultura hip-hop de los ochenta, que consiste en una sucesión de imágenes y sonidos, cuyo objetivo, según el propio Aronofsky, fue mostrar el contraste entre una situación y otra. Además afirmó que la repetida naturaleza de las imágenes y los sonidos intensifican en el espectador el efecto de la adicción.

A continuación se presenta un breve recorrido a través de *Réquiem por un sueño*, incluyendo información relacionada con el director, de la película, de la selección del reparto, de la producción, de la realización y de la posproducción que argumentan el motivo por el cual esta película es un modelo del buen manejo de la banda sonora en el cine.

La película se caracteriza por su realismo y crudeza en todas las escenas. Quizá tanto sufrimiento y tantas fatalidades podrían parecer mera ficción, sin embargo, *Réquiem por un sueño* muestra el lado oscuro de la vida real y cotidiana de cuatro historias que se entrelazan.

Los dos primeros filmes de Darren se trabajaron con el mismo equipo, incluyendo al diseñador de sonido, Brian Emrich, al productor Eric Watson, a varios actores y al musicalizador Clint Mansell.

El director de fotografía, Matthew Cibatique, indicó que una de las razones por las cuales aceptó trabajar en *Réquiem* fue porque se utilizarían algunas de las técnicas que se usaron en *Pi, el orden del caos*.

El efecto de la banda sonora en las películas de Aronofsky es muy interesante, pues la fuerza que obtiene del sonido contribuye a establecer una armonía entre lo

que se ve y lo que se escucha. El mismo Darren comenta que las dos películas fueron hechas con las mismas técnicas, tanto en la imagen como en el sonido.

Réquiem por un sueño es un filme en donde el sonido funciona como una herramienta creadora de sentimientos ajenos, pues permite escuchar sonidos que provienen del interior de los personajes. De esta manera, el efecto de la historia es mucho más intenso, pues las vivencias de cada uno de los personajes conmueven de manera más intensa al espectador. Además Aronofsky y su equipo trabaja con la imagen y el sonido por medio de varias técnicas muy originales.

Darren Aronofsky comenta que la adaptación del libro *Requiem for a Dream*, de Hubert Selby se debía trabajar de manera cuidadosa, por ello invitó al propio escritor para que en conjunto decidieran el rumbo de la imagen visual y sonora de la película. Darren afirmó que el sonido fue un elemento indispensable para que la película no perdiera ningún elemento. Dijo que el efecto sonoro provocó la misma sensación que sentía un lector al leer la novela de Selby. Darren reconoció que una adaptación puede perjudicar la historia y disgustar al espectador, sin embargo dijo estar conforme con el trabajo que hizo con *Réquiem*, ya que el escritor estuvo fascinado y se asombró de los resultados obtenidos gracias al manejo armónico del sonido y la imagen.

El escritor del libro *Requiem for a Dream* y coguionista de la película Hubert Selby, mencionó en una entrevista realizada por la actriz Ellen Burstyn, que la sociedad actual no permite que el ser humano acepte su realidad y su destino por más triste que sea. Dijo que el hombre de ahora no soporta pensar en la muerte y trata de evadirla a toda costa.

Ellen le preguntó a Selby por qué sus historias son tan oscuras y tristes. Selby contestó que a él le gusta ayudar a la gente y mostrar lo terrible que puede ser la vida. Mencionó que necesitaba exhibir la cruda realidad para poder mostrar una solución. Terminó diciendo que en este mundo hay dolor en todas partes y él sólo escribió una pequeña parte en *Requiem for a Dream*. Respecto al libro de Selby, Darren aseguró que quiso participar con el escritor para no interrumpir el objetivo de la historia.

En la obra se utilizaron varios elementos del lenguaje, como modismos, que encajaban con la psicología del personaje y que no podían faltar en el filme. Además añadió que el trabajo sonoro sirvió como una herramienta para establecer un ambiente similar al que produce leer la obra.

3.1 Un acercamiento al director

En el DVD de la película de *Requiem for a Dream*, Darren Aronofsky comentó acerca del surgimiento de su carrera como director de cine y las razones que lo impulsaron a realizar esta película.

El 1º de mayo de 2000, Darren habló sobre su vida y el comienzo del proyecto *Réquiem por un sueño*. En resumen esto fue lo que Aronofsky mencionó ese día:

Desde pequeño tuve problemas con el estudio. Ingresé a la primaria pública en Brooklyn y lo único que pensaba era que me aterraban los exámenes. La secundaria para mí fue un juego pues lo único que aprendí fue como no entrar a clases. Así que cuando llegué a la preparatoria no estaba preparado y no me quedó otra alternativa que ponerme a estudiar.

Un día me encontraba en una librería buscando información relacionada con las clases pero me llamó la atención un libro en especial que tenía la palabra “Brooklyn”. Entonces lo tomé y leí que el autor de aquel libro era el famoso

escritor Hubert Selby Jr. Lo compré y lo leí en varias ocasiones. Me encantaba la historia, pues se trataba de un análisis sobre el ser humano y su comportamiento. Entonces fue cuando supe que lo que realmente quería hacer en mi vida era contar historias.

De este modo terminé en una escuela de cine en Los Ángeles. Antes de que comenzaran las clases nos pidieron que eligiéramos tres historias que servirían para trabajar con ellas a lo largo del año escolar. Entonces pensé que debía elegir a mis tres autores preferidos. Al final escogí Fortune Cookie, obviamente de Selby. Al terminar la carrera de cine supe que era tiempo de hacer una película sobre una historia escrita por él. Encontré Requiem for a Dream. Estaba tan emocionado cuando comencé a leerlo, sin embargo no lo pude terminar. No porque la novela fuera mala, por el contrario, la historia era maravillosa, pero también era muy violenta, tanto que no pude soportarlo.

Pasaron los años y un día me visitó mi productor, Eric Watson. Se iba de vacaciones y necesitaba un libro prestado y eligió a Réquiem por un sueño. A su regreso me dijo que aquel libro le había arruinado sus vacaciones y me sugirió terminar de leerlo. Finalmente pude terminarlo y supe que mi próxima película tendría esa historia, la cual habla específicamente del amor cuando éste va por mal camino.

Cuando llegó el momento de escribir el guión renté un departamento al sur de Brooklyn. La novela tenía una excelente estructura y se integraba perfectamente en tres actos. Pero había algo raro. Cuando se suponía que una cosa buena le iba a ocurrir al personaje, algo muy malo pasaba. De este modo no podía adivinar quien era el héroe de la historia. Luego me di cuenta de que el héroe no era ni Sara, ni Harry, ni Tyrone, ni Marion. Realmente el verdadero protagonista era el enemigo de la trama: la adicción. Entonces empecé a creer que la película era de

terror y que la única diferencia era que el monstruo no tenía forma física y más bien vivía en la mente de los personajes.

Ellen Burstyn, la actriz que interpreta a Sara, me dijo que en el hinduismo tenían dos dioses: Shiva y Kali. Shiva es la diosa de la creación y Kali la diosa de la destrucción. Ellas son como un equipo, pues una no puede ser sin la otra. Selby escribió sobre Kali, la Oscuridad. Fue ahí donde este escritor se inspiró para escribir sobre nuestra humanidad.

En verdad necesitaba realizar esta película con el fin de mostrar cómo el ser humano se autodestruye al elegir vivir el sueño en vez de vivir la vida. Lo que quise hacer fue transmitir el sentimiento de dolor de cada uno de los personajes.

