

Como ejemplos de la relación entre ritmo musical y plano fijo, ritmo de cámara y ritmo de las acciones podemos mencionar:

- *Acorazado Potemkin*, Sergei Eisenstein
- *Delicatessen*, Jean Pierre Jeunet - Marc Caro
- *Vértigo*, Alfred Hitchcock
- *La doble vida de Verónica*, Krzysztof Kieslowski
- *Trainspotting*, Danny Boyle

Es importante comprender que en la construcción de una obra virtual (y el film lo es), como en la construcción de sus dimensiones espaciales y temporales (que también son virtuales), todo es posible puesto que son ideaciones. Pueden coexistir, en sucesión o en simultaneidad, más de un campo rítmico o más de un procedimiento. Es importante ejercer un control sobre estas organizaciones, las que son determinantes del fluir del film, de sus proporcionalidades, de su equilibrio, en fin, de su armonía. El hecho de que no siempre sea fácil “leerlas” no quiere decir que no existan, que no hayan sido consideradas; más bien debemos pensar que estas super-estructuras están “ocultas” por así decirlo, detrás de las estructuras narrativas, sea en el soporte material que sea. Si fuesen muy evidentes, su presencia en la superficie tornaría banal al producto. Lo que no pueden es no existir. En una oración verbal atendemos el nivel del significado, pero aunque no seamos conscientes, el nivel del significante siempre existe. Y si está presente, ¿no sería conveniente, desde el punto de vista constructivo, tener en cuenta su articulación?

EL SONIDO

Según Henri Pousseur⁸ “*cada sonido nos cuenta toda una pequeña historia*”. Me gustaría agregar que son varias las historias que un sonido cuenta, pero que en caso de ser una, no necesariamente debe ser la misma para cada oyente. Pierre Schaeffer, en su “*Tratado de los Objetos Musicales*”⁹ nos dice todo lo que hay que saber desde este punto de vista sobre los sonidos, y si algo faltara, Michel Chion, en su excelente trabajo “*La Audiovisión*”¹⁰ se extiende profusamente no sólo sobre los sonidos y sus posibilidades, sino también sobre su relación con la imagen. ¿Cómo explicar entonces la ignorancia y la pobreza de resultados que sobre estos temas existe en la mayoría de los “diseñadores” de la banda sonora? La explicación debemos buscarla, seguramente, en la falta de exigencia, en la falsa creencia de que su rol es secundario o en la poca importancia que los directores dan a este aspecto del film, seguramente porque piensan que el público va al cine solamente a ver o porque no pueden pedir lo que no conocen. Para entender la magnitud del problema basta con observar la poca importancia que tiene el tema en los diseños de las carreras de cine, de imagen y sonido o de multimedios, como hoy se los llama.

Sería ocioso repetir aquí lo que en los textos citados se dice. Sin embargo no podemos olvidar que muchos aspectos de la temporalización y de la espacialización dependen del sonido y que éste es un factor de unificación de la cadena audiovisual, un factor de puntuación, así como un factor narrativo y expresivo, entre otras tantas cosas.

El primer uso que se hace del sonido (cuando no el único) es lo que se suele llamar “sonorización”. Esta consiste en una redundancia, en el hecho de dar cuenta auditivamente de aquello que se ve en la imagen. En consecuencia, podemos decir que su lógica constructiva dependerá de la lógica de las acciones de las cuales el sonido forma parte (vemos a alguien caminar y simultáneamente escuchamos los sonidos de esos pasos). Este remitir a una experiencia cotidiana, este poder de evocación que ciertos sonidos tienen, de algún modo los vuelve “inaudibles”. Pero sabemos que los sonidos no están en la banda, que hay que grabarlos luego. Ya dijimos que ningún sonido de la banda es “real”, que

⁸ Op. cit.

⁹ Op. cit.

