

ESCUCHAR EL CINE

Índice

1. Fundamentos psicobiológicos y emocionales del sonido en el cine	2
2. Elementos de la banda sonora	8
2.1. La música	8
2.2. Los efectos sonoros	16
2.3. Las voces	23
Referencias	28

1. FUNDAMENTOS PSICOBIOLOGICOS Y EMOCIONALES DEL SONIDO EN EL CINE

Nadie duda del poder emocional y transformador de la música y de su enorme potencial como parte integrante de un producto cinematográfico. Capta nuestra atención, impacta en nuestras emociones, plasmando esa experiencia en un recuerdo memorable que incluso puede convertirse en símbolo para una persona o toda una colectividad. Entre las funciones principales de la música sobre los oyentes, además del goce estético, tendríamos la regulación emocional, la motivación a la acción, la relajación, la prolongación de estados de ánimo positivos y la descarga de emociones negativas. Sin duda, escuchar música es una de las actividades más placenteras para la gran mayoría de personas.

La historia nos provee de gran cantidad de explicaciones sobre la influencia de la música en el ser humano, de carácter filosófico, teológico, esotérico o social. Así encontramos las teorías hindús de las ragas y los *talas*, que asocian características musicales a estados de ánimo o momentos del día. De modo parecido, Platón planteó en su *República* distintos efectos anímicos provocados por la música según los sistemas melódicos elegidos para alterar la conciencia colectiva, teoría que recogieron los teóricos medievales para explicar el valor emocional de los modos melódicos del canto gregoriano, idea que impregnó la teoría de los “afectos” del Barroco. A partir de ese momento, han sido muy numerosos los estudios que tratan de explicar, a partir de la experiencia sensorial y la filosofía, cómo suscitar nuestras emociones más profundas.

No obstante, para poder explicar con certeza la dimensión y grandeza de este impacto en el ser humano, hemos tenido que recurrir a muchas otras ciencias y conocimientos, de modo que la percepción y emoción provocados por la música hoy en día se basan en argumentos y motivos de origen y carácter multidisciplinar (anatomía, fisiología, aprendizaje, psicología, cultura, arte, religión...).

La Psicología nos propone una explicación muy interesante sobre los efectos emocionales del sonido a partir de tres elementos o momentos a tener en cuenta: las *características del estímulo* (de la música, voz, ruido...), la *respuesta corporal* a este estímulo (de tipo neurofisiológico: ritmo cardíaco, respiratorio, cutáneo, etc.) y finalmente la *cognición* del sujeto (experiencias personales que modulen, reinterpreten y ajusten la respuesta emocional). Estos tres elementos están presentes en cualquier experiencia sonora, ya sea real o incluso recordada.

La evocación emocional que nos suscita la música provoca en nosotros una “emoción estética”, es decir, un tipo de emoción provocada mediante un estímulo inocuo, en una situación evaluada como “real” que puede resultar un entrenamiento emocional de gran valor y que, además, nos permite compartir esta experiencia íntima con el resto de nuestro grupo social, socializando la emoción, como plantea Vigotsky (1972). Así pues, las emociones provocadas en una película quizás no sean del mismo orden que las de la realidad (pensemos en una escena de terror, cinematográfica versus la vivencia real de la escena), pero la oscuridad de la sala y el tamaño de la pantalla nos sumergen en un ambiente de intimidad que nos provoca la evaluación de “realidad aparente” de lo que vemos y escuchamos, algo parecido a la realidad virtual y que guarda muchos parecidos a las experiencias reales.

Es curioso que las características del estímulo sonoro guarden relación con la respuesta corporal del sujeto: así, una música lenta (ejecutada con movimientos lentos y distanciados) enlentece progresivamente nuestro ritmo cardíaco; un sonido fuerte (ejecutado con mucha energía por parte de los músicos) fortalece nuestro ánimo, otorgándonos sensación de energía... Este tipo de congruencias, de isomorfismos, han llevado a que, durante siglos, la música estuviese asociada a escenas rituales, mágicas, religiosas.

Nuestra respuesta al sonido y a la música es universal, aunque no idéntica. Investigadores de la talla de Isabel Peretz (2006) plantean diferencias en la sensibilidad hacia la música, incluso llegando en ocasiones a la anhedonia musical (incapacidad de sentir emociones provocadas por la música), algo que afecta a una parte muy pequeña de la población y que posiblemente guarde relación con los sistemas de recompensa cerebrales. No obstante, según Balwill y Thompson (1999) la mayoría de las diferencias en las respuestas emocionales provocadas por el sonido obedecen a la familiaridad con la música, los aprendizajes, las filias y fobias individuales y sociales, las modas, la edad, etc.

Pero ¿qué es lo que origina la emoción musical? Algunas teorías plantean que la emoción musical surge, en parte, de las expectativas generadas respecto a la tensión y reposo, inestabilidad y estabilidad, ambigüedad y claridad de lo que se está escuchando. Eso afectaría a la estructura musical, la complejidad de las melodías, las armonías inesperadas, la regularidad rítmica... (Meyer, 2001). La complejidad sonora y el placer estético guardarían una relación de Π , es decir, que el mayor placer se obtendría con una complejidad musical media, mientras que lo demasiado complejo y lo demasiado simple en general no nos gustaría demasiado. Por eso la música que nos resulta familiar, que nos es conocida, nos provoca mayor placer y sensación de control.

Una vez percibido el estímulo sonoro (pensemos en la visión de una película), el cerebro provoca la respuesta corporal a través una compleja red, llegando a los órganos implicados a través del sistema nervioso y del circulatorio por la presencia de algunas hormonas en la sangre. Por ejemplo, los sonidos desagradables incrementan el nivel de cortisol (hormona del estrés), mientras que los agradables incrementarían el nivel de serotonina (hormona del bienestar) y la

dopamina e incluso llegan a reducir el nivel de testosterona (hormona de la agresividad), evitando la aparición de conflictos interpersonales y aumentando la cohesión social. En algunos casos incluso, la escucha musical libera oxitocina, una hormona asociada al éxtasis, los traumas, los vínculos y al orgasmo. Es decir, la música provoca una dimensión trascendente. Esta base hormonal asociada a determinadas emociones nos plantea un escenario en el que podrán coexistir emociones de distinto signo simultáneamente (pues las hormonas permanecen durante un tiempo en el riego sanguíneo) y donde, además, hay que tener en cuenta que las emociones de signo negativo (como la tristeza o la rabia) pueden persistir más tiempo que las positivas (Fridja, 1988), lo que hay que tener en cuenta a la hora de estructurar el contenido emocional de un filme.

La experiencia emocional implica pues, una compleja red de estructuras nerviosas, lo que llamamos el “sistema límbico”, entre las que destacan algunos elementos singulares: el hipotálamo, la amígdala, la pituitaria, el hipocampo, el córtex prefrontal, etc. La plasticidad de muchos de ellos permite cierta evolución y aprendizaje de las emociones a lo largo de la vida, provocando respuestas emocionales típicas según las diferentes edades: así, por ejemplo, los bebés aprenden los estados emocionales a partir de las reacciones y expresiones sonoras de la madre. En la infancia, se persiguen más las emociones positivas que las negativas, que en general acostumbran a ser de corta duración. En la adolescencia, la experiencia emocional es extrema y desconcertante y es una de las claves de la integración social. Se convive con el contraste, lo grotesco, lo inadecuado, experimentando grandes altibajos. En la edad adulta normalmente se goza de un mayor autocontrol y tolerancia a todo tipo de emoción, mientras que en la vejez se busca una mayor optimización con énfasis en los afectos positivos.

Toda esta evolución emocional a lo largo de la vida se ve claramente reflejada en las preferencias musicales y cinematográficas de los distintos colectivos: el cine de animación infantil suele ser de carácter positivo, con muy poca presencia de conflictos de corta duración. Esto, como ejemplo paradigmático, lo encontramos en *Pepa Pig* (Mark Baker, Neville Astley, Philip Hall y Joris van Hulzen, 2004 hasta la actualidad). También se puede escuchar en el cine de aventuras, con una mayor presencia de dificultades, aunque con final previsiblemente feliz como en las diferentes películas de la saga de *Indiana Jones* (George Lucas, 1981, 1984, 1989 y 2008). Los adolescentes, por su parte sienten una extraña inclinación hacia el cine fantástico y de terror, con escenas muy perturbadoras. La comedia, la tragedia y el drama son el repertorio cinematográfico ideal para adultos, mientras que en la vejez se opta más por cine con mayor congruencia emocional, como el de carácter histórico, documental, los musicales y las comedias. Este resumen panorámico, evidentemente simplificador, nos facilita la adopción de clichés sonoros adecuados a cada edad, según veremos en las páginas siguientes, para poder participar desde la música, los ruidos y las voces a la evocación efectiva de emociones de todo tipo.

Para poder determinar cómo generamos las distintas emociones mediante el sonido y la música, primero deberemos llegar a un cierto consenso sobre cuáles son las emociones

principales, en qué se caracterizan y en qué se diferencian. A falta de un consenso universal, Russell en 1980 planteó el llamado modelo circunflejo de las emociones, una rueda que señala la combinación de dos dimensiones principales presentes en toda emoción y que explican su contenido característico: la valencia y el *arousal*.

La valencia se refiere a la sensación de bienestar o malestar ante una situación, lo que denominamos emociones positivas o negativas en una suerte de continuum. El *arousal* sería el grado de activación (nerviosismo, calma...) que nos produciría un estímulo, en nuestro caso, el sonido. Con la combinación de ambos conceptos tenemos 4 tendencias emocionales principales (ver Figura 1): el entusiasmo (valencia y *arousal* positivos), la ira (valencia negativa y *arousal* positivo), la tristeza (valencia y *arousal* negativos), y la calma (valencia positiva y *arousal* negativo).