Es indudable que Darren Aronofsky era el indicado para realizar una historia de Selby, siendo su gran admirador. Además de lo anterior, Darren también señala que la historia no trata de mostrar lo que puede provocar el consumo de la cocaína o la marihuana o cualquier adicción como la televisión, el cigarro, el café o cualquier situación que pueda convertir al individuo en un adicto, lo importante del filme es sensibilizar al espectador para que se percate de que todos los sueños que tenían los personajes se derrumbaron porque eligieron el camino equivocado para realizarlos.

En una entrevista realizada por Anthony Kaufman, de Golem Producciones, Darren mostró de manera clara sus intenciones al utilizar el sonido como un elemento esencial en su película:

Antes del festival de Sundance de 1998, *Pi* era sólo una constante matemática y Darren Aronofsky un graduado del American Film Institute con una buena idea. Pero Park City cambió todo eso, y el primer largometraje de Aronofsky que costó

60,000 dólares se convirtió en un *hit* de los festivales, ganando premios, contratos de distribución y una relación con Artisan Entertainment; Darren logró algo que muy pocos realizadores de ópera prima pueden igualar. El segundo paso de Aronofsky llegó con toda la controversia y anticipación que pocas películas generan.

En la entrevista, Kaufman aseveró que Darren retoma muchas cosas de estilo con las que jugaba en *Pi, el orden del caos* y las llevó más allá. Entonces preguntó si ¿esto estaba en función del presupuesto? Aronofsky afirmó que parte de la razón por la que le atrajo el material de Selby fue que encontró similitudes con *Pi*, y también enormes diferencias. *Réquiem* le permitiría ejecutar algunas cosas y probar otras nuevas que por dinero no pudo hacer con anterioridad.

Aronofsky aseveró que con *Réquiem* intentó usar las mismas técnicas en distintas maneras. En *Pi* trató de hacer una película totalmente subjetiva desde el punto de vista de Max (el personaje principal). En esta película el material también era muy subjetivo. *Eso es lo que nos llevó a hacer el concepto de imágenes sucesivas en la pantalla. En el comienzo de la película yo tenía dos historias principales y las quería distinguir una de la otra porque quería enseñar las dos desde sus perspectivas y experiencias subjetivas*, refiere el director.

Kaufman le preguntó a Aronofsky ¿porqué utilizó la pantalla dividida en *Réquiem*? Y él contestó: Cuando ves escenas de sexo en el cine son muy malas. Es una versión ligera de la pornografía. Yo necesitaba hacer una escena de amor y quería experimentar con algo que no se hubiera hecho antes. Así que decidí hacer algo que estuviera usando estilísticamente en algún otro lado para ayudar a expresar la ternura. Pensé en esto: ellos están separados a pesar de que estén conectados y tocándose. Mi última escena favorita de sexo fue en *The Player*, y

esa era una especie de meta que tenía: hacer una escena de sexo que no fuera la misma de siempre.

Cuando Kaufman inquirió a Darren sobre la utilización original de los efectos sonoros, éste respondió que para él era tan importante poner atención en los efectos de sonido, que inició una compañía de efectos digitales para esta película llamada Amoeba Proteus, junto con Eric Watson (productor) y un par de animadores con los que fue a la escuela. Darren indicó que hay más de 100 efectos digitales en *Réquiem*, pero que la idea no era hacer efectos innovadores sino usar los que ya había, pero de manera distinta. Al respecto afirmó que se parece a lo que hizo en *Pi el orden del caos*, pero ahora de manera digital. *En algún momento, como en el de las galletas y los pastelillos viniendo del techo son claramente visuales. Pero por ejemplo, cuando Sara está en el hospital, la enfermera la inyecta y ella se aleja en cámara lenta, su cara se encoge suavemente. La idea es hacer efectos que se puedan sentir, no sólo que se puedan ver.*

Por ejemplo, tomando como ejemplo la disolvencia que ha sido una técnica de cine desde Griffith. Hacer que distintas partes de la pantalla se disuelvan en distintos momentos, por ejemplo cuando Harry se transporta al muelle con su imaginación; primero desaparece la ventana, luego desaparece la cama, y luego desaparece el cuarto entero. Todo esto es sólo una reinención de cómo usar la disolvencia. Y cosas como la vibrator-cam que también usamos en Pi, para muchas de las escenas de dolor de cabeza, lo reinventamos, pero tuvimos más libertad porque lo hicimos de manera digital. Tomamos los patrones de voz; las gráficas de sus patrones de voz e hicimos la vibración del ruido de sus voces. Así que cuando están callados se detiene y cuando gritan se distorsiona. Todo eso se hizo en Mac, básicamente, y luego lo llevamos a las máquinas caras.

Con respecto a la relación entre las dos películas sobre el uso del sonido, Darren afirmó: Tratamos de todo para dibujar la escena. Tuvimos el mismo diseñador de sonido que en Pi, Brian Emrich. En verdad puedes usar el sonido para capturar las experiencias subjetivas y atrapar a la audiencia en tu película. Los efectos sonoros fueron elementos esenciales en el filme, ya que gracias a ellos transmitimos mensajes que la imagen por sí sola no podía dar. Además, nuestro objetivo era capturar la esencia del libro de Selby y lo logramos gracias a la intensidad de los sonidos.

La música es grandiosa, de hecho, algunos ritmos de Clint, por ejemplo, los tomamos de golpes de las películas de Bruce Lee, y básicamente convertidos a beats. Para el tercer acto, que corresponde al clímax de la película, copiamos los más grandiosos Réquiems de todos los tiempos, Mozart, Verdi, los pusimos en una caja de ritmos y los programamos. Luego se lo dimos al cuarteto Kronos para que tocaran sobre la pista.

Con respecto a una de las escenas calmadas y calladas que contrastaba con la crisis de los personajes, Darren afirmó que esa escena fue una de las razones más importantes para hacer la película. Dice que cuando leyó la escena en el libro no pudo dejar de llorar. Todos entienden la relación con un pariente que está perdiendo la cordura y no puedes hacer nada al respecto. Puede ser por otras razones, pero hay esa falta de comunicación entre ellos y quieres ayudar, pero simplemente no puedes. Esa fue una escena muy importante para la película. Es la escena más calmada en lo visual y sonoro; se filmó tradicionalmente y estaba muy consciente de eso. En ésta y otras escenas, el silencio se mostró como una forma más de transmitir un mensaje. Incluso ésta es una de las técnicas que también utilizamos en Pi.

3.2 Réquiem por un sueño: la trama

La historia de *Réquiem por un sueño* cuenta la vida de cuatro personajes actuales: Sara, Harry, Marion y Tyrone. A través de la trama, se muestra como cada uno de éstos intenta realizar sus sueños, sin darse cuenta de que han tomado el camino equivocado para cumplirlos. Este camino es común en las sociedades actuales y se trata de la adicción. Darren Aronofsky afirma que *la Adicción* es el personaje principal de su película, pues se apodera de la vida de los cuatro personajes haciéndolos padecer un infierno.

La historia muestra una parte de la sociedad actual que intenta sobrevivir a problemas como el estrés, la ruptura familiar, la pobreza, la falta de autoestima o a la frustración de no ser y tener lo que siempre han deseado. Los personajes de la película se sujetan de las adicciones para poder alcanzar la felicidad que siempre han deseado, pero no se imaginan que el camino elegido los conducirá aún más lejos.