¹⁰ Chion, Michel, *La audiovisión*, Paidós, Barcelona, 1993

en todo caso será verosímil, será creíble. Dijimos que de este modo, además de cumplir con la consecuencia sonora de una causa, se podría dar al sonido otras cualidades, valorizar otros aspectos con el fin de otorgarle otros valores: informativos, expresivos, formales, etc. También sabemos que los sonidos que presenta una banda no son todos los que corresponden a la “realidad” que se nos muestra en la imagen. El diseñador usará más o menos sonidos en función de una necesidad que no será sólo la de dar cuenta de la acción que se está viendo. Ejemplos de este tipo de sonorización podemos encontrarlos en las películas “*Stalker*” y “*Nostalghia*” de Andrei Tarkovski.

No es mi intención negar la cualidad evocativa del sonido, la cualidad causal, como la llama Chion, dado que es la que nos permite “narrar” con el sonido en ausencia de la imagen, la que nos permite dar cuenta del “fuera de campo”. Pero ¿es necesario “paralizar” la imagen? ¿Por qué no usar una secuencia sonora que narre un acontecimiento fuera de campo mientras en el “campo” se está contando otra cosa? ¿Por qué no contar simultáneamente lo que está pasando a la derecha o a la izquierda de la imagen, lo que pasa a su alrededor? ¿Por qué usar sólo una evocación por vez? ¿Por qué limitarnos al uso “realista” o “naturalista”? ¿Por qué tanta pobreza? En este sentido coincidimos con Chion¹¹: “... si el cine y el video emplean los sonidos, es, parece, sólo por su valor figurativo, semántico o evocador, en referencia a causas reales o sugeridas, o a textos, pero pocas veces en cuanto formas y materias en sí”.

Schaeffer, en su tratado, nos dice que el sonido tiene una doble reducción: “funciona” como índice (evoca) y a la vez manifiesta sus cualidades acústicas, y vincula estos dos niveles de información a dos formas de escucha diferentes: el escuchar ordinario y el escuchar reducido, respectivamente. Veamos qué dice Chion al respecto¹²: “...Pierre Schaeffer ha bautizado como *escucha reducida* a la escucha que afecta a las cualidades y las formas propias del sonido, independientemente de su causa y de su sentido, y que toma el sonido -verbal, instrumental, anecdótico o cualquier otro- como objeto de observación en lugar de atravesarlo buscando otra cosa a través de él...” y más adelante nos dice: “...No obstante, la escucha reducida tiene la inmensa ventaja de ampliar la escucha y de afinar el oído del

realizador, del investigador y del técnico, que conocerán así el material de que se sirven y lo dominarán mejor. En efecto, el valor afectivo, emocional, físico y estético de un sonido está ligado no sólo a la explicación causal que le superponemos, sino también a sus cualidades propias de timbre y de textura, a su vibración”. Pero si bien todo esto es muy interesante, no es tan sencillo.

Comencemos por decir que las cosas no son blancas o negras, y aunque un sonido presenta siempre ambas cualidades, prevalece, en diferente grados, un aspecto sobre el otro, situación que genera cierta ambigüedad (aspecto ya de por sí interesante). Por otro lado, también debemos considerar el concepto de acusmática, concepto desarrollado por Schaeffer y que Chion define como “... aquella en la que se oye el sonido sin ver su causa...” condición que “...puede modificar nuestra escucha y atraer nuestra atención hacia caracteres sonoros que la visión simultánea de las causas nos enmascara, al reforzar la percepción de ciertos elementos del sonido y ocultar otros. La acusmática permite revelar realmente el sonido en todas sus dimensiones. Al mismo tiempo, Schaeffer pensaba que la situación acusmatica podía alentar por sí misma a la escucha reducida, es decir, alejarse de las causas o de los efectos en beneficio de una localización consciente de las texturas, de las masas y de las velocidades sonoras”. Como vemos, este concepto consiste en el “ocultamiento” de la causa o fuente. Pero la pregunta es: ¿se sabe cuál es la causa? Si la respuesta es afirmativa estaremos frente a una situación fuera de campo, su cualidad evocativa (y como consecuencia narrativa) estará presente, tendríamos de todos modos la causa. ¿Por qué pensar que si se oculta la fuente, su sonido no nos remite a ella? Este fenómeno, el de la no identificación de la fuente, sólo es posible si en el oyente no ha existido antes una experiencia sensible que le permita vincular el sonido con su causa. Por lo tanto, pensar que se puede hacer una escucha reducida ocultando la fuente es un error conceptual, error que, a mi juicio, en su momento llevó a la música concreta a procesar cada vez más los sonidos “concretos” para que se perdiera de vista su origen, su causa.