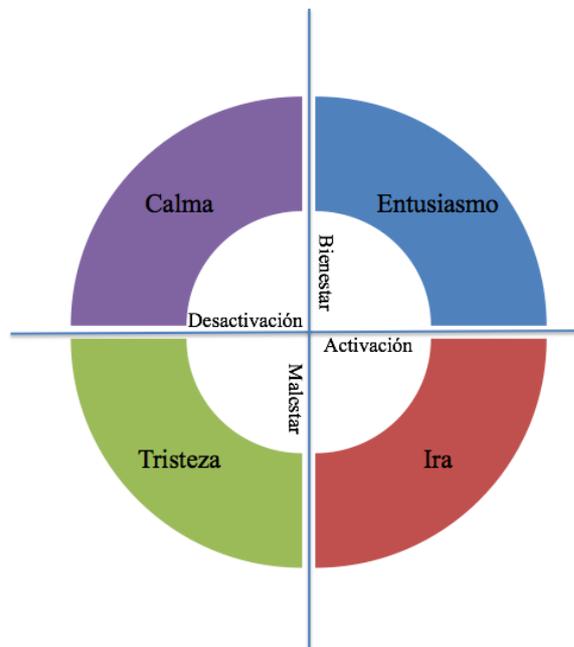


Figura 1. Modelo circunflejo de las emociones (adaptado de Russell, 1980)

Se han realizado muchos estudios en las últimas décadas para determinar qué elementos del sonido y de la música están implicados en la respuesta emocional. En general, la intensidad y el *tempo* musicales son los elementos más importantes en la afectación emocional, seguido de los aspectos melódicos, armónicos y tímbricos. Así pues, los compositores de bandas sonoras de películas deberán considerar la respuesta emocional que se persigue en cada momento del filme para acentuar o contrarrestar con la música y el sonido, si fuese el caso, el impacto de las imágenes y del guion en el público.

En la Tabla siguiente se presenta un buen catálogo de recursos sonoros y su implicación en las distintas emociones, elaborado a modo de metaanálisis y que puede darnos una pista de cómo será la banda sonora de una película según las emociones que se persigan.

Tabla 1. Resumen de características sonoras y su influencia emocional (adaptado de Juslin y Laukka, 2004)

CARÁCTERÍSTICAS SONORAS	FELICIDAD	TRISTEZA	RABIA	MIEDO	TERNURA
TEMPO	Rápido Pocos cambios	Lento	Rápido Pocos cambios	Rápido Muchos cambios	Lento
VARIACIONES DE TEMPO	Pequeñas	Grande (rubato)	Pequeñas	Muy grande	Moderadas
RITMO	Regular y fluido	Ritardando	Complejo Cambios súbitos Accelerando	Espasmódico	-
MODO	Mayor	Menor	Menor	Menor	Mayor
ARMONÍA	Consonante	Disonante	Atonal Disonante	Disonante	Consonante
INTENSIDAD	Media-alta Pocos cambios	Baja Cambios moderados	Alta Pocos cambios	Baja Muchos cambios y rápidos	Media-baja Pocos cambios
ALTURA	Alta Muchos cambios Ámbito ancho	Baja Ámbito estrecho	Alta Pocos cambios	Alta Ámbito ancho Contrastes	Baja Ámbito estrecho
ENTONACIÓN	Ascendente	Plana Descendente	Acentos en notas inestables tonalmente	-	-
INTERVALOS	4ª y 5ª justas	Pequeños (2ª menor)	7ª mayor y 4ª aumentada	-	-
ARTICULACIÓN	Staccato Muchos cambios	Legato Pocos cambios	Staccato	Staccato Muchos cambios	Legato Pocos cambios
TIMBRE	Brillante	Aburrido	Afilado	Suave	Suave
ATAQUE	Rápido	Lento	Rápido	Suave	Lento
VIBRATO	Media velocidad	Pequeño y poco	Mucho y media velocidad	Poco y alta velocidad	Poco y media velocidad
MICRO-ESTRUCTURA	Regular	Irregular	Irregular	Irregular	Regular

En definitiva, y a modo de conclusión, presentamos en la figura 2 los resultados de una investigación en la que se pidió a los participantes señalar qué emociones les provocaban las distintas artes. Las medias de sus respuestas señalaron la tendencia de que las artes se asocian al bienestar (emociones positivas puntuadas más alto) más que al malestar, con fuertes similitudes entre el cine y la música, por lo que podemos pensar cómo el sonido y la imagen convergen más que divergen en esta difícil tarea provocar emociones en el público. Tarea que, a pesar de sustentarse en evidencias científicas, depende aún en buena parte del arte y la intuición de los creadores del sonido y la música, auténticos magos, imprescindibles en este difícil oficio de la creación musical cinematográfica.

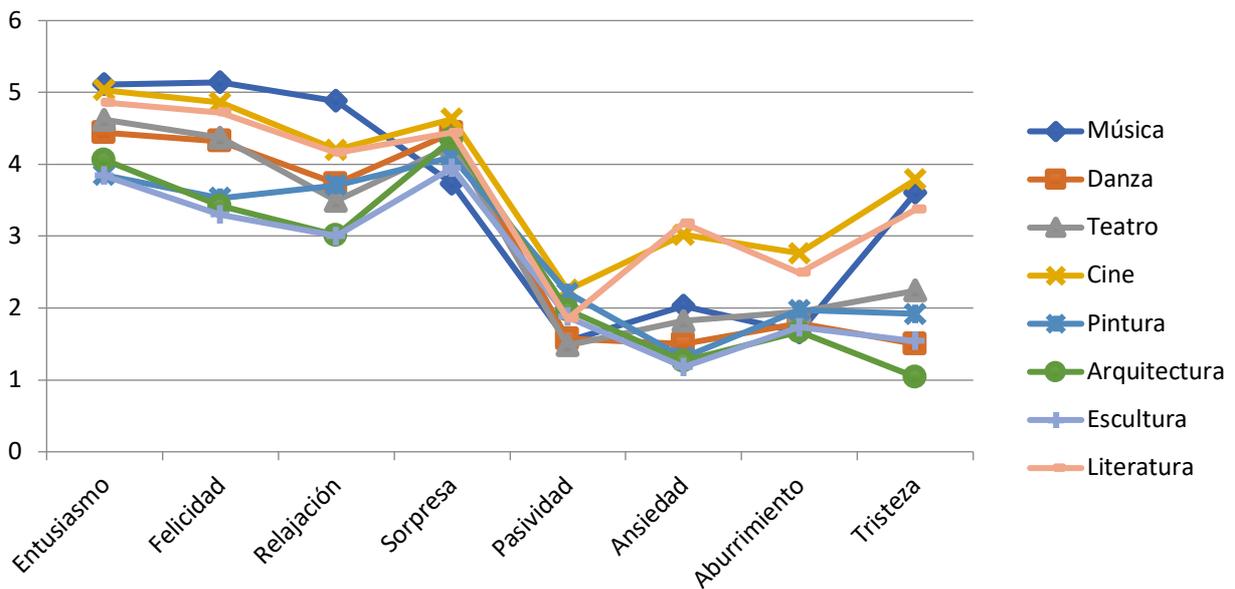


Figura 2. Emociones provocadas mayoritariamente por cada arte (Calderón et al., 2020)

2. ELEMENTOS DE LA BANDA SONORA

En este capítulo desgranaremos las características principales de los elementos de la banda sonora. Así pues, desgranaremos la música, los sonidos y los diálogos.

2.1. LA MÚSICA

Cuando escuchamos música en una película, esta se puede entender o analizar desde diferentes puntos de vista. Entender esto nos dará pistas sobre el porqué se ha incluido esa música y la interrelación que esta tiene con las imágenes. Así pues, se hace necesario entender cada uno de estos puntos de vista o, lo que sería lo mismo, categorías. Dichas categorías nos permitirán diferenciar el origen de la música utilizada, la comunicación que esta restablece, la aplicación que se hace de ella en el audiovisual; la actitud que tiene en relación con los sentimientos, e, incluso, la vinculación que tiene con los personajes y el argumento de la propia película. A continuación, pasaremos a desgranar cada una de estas categorías.

En función de su origen

En una misma película pueden coexistir músicas creadas expresamente para esta con otras piezas que ya existían antes. Comenzando por este segundo caso, esta puede ser a su vez preexistente o adaptada. De esta forma, la música preexistente es la que no ha sido escrita para la película pero que se aplica a ella. Por otro lado, la música adaptada es la música que ya existía previamente, pero que es arreglada, versionada o retocada para ajustarla a la película.

El motivo para elegir el uso de música preexistente es básicamente argumental. Se trata de ambientar un personaje, un contexto histórico, algún espacio concreto, etc. Así pues, en la película *Copyng Beethoven* (Agnieszka Holland, 2006) parece obvio que la música es la de este compositor. El mismo caso lo encontramos en *Camarón. La película* (Jaime Chavarri, 2005) En la que se realiza un viaje por sus trabajos discográficos. La música que suena aquí es, como no podía ser de otra forma, interpretada por el emblemático cantante flamenco.