Ellen Burstyn interpreta al personaje de Sara Goldfard. Una mujer solitaria que vive de los recuerdos de su marido que ha muerto y de su hijo que la visita muy de vez en cuando. Sólo cuenta con dos distracciones: la primera, salir a la calle con sus vecinas y sentarse a platicar; y la segunda, ver la televisión.

Un día, mientras veía su programa favorito recibió una llamada telefónica que cambia su vida. Una persona le dice que pronto saldrá en televisión, justamente en su programa favorito y le pide a Sara que envíe un documento por correo y que espere otra llamada en donde se confirmará el día de la grabación. Sara sale corriendo de su departamento y avisa a todas sus amigas la gran noticia. Desde aquel día, su apariencia física se convierte en una obsesión. Ella pretende estar presentable para cuando salga en la pantalla pero su peso no se lo permite, así que

asiste a un doctor que le receta pastillas para adelgazar. Pronto comienza a bajar de peso, pero el consumo de las pastillas la convierte en una adicta.

Sara Goldfard termina en un manicomio, recibiendo tratamientos violentos, aunque en su mente ella vive una realidad distinta, en la cual es bella, joven y aparece en la televisión mandando saludos a su esposo que todavía vive y a su hijo que tanto la enorgullece.

Jared Leto interpreta a Harry, un joven que deja su casa y a su madre para buscar una nueva vida. De vez en cuando visita a Sara, sin embargo, la mayor parte de su tiempo la pasa con su novia Marion y su mejor amigo Tyrone. Juntos se divierten en grande probando la libertad y disfrutándola al máximo. Esta libertad lo conduce a las drogas. Al principio todo era maravilloso, pues experimenta una serie de sensaciones en su cuerpo y en su mente.

Harry saca provecho de la droga y decide venderla junto con Tyrone. En un principio les fue muy bien, tanto que Harry compró un televisor nuevo para su madre. Además, la relación entre él y Marion iba mejor que nunca.

Cuando todo parecía estar muy bien, Harry y su mejor amigo son sorprendidos en una redada. La policía los persigue hasta atraparlos. Harry no termina en la cárcel, lo trasladan a un hospital, pues es adicto, pero se inyectaba constantemente y su brazo se infecta, por lo cual tuvieron que amputárselo.

La adicción de Harry por las drogas provocó la pérdida de su brazo, su libertad y la oportunidad de vivir en paz.

Jennifer Connelly interpreta a Marion. Ella es una joven de clase alta que tiene problemas con su familia y decide independizarse. Conoce a Harry y se enamora.

Se va a vivir con él y entre los dos planean día con día lo hermosa que será su vida en el futuro.

Ella quiere ser diseñadora de modas y pasa la mayor parte de su tiempo dibujando modelos. También trabaja en una oficina donde el dueño la acosa de manera constante.

Marion accede a que Harry entre en el negocio de las drogas. Le parece una excelente idea para hacer dinero, pues ella también consume droga. Esta adicción pronto comienza a traerle problemas, pues Harry ya no tiene dinero para comprar droga. La pareja se desespera y Marion accede a tener sexo con su jefe a cambio de dinero. Este error mantiene a la pareja por un tiempo, sin embargo, cuando Harry está en la cárcel Marion se desquicia de tal forma que decide prostituirse para obtener drogas. Ella termina en un prostíbulo haciendo las peores cosas a cambio de mantener viva su adicción.

Marlon Wayans interpreta a Tyrone, un joven solitario que vive soñando con tener mucho dinero. Su única compañía es su mejor amigo Harry y su amiga Marione. Conoce a más personas pero nunca se le ve interesado en establecer alguna relación sentimental.

Tyrone recuerda a su madre, la cual dejó de ver desde que era pequeño. Este sentimiento es lo único que lo mueve a hacer algo. De este modo equivoca su camino y decide unirse a Harry en el negocio de la venta de drogas. Igual que Harry, la redada lo sorprende y termina en la cárcel haciendo trabajos forzados.

A decir verdad, la historia de *Réquiem por un sueño* no va más allá de lo que ocurre en la sociedad, pues cada día es más frecuente que una persona se refugie en la adicción para alejarse de sus problemas. Sin embargo, lo que es interesante de la película es la forma en la que se cuenta la historia. Aronofsky le da un valor

agregado a la trama, que hace sumamente interesante este filme. Una historia puede ser contada de muchas formas y Aranofsky supo contarla por medio de técnicas creativas que lograron una relación sensitiva con el espectador.

3.3 Realización y posproducción de *Réquiem por un sueño*

La película se realizó en 37 días y un poco más para editar imágenes y audio por medio de efectos especiales.

Darren afirmó que toda la realización del filme fue muy laboriosa, sin embargo se logró el objetivo gracias al equipo de trabajo, sobre todo por quienes trabajaron con él en *Pi, el orden del caos*.

Aranofsky reconoció que es impresionante la cantidad de gente que se necesita para realizar una película y puso como ejemplo la escena en la cual Harry corre por un muelle hacia Marion, que está de espaldas. El espectador puede percibir que en la escena sólo se encuentran Marion y Harry en el muelle, sin embargo, en realidad había 10 personas que corrían hacia Marion. En algunas ocasiones ni siquiera estaba Harry en la escena, al tratarse de una cámara subjetiva.

El presupuesto para la película no fue elevado, por lo cual tuvo que crear algunos métodos de ahorro, como el caso del refrigerador viviente que imaginaba el personaje de Sara. Se trataba del caparazón partido por la mitad. Dentro de él se colocó nitrógeno y algunas luces rojas. Alguien movía desde atrás el refrigerador.

A pesar de ello, algunas áreas de la realización tuvieron un buen apoyo económico, como el maquillaje y el equipo visual y sonoro. Ellen Burstyn tuvo que utilizar un maquillaje muy especial para lucir más vieja, delgada y acabada. Este maquillaje lo aplicaron muchas veces. De igual forma, se utilizó un buen maquillaje para el brazo infectado de Jared Leto.

Darren afirmó, respecto al presupuesto y a los efectos especiales, que algunas de las escenas no son tan reales o impresionantes hasta que la magia de la edición hace el resto.

En la realización se utilizaron varias cámaras para ampliar los horizontes que se había planteado Darren, como la Heat-cam, Vibrator-cam y Shorri-cam. Se ocupó una cámara robótica de tres metros de altura instalada en una grúa que se usó principalmente para hacer paneos en el departamento de Sara. Otra cámara que se ocupó en las filmaciones fue la que se sujetó al personaje, ésta pesaba varios kilos e implicó un gran esfuerzo de los actores, en especial de Ellen.

Darren afirmó que se utilizaron todos los movimientos de cámara para ampliar las perspectivas visuales del espectador. Incluso aseveró que se manipuló el tiempo, como cuando Sara limpia su departamento y las horas transcurren rápidamente.

Darren utilizó un montaje que él llama Hip-hop montage cuando algún personaje se drogaba, la cual consiste en una sucesión de imágenes y sonidos. Con ello su objetivo fue mostrar el contraste entre una persona antes y después de que se drogaba. Además afirmó que la repetida naturaleza de las imágenes y los sonidos intensifican en el espectador el efecto de la adicción.

