

FECHA	26-06-2008
-------	------------

NÚMERO RA	
PROGRAMA	Ingeniería De Sonido Universidad de San Buenaventura

AUTOR	JIMENEZ