Como se ve, existen en este punto dos problemas. Uno, el deslizamiento que se puede producir entre la percepción de una cualidad evocativa y su “extraña-

¹¹ Op. cit.

¹² Op. cit.

miento” y otro, diferente, es que el oyente atraviere el referente para escuchar sus cualidades acústicas. ¿Con qué fin el oyente haría semejante esfuerzo? Más bien diré que este aspecto (el de la cualidad acústica) se vuelve importante, no para una escucha ordinaria (un espectador), sino para una escucha especializada; o dicho de otro modo: para el diseñador. El diseñador que ignore este aspecto no es un diseñador, es un farsante; no estará estructurando una secuencia sonora, sino haciendo lo que cualquier persona con sentido común podría hacer.

Un sonido es portador de esos dos niveles de significación siempre. El uno sirve para evocar, el otro para estructurar, para dar unidad de sentido a la secuencia sonora, para establecer vínculos funcionales con los otros materiales de la banda.

En su tipología de los objetos sonoros, Schaeffer enuncia las pautas que son necesarias para una clasificación de los sonidos, estableciendo tres pares de criterios:

1. Morfológico. Tiene en cuenta los criterios de factura y de masa.
2. Temporal. Tiene en cuenta la duración del objeto y su variación dentro de esta duración.
3. Estructural. Considera el equilibrio del objeto dentro del marco de las estructuras posibles y el mayor o menor grado de originalidad de este objeto.

Intentaremos una primera aproximación a este tema, pues nos ayudará a entender los aspectos teóricos que son necesarios para organizar los sonidos de la banda sonora. El reconocimiento de las cualidades acústicas dependerá de la capacidad de diferenciar y agrupar, de la posibilidad de reconocer las diferencias entre estos dos niveles de significación frente a un campo de estímulos complejos. Aquellos aspectos que responden al menor o mayor grado de asociación que se puede establecer entre varios sonidos, nos parece que no han sido bien entendidos; de allí nuestra insistencia, pues de ello depende que luego se entiendan cuestiones de estructuración sonora, que se reconozcan los problemas planteados en las obras y las soluciones o criterios particulares

que pone en juego cada autor. Estos aspectos revisten particular importancia, pues los músicos de los últimos 150 años trabajan con un repertorio heterogéneo de sonidos y en las estructuras musicales se tienen en cuenta cada vez más sus cualidades.

Estas consideraciones, entre otras, imponen un cambio de actitud, un diferente punto de vista por parte del escucha, quien, a través de los criterios «gestálticos» que ponga en juego, ampliará el campo de la experiencia sensible pudiendo incluso abarcar, sin mayores problemas, fenómenos musicales pertenecientes a otras culturas y a otras épocas. En realidad, imponen un cambio de actitud respecto de aquellos elementos que constituyen los factores de formalización de una obra musical o sonora y que en este caso llevarían a nuestra experiencia sensible fuera de los códigos habituales que empleamos para la decodificación, tanto de una obra musical como de un sonomontaje.

Enunciaremos, por lo tanto, los elementos básicos que constituyen la tipología de los objetos sonoros.

Tanto en el aspecto temporal como en el estructural, Schaeffer establece, en principio, dos grandes categorías: la de los objetos equilibrados y la de los objetos desequilibrados. Digamos, para entender esta idea, que el equilibrio estaría dado por una relación entre lo que se dice y el tiempo que se emplea para hacerlo.

Esta noción, subjetiva por cierto, es de vital importancia, no sólo para la construcción del sonido, sino también para la construcción musical. Establecida esta distinción, nos referiremos a los objetos equilibrados, que constituyen la parte central de la tipología de Schaeffer. Estos objetos, desde el punto de vista morfológico responden a dos criterios: el de factura y el de masa.