Otro caso habitual en el uso de la música preexistente es en el que alguno de los protagonistas está muy ligado a una pieza musical en concreto. Así, por ejemplo, en la película *Intocable* (Olivier Nakache y Eric Toledano, 2011), Philippe, el aristócrata, muestra a Driss, su cuidador, su música favorita intercalando obras de Vivaldi, Bach y Rimski-Kórsakov. Posteriormente se cambian los papeles y es Driss el que muestra uno de los temas más

taquilleros del grupo *Earth Wind and Fire*. Esta situación es parecida a la de la película *Philadelphia* (Jonathan Demme, 1993), donde Andy Beckett muestra a su abogado el aria *La Mamma Morta* interpretada por María Calas.

Por lo que se refiere a la música adaptada, hay películas como *Yo soy Sam* (Jessie Nelson, 2001) en la cual la banda sonora está repleta de canciones del grupo *The Beatles* interpretadas por otros artistas. En esta película, Sam, un hombre adulto con discapacidad mental, siente una debilidad especial con la música del grupo londinense, con la cual interactúa y cita constantemente durante el metraje.

Otro ejemplo muy llamativo de uso de música adaptada lo podemos escuchar en el musical *Moulin Rouge* (Baz Luhrmann, 2001). En ella, se suceden toda una serie de interpretaciones realizadas por los actores de éxitos de grupos como U2, Nirvana, Police, Barry White y un largo etcétera. Caso parecido lo encontramos en las comedias musicales *El otro lado de la cama* (Emilio Martínez-Lázaro, 2002) y *Los dos lados de la cama* (Emilio Martínez-Lázaro, 2005), con una banda sonora en la que destacan reinterpretaciones de éxitos del pop español de los años 80 y 90.

En esta línea, la música adaptada ha sido el leitmotiv argumental de muchas películas. Así, por ejemplo, en *Yesterday* (Danny Boyle, 2019) Jack, un cantante sin demasiado éxito, reinventa las canciones del ya citado grupo *The Beatles* en una realidad paralela en la que casi nadie recuerda dicha música. O en el caso de *El Cover* (Secun de la Rosa, 2021), ambientada en un Benidorm donde los artistas trabajan versionan a afamados músicos y versionando sus canciones.

En este apartado queremos destacar el uso de música considerada como “obra de repertorio”. Se trata de piezas musicales que han sido incluidas en múltiples películas. Esto confiere un valor añadido como recordatorio e imán. Así, por ejemplo, si nos fijamos en *Claire de Lune* del compositor Claude Debussy (1862-1918), podemos escucharla en diferentes adaptaciones. Entre las más destacadas tenemos: *Siete años en el Tibet* (Jean Jacques Annaud, 1997), *Dog Soldiers* (Rob Green y Neil Marshall, 2002), *El fuego de la venganza* (Tony Scott, 2004), *Eclipse* (David Slade, 2010), *Ocean’s Eleven* (Steven Soderbergh, 2001) y *Ocean’s Thirteen* (Steven Soderbergh, 2007), *Hannibal* (Ridley Scott, 2001) y tantas otras.

Sin embargo, el uso de música existente o adaptada conlleva ciertos riesgos. Uno de ellos, tal como describía Xalabert (2013), es contextual. Es decir, y usando su mismo ejemplo, incluir música de Haendel en un filme ambientado en la Corte británica del siglo XVIII es coherente, pero sería bastante discutible si ese filme estuviese ambientado en la vida de los campesinos en Inglaterra en el mismo siglo XVIII ya que, difícilmente, pudieron haber llegado a escuchar al compositor. A pesar de esto, el mayor de los riesgos que se corre es llevar al espectador fuera de la sala de cine. Para cualquier director sería desastroso que, después de todo el trabajo que hay desde la idea primigenia hasta la visualización final de la película, ese espectador se distraiga

en mitad de su obra pensando dónde fue la última vez que escucho esa música, qué momento emocional vivió, recordar, en definitiva, algo que nada tenga que ver con la historia que se intenta transmitir.

Por otro lado, tal como hemos descrito, la música que se incluye en una película puede ser original. Es decir, creada expresamente para este audiovisual. Las ventajas que esto ofrece son múltiples. Por ejemplo, es una música que el espectador no se espera, no conoce, no le va a distraer ni le va a llevar a otros recuerdos. Además, la música original, si está bien compuesta, se adapta como si de un guante se tratase a las imágenes que sostiene. Las inflexiones en la voz de los personajes, los movimiento esperados o inesperados, los cambios de plano y, en definitiva, las diversas situaciones que se suceden podrán estar acompañadas por una música pensada única y exclusivamente para ellas.

En este sentido, existen un sinfín de melodías creadas para la gran pantalla que ya son parte de nuestro imaginario sonoro. Desde las músicas de la saga *El Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2001, 2002 y 2003) creadas por Howard Shore, hasta las canciones del musical *Grease* (Randal Kleiser, 1978) con música de John Farrar, Barry Gibb y Louis St. Louis, el cine nos ha aportado innumerables obras que hemos hecho nuestras acompañando nuestro día a día.

En función de la comunicación

Si nos centramos en la comunicación que la música aporta a las imágenes, esta puede ser necesaria o creativa (también denominada como opcional). En el primero de los casos esos, se trata de una música que, como su nombre indica, se necesita para que una escena o idea en concreto pueda ser explicada. Se trata, por tanto, de una música precisa, ya que no se refiere a cualquiera, sino a una específica. De esta forma se establece una comunicación intelectual con el espectador a quien le da una información.

Por ejemplo, en la película *La Vida es Bella* (Roberto Benigni, 1997), en una primera parte, Guido intenta llamar la atención de Dora y, entre todas las tentativas destaca una en la que ambos personajes asisten a la ópera *Les Contes d'Hoffmann* del compositor Jacques Offenbach. Allí, mientras suena *Barcarola*, Guido hace de las suyas para cruzar la mirada con su admirada Dora. Años más tarde, cuando ya están separados en el campo de concentración, Guido es llevado a servir la mesa a unos altos cargos del ejército alemán. Durante esa cena aprovecha un descuido para hacer sonar en el gramófono esa misma música: *Barcarola*. A través de un precioso travelling de cámara que figura como el sonido llega hasta Dora, las imágenes nos muestran a una protagonista emocionada al reconocer lo que su amado ha hecho para comunicarse con ella. De esta forma, a través de la música, el espectador reconoce lo que pasa en la pantalla.

Otro caso habitual en la música necesaria son los leitmotiv. Así, por ejemplo, cuando suena esa melodía tan característica que acompaña al tiburón (*Tiburón*, Steven Spielberg, 1975) en toda la

saga, el espectador sabe que algo va a pasar. Aún sin ver el citado animal en pantalla el espectador sabe que está ahí, que algo va a pasar. Es esa relación basada en la comunicación intelectual que nos ofrece la música que caracteriza la música necesaria.

Por otro lado, la música creativa es aquella que no es necesaria para explicar una escena, pero es bienvenida. De esta forma se establece una comunicación emocional con el espectador. El cine está repleto de ejemplos sobre esta tipología de música de música. Cuando William Wallace (*Braveheart*, Mel Gibson, 1995) se dirige a un desanimado y reducido ejército escocés para infundir motivación de cara a la batalla, la música que suena refuerza ese discurso alentador dando un carácter épico a cada una de sus palabras y añadiendo emocionalidad al mensaje. Es el mismo análisis que podríamos hacer con el discurso del presidente de los Estados Unidos en *Armageddon* (Michael Bay, 1998), con Leonidas en la película *300* (Zack Snyder, 2007) y, en general, con todo tipo de discursos en los cuales el director buscó reforzar el mensaje a través de la música que los acompañaba.

Pero debemos tener en cuenta que el hecho de ser una música creativa no significa que no aporte una información extra a las imágenes. Esta información, además puede ser muy valiosa para contextualizar lo que pasa en pantalla. Este es el caso de las escenas iniciales de *Trainspotting* (Danny Boyle, 1996) acompañadas por el marcado ritmo frenético y repetitivo de la canción *Lust for Life* de Iggy Pop. Esta música ya nos está avanzando el carácter de la película y los protagonistas, sumergidos en mundo de drogadicción y delincuencia. Y, es que, sería fácil imaginarse a los protagonistas de esa persecución que muestran las imágenes iniciales en un local escuchando y bailando esa música.

Caso parecido lo podemos apreciar en *Tesis* (Alejandro Amenabar, 1996). En ella, su director, a través de una escena en la que tanto Ángela como Chema están escuchando música con sus respectivos auriculares, y a través de unos magistrales cambios de plano, la música clásica de *El Mesías* de Georg Friedrich Händel que escucha ella y el rock de la canción *Maquinas en celo* del grupo Ingresó Cadáver nos ofrece información sobre el carácter y las clases sociales de cada personaje.

En función de la aplicación

En esta categoría distinguiremos entre música diegética, incidental¹ y falsa diégesis. Si bien existe diferentes concepciones sobre estas funciones, en nuestro caso nos decantaremos por qué es lo que escuchan los personajes que aparecen en pantalla, pudiendo ser diferente para unos y otros.

¹ La música incidental también puede ser catalogada como “no diegética” o “extradiegética” según algunos investigadores.

Así pues, la música diegética es la que los protagonistas, además de los espectadores, escuchan. Esta puede provenir de alguna fuente artificial o ser interpretada por los propios protagonistas. En el primero de los casos, habitualmente, los personajes hacen una clara alusión a esa música. Esto pasa, por ejemplo, en la película *El mundo de Wayne* (Penelope Spheeris, 1992) cuando Garth pone una cinta para escuchar en el coche con la canción *Bohemian Rhapsody* del grupo Queen. Algo parecido podemos observar en *Top Gun* (Tony Scott, 1986) cuando Maverick habla sobre los recuerdos que le trae la música de Otis Redding que está sonando en casa de Charlie.

