**Escuchando el Cine**

En todo momento de nuestras vidas somos bombardeados incesantemente por un complejo universo sonoro, sea próximo, en nuestro entorno, distante e incluso dentro de nosotros mismos. Esta riqueza de sonidos es percibida, en mayor o menor amplitud, conforme a la capacidad y sensibilidad de cada persona, es la sumatoria de los diferentes estímulos sonoros a que estamos expuestos conscientemente o no, en nuestro día a día.

Todo lo que vemos está ligado automáticamente a la presencia o ausencia de algún evento sonoro característico, que tiene como base una biblioteca interna de sonidos y silencios que vamos montando durante la vida, sea por asociación directa –sonidos que conocemos y sabemos que se refieren a una situación, ambiente, o a la identidad sonora de algún objeto o acción específica-, o indirecta –sonidos que sobreentendemos tienen determinadas características a partir de la deconstrucción del sonido original y la consecuente recombinación de sonidos conocidos, buscando una categorización comprensible-, o aún para la creación de nuevas categorías –sonidos completamente desconocidos en un primer momento que pasan a conformar asociaciones directas posteriormente.

Uno de los lenguajes que utiliza con riqueza los recursos sonoros aliados a la imagen en movimiento es el cine, sea representando o reflejando nuestro cotidiano, sea ampliando la percepción y las posibilidades estéticas conforme a las características intrínsecas de cada género de producción cinematográfico.

Para comprender el empleo del sonido en los medios audiovisuales es preciso diferenciar oír de escuchar, puesto que tal discernimiento es esencial para hacer un uso crítico-reflexivo de los elementos sonoros que tienen el objetivo de agregar valor significativo a las producciones cinematográficas.

Oír esta relacionado con la capacidad fisiológica de percibir los sonidos que sensibilizan el aparato auditivo, a través de la suma de procesos físico-químicos específicos. Oímos todo el tiempo, lo queramos o no. Ahora, escuchar se refiere a la opción que podemos hacer de oír algo atentamente, prestar atención, esforzarse para oír claramente determinado material sonoro, es una acción voluntaria del sujeto.

Para percibir esta diferencia en la práctica, basta con que prestemos atención a los sonidos que nos circundan a cada momento, escuchándolos y tratando de escribirlos. De este modo, notaremos siempre la existencia de un número de sonidos presentes más expresivos para la construcción de la atmósfera sonora que contextualiza cada situación, diferentes a los de una primera audición. La constante práctica de escuchar lleva a la percepción gradualmente ampliada del universo sonoro a nuestro alrededor.

De manera general, los sonidos pueden ser categorizados en tres capas distintas[[1]](#endnote-1) , a saber: voz, efectos sonoros y música, que componen la banda sonora de nuestras vidas y si fueran entendidos en sus características particulares, ayudarían a comprender el universo sonoro de los discursos fílmicos, más allá del contexto sonoro en el cual estemos inmersos.

La voz comprende cualquier tipo de diálogo, monólogo, narraciones, locuciones y comunicación objetiva entre personajes o entre personajes y espectador. Los efectos sonoros, por su parte, engloban todo y cualquier sonido usado para caracterizar el ambiente general, particularidades sonoras de un local, objeto o acciones. La música se refiere a cualquier contenido musical utilizado durante el discurso fílmico.

Ninguna de ellas es más importante, todas tienen sus funciones y aplicaciones específicas, poseen la capacidad de reforzar efectos positivos y negativos, ayudar o perturbar la dramaticidad de cada escena, es por eso fundamental, hacer un uso consciente de la combinación y relación entre ellas y de ellas con la imagen. Hay incluso la exigencia de un conocimiento técnico y práctico de las posibilidades que los elementos sonoros pueden agregar a un filme, empleando de modo crítico reflexivo la presencia o ausencia de las mismas, atendiendo a las elecciones estéticas, limitaciones y funciones definidas conforme cada realización audiovisual, lo que difiere claramente de la simple sobreposición de capas de contenido, que por sí solos no llevan a nada más que a un experimentalismo injustificado y no fundamentado.