Darren Aronofsky puso bastante atención en la banda sonora de la película, pues según él la imagen y el sonido tienen la misma importancia si se utilizan de manera correcta: *Mi intención fue conectar imágenes cortas muy detalladas, junto con sus sonidos bien trabajados, formando una pieza musical armónica, donde el sonido y la imagen se complementan. Tardamos muchos meses para realizar sonidos que encajaran con la imagen, de hecho fue más difícil perfeccionar los*

sonidos que las imágenes, ya que la función de los mismos era enfatizar la intencionalidad del mensaje.

Por otro lado utilizó un efecto sonoro en varias ocasiones, el sonido de un avión. Éste se acercaba cada vez más, conforme se incrementaba la tensión en la escena y ayudaba a que el espectador esperara el momento climático que corresponde al nivel de volumen más elevado del avión, es decir al momento más cercano del mismo. Darren afirmó al respecto: *Yo viví en Coney Island y recuerdo el sonido de los aviones pasando una y otra vez. Utilicé este sonido en escenas estresantes de Sara y lo aplicamos a las técnicas sonoras para la sala de cine, donde el sonido pasa por arriba del espectador, haciendo más real el impacto.*

La música se editó en un estudio de audio especializado, con la participación de Kronos. Darren dirigió por algunos momentos la orquesta, principalmente para marcar los niveles de intensidad en la acción.

3.4 Estudio de caso de *Réquiem por un sueño* basado en los elementos teóricos de la banda sonora.

Ya se ha mencionado la importancia de *Réquiem por un sueño* en comparación con otros filmes que descuidan la banda sonora. En el capítulo 2 se estudiaron puntos de referencia para distinguir los cuatro elementos sonoros en una película: la música, la voz, los efectos sonoros y el silencio. Cada uno beneficia a la imagen de muchas maneras.

Réquiem por un sueño es un buen ejemplo de los filmes que utilizan técnicas para el buen manejo del sonido en el cine, pues como se ha corroborado, el director y su equipo siempre tuvieron un especial interés por el trabajo del sonido en la película.

Este estudio de caso se apoya con un análisis del contenido de la principales escenas de la película, que consiste en un cuadro dividido en imagen y sonido, cada uno desglosado: imagen: contenido, tomas, planos y movimientos de cámara; sonido: música, voz, efectos y silencio (véase anexo I).

3.4.1 Réquiem por un sueño y la música

En el análisis que se hizo en esta investigación de la música en el cine, se indicó que ésta es el conjunto de efectos sonoros ordenados de manera armoniosa y melódica. Sus cuatro funciones principales son de imitación, de evocación, de contraste y de dinamismo; se divide en empática y anempática; y se sitúa en el tiempo como un referente, en vivo o incidental y como elemento en off.

La película tiene momentos musicales muy variados que cubren las características de la música en el cine. Cabe destacar que los ejemplos pueden repetirse debido a que una misma escena puede tener varias técnicas. Las funciones son las siguientes:

Imitación (sustituye efectos o voz)

Ejemplo 1. Hay un ejemplo muy claro para la función de imitación, la cual sucede cuando Marion, fanática de la moda, recorta revistas y acomoda los recortes para crear nuevos modelos. La música, en este caso, funciona como imitador de los sonidos que produce la acción de cortar las hojas de las revistas y se vuelve un efecto especial melódico que armoniza la imagen y la hace más atractiva.

Evocación (datos del personaje)

Ejemplo 2. En realidad toda la música fue realizada por el cuarteto Kronos y dirigida, en algunas ocasiones, por el mismo Aronofsky. La música tiene elementos discontinuos y un tanto extraños, los cuales reflejan la situación mental

del personaje. En este caso hay muchos ejemplos, pero uno muy peculiar es cuando Sara se encuentra en su departamento y, drogada por las pastillas, camina desorientada. Sara ha llegado al límite de la adicción y su mente experimenta situaciones irreales, como cuando ve que el refrigerador quiere atacarla; esto no sólo se refleja en lo visual sino también en lo sonoro. En ésta y varias escenas la distorsión musical es sólo un ejemplo más de que cómo el espectador ve y escucha lo que Sara está imaginando o sintiendo.

Contraste (la imagen no concuerda con la música)

Ejemplo 3. Una vez, más está Sara drogada en su departamento. Las pastillas para adelgazar le han provocado un efecto de impaciencia y desesperación por limpiar todo lo que encuentra a su paso. En este caso, lo único que contrasta es la música, pues hasta la imagen, en cámara rápida, demuestra la situación mental de Sara. Aronofsky decidió incluir un tema calmado y un poco triste, que hace sentir al espectador algo de compasión por la mujer.

Dinamismo (agilidad a la película)

Ejemplo 4. Harry y Tyrone intentan, una vez más, comprar droga para venderla al menudeo. Asisten a un supermercado en donde se realizará la venta. Uno de los compradores se pone agresivo y los vendedores comienzan a dispararle a la gente. Todos salen corriendo del lugar. En este caso, la música funciona como agilizadora de la escena y, por tanto, la música ágil y dinámica atrae la atención que merece el momento de la historia.

Música empática (sincronizada con la imagen). Harry decide drogarse una vez más, mientras mezcla algo de música. Las sensaciones del personaje se reflejan en la imagen y en la música, pues ambas son muy rápidas. En este caso, la imagen y la música funcionan sincronizada y ambas se complementan. La escena es muy

representativa y muestra que Harry está hiperactivo, contento y concentrado en su música.

Ejemplo 5. De pronto, Harry observa hacia la ventana e imagina un muelle muy largo en Coney Island. A lo lejos mira a Marion de espaldas que ve hacia el mar. Ahora, Harry se siente mucho más tranquilo pues mira a su novia con alegría. La música cambia de inmediato y refleja tranquilidad.

Música anempática (no sincronizada con la imagen). La música en estos casos parece funcionar de manera independiente, sin embargo, hay un mensaje de fondo, que será descubierto por el público al finalizar la película. En este caso, el ejemplo 3 ilustra. La imagen es anempática con la música, pero eso no significa que no haya un mensaje importante en toda la narrativa de la historia.

La música puede proveer información diversa al espectador al situarlo en un tiempo y en un espacio.

Como referente de tiempo

Ejemplo 6. Al inicio de un filme la música puede dar información al espectador sobre la época en la que se desarrolla la trama. En este caso se encuentran Harry y Tyrone empujando un televisor a lo largo de una pequeña ciudad. Las imágenes muestran que los personajes son jóvenes, que caminan en Coney Island y que son alegres. La música refuerza el tiempo, que es la actualidad, con la música moderna, los tonos electrónicos y la identificación con los personajes.

En vivo o música incidental

Ejemplo 7. Harry y Tyrone deciden drogarse y bailan al ritmo de la música. La música incidental es la que el espectador y los personajes escuchan, ello indica que a Harry y a Tyrone les gusta esa música, que es moderna y que disfrutaban más cuando están drogados.

Como elemento en off

Este es el caso contrario, pues sólo el espectador oye la música. Una vez más ilustra el ejemplo 6, pero su función no es la misma. En este caso, además de otorgarle al espectador información sobre la época y el lugar, la música refuerza la atención del público al inicio del filme. La película comienza de manera dinámica a pesar de que ese dinamismo musical no lo noten ni Harry ni Tyrone.