En ocasiones son los propios intérpretes los que producen esa música. Por ejemplo, en *Los Juegos del Hambre- Sinsajo Parte 1* (Francis Lawrence, 2014), Katniss, inspirada por el canto de un pájaro y alentada por un compañero, comienza a cantar *The Hanging Tree*. Una aplicación parecida la podemos escuchar en la escena de la celebración de la boda en *La Novia* (Paula Ortiza, 2014). En ella, la novia, acompañada por el resto de los comensales canta *La Tarara*, compuesta, al igual que el texto que dio origen a la película, por Federico García Lorca.

En todos estos casos, está claro que todos los personajes que aparecen en pantalla escuchan la música y esta tiene un sentido realista. Sin embargo, en otras ocasiones, por diferentes motivos solo determinados protagonistas escuchan esa música. Por ejemplo, en la escena del *Joker* (Todd Phillips, 2019) en la que Arthur baja las escaleras bailando la música de *Rock and Roll* de Gary Glitter. Al igual que en *Amadeus* (Miloš Forman, 1985), cuando un delirante y moribundo Mozart dicta a Salieri el que será su *Requiem K. 626*. En ambas escenas, el personaje principal escucha esa música, por supuesto, pero esta solo está en su cabeza y no tiene un sentido realista, menos aún cuando aparecen otros personajes que en el mismo espacio y momento no la están escuchando.

Por otro lado, la música incidental es la que el espectador escucha, pero no los protagonistas. Esta música no tiene un sentido realista y, además, su duración depende de las necesidades de la escena. Esta tipología es muy común. Podemos pensar, por ejemplo, en la melodía que suena cuando Frodo destruye el anillo en *El Retorno del Rey* (Peter Jackson, 2003) o en esas tan sobrecogedoras en las que Conor está dibujando en *Un monstruo viene a verme* (Juan Antonio Bayona, 2016).

La falsa diégesis es un recurso que permite usar música incidental para dar un carácter cercano a la diegética. Por ejemplo, en *Tienda de locos* (Charles Reisner, 1941), Harpo y Chico Marx tocan el piano a 4 manos en una escena cargada de humor. Esta música termina cogiendo aires festivos versionando la canción *Mama yo quiero* compuesta por Emilio de Torre y Vicente Paiva, acompañados por una orquesta sinfónica inexistente en la pantalla. Otro claro ejemplo lo podemos escuchar en la película *Ben Hur* (William Wyler, 1959). En la entrada triunfal de las tropas se pueden distinguir claramente multitud de instrumentos de viento y acompañados por una potente percusión. Sin embargo, cuando las imágenes nos muestran a los músicos que acompañan al ejército romano, si podemos observar a esos instrumentos de viento, pero

únicamente los acompañan un par de percusionistas. En ambos casos, y tantos otros, el espectador puede pensar que toda la música que escucha tiene un sentido realista y que los personajes en la pantalla la están escuchando de la misma forma, pero, obviamente, esto no es cierto.

En estas tipologías de aplicación nos gustaría enfatizar sobre las diferencias en el continuo espacio-tiempo entre la imagen y el sonido. Si bien en el cine es muy habitual cambiar la velocidad en la reproducción de imágenes, habitualmente ralentizando estas, en música no es así. Es decir, podemos ver imágenes a cámara lenta e incluso con elipsis temporales, pero la música seguirá “caminando” al mismo tempo. Este recurso lo podemos escuchar en la escena de la caída final de *Cisne Negro* (Darren Aronofsky, 2010) o en el baile de los novios en *Rec 3: Génesis* (Paco Plaza, 2012).

En función de la actitud

Como ya hemos relatado en el capítulo precedente, el poder e influencia en las emociones que tiene la música en el cine es indiscutible. Por eso, este parámetro, posiblemente, sea el que más se tiene en cuenta por los espectadores. En un primer acercamiento, Michael Chión (1997) diferenciaba entre música empática² y anempática³. La primera causaría un efecto de adhesión a los sentimientos de los personajes o de la escena, mientras que la segunda actuaría como animadversión a esos sentimientos propuestos por dichos personajes o imágenes. En definitiva, la música empática reforzaría y la anempática atenuaría los que el espectador visualiza.

Si bien esta concepción es la más usada en un primer acercamiento, en este libro abrimos un poco más la concepción emocional al considerar que no todos los personajes que aparecen en escena han de expresar los mismos sentimientos y que, además, estos pueden no estar en consonancia con las imágenes ni con lo que el espectador pueda percibir. Este recurso ayuda al director a que el espectador se sienta más cercano a un personaje que a otro, haciendo que conectemos emocionalmente con quien debería ser “el malo” de la película. De esta forma, el abanico emocional para describir la música de una escena se abre.

Por ejemplo, en el caso de *América History X* (Tony Kaye, 1998), Derek, el protagonista neonazi, y sus amigos juegan un partido de baloncesto contra un grupo de afroamericanos. En este partido se juegan el acceso futuro a las pistas de baloncesto, de forma que quien pierda no podrá volver a jugar en ellas. El tratamiento musical que tiene el enfrentamiento es como si de una contienda épica se tratase. Se enfatiza constantemente las canastas del equipo de Derek y tensiona los momentos en los que son del equipo contrario. De esta forma, el espectador toma partido y percibe como justo ganador a Derek.

² La música empática también puede ser denominada como convergente.

³ La música anempática también puede ser denominada como divergente.

En la ya citada *Rec 3: Génesis* (Paco Plaza, 2012), Clara, la novia, decide dejar de huir y enfrentarse a los infectados. Cuando empieza a correr con una motosierra en la mano empieza una de las escenas más sangrientas de la película acompañada por la canción *Eloise* de Tino Casal. Se trata de una música muy motivadora que sin duda acompaña los sentimientos de la protagonista y de los espectadores, pero entra en conflicto con todo lo que sucede en pantalla.

En *Invencible* (Angelina Jolie, 2014) hay una escena realmente impactante en la que Louis es castigado por el coronel japonés a sostener en el aire una pesada viga. La música incluida en esa escena acompaña al protagonista y al espectador por todos los diferentes estados emocionales que se reflejan. En un primer lugar, el dolor y desesperación por la situación. Poco después, junto con los gestos de ánimo del resto de prisioneros, de esperanza y superación. En este momento de victoria anímica, el coronel, completamente sobrepasado por la situación, comienza a propinar una paliza a Louis. Es ahí cuando el protagonista comienza a recordar su pasado como deportista y se van mezclando las imágenes de entonces con las de la paliza de coronel. La música ahí no abandona su carácter y actúa de colchón con los sentimientos de bienestar emocional de Louis a pesar de la dureza de las imágenes de la paliza.

Habitualmente, cuando deciden incluir música anempática que funciona de manera divergente con las imágenes es para distanciar al espectador. Un caso emblemático en este sentido es el de *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971). En esta película cargada de violencia podemos ver escenas como la paliza de Álex a sus compañeros o la pelea entre bandas sonando la obertura de *La Gazza Ladra* de Gioachino Rossini, así como la visualización de todo tipo de escenas acompañadas por la música de Ludwig Van Beethoven.

Por otro lado, la música anempática también se usa para subrayar la tensión de la escena, siendo esta contradictoria a todos los personajes e imágenes que aparecen. Así, por ejemplo, en *Blancanieves* (Pablo Berger, 2012) el ataque al corazón de la abuela Concha está acompañado por *No te puedo encontrar* con Juan Gómez "Chicuelo" a la guitarra y la voz de Silvia Pérez Cruz. En *The voyeurs* (Michael Mohan, 2021), en una de las primeras escenas en la que la pareja protagonista está espiando a sus vecinos, mientras suena *Desire* de Kamasi Washington, las iniciales imágenes cómicas son seguidas de momentos de agobio al ver como uno de los vecinos se atraganta. En ambos casos, *Blancanieves* y *The Voyeurs* la música ha permanecido totalmente impasible a los giros argumentales, pasando de empática a anempática.

Esta tipología de música divergente en ocasiones es usada para dar pistas y ofrecer información que puede pasar desapercibida. Por ejemplo, en la serie *El juego del calamar* (Hwang Dong-hyuk, 2021), mientras los participantes están intentando sobrevivir en el juego de "luz verde, luz roja", las imágenes son acompañadas por la versión de *Fly Me to the Moon* de Joo Won. Si bien una primera lectura de lo que aquí pasa puede indicar que la música es anempática con los sentimientos de todos los personajes, a excepción del jefe que lo está viendo sentado en su sofá, y con las imágenes, un análisis con detenimiento nos ofrece un *spoiler*: la música es totalmente empática con el anciano que también está jugando.

En definitiva, tal es el poder emocional de la música que ayuda al director a llevar al espectador de un punto a otro. Por ejemplo, en la ya descrita escena de la bajada de escaleras de *Joker* (Todd Phillips, 2019), el espectador empatiza con Arthur y su baile sintiendo incluso simpatía por él. Instantes después la música cambia de carácter y comienza a sonar *Meeting Bruce Wayne* de Hildur Hildur Guðnadóttir, coincidiendo con la ralentización de las imágenes. Esto invita al espectador a abstraerse y ver toda la situación desde fuera, siendo consciente en ese momento de la demencia que tiene el protagonista.

En función a su vinculación

La música incluida en una película, si nos referimos a su vinculación con esta, puede ser integrada o no integrada. La primera de ellas es la que coge elementos muy concretos del argumento o de los personajes para desarrollarse, hasta el punto de que las imágenes completan el mensaje sonoro. Su origen surge de la propia película. De esta forma la música toma un papel más activo en la evolución de los personajes o de la trama.