En todas las categorías, para llegar al producto final, se pasa por los procesos de captación directa del sonido o sonido local, que se refiere al audio grabado en la acción de cada escena; por la edición de sonido, que tiene como fin corregir, ajustar y potencializar la relación o el efecto funcional entre las diferentes capas del material sonoro, además de grabar audios adicionales a partir de la biblioteca de efectos, creación de sonidos específicos y doblaje de voces o de efectos sonoros (foley); por la mezcla, que se focaliza en el equilibrio final entre todas las capas de sonido del filme y la unión de todo el material sonoro en un formato acorde con las necesidades del producto mono, estéreo o *surround*; además de la masterización, que es el archivo final que contiene todo el audio que será anexado al video y servirá como base para la duplicación.

Sonido e imagen pueden estar relacionados a partir de diferentes procesos creativos. De modo general, la forma más común es que el material sonoro sea construido a partir de la imagen, en la posproducción, agrupando todos los elementos –voz, efectos y música- determinando la relación entre ellos por el resultado de la secuencia de acciones, con el sonido ayudando a ambientar las acciones o estableciendo una relación más directa con la imagen, puede seguir los movimientos de los personajes como en momentos de *Lo que el viento se llevó* *(Gone with the wind*, 1939), donde al descender las escaleras, la orquesta toca una melodía descendente a cada paso de los personajes, o en *E.T. – El Extraterrestre* (*E.T. – The Extra-Terrestrial*, 1982), cuando el movimiento ascendente de los personajes levantando vuelo y después descendiendo con la bicicleta, es acompañado por la orquesta, por ejemplo.

Otra posibilidad es que el material sonoro sea concebido en paralelo al material visual, realidad vista con frecuencia en animaciones, con interacción entre las partes si fuese necesario, teniendo en cuenta que se crean universos sonoros y visuales con leyes propias. Ver, por ejemplo*, Pixar Short Films Collection Volume 1* (2001) y *La Novia Cadáver* de Tim Burton (*Corpse Bride*, 2005), que de modo simplificado, trabajan de forma simultánea los procesos de grabación de voces, animación de los personajes con movimientos labiales sincronizados con los diálogos y algunas músicas, además de la inserción posterior de los efectos y de la música complementaria.

Los elementos sonoros también pueden servir de base para inspirar un guión, secuencia de escenas, ambientes visuales o acciones. En este caso la banda sonora es concebida antes de la parte visual, práctica común, por ejemplo, en el lenguaje del vídeo clip, que parte de la música ya compuesta y grabada por un artista o banda, proponiéndose traducir sus conceptos a partir de la inserción de imágenes puntuales.

Todavía existe la posibilidad de que dos o más de estos procesos creativos ocurran en un filme de modo simultáneo o en diferentes momentos, variando conforme a las decisiones conjuntas del equipo de producción o el director, o bien por las necesidades peculiares de cada producto. Un ejemplo de eso puede ser visto en *Kung Pow – El Maestro de la Kung-Fu-Sión* (*Kung Pow: Enter the fist*, 2002), en la cual fue hecha una compilación de filmes antiguos de artes marciales para contar una nueva historia, totalmente doblada y completada con material original de video donde el director juzgó necesario. Eso quiere decir, que para llegar al resultado final, imagen y sonido fueron insertados en el transcurso del proceso de creación.

Soy músico de formación, cinéfilo por pasión y técnico de audio por consecuencia; lo que me llevó a poder trabajar con música y audio ejecutando continuamente más de una función en un filme, trabajando con estos procesos descritos anteriormente en la relación de sonido e imagen para producciones audiovisuales variadas, dentro de ellas el cine.

Conocer tales procesos es indispensable para perfeccionar la comunicación entre todas las partes envueltas en la creación y ejecución de proyectos de audio para filmes, puesto que el cine es conocido como un arte de colaboración, donde la suma de diferentes segmentos especializados tales como dirección, guión, actores, extras, técnicos de sonido, maquillistas, fotografía, banda sonora, patrones, edición de vídeos, locaciones, escenarios, edición de sonidos, entre tantas otras, trabajan a través de una relación directa, determinante, inmortalizada, cuyo reflejo es observado en el producto final de modo incontestable.