3.4.2 Réquiem por un sueño y la voz

La voz es la capacidad fonética del hombre, la cual constituye un elemento fundamental en la comunicación humana. En una película, la voz se debe elegir de manera correcta dependiendo de las necesidades de cada personaje.

Se distinguen cuatro especies fundamentales en un filme: infantil, media, aguda y grave. La voz debe tener intensidad o sentimiento y altura. En relación con la imagen, la voz se divide en off e in.

Ejemplo 8. La voz infantil o blanca responde al personaje de Marion, pues ella es buena, cariñosa y débil; la aguda corresponde a Sara, pues ella es muy débil, su situación y su voz desesperan a cualquiera; la voz media corresponde a Harry, pues es la persona con más diálogo en la historia y por tanto debe tener una voz que no distraiga, exaspere o sea débil para la fuerza de su personaje; y la voz grave la dirigen las autoridades que pisotean a los personajes, como los policías con los que tiene que tratar Tyrone, el médico que no cura el brazo de Harry, la gente del manicomio que “cuida” a Sara y el hombre que le da droga a Marion a cambio de sexo. Estas voces tienen una gran fuerza ante los otros personajes, lo que otorga autoridad e inclusive provoca miedo.

Además de la voz, hay dos elementos indispensables en el diálogo de los personajes:

La intención o sentimiento (Ejemplo 9). En definitiva, la intención difiere mucho cuando Marion, desesperada por drogarse, habla por teléfono con Harry, pero él le indica que regresará del viaje en un par de días. La intención de Marion al decir las cosas es de enojo, irritación y desesperación. En cambio, cuando Harry vuelve a llamar a Marion, ella está ya decidida a prostituirse por droga y su intención o sentimiento demuestra soledad, tristeza y decepción, a pesar de que los diálogos no difieren mucho en las dos conversaciones.

Altura de voz. Comparando las conversaciones del ejemplo anterior (9), Marion difiere mucho en lo relacionado con la altura de la voz en la primera y la segunda conversación; en la primera, está molesta e irritada, por tanto el tono es muy alto y casi grita; en la segunda, Marion está triste y solitaria, por ello su voz se muestra casi como un susurro. Es importante que la altura de la voz esté bien definida en las conversaciones, pues proveen información al espectador acerca de la situación emocional del personaje.

Ejemplo 10. La voz puede acaparar la atención del espectador a pesar de que los diálogos sean largos, por ejemplo: hay una escena en la que Harry y Marion platican serenamente en su departamento. No se percibe ningún sonido además de sus voces, pero eso impide que la atención de público se desvíe y, por el contrario, resulta una escena bastante atractiva en lo visual y en lo sonoro.

Ejemplo 11. La voz en off y en in se pueden explicar de manera clara cuando Harry alucina que se encuentra en un muelle y ve a lo lejos a su novia Marion, de pronto escucha la voz de Tyrone que le grita ¡Harry! (voz en off). En la siguiente toma se puede ver a Tyrone que ha entrado al departamento y, por tanto, la fuente sonora (voz in).

3.4.3 Réquiem por un sueño y los efectos sonoros

Los efectos sonoros son toda la gama de sonidos naturales o creados por el hombre. Como se ha mencionado en su oportunidad, Darren Aronofsky utiliza un montaje que él llama Hip-hop o serie de imágenes sucesivas, sincronizadas con sus fuentes sonoras. Darren afirma que el tratamiento del sonido en estas escenas fue más difícil que el tratamiento de las imágenes. Refiere que muchos de los sonidos con los que trabajó no eran fuentes sonoras correspondientes a la imagen, pero en otros caso sí.

Hay dos especies de efectos sonoros: los empáticos y los anempáticos. Es difícil distinguir cada uno de ellos en una serie de imágenes y sonidos sucesivos, pues la rapidez con la que las presenta el director sólo deja una idea en general de lo que se acaba de ver y escuchar. En la película son muy recurrentes las técnicas Hip-hop, pero una de las más completas inicia cuando Sara decide ponerse a dieta: en la imagen se ve un huevo que desaparece, una naranja que desaparece, un café que desaparece, agua cayendo, vaso con agua, Sara, intranquila, se frota el estómago, Marion decide drogarse, hay una serie de imágenes que terminan con la dilatación de la pupila de Marion, imagen de control de televisión, botón de control, televisión, Sara sale de su casa.

Ejemplo 12. Esta serie de imágenes puede resultar fatal para el entendimiento del espectador, pero el sonido de los efectos proporciona otra información con la cual se deduce que el desayuno de Sara consistía en un huevo cocido, una tasa de café y media naranja. Los efectos sonoros dan a entender que ella ha terminado rápidamente su desayuno. Entonces, Sara decide servirse un vaso con agua, se frota el estómago mientras sus tripas suenan por causa del hambre. Para olvidar, toma el control de la televisión y la enciende para ver su programa favorito, pero ni eso calma su ansiedad y sale de la casa alejándose a toda costa del refrigerador.

De este modo, la escena resulta muy clara, pues los efectos sonoros han funcionado como elementos fundamentales en el mensaje de la escena.

3.4.4 Réquiem por un sueño y el silencio

El silencio puede ser casi absoluto o relativo y tiene tres usos fundamentales: el sintáctico, el naturalista y el dramático.

Ejemplo 13. Silencio casi absoluto. Se dice que es casi absoluto porque no puede haber un silencio total debido a las vibraciones naturales de cualquier ambiente sonoro. Un ejemplo de este silencio sucede casi al final de la película, cuando Harry alucina una vez más con el muelle de Coney Island, pero esta vez no hay ningún sonido. El mensaje en este caso es que nadie escucha a Harry, ni siquiera él mismo puede escucharse.

Ejemplo 14. Silencio relativo. Sucede cuando Sara sale desesperada de su casa, luego de haber tenido una de sus peores alucinaciones debido al exceso de píldoras que ha tomado en las últimas horas. Mientras Sara permanece en su departamento, hay una gran fiesta de bailarines, su sala se ha convertido en un set de producción, su refrigerador ha tratado de comérsela y los sonidos son impresionantes. Sara grita desesperada y sale del lugar dejando un silencio ambiental donde sólo se escucha el zumbido de las barras del televisor. El mensaje que da el silencio es que todo este acontecimiento estaba en la mente de Sara y nada era real.

Los usos del silencio son los siguientes:

Uso sintáctico (sirve como pausa en la historia), como en el caso del ejemplo 10, en el cual Harry y Marion platican serenamente en su departamento. No hay ningún sonido además de sus voces y, por ello, cada pausa entre diálogo y diálogo corresponde a un uso sintáctico del silencio.

Ejemplo 15. Uso naturalista (cuando un sonido se detiene formando un silencio). Sucede cuando Sara decide apagar su televisor pero el sonido se detiene antes que la imagen dé esta información. El silencio anuncia la acción de Sara y se confirma en la siguiente escena o toma, cuando ella sale de su casa para tomar un poco de sol.

Ejemplo 15. Uso dramático (otorga sentimientos, como soledad, angustia, miedo, paz, reflexión, entre otros). Tyrone convence a Harry de probar la droga que van a vender, pues piensan que es bueno probar lo que van a ofrecer a sus clientes. Drogados, se miran fijamente y comienzan a reírse por el efecto de la sustancia que acaban de ingerir. La pantalla se va a blancos y los sonidos desaparecen hasta dejar un silencio casi absoluto. Ellos pueden reírse, pero el espectador siente compasión y tristeza por lo que les espera a estos dos jóvenes.