En la misma escena comentada de *La Novia* (Paula Ortiza, 2014), momentos después se refleja un baile tradicional en las bodas mientras se escucha *Dice la nostra novia*, canción perteneciente a la tradición judeoespañola e interpretada por la cantante Vanesa Martín. Mientras la novia baila en ese círculo creado alrededor de la hoguera, poco a poco va entrando en un estado de ansiedad que es reforzado por el progresivo aumento en el *tempo* de la música. Esto es así hasta que ella entra en un claro estado de abstracción en el cual la música se ecualiza de una manera totalmente diferente y se le añade mucha reverberación que aporta una sensación de lejanía.

La música integrada se usa muchas veces para definir personajes, aunque sea de forma sarcástica. Por ejemplo, en *Torrente, el brazo tonto de la ley* (Santiago Segura, 1998) la música de *Apatrullando la ciudad* de El Fary nos presenta la labor del día a día de un policía, lo que contrasta con las acciones del protagonista, propias de un agente misógino, racista y corrupto.

En otras ocasiones esta música desgrana el argumento del filme. Por ejemplo, Eddie Vedder creó la banda sonora musical de la película *Hacia rutas salvajes* (Sean Penn, 2007). Para ello, primero visualizó el largometraje e incluyó canciones relacionadas estrechamente con lo que pasaba en escena. Entre ellas destacó *Society* en la que se describía una conversación entre Christopher y la sociedad consumista de la que intentaba huir.

Este uso como descriptor de argumentos es muy utilizado en otros audiovisuales como son las series televisivas de muchos capítulos en los cuales los personajes son los mismos, pero, a pesar de mantener un hilo conductor, el espectador puede ver un capítulo de cualquier temporada sin haber visto el resto. De esta forma la música de la cabecera nos da información de quiénes son los personajes y porque están ahí. Ejemplo de eso es la cabecera de *EL príncipe de Bel-Air* (Benny Medina y Jeff Pollack, entre 1990 y 1996) con música de Will Smith y Jeffrey

Townes, o *Los Serrano* (Begoña Alvarez, entre 2003 y 2008) con música de Mikel Erentxu interpretada por el protagonista de la serie.

Por otro lado, ejemplos de música no integrada es la que acompaña a la película, pero puede ser remplazada por otra. Esto no significa que no exista ninguna relación entre ambas, simplemente indica que la implicación argumental es menor. Esto es muy habitual, por ejemplo, la música de *Vicky Cristina Barcelona* (Woody Allen, 2008) aporta el toque hispánico-latino que Allen buscaba, pero no por ello la música está integrada en la historia o deja de ser intercambiable.

Esto es muy habitual también en las músicas que son incluidas con un carácter más relacionado con el marketing que con la propia historia. Por ejemplo, en *Robin Hood, príncipe de los ladrones* (Kevin Reynolds, 1991) incluyeron la canción *(Everything I Do) I Do It for You* de Bryan Adams. Sin duda es una canción preciosa, pero podría incluso llegar a tergiversar la historia del popular ladrón, en especial si se visualiza únicamente el videoclip que acompañó a la canción. Esto se debe a que la canción juega con la hipótesis de que todo lo que hizo Robin estaba motivado por su amor hacia Marian.

2.2. LOS EFECTOS SONOROS

El concepto “efectos sonoros” podría remitirnos al imaginario del procesado de audio: ecos, distorsiones, voces modificadas y un largo etcétera. Pero en el cine se trata de otra cosa. Aquí, los efectos sonoros constituyen una categoría específica, dentro de la banda sonora de una película, que consta de todo aquello que suena a excepción de las músicas, los diálogos y las voces en *off*; una especie de cajón de sastre en el que caben todo tipo de ruidos de distinta índole. Aún así, esto no evita que podamos etiquetar y ordenar todo este aparente batiburrillo sonoro. De hecho, dominar la terminología estandarizada, para referirnos al sonido en el sector cinematográfico, nos permitirá detectar, reconocer y comprender aquello que oímos cuando vemos una película, así como mejorar nuestra capacidad de comunicación al respecto.

Vayamos por partes. En primer lugar, los efectos sonoros pueden dividirse en dos amplias categorías: los efectos puntuales y los ambientes/atmósferas.

Los efectos puntuales son sonidos habitualmente sincronizados o relacionados con una sola fuente. Es decir, con un elemento concreto que puede percibirse en pantalla o intuirse en el fuera de campo. Por ejemplo, el sonido de un portazo, los pasos de un personaje, el latido de un corazón, el silbido de una flecha al vuelo...

Por lo contrario, los ambientes y las atmósferas no precisan necesariamente de una sincronización perceptible (ieso no significa que estén desincronizados!). Son sonidos que se relacionan con entornos, proyectados o no en pantalla, que nos ubican en lugares, épocas o, incluso, estados de ánimo y situaciones determinadas. Véanse el tráfico de una ciudad, el romper

de las olas en un acantilado, los murmullos en un teatro abarrotado o el subgrave de un *room tone*⁴ en un pasillo oscuro y tétrico, entre otros tantos ejemplos.

Una vez descritas estas dos grandes categorías, podemos estipular las siguientes 4 tipologías de efectos sonoros, en función de cómo han sido creados: los efectos de sonido directo, los efectos sala, los efectos especiales y los efectos de librería.

Los efectos de sonido directo son aquellos que han sido grabados durante el rodaje de una película. Pueden ser tanto ambientes como puntuales, y sus principales ventajas son por un lado su inherente sincronización con la imagen y, por otro, la perfecta adecuación sonora de estos con los diálogos y demás sonidos que también hayan sido grabados en una localización concreta; cabe destacar que el espacio en el cual se graba una fuente sonora determina drásticamente su propia sonoridad, debido a que un elemento no puede ser totalmente aislado del sonido de su entorno (y esto incluye su propia reverberación). Aún así, los sonidos captados durante una filmación, en ocasiones, pueden resultar inservibles. Esto sucede, por ejemplo, en el caso de un error en la dicción de un actor o actriz, que obligaría a doblar la pista de diálogos y volvería, así, inservibles al resto de sonidos captados en directo durante dicha frase o palabra; o en un caso de contaminación acústica, que podría ser debido a un elemento medioambiental, como un exceso de viento captado por los micrófonos, lo cual causaría un zumbido que inhabilitaría la toma; o podría deberse a un ruido indeseado del entorno, como la sirena de una ambulancia en una escena de una película ambientada la edad media... Sea como sea, para suplir este tipo de contratiempos, el equipo de sonido directo puede recurrir al uso de *wildtracks*, una técnica que consiste en realizar una toma de sonido adicional, en la misma localización del rodaje, pero de forma independiente a la acción; es decir, mientras no se está filmando. Este tipo de toma, que puede ser tanto de efectos puntuales como ambientales, será incorporarla a la banda sonora en la fase de posproducción.

A diferencia de los efectos de sonido directo, los efectos sala, o *Foley*⁵, son sonidos grabados en estudio y sincronizados con la imagen durante la fase de posproducción. Se caracterizan por ser interpretados por *Foley artists*: actores de doblaje de efectos sonoros, que ejecutan los sonidos siguiendo el visionado de la imagen, del mismo modo en que un actor de doblaje de voces graba sus diálogos. Por lo tanto, esta tipología se distingue de las siguientes (que trataremos más adelante) por su componente humano, que implica una carga dramática en el sonido de aquello que se pretende sonorizar. De este modo, cuando un *Foley artist* graba, por ejemplo, unos pasos, se asegurará de respetar el *acting* del personaje que ve en pantalla.

⁴ El *room tone* es el sonido de un espacio en "silencio". Por ejemplo, el sonido de una habitación vacía. Lo suelen componer elementos sonoros aparentemente imperceptibles (el ruido de una bombilla, un aire acondicionado, la tensión eléctrica, etc.), aunque también puede ser generado de manera artificial.

⁵ Denominados así en homenaje a Jack Foley, creador de innovadoras técnicas en la producción de efectos de sonido para el cine.

Por otro lado, el trabajo del *Foley artist* también precisa de creatividad e imaginación. A menudo, los elementos proyectados en las películas hacen uso de sonidos que no les son propios; por ejemplo, si vemos a Jake La Motta lanzando un gancho de derecha a la mandíbula de Sugar Ray Robinson, en *Raging Bull* (Martin Scorsese, 1980), el sonido que escucharemos muy probablemente no será el de un puñetazo real; no se usará lo que se denomina su “sonido natural”. En su lugar el *Foley artist* habrá buscado un elemento distinto, que pueda convencer a la audiencia de que el golpe que están presenciando ha sido real (no, ni el actor Johnny Barnes ha sido golpeado de verdad, ni se ha usado a un voluntario para recibir impactos al realizar el *foley*). A este tipo de sonido, que reinterpreta el sonido natural de aquello que vemos o intuimos, se le llamará “sonido característico”. Este, en ocasiones puede ser de carácter “imitativo”, es decir, con unas propiedades físicas similares a las del sonido natural. Pero en el caso del cine de ficción, el sonido que se buscará para sincronizar con la pelea tampoco pretenderá ser lo más fiel posible a la realidad, sino que, atendiendo a las necesidades del guion, se buscará el sonido que mejor se adecue a aquello que se pretende transmitir al público. En este caso hablaremos de un sonido característico de carácter “interpretativo”, que puede llegar a diferir por completo del sonido natural. Así, si se trata de una producción de acción, se buscará el mayor impacto posible, lo cual implicará recurrir a un ruido mucho más potente que el de un puñetazo real. Aquí es donde entra la imaginación y la creatividad del *Foley artist* que podría, por ejemplo, optar por grabar el sonido de un apio, envuelto en un trapo húmedo, golpeado sobre un sillón de cuero, con un bate de *baseball*⁶.