Otro factor a ser considerado es la consecuencia de las constantes transformaciones relativas al audiovisual asociadas a la búsqueda por la profesionalización en Brasil. Estas vienen generando el crecimiento de la demanda de cursos técnicos de formación, graduaciones, especializaciones y post-graduaciones ofreciendo posibilidades para la optimización de los resultados en todas las áreas del saber envueltas en el proceso de la pre- producción, producción y post-producción, llevando a un entendimiento más amplio del papel complementario de estos diferentes campos que tienen en el cine un objeto específico de estudio.

Con relación al audio, estas transformaciones son traducidas en alteraciones en lo que dice respecto a las técnicas de captación y edición, disponibilidad en el mercado de recursos tecnológicos varios en cuanto a calidad, funciones específicas y precios, capaces de favorecer tanto al ejercicio creativo de la profesión como la ejecución de tareas cada vez más complejas en el ámbito del doblaje, creación de atmósferas sonoras, animación y diseño del sonido, creación y ejecución de bandas de música, además de publicaciones e investigaciones científicas.

Trabajar en esta área significa traducir ideas, conceptos e historias en forma de audio en conjunto con la imagen y todos los otros campos que constituyen el objeto fílmico, buscando alcanzar el equilibrio entre diferentes expresiones artísticas que sumadas tornan mágico al arte del cine.

Más fundamental que la parte de la creación de la parte sonora del audiovisual es –además de los conocimientos técnicos- el dominio de los recursos tecnológicos específicos al ejercicio de la profesión, de la sensibilidad artístico cultural y el ejercicio crítico-reflexivo en el manejo y la composición del discurso sonoro –el diálogo con el director, para entender cuál es la concepción inicial formada por él de la imagen sonora en general, que sin dudas, sirve como valiosa referencia para el producto final. Además de eso, no se debe tener el recelo de levantar cuestiones como: ¿Hasta qué punto la banda sonora es necesaria? O ¿Cuándo es preciso oír lo que se ve? ¿El sonido de una escena debe ser un reflejo literal de la realidad? ¡Para tener estas respuestas basta con escuchar el cine!

**Algunas referencias bibliográficas:**

(nota de María: preferí dejar la versión en portugués de la bibliografía, porque para buscar los sitios en Internet es mejor tener el nombre original del libro y de la editora)

BERCHMANS, Tony – *A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema*, 2. ed. – São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. *Som e imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang*. São Paulo: Perspectiva : FAPESP, 2003

TARKOVSKIAEI, Andreaei Arsensevich, 1932 – 1986. *Esculpir o tempo* / Tarkovski. 2ª ed. – São Paulo : Martins Fontes, 1998

**Filmografia citada:**

A Noiva Cadáver (2005) - <http://www.cineplayers.com/filme.php?id=1163>

E o Vento Levou (1939) - http://www.cineplayers.com/filme.php?id=284

E.T. (1982) - http://www.cineplayers.com/filme.php?id=285

Pixar Short Films Collection Volume 1(2001) - http://www.amazon.com/Pixar-Short-Films-Collection-1/dp/B000V1Y44G

Kung Pow – O Mestre da Kung-Fu-São (2002) - http://www.arenadvd.com.br/arenadvd/product.asp?pf\_id=dv30716&dept\_id=4

Últimos 5 textos em Artigos

» TV a cabo e a recepção: um estudo qualitativo

» Uma TV Comum a serviço do público

» Os sete erros que um dirigente de TV educativa não deve cometer. E eu cometi.

» É hora de reinvenção: panorama contemporâneo da televisão brasileira

» Manual de cobertura de funerais

1. No hay consenso en cuanto a la categorización del material sonoro, pero entiendo que los conceptos presentados en este artículo abarcan todo tipo de sonido susceptible de ser utilizado en las producciones audiovisuales

   Gerson Ríos Leme, posee graduación en Licenciatura Completa de Música por la Universidad Federal de Santa María (2003) y Maestría en Educación por la misma institución (2006). Tiene experiencia en el área de Educación, específicamente en Educación Musical y trabaja también en los siguientes campos: música y tecnología, tecnología y educación, música y sonido para audiovisual, teatro y medios virtuales, producción y dirección musical. Trabaja frecuentemente con software para la creación y edición de música y MIDI como Steinberg Cubase, Nuendo, Wavelab, Audacity, sus VST y VSTi. Es profesor del curso de Producción de Medios Audiovisuales, en la UNISC.

   Contacto:limaleme@terra.com.br [↑](#endnote-ref-1)