De este modo se demuestra que el simbolismo de la banda sonora en Réquiem por un sueño cumple con los objetivos y las técnicas del sonido en el cine.

CONCLUSIONES

La importancia de la imagen sonora en el cine requirió un proceso largo, que abarca principalmente mis estudios en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales en la Universidad Nacional Autónoma de México. A lo largo de mi carrera, me da cuenta que el elemento visual siempre estuvo muy por encima del sonoro. La mayor parte de mis asignaturas dieron prioridad al estudio de la imagen y relegaron el sonido a un segundo plano; inclusive, mis asignaturas de radio carecieron de fuerza para influir en otras como televisión.

Cuando terminé la carrera de Ciencias de la Comunicación e inicié mi vida profesional me percaté de mi falta de conocimientos de lo sonoro, esto que me hizo reflexionar y reconocer que necesitaba aprender más. Fue entonces cuando decidí escribir esta tesis, como una inquietud latente por conocer la imagen sonora y aplicarla de ahora en adelante. Por experiencia propia, creo que esta investigación puede ayudar a los jóvenes universitarios a acercarse al sonido y a entenderlo como una herramienta indispensable para sus estudios.

Este trabajo amplió mi formación escolar, pues conocí la importancia de la imagen sonora y pude aprender aquello que pasó desapercibido durante los estudios universitarios.

La realización de este trabajo ha aumentado mi interés por conocer más acerca del trabajo creativo y técnico que supone un buen audiovisual.

Como se pudo observar en esta investigación, la complementación entre la imagen sonora y la imagen visual es importante, pues cada una se construye en la realidad gracias a la otra. Es decir, que tanto la imagen aporta al sonido como el

sonido a la imagen para construir una percepción más completa de lo que se conoce como realidad. Gran parte de la comunicación esencial se debe a la convivencia visual y sonora entre individuos. A pesar de esta aseveración comprobada, algunas sociedades actuales se han transformado, y hoy en día es difícil afirmar que tienen una cultura auditiva, pues a lo largo de las generaciones han olvidado la magnitud de un sentido tan importante como el del oído para la comunicación eficiente.

Se vive en una sociedad visual, donde el sonido es relegado a un segundo plano. Esto se puede comprobar en muchos de los acontecimientos que suceden a diario. La expresión sonora ha perdido importancia. En realidad, los intereses lucrativos que generan la radio, la televisión, el cine y otros medios de comunicación representan un factor determinante en los niveles de calidad audiovisual. En la actualidad se paga mucho más por el trabajo visual, y este hecho ha provocado que los resultados no siempre sean los que los que se esperan.

A pesar de que la historia ha mostrado los beneficios de la imagen sonora, la música, la voz, los efectos y el silencio no han sido valorados. Pero no sólo es importante el sonido, sino su buen manejo.

Resulta que todos los audiovisuales contienen sonidos, pero casi ninguno posee un manejo correcto de la imagen sonora, lo cual perjudica la transmisión eficiente del mensaje. La música, inclusive en un concierto, casi nunca se trabaja de manera correcta, pues la unidad que debe haber entre imagen y sonido pierde sincronía. Debe haber armonía entre todos los elementos visuales (los músicos, sus instrumentos, las voces y el público) y sus sonidos.

El manejo sonoro de las voces debe corresponder con la imagen, pues se requiere unidad entre el nivel de voz, el tono y el timbre. Los efectos sonoros deben

corresponder al plano de distancia y ambiente visual. El silencio sólo debe utilizarse cuando se justifique. Los planos sonoros, la calidad auditiva, la relación entre imagen y sonido, son sólo algunas de las reglas que se deben respetar para obtener un resultado profesional. Por tanto, la conclusión es que muchos productores, realizadores, guionistas, coordinadores, entre otros responsables del trabajo creativo audiovisual, han desperdiciado la gran oportunidad de hacer trabajos audiovisuales de calidad porque desconocen esos principios o no les interesa aplicarlos.

Algunos han revalorizado el sonido y con creatividad en la utilización de la imagen sonora han hecho que ésta represente un medio más narrativo y expresivo que la imagen. Es importante destacar que un buen trabajo audiovisual no depende del presupuesto sino de la creatividad. Un ejemplo muy claro es *Réquiem por un sueño*.

Darren Aronofsky supo crear ambientes basados en el sonido que transmiten mensajes al público, haciendo que éste se sienta integrado en la trama, como un personaje más en la historia. Este filme representa un ejemplo del valor agregado que algunos revalorizadores de la imagen sonora otorgan por medio de la creatividad. A pesar de que *Réquiem por un sueño* es una película de bajo presupuesto es excelente. La imagen sonora siempre dará elementos para superar cualquier expectativa creativa.

Con frecuencia se escucha que las capacidades de un individuo son más poderosas que los medios con lo que cuenta. Es decir, que a pesar de las carencias una persona creativa sabrá ser la mejor si conoce los medios adecuados para ello. En casos como *Réquiem por un sueño*, el adecuado uso de la imagen sonora puede significar la diferencia.

ANEXO I

ANÁLISIS DE CONTENIDO DE *RÉQUIEM POR UN SUEÑO*

IMAGEN				Imagen y sonido	SONIDO
Escena	Contenido	Tomas y planos	Movimientos de cámara	Efectos especiales	
1	Marion recortando revistas (ilusionada por ser diseñadora de modas)	<i>Overshoulder</i> y <i>medium shot</i> de Marion. <i>Tight shot</i> de recortes	<i>Zoom in</i> de Marion a recortes.	Incremento en la velocidad de las manos de Marion cortando el papel con unas tijeras	Melodía que adopta el papel de los efectos sonoros que producen las tijeras al cortar papel
2	Sara camina desorientada en su departamento, pues ha ingerido demasiadas pastillas para adelgazar y está muy drogada	<i>Close up</i> y <i>medium shot</i> de Sara. Plano general del departamento	Paneos del departamento. <i>Zoom in</i> y <i>zoom out</i> de Sara	Efecto de lente de pescado y distorsión de la imagen y el sonido	Distorsiones musicales que muestran lo que Sara siente en un estado de drogadicción
3	Harry y Tyrone esperan en una bodega para comprar droga a narcotraficantes. Uno de los hombres se pone nervioso y comienza a disparar a los presentes. Ellos corren para salvar su vida	Plano general de la tienda. <i>Group shot</i> . <i>Medium shot</i> de narcotraficante. <i>Tight shot</i> de un arma	<i>Zoom out</i> y <i>zoom in</i> de compradores y narcotraficante	Sonido de arma e imagen de la misma en acción	Sincronía musical que sigue la velocidad de la imagen