La siguiente tipología de efectos sonoros que trataremos son los efectos especiales. Estos, también creados y sincronizados en posproducción, se diferencian de los efectos sala por estar generados íntegramente de manera “artificial” (por ejemplo, mediante sintetizadores o procesadores de sonido). En este caso, la carga dramática del *acting* de los *Foley artists* desaparece, pero el componente creativo se mantiene, ya que, además de idear sonidos característicos interpretativos, a menudo habrá que inventar de cero el sonido de elementos inexistentes en el mundo real. Los *sound designers* deberán hacer sonar espadas de luz, rayos láser, rugidos de monstruos ancestrales, máquinas de teletransportación y todo aquello que se le pueda ocurrir al guionista más imaginativo. Pero no sólo tienen que sonar; los efectos especiales que se creen también deberán convencer a la audiencia de que aquello que están viendo es real. Aunque no exista. Para ello, deberán tenerse en cuenta los antecedentes cinematográficos ya que, a partir del momento en que se instala un sonido en el imaginario cinéfilo colectivo, aún tratándose de un elemento ficticio, se debe respetar cierta continuidad sonora. Es decir, si los *blasters* han sonado siempre de una manera determinada, desde que Ben Burt golpeara accidentalmente un cable de sujeción con su mochila y decidiera usar ese sonido en *Star Wars* (George Lucas, 1977), podemos hacer evolucionar su sonoridad, pero no la podemos cambiar drásticamente; nadie se creería lo que estaría oyendo, ni viendo.

⁶ Este ejemplo ha sido extraído del testimonio de un equipo de *Foley artists* para el diario Los Angeles Times.

Finalmente, hablaremos de los efectos de librería. Estos, pueden haber sido creados de cualquiera de las maneras descritas anteriormente, pero se distinguen del resto de tipologías por su uso. Se trata de efectos sonoros pregrabados, ajenos a la película que se esté sonorizando, y disponibles en bancos de sonido. Este hecho conlleva ciertas ventajas y ciertos inconvenientes.

Ventajas:

- Disponibilidad. Cualquier persona puede disponer de numerosos sonidos de alta calidad y difíciles de grabar sin una gran cantidad de recursos.

Inconvenientes:

- Expresividad. Al ser grabados sin tener en cuenta la producción con la cual serán sincronizados, se carece de control sobre la intencionalidad e intensidad con la que han sido interpretados (en el caso de los *Foleys*) o creados (en el caso de los efectos especiales). Este hecho despersonaliza su sonido, por lo que se corre el riesgo de que el resultado, al sincronizar los efectos de librería con la imagen, quede poco creíble.
- Sincronización. Del mismo modo, se tiene falta de control sobre la duración de los sonidos, lo cual dificulta la sincronización y obliga a recurrir a técnicas de edición y procesado de audio, que probablemente desnaturalicen y disminuyan la calidad del sonido resultante.
- Sonoridad. Ocurre lo mismo con su textura sonora. La falta de control sobre el entorno en el que han sido grabados conlleva el riesgo de incoherencias entre los efectos de librería y los elementos de sonido directo (como los diálogos), captados durante un rodaje. Esta discordancia también puede percibirse frente a las localizaciones que aparecen en pantalla; recordemos que, debido a las características físicas y ambientales de cada entorno, no suena igual un mismo sonido capturado, por ejemplo, en un lavabo, que en una catedral o que en un estudio de grabación.
- Exclusividad. Obviamente, el hecho de que un efecto sonoro esté disponible en un banco de sonido implica que pueda ser usado, indistintamente, en diversas producciones. Esta falta de exclusividad puede dar pie a situaciones delicadas como la del siguiente hipotético ejemplo: imaginemos que un efecto de librería, concretamente el recurrente grito de Wilhelm, aparecido por primera vez en *Distant Drums* (Raoul Walsh, 1951), es usado en una escena emblemática de una película de humor. Un tiempo más tarde, durante la posproducción de otra película, esta vez de terror, un técnico de sonido recurre al mismo efecto de librería para la escena que representará el cénit de los sustos del metraje en cuestión. En función de la profundidad a la que se instaló, en la memoria colectiva, ese grito que fue asociado con la risa en la película anterior, la nueva producción de terror corre el riesgo de

fracasar estrepitosamente en su objetivo de dar miedo; quizás, en lugar de lograr que los espectadores se sobresalten en sus butacas, la aparición del efecto de librería vendrá acompañada de carcajadas indeseadas...

El sistema planteado hasta aquí, para describir y organizar los efectos sonoros en categorías y tipologías, no es el único que encontraremos a lo largo y ancho de la literatura sobre sonido y cine. Aún así, consideramos que resulta práctico y entendedor para acercarnos al universo sonoro, extra-musical, que deambula por el celuloide. Ahora, el siguiente paso será comprender las funciones que ejercen los efectos sonoros en las películas. Responderemos a la pregunta: ¿Para qué podemos usar los distintos efectos sonoros?

Según Wyatt y Amyes (2005), la función principal de los efectos sonoros es crear un paisaje sonoro, capaz de atraer al espectador hacia el interior de una ficción cinematográfica, y conseguir que se olvide del entorno real en el que se encuentra mientras mira una película (sea un cine, una habitación, etc.). En otras palabras, se trata de dotar de verosimilitud al filme que se esté viendo.

Para ello, los efectos sonoros deberán cumplir con diferentes objetivos que proponemos agrupar en 4 funciones generales: descriptiva, expresiva, narrativa y estética.

Un efecto sonoro realiza su función descriptiva cuando nos ayuda a percibir y comprender aquello que vemos en pantalla. Por ejemplo, se proyecta una ciudad y oímos el tráfico de los coches que circulan por ella; aquí, un efecto ambiental describe el entorno en el cual se enmarca la acción narrada.

Un efecto puntual también puede ser descriptivo al sonorizar una acción determinada. Por ejemplo, Héctor y Aquiles batiéndose en duelo hacen chocar sus espadas y oímos el sonido brillante del metal contra el metal (Wolfgang Petersen, 2004). Desgraciadamente, en el rodaje de esta escena, las espadas no eran de hierro sino de plástico... Por este motivo, se tuvo que recurrir a un efecto sala que cumpla con el objetivo de reemplazar el sonido de las armas de *attrezzo*, y así lograr que los espectadores creen en el peligro de muerte que corren ambos guerreros.

Otro objetivo descriptivo puede ser el de orientar nuestra mirada hacia un elemento concreto de la imagen, que el guion precisa que sea destacado. Para ello, se puede realzar la intensidad sonora de ese elemento, o atenuar la del resto de sonidos simultáneos. Por ejemplo, en un campo de batalla de *The Last Samurai* (Edward Zwick, 2003), el Ejército Imperial Japonés y el ejército de Samurái liderado por Katsumoto embisten el uno contra el otro en un plano general; vemos multitud de personajes luchando, pero el guion exige que nos fijemos en una persona en concreto: Nathan Algren. Por lo tanto, los gestos que más se oirán serán los del guerrero en cuestión (mención especial a la primera vez que desenfunda su katana); hecho que

nos ayudará a saber dónde centrar nuestra mirada entre tantos *inputs* visuales. A este procedimiento, de realzar o atenuar sonidos, lo llamaremos dramatizar un efecto sonoro.

De un modo parecido, el sonido también puede cumplir con el objetivo descriptivo de mostrar acciones difícilmente perceptibles debido, por ejemplo, a su alta velocidad. Imaginemos a Dash, un personaje con el superpoder de correr a la velocidad de la luz, y su mítica secuencia de persecución, en *The Incredibles* (Brad Bird, 2004), en la que se mueve de esquina a esquina de la pantalla esquivando naves y proyectiles. Sonorizar sus desplazamientos con efectos especiales, ayudará a los espectadores a asimilar los movimientos que, de otra manera, prácticamente no lograrían ver.

La siguiente función general a tener en cuenta es aquella que permite transmitir emociones o estados de ánimo. Se trata de la función expresiva, y cumplirá con ella todo efecto sonoro que logre hacer empatizar a la audiencia con el contenido emocional y afectivo de una película. Esto incluye todo tipo de recursos, desde un efecto ambiental, o una atmósfera, que logre ponernos los pelos de punta, hasta un efecto puntual que, al acompañar una acción, nos desvele la personalidad del personaje que la realiza. Pongamos por ejemplo la secuencia de *Man of Steel* (Zack Snyder, 2013) en la que un pequeño Clark Kent sufre un ataque de angustia al descubrir la hipersensibilidad de sus sentidos. La interpretación del joven actor se verá complementada por el trabajo sonoro que acompaña ese momento, compuesto por zumbidos, ruidos repetitivos y estresantes dramatizados (véase el tic tac de un reloj, la alarma de la escuela, un silbido como de una tetera hirviendo), etc. También se puede dar soporte a una situación emocional o anímica mediante lo que se conoce como “sonidos subjetivos”, que dan voz a elementos que no necesariamente podemos ver en pantalla, pero que entendemos que forman parte de la acción; como, por ejemplo, la respiración acelerada o los latidos del corazón de la Doctora Ryan Stone, en *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013), cuando se encuentra suspendida de un cable en el espacio, tras chocar con una estación espacial.