Factura (hechura). Facturar es, de algún modo, sinónimo de modelar, de crear una forma en el tiempo. Tiene que ver con la manera de mantenerse la vibración del sonido en el tiempo. En este sentido, Schaeffer nos dice que las nociones de factura son tres: 1) impulsión (duración mínima, percusión); 2) formado (la permanencia activa de un sonido en el tiempo); 3) iteración (la repetición de las percusiones). Agreguemos que una iteración es una repetición rápida de sonidos que se percibe como una totalidad (por ejemplo un trino).

Masa. La noción de masa es más difícil de explicar pues, si bien como la anterior es una noción perceptiva, está ligada a aspectos materiales del sonido, a su simplicidad o complejidad espectral. Digamos, para recurrir a un ejemplo, que si la factura equivale a la formalización en el espacio de la arcilla, el criterio de masa correspondería a la arcilla misma. Quiere decir que cuando observamos una vasija sabemos que ciertas propiedades dependen de la modelación de la arcilla y que otras dependen de la arcilla misma: dureza, color, resistencia, etc.

Resumiendo: la masa de un sonido puede ser tónica (si podemos reconocer una altura), compleja (cuando no podemos reconocer una altura) y variable (si la cualidad material varía en el tiempo, es decir, si el sonido glissa). El que la masa sea tónica o compleja dependerá de la simplicidad o complejidad estructural del sonido. A esto lo llamamos grado de tonicidad.

De este modo, y siguiendo a Schaeffer, tendremos nueve tipos básicos:

- Sonidos fijos tónicos: impulsivos, formados, iterados.
- Sonidos fijos complejos: impulsivos, formados, iterados.
- Sonidos variables: impulsivos, formados, iterados.

Aquí proponemos realizar un análisis de la banda de un film atendiendo a las siguientes cuestiones:

1. Independizar el sonido de una acción:
Por ej., el encendido de un encendedor de, sacar el encendedor, encender, apagar, guardar, etc. (unidad de sentido lingüístico).
2. Reparar en la cualidad evocativa:
Cuando un sonido pasa por otro.
Cuando es real y cuando no.
Ver la fidelidad con la imagen.
3. Reparar en el reconocimiento del sonido:
Reconocimiento por la acción en la producción del sonido (gesto) - Modos de acción.
Reconocimiento por la cualidad material.
4. Ver dificultad en el reconocimiento por “distorsión” de la imagen acústica,

por ejemplo: tapado, sin ataque, etc.

5. Ver reconocimiento de sentido por lo contextual

NARRAR CON SONIDOS

El sonido es portador, a diferentes niveles, de una información que será la esencia de la comunicación. Estos niveles pueden agruparse en dos grandes campos: el semántico y el acústico.

Nivel semántico:

En este campo se pueden agrupar aquellos sonidos en los que predomina un marcado poder evocador. En tal sentido, debido a que el auditor ha tenido una experiencia sensible respecto de la relación causa-efecto, funcionan como índices, dan cuenta de la causa, indican el acontecimiento del cual forman parte. Nos valdremos de un ejemplo: vemos que se cierra una puerta y se escucha el sonido que resulta de esta acción. En ausencia de la acción y frente a la audición como único estímulo, sería posible inferir el hecho de que se cierra una puerta, pero también podríamos inferir si la puerta es grande o chica, si es de tal o cual material, si está cerca o lejos, si está a la derecha o a la izquierda; inclusive podríamos detectar el estado de ánimo o la intencionalidad de la persona involucrada en la acción (si se cierra con cuidado, con violencia, etc.) Siempre será así, a menos que sospechemos que la puerta se haya cerrado como consecuencia de otros factores (corriente de aire, mecanismo automático, tendencia, etc.) lo cual constituye evidentemente otro nivel de información.

Nivel acústico:

Este nivel, que suele estar oculto para el oyente común -por lo menos en forma consciente- es determinante, sin embargo, del nivel semántico. Hasta tal punto es determinante, que si se variaran las condiciones acústicas podríamos no reconocer la relación causa-efecto e, incluso, llegar a pensar que la causa