IMAGEN				Imagen y sonido	SONIDO
Escena	Contenido	Tomas y planos	Movimientos de cámara	Efectos especiales	
4	Sara está drogada en su departamento. Limpia todo a su paso en un acto de impaciencia y desesperación incontrolable	Plano general del departamento y de Sara	Paneos del departamento de derecha a izquierda y viceversa	Cámara rápida	Contraste musical y visual. No hay sincronía. La música es melancólica y calmada
5	Harry, drogado en su departamento, escucha música electrónica. De pronto mira hacia la ventana e imagina a Marion en un muelle	<i>Full shot</i> de Harry. Plano general del departamento. <i>Overshoulder</i> y <i>close up</i> de Harry. <i>Full shot</i> del muelle	Cámara fija	Cámara rápida en una parte de la escena	Melodía dinámica y calmada. Ambas sincronizadas con la velocidad y el dinamismo de la imagen
6	Harry y Tyrone empujan un televisor a lo largo de las calles de Coney Island	Plano general de las calles. <i>Two shot</i> de Harry y Tyrone	<i>Traveling</i> que sigue a los jóvenes	Tonalidades rojizas en la fotografía	Música electrónica que sitúa al personaje en un tiempo y espacio
7	Harry y Tyrone se drogan y bailan al ritmo de la música	Plano general del departamento de Tyrone	Cámara fija	Calidad sonora y visual en el montaje	Música electrónica y efectos sonoros relacionados con la acción de drogarse

IMAGEN				Imagen y sonido	SONIDO
Escena	Contenido	Tomas y planos	Movimientos de cámara	Efectos especiales	
8	Marion platica con Harry en la planta alta de un edificio, mientras hace un pájaro de papel con las manos	<i>Two shot</i> de Harry y Marion. <i>Close up</i> de ambos, respectivamente	Cámara fija		Voz infantil o blanca de Marion
	Sara está en su departamento discutiendo con Harry porque él se quiere llevar su televisor	Plano general del departamento de Sara. <i>Medium shot</i> de ambos personajes	Paneos que siguen a los personajes		Voz aguda de Sara Voz media de Harry
	Marion decide prostituirse por droga y acude a la casa del hombre con el que hará varios tratos	<i>Medium shot</i> del hombre	Cámara fija		Voz grave de hombre
9	Marion hablando por teléfono en dos ocasiones	<i>Medium shot</i> , plano americano y <i>close up</i> de Marion	Paneos que siguen al personaje		Intencionalidades con tonos de la voz de Marion

IMAGEN				Imagen y sonido	SONIDO
Escena	Contenido	Tomas y planos	Movimientos de cámara	Efectos especiales	
10	Marion y Harry platican serenamente en su departamento	<i>Close up</i> de Harry y Marion	Paneos muy cortos	Pantalla dividida	Voces de Harry y Marion, con pausas (silencio)
11	Harry alucina que se encuentra en un muelle. A lo lejos ve a Marion. Alguien lo llama	<i>Close up</i> Harry. Plano general del muelle. <i>Medium shot</i> de Harry	La cámara sigue los movimientos del personaje	Disolvencias a espacios irreales Ventana-muelle	Voz <i>en off</i> de Tyrone Voz <i>in</i> de Tyrone
12	Secuencia de dos escenas. Sara ha decidido ponerse a dieta. Está en su departamento y trata de distraerse para evitar comer. Al final toma su silla de jardín y sale del departamento. En la siguiente escena Marion se droga	Plano general del departamento. <i>Medium shot</i> de Sara. <i>Tight shot</i> de llave de agua, vaso, huevo, naranja, tasa de café, entre otros. <i>Close up</i> Marion. <i>Tight shot</i> de instrumentos de droga	La cámara sigue al personaje. Cámara fija en objetos	Alta calidad visual y sonora para los objetos	Efectos sonoros y voz de Sara

IMAGEN				Imagen y sonido	SONIDO
Escena	Contenido	Tomas y planos	Movimientos de cámara	Efectos especiales	
13	Harry vuelve a alucinar con el muelle de Coney Island.	<i>Close up, medium shot</i> y plano americano de Harry Plano general del muelle	<i>Zoom out</i> y <i>zoom in.</i> <i>Traveling</i>	Disolvencia de un lugar a otro	Silencio casi absoluto
14	Sara experimenta una serie de sensaciones sonoras irreales. Desesperada sale de su departamento y los sonidos desaparecen	Plano general del departamento	<i>Traveling</i>	Efectos sonoros y visuales irreales	Contraste entre sonidos variados como gritos, voces, música, efectos, con silencio
15	Tyrone y Harry drogados ríen. La imagen se va a blancos y silencio	<i>Close up</i> de Harry y Tyrone, respectivamente. <i>Two shot</i> de ambos personajes	Cámara fija	Disolvencia	Risas de Tyrone y Harry Silencio

ANEXO II

ENTREVISTA A DARREN ARONOFSKY

Antes del festival de Sundance de 1998, *Pi* era sólo una constante matemática y Darren Aronofsky un graduado del American Film Institute con una buena idea. Pero Park City cambió todo eso, como es su costumbre, y el primer largometraje de Aronofsky que costó 60,000 dólares se convirtió en un *hit* de los festivales, ganando premios, contratos de distribución y una relación con Artisan Entertainment; una gran carrera que muy pocos realizadores de ópera prima pueden igualar. El segundo paso de Aronofsky ha llegado, con toda la controversia y anticipación que pocas películas generan. *Réquiem por un sueño*, es una película basada en la novela de Hubert Selby Jr. sobre cuatro personajes adictos a todo, desde píldoras de dieta hasta heroína; el elenco está integrado por Jennifer Connelly, Jared Leto, Ellen Burstyn, y Marlon Wayans. Durante el festival de Cannes y seguido de una conversación más reciente, Aronofsky habló con Anthony Kaufman de Indiewire sobre los efectos especiales que dieron vida a la película y equilibraron el estilo con la historia.

Parecía que el mundo entero estaba esperando para ver tu siguiente proyecto ¿Te sentiste presionado?

En realidad traté de ignorarlo y hacer la mejor película. Mi estilo de vida no ha cambiado mucho. Vivo en el mismo lugar en que vivía cuando hice *Pi*. Aún estoy luchando en lo financiero, porque nadie te paga por hacer películas como *Réquiem*. Recibí 50,000 dólares para dirigir *Réquiem por un sueño* por casi cuatro años de trabajo. Y aún así soy un adicto al trabajo. Trabajé casi con el mismo equipo que en *Pi*. Así que casi nada ha cambiado. A algunos admiradores de *Pi* les va a encantar, a otros no. Será muy interesante.

Será interesante. Creo que en muchos sentidos *Réquiem* es una gran progresión para ti. Regresas de blanco y negro al color, retomas muchas cosas con las que jugabas en *Pi* y las llevas más allá ¿Esto estaba en función del presupuesto?

También era la película. Parte de la razón por la que me atrajo el material de Selby fue que encontré similitudes con *Pi*, y al mismo tiempo enormes diferencias con ella. Pero aún así me permitiría ejecutar algunas cosas y probar algunas cosas nuevas que por dinero no pudimos hacer en *Pi*.

¿Cuáles son algunas de esas cosas?

Usar las mismas técnicas en distintas formas. En *Pi* tratamos de hacer una película totalmente subjetiva desde el punto de vista de Max. En esta película el material también era muy subjetivo. Eso es lo que nos llevó a elaborar el concepto de imágenes divididas en la pantalla. En el comienzo de la película yo tenía dos historias principales y las quería distinguir una de la otra porque quería enseñar las dos desde sus perspectivas y experiencias subjetivas.

La parte más interesante sobre el uso de la pantalla dividida es cuando los novios están en la cama

Lo es. Cuando vez escenas de sexo en el cine apestan. Es una versión ligera de la pornografía. Yo necesitaba hacer una escena de amor y quería experimentar con algo que no se hubiera hecho antes. Así que decidí hacer algo que estuviera usando estilísticamente en algún otro lado para ayudar a expresar la ternura. Pensé en esto: ellos están separados a pesar de que estén conectados y tocándose. Mi última escena favorita de sexo fue en *The Player*, y esa era una especie de meta que tenía: hacer una escena de sexo que no fuera la misma porquería de siempre.