En el caso de la función narrativa, los efectos sonoros ayudan a explicar los hechos que suceden en la historia que nos cuenta una película, pero que no forzosamente se muestran en pantalla. Por ejemplo, el sonido de un peligro que se acerca; no lo vemos, pero, al escucharlo, los efectos sonoros cumplen con el objetivo de anticipar lo que está a punto de ocurrir. O, en un fundido a negro, el sonido de unos grillos y un búho, seguidos de un breve silencio, el fluir de un riachuelo y el canto de un gallo, nos darían a entender que la noche ha pasado y despunta un nuevo día. Del mismo modo, si imaginamos al arquero Légolas, en *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Peter Jackson, 2001), lanzando sus flechas hacia una robusta puerta de madera en las ruinas de Moria, tras la que se acerca una horda de trasgos, el sonido de un impacto carnoso, seguido de un grito, nos estaría narrando el hecho de que uno de los temidos adversarios ha sido abatido.

También ejercen su función narrativa los efectos sonoros que cumplen con el objetivo de recrear los elementos del relato fílmico que la parte visual no logre mostrar. Por ejemplo, en

Mar Adentro (Alejandro Amenábar, 2004), sobre el primerísimo primer plano de la mirada de Ramón Sampedro, antes de su accidente, escuchamos las olas del mar; el sonido ha recreado el lugar en el cual se encuentra el personaje que observa, a pesar de que la imagen aún no haya mostrado dónde estaba.

Finalmente, la función estética es aquella que cumplen los efectos sonoros que ni describen lo que vemos, ni narran partes de la historia del filme, ni expresan emociones o afectos concretos. Sus objetivos pueden ser diversos, pero su uso otorga una identidad estética propia a las películas en las que aparecen. Por ejemplo, al sonorizar elementos que, a priori, no deberían sonar, como un movimiento de cámara o un *zoom*; películas como *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001) o *Scott Pilgrim vs. the World* (Edgar Wright, 2010) adquieren un carácter especial gracias, en parte, a este recurso sonoro denominado por Blas Payri “efecto paradiegético”.

También incluiremos en la función estética a los efectos sonoros usados para articular el montaje visual. A menudo la discontinuidad de la imagen, entre planos o escenas, puede ser suavizada por el sonido, por ejemplo, mediante la anticipación de ambiente sonoros; supongamos una película, ambientada en el Amazonas y en Nueva York, donde los cambios de localización son anticipados haciendo sonar ambientes selváticos sobre los planos de la ciudad, unos instantes antes de cambiar a un plano de la selva. En sentido opuesto, la discontinuidad visual también puede ser acentuada con el sonido, mediante articuladores como, por ejemplo, las cortinillas sonoras entre escena y escena (muy habituales en las *sitcom* o telecomedias). Otro recurso estético es aquel que asocia efectos sonoros con significados simbólicos, más allá, del contenido propio de la película. Por ejemplo, el uso recurrente de una cortina tubular⁷ podría reforzar el género cinematográfico en una película de fantasía.

Cabe destacar que las funciones generales, con las que hemos propuesto organizar los efectos sonoros, no representan categorías excluyentes. Es decir, un mismo sonido puede ejercer varias funciones simultáneamente. Por ejemplo, cuando en la impactante escena de *Saving Private Ryan* (Steven Spielberg, 1998), ambientada en la playa donde tuvo lugar el desembarco de Normandía, vemos a un grupo de soldados asustados, mientras se escucha el silbido ascendente de un proyectil que se acerca, ese sonido estridente, cada vez más presente, estará realizando una función narrativa, porque nos anticipa que está a punto de caer una bomba. Pero, al mismo tiempo, también cumple con la función expresiva, porque generará en los espectadores una sensación de tensión similar a la que experimentan los personajes en pantalla.

⁷ Instrumento musical compuesto por una serie de campanas, en forma de tubo, suspendidas la una al lado de la otra.

Hasta aquí, hemos podido describir y clasificar los distintos tipos de efectos sonoros, así como sus principales usos y funciones. Para terminar con este apartado, haremos hincapié en 3 elementos clave para tener en cuenta a la hora de utilizar los efectos sonoros, de manera eficaz.

En primer lugar, es necesario tener presente que los sonidos usados en posproducción no siempre tienen que ser fieles al de sus fuentes originales. Nuestra cultura auditiva cinematográfica está repleta de referentes ficticios más potentes, a la hora de comunicar un mensaje, que los propios sonidos reales. Remitiéndonos a Rudolf Arnheim, este poder evocador reposa sobre “códigos de percepción”, elementos abstractos -como los efectos sonoros-, que han adquirido significados simbólicos concretos mediante su aplicación reiterada en las artes y los medios de comunicación (Arnheim, 2005).

En segundo lugar, destacamos la necesidad de priorizar ciertos elementos frente a otros. A la hora de sonorizar una película, no todo lo que vemos en pantalla tiene que sonar. Debemos hacer una selección de aquello que queremos que el espectador oiga, teniendo en cuenta el guion y el argumento del proyecto. De igual manera, hemos de establecer una jerarquía, entre los distintos efectos sonoros, a la hora de ajustar sus respectivos niveles en la mezcla. No es necesario representar planos sonoros realistas; por lo contrario, hay que decidir qué suena más fuerte y qué suena más flojo, en función de lo que se pretende transmitir.

Y finalmente, creemos indispensable reivindicar la importancia del factor humano en la creación de efectos sonoros. La imaginación, la creatividad y la carga dramática son elementos que deben cuidarse con mucho cariño en la sonorización de toda película. Las imágenes están dotadas de intención y, por consiguiente, hay que saber transmitir esa intención mediante la conceptualización y la interpretación de los sonidos que se graban.

2.3. LAS VOCES

De los elementos integrantes de la banda sonora, las voces humanas son otro de los elementos para tener en cuenta. Su función en un filme es principalmente de carácter narrativo, aunque también emocional. La narración cinematográfica se sustenta en buena parte en los diálogos y las diferentes escenas que se plantean. Asimismo, cada voz, como fuente sonora que es, recibe determinadas atribuciones emocionales igual que cualquier otro sonido, independientemente del contexto y del guion a seguir. Por este motivo, cada actor y actriz serán más o menos adecuados a un determinado género cinematográfico, no solo por su aspecto físico, sino también en función de su voz, es decir, de las emociones que suscitan en el oyente su forma de hablar. Nadie duda que hay voces que resultan más atractivas que otras, que algunos actores son mejores comunicadores que otros, que hay voces que expresan muy bien las emociones de los personajes mientras que otras parecen excesivamente artificiales, fuera de lugar... La voz de un actor expresa su actitud y su presencia, resultando difícil eludir su potencia interpretativa global.

A continuación, pasaremos a describir los principales elementos para tener en cuenta en la caracterización sonora de las voces en el cine, sus implicaciones y su efecto en el público espectador.

Un primer elemento para tener en cuenta en el análisis de las voces es su *altura*, motivada por la frecuencia del sonido, lo que en términos musicales llamamos *tesitura*. Según sea esta distinguimos algunas voces (de más alto a más grave): soprano, mezzosoprano, contralto, tenor, barítono y bajo. Cuanto más aguda sea una voz (soprano en mujer y tenor en el caso de los hombres), más sensación de juventud, nerviosismo y energía nos imprimirá, llegando a la fragilidad y al candor de las sopranos y las voces blancas infantiles. Las sopranos y los tenores suelen ser los protagonistas de las historias, pues tienen gran capacidad de comunicación, acción, claridad y positividad.

Por el contrario, las voces graves (como las contraltos o los bajos) denotan seriedad, mayor edad, seguridad y autoridad, en general hablan más despacio y son adecuadas para personajes a quien se otorga poder y liderazgo (reyes, ancianos, jueces, políticos...) así como personajes secundarios malvados (brujas, madrastras, ogros, demonios, traidores, monstruos...). Debido a su relación con el tamaño corporal, las voces graves suelen pertenecer a personas de mayor altura, sobre todo en mujeres (para ampliar información al respecto aconsejamos Gustems y Calderón, 2012).

Otro elemento vocal relevante guarda relación con la *duración del sonido*: el *ritmo* y el *tempo* del habla. De forma general, podemos relacionar estos elementos temporales con la edad, la salud y la posición social (ancianos, enfermos y nobles, hablan más lento). También asociamos el *tempo* a determinadas emociones: más lento si se trata de aburrimiento y tristeza, más rápido si estamos frente al miedo, rabia y alegría. Así mismo asociamos los cambios de *tempo* con la inseguridad, la sorpresa, el llamar la atención, etc. El ritmo regular y monótono en el habla da impresión de burla, insistencia o reiteración, mientras que el uso frecuente de pausas sugiere mala salud, ignorancia o bien, por el contrario, imprime dignidad y elegancia en un personaje. Los acentos y sílabas prolongadas se asocian al énfasis y el habla emotiva, al igual que el uso de la voz con reverberación da solemnidad, grandiosidad y trascendencia, aunque señale también soledad. Algunos de estos efectos han sido claramente plasmados en la tesis doctoral de Francisco (2008).

El *timbre* es una de las características vocales que confiere mayor expresividad y singularidad a una voz, permitiendo reconocer a un actor de forma inmediata (pensemos por ejemplo en el doblaje del investigador *Colombo* (Richard Levinson y William Link, desde 1968 hasta 2003) o de *Bart Simpson* (*Los Simpson*, Matt Groening, desde 1989 hasta la actualidad). Entre las características tímbricas que mejor definen un personaje tenemos: su nasalidad, el ruido acompañante o voz ronca/rasposa, la tensión, el aire que la acompaña, etc. Todo ello contribuye a la descripción minuciosa de un personaje, asignándole mayor dignidad, humor, agresividad, esfuerzo, naturalidad, cortesía, etc. (Leeuwen, 1999).