Hiciste muchas cosas con distintos efectos

Iniciamos una compañía de efectos digitales para esta película llamada Amoeba Proteus. Eric Watson (productor), un par de animadores con los que fuimos a la escuela y yo. Hay más de 100 efectos digitales en *Réquiem*. La idea no era hacer efectos innovadores sino usar efectos que ya había pero de manera distinta.

Suena mucho a lo que estabas haciendo con *Pi*

Sí, pero ahora lo hacemos de manera digital. En algún momento como en la escena de las galletas y los pastelillos viniendo del techo son claramente visuales. Pero por ejemplo, cuando Sarah está en hospital, la enfermera le inyecta y ella se aleja en cámara lenta, su cara se encoge suavemente. La idea es hacer efectos que se puedan sentir, no sólo ver. Por ejemplo tomando la disolvencia, la simple disolvencia, que ha sido una técnica de cine desde Griffith. Hacer que distintas partes de la pantalla se disuelvan en distintos momentos, por ejemplo cuando Harry se transporta al muelle con su imaginación; primero desaparece la ventana, luego desaparece la cama, y luego desaparece el cuarto entero. Todo esto es sólo una reinención de cómo usar la disolvencia. Y cosas como la vibrator-cam que también usamos en *Pi* para muchas de las escenas de dolor de cabeza, lo reinventamos, pero tuvimos más libertad porque lo hicimos de forma digital. Tomamos los patrones de voz; las gráficas de sus patrones de voz e hicimos la vibración del ruido de sus voces. Así que cuando están callados se detiene y cuando gritan se distorsiona. Todo eso se hizo en Mac y luego lo trasladamos a las máquinas caras. Mi filosofía detrás de Amoeba Proteus es que siempre se están fabricando nuevos autos de carreras, pero lo importante siempre son los pilotos que los manejan. Trabajo con dos grandes artistas con los que fui al colegio y creo ciegamente en ellos. Vamos a hacer un largometraje animado. Siempre se pueden rentar los autos de carreras.

¿Qué especie de programas usaron?

After Effects.

Hablando de los efectos, el diseño de sonido en *Réquiem* es muy importante. Y también encuentro un seguimiento de *Pi*

Tratamos de todo para dibujar la escena. Tuvimos el mismo diseñador de sonido que en *Pi*, Brian Emrich. En verdad puedes usar el sonido para capturar las experiencias subjetivas y atrapar a la audiencia en tu película.

Y la música también, tienes a Clint Mansell quién también hizo *Pi*

La música es grandiosa, de hecho, algunos ritmos de Clint, por ejemplo son golpes de las películas de Bruce Lee, los copiamos y los convertimos a beats. Para el tercer acto, para esa música que lleva la película al climax, sampleamos los más grandiosos réquiem de todos los tiempos, Mozart, Verdi, los pusimos en una caja de ritmos y los programamos. Luego se lo dimos al cuarteto Kronos para que tocaran sobre la pista.

En contraste con la densidad del diseño sonoro y la música, hay una escena muy interesante entre Harry y Sarah en medio de la película. Ésta es callada y muy estable ¿Cuál era tu idea sobre esta escena?

Esa escena fue una de las razones más importantes para hacer la película. Cuando leí la escena en el libro no pude dejar de llorar. Creo que todos se pueden conectar con eso de alguna manera. Todos entienden la relación con un pariente que está perdiendo la cordura y no puedes hacer nada al respecto. Pueden ser por otras razones, pero hay esa falta de comunicación entre ellos y quieres ayudar, pero simplemente no puedes. Esa fue una escena muy importante para la película. Es la escena más calmada en lo visual y sonoro; se filmó de manera tradicional y estuve muy consciente de eso.

La crítica ha dicho que la película es muy visual y que no tiene mucha sustancia; ¿cuál es tu reacción a esto?

Creo que es muy fácil perderse en la realización. Y si ellos se pierden en la realización, pierden de vista la actuación. ¿Cómo es posible que alguien no aprecie el descenso y el sentimiento de Ellen Burstyn por ella misma? ¿Qué necesito hacer? ¿La necesito mostrar como una buena persona en una forma típica de Hollywood en donde ella sea totalmente bondadosa y repentinamente algo injusto le ocurre? ¿No puedes sentir algo por alguien que pasa por mucho dolor? ¿Necesitas la estructura normal? Por ejemplo, si esto fuera una película de Hollywood –lo cuál no existiría– la primera escena en donde Harry pelea con su madre y ella se encierra en el armario no hubiera podido ser porque ¿cómo es posible que uno de tus personajes principales en la primera escena no tenga una negativa al respecto? ¿Tienes que hacer estos personajes tan buenos o tan malos, que un personaje un tanto patético y desbalanceado no genere sentimientos en la audiencia?

¿Entonces cómo balanceas el estilo visual con la historia emocional?

De las cosas más grandiosas que he hecho en mi vida es capturar la actuación de Ellen Burstyn en película. Así que espero que la gente se sienta y aprecie ambas cosas.

No creo que veas suficientes realizadores experimentando con estilos en estos días ¿Cuál es tu opinión acerca del cine independiente de hoy?

Para mí, la promesa del cine independiente es la habilidad de experimentar. Porque el dinero es independiente. Entonces el hecho de que puedas hacer eso es muy emocionante. Creo que la mejor manera de ganar reconocimiento es hacer algo, empujar los límites. No vas a poder competir con todo lo que hay en el

mercado, que tiene estrellas de cine y que técnicamente es mejor. Yo quiero motivar a los realizadores a que tiren las paredes, rompan reglas y hagan el cine suyo. Nunca hagan estilo sin sustancia porque eso los matará. Encuentren su narrativa y descifren una forma realmente inteligente de filmarla. Eso es lo que yo espero del cine independiente. En Hollywood, hay cineastas muy interesantes haciendo películas a rangos muy altos en el sistema. Por ejemplo Fincher, Burton, Paul Thomas Anderson, muchos con un gran talento haciendo su propio trabajo en una escala gigante. Y creo que eso es grandioso.

¿Entonces cuál es tu siguiente película de alto presupuesto?

Estamos en pláticas con Artisan. Nos están dando dinero para un proyecto, para operar nuestra compañía y mucho dinero para hacer investigación y contratar personal. Estoy tratando de hacer algo de la escuela de George Lucas en una escala mucho menor, contratando diseñadores y un equipo de efectos especiales para que nos ayuden a crear la historia pudiendo entender lo que es posible y viable para que sea un crecimiento orgánico. Yo tengo los derechos y le darán un vistazo en cuanto el proyecto esté concluido para luego aprobarlo y seguir adelante si así lo deciden.

Pero las cosas cambiarán pronto ¿Te pagaron bien esto de Batman?

No es mucho dinero. Finalmente la razón por la que hago películas no es el dinero, es algo que me despierta en las mañanas. Es simplemente muy difícil hacer cine como para hacerlo por dinero. Si quisiera hacer dinero en este negocio me cambiaría a la televisión y entonces haría una fortuna. Simplemente quiero seguir haciendo películas que me apasionen.