Y llegamos a la última de las cualidades del sonido aplicadas a la voz, quizás la más simple por ser la más intuitiva y natural: la *intensidad* vocal. La intensidad en la voz denota presencia, cercanía o secretismo, impotencia o grito, entusiasmo desbordado o ira, clase social y estatus, intimidad y confianza. Los cambios de intensidad permiten distintos registros comunicativos e interpretativos en los personajes y escenas. Las emociones de los personajes se plasman en su actitud y fuerza física, expresada muchas veces por su energía vocal: alta intensidad (en escenas de rabia, pánico, alegría), baja intensidad (en escenas de miedo, tristeza, ternura, calma, enfermedad, marginación), trémolos e incluso cambios forzados y súbitos (en momentos de locura, pánico). Esta dimensión emocional de la voz ha sido magníficamente plasmada en el trabajo de Iriondo (2008).

La combinación de estas cuatro cualidades del sonido aplicadas a la voz (altura, duración, timbre e intensidad), priorizando aquello que sobresale en cada una de ellas, aquello que es claramente destacado y singular, permite asignar un contenido expresivo y unos márgenes interpretativos que acabarán asignando determinados personajes a un determinado actor. El cuerpo y la voz deben ir a la par, y cuando no es así, aparecen serias dificultades en el oficio escénico y cinematográfico.

La voz es un elemento sonoro muy flexible, que permite adaptarse a diferentes situaciones, contextos e interlocutores. Esta adaptabilidad es síntoma de flexibilidad personal y en el teatro y el cine será de gran ayuda para establecer lazos afectivos e identificaciones con los actores y entre sí. La actitud empática entre dos personas se traduce en sincronías, convergencias vocales observables, sobre todo en el tono fundamental de la voz. Gregory y sus colaboradores (2001) observaron cómo dos actores que se ponían de acuerdo acercaban los tonos fundamentales de sus voces buscando una mayor coincidencia personal en el sonido, sobretodo en parejas mixtas y en contextos de cortejo, mientras que los personajes rivales buscaban inconscientemente la disonancia entre sus voces.

Esta acomodación vocal (fruto de las llamadas “neuronas espejo”) no es automática sino progresiva y facilita la aceptación en un grupo, pudiendo ser usada, en los casos en que se evita, para señalar asimetrías de estatus de personajes que busquen distanciarse socialmente. En efecto, estos investigadores descubrieron que el estatus social se expresaba vocalmente mediante una voz grave, la intensidad, el ritmo y las pausas en su locución. Además, el tono grave ejerce incluso mayor influencia cuando no podemos ver la persona (como el caso de la radio), solo imaginarla. Las voces en *off*, por ejemplo, suelen escogerse según esta consigna, sobre todo para anuncios publicitarios institucionales o en actos oficiales, donde la megafonía permite tal eventualidad.

Además, el grado de similitud o de no coincidencia de una voz con la de la mayoría del público hace que la consideremos como alguien cercano a nosotros, o bien que la admiremos por su rareza. Tal situación es importante a la hora de valorar el impacto comunicativo de la voz de un político, por poner un ejemplo, o de un actor. Su cercanía o su rareza permitirán gozar de

formas intensas pero distintas los personajes que interprete. Así, las voces extremadamente profundas, oscuras, rugientes, impostadas, agudas, ligeras... serán un sello inconfundible que nos permitirá identificarnos con ellas y escucharlas con mayor interés. Algunas voces representarán a todo un grupo, una cultura porque sintetizarán la una forma de ser de un pueblo, una generación, un país... atribuyéndoles un papel de representante y confiando en su empatía personal. La autenticidad de una voz permite representar la cultura de la que procede, la honestidad de su experiencia y su sinceridad, elementos clave del éxito artístico.

A pesar de este contenido universal de la voz, asociado a los efectos expresivos y emocionales del sonido, la dificultad en comprender filmes rodados en otros idiomas ha originado, en algunos países, la necesidad de traducir los diálogos, adaptarlos y volverlos a grabar encima de las imágenes, lo que denominamos “doblaje cinematográfico”. Los actores y actrices de doblaje efectúan una importante labor muy poco reconocida, puesto que normalmente quedan en un ámbito opaco, cuasi anónimo de la película. Algunos de ellos combinan la profesión escénica visible y la invisible y son reconocidos fácilmente por el público por su voz, pero la gran mayoría suelen ser profesionales dedicados exclusivamente a ello, sin presencia habitual en los escenarios o películas, “propietarios” de la voz de un determinado actor en su idioma (nos sorprendería negativamente escuchar una voz distinta cada vez que vemos una película doblada de un actor conocido).

Las características de la voz original y las del actor de doblaje no siempre coinciden, y en ocasiones representan una adaptación al estereotipo que gusta en ese país. Por ejemplo, Tom Cruise tiene en realidad una voz mucho más grave que la de su doblaje en español, seguramente para resaltar su aspecto juvenil en el público hispanohablante, poco asociado a una voz grave. Por otro lado, las voces inexistentes que deben ser creadas (como las de personajes de animación, animales, monstruos, ciencia ficción, extraterrestres, juguetes etc.) se doblan con los criterios convencionales correspondientes en su nuevo país de doblaje. El caso de *Toy Story* (John Lasseter, 1993) sería un buen ejemplo por la gran multitud de personajes de juguete a que hay que poner nuevas voces.

En esta creación de nuevos personajes sonoros, la tecnología es una herramienta poderosa para modificar las voces originales. Para la película *Farinelli, il castrato* (Gérard Corbiau, 1995), se creó una voz ficticia a partir de la fusión de las voces de un contrateno (Derek Lee Ragin) y de una soprano (Ewa Mallas-Godlewska). De este modo, la nueva voz creada, irreal, aunque distinta de la de los castrati verdaderos, podía ejercer de sucedáneo y crear una rara sensación sonora al público de la película. De modo parecido, y en entornos de cantantes virtuales convertidos en holograma, en el festival SONAR (2011) se presentó la voz de un personaje holograma del manga (Hatsune Miku) que canta mediante la técnica *Vocaloid* a partir de la voz de Saki Fujita.

En definitiva, podemos afirmar que la expresión vocal parece ser universal y que las atribuciones emocionales que se manifiestan en la voz provienen de fórmulas rudimentarias

presentes en otros mamíferos, pero que en el ser humano alcanzan cotas de máxima potencia comunicativa. La expresión vocal se manifiesta sobre todo en los cambios producidos en el *arousal*, es decir, un tipo de respuesta centrada especialmente en los cambios de intensidad y ritmo. La tristeza y la rabia son las emociones mejor expresadas por la voz, por lo que los actores entrenados en textos dramáticos (por ejemplo, el teatro clásico: la tragedia y el drama) suelen tener más recursos vocales que los que frecuentan los guiones centrados en el miedo o alegría.

Muchos grandes actores cinematográficos provienen del mundo del teatro e incluso alternan las producciones teatrales con las cinematográficas. De este modo no pierden el entrenamiento necesario para dar interés y comunicar mejor los mensajes orales en un espacio interpretativo en el que la voz es la principal protagonista. De igual modo, muchos actores y actrices han iniciado parte de su carrera mediante el canto. Así, no debería sorprendernos que cuando improvisan o interpretan alguna canción dentro de una película, nos sorprendan por su buena ejecución y por su calidad vocal. El entrenamiento vocal es esencial para una buena dicción y la técnica vocal que fundamenta el canto es, sin duda, un modo eficaz de garantizar su éxito.

REFERENCIAS

- Balkwill, L.L., y Thompson, W.F. (1999). A Cross-Cultural Investigation of the Perception of Emotion in Music: Psychophysical and Cultural Cues. *Music Perception*, 17(1), 43-64.
- Calderón, D., Gustems, J., Martín, C., Fuentes, C., y Portela, A. (2020). Emociones en la experiencia artística: claves para el desarrollo educativo y social. *Artseduca*, 25, 85-101.
- Chión, M. (1997). *La música en el cine*. Paidós comunicación.
- Francisco, V. (2008). *Identificación automática del contenido afectivo de un texto y su papel en la presentación de información*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Tesis doctoral. Disponible en: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/8608/>
- Fridja, N.H. (1988). The Laws of Emotion. *American Psychologist*, 43(5), 349-358.
- Gregory, S. W. Green, B.E., Carrothers, R.M., Dagan, K.A., y Webster, S.W. (2001). Verifying the primacy of Voice fundamental. *Language and Communication*, 21, 37-60.
- Gustems, J., y Calderón, C. (2012). Elementos expresivos y comunicativos de la voz en los audiovisuales. En J. Gustems (coord.), *Música y Sonido en los audiovisuales*, (pp. 93-101). Universitat de Barcelona.
- Iriondo, I. (2008). *Producción de un corpus oral y modelado prosódico para la síntesis del habla expresiva*. Barcelona: Universitat Ramon Llull. Tesis doctoral. Disponible en: <https://www.tesisenred.net/handle/10803/9136#page=1>
- Juslin, P.N., y Laukka, P. (2004). Expression, Perception, and Induction of Musical Emotions: a Review and a Questionnaire Study of Everyday Listening. *Journal of new Music Research*, 33(3), 217-238.
- Leeuwen, T. van. (1999). *Speech, music, sound*. McMillan.
- Meyer, L. (2001). *Emoción y significado en la música*. Alianza Música.
- Peretz, I. (2006). The Nature of Music from a biological perspective. *Cognition*, 100, 1-32.
- Russell, J. A. (1980). A circumflex model of affect. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39, 1161-1178.
- Vigotsky, L.S. (1972). *Psicología del arte*. Barral.
- Xalabert, C. (2013). *El guión Musical en el Cine*. Mundo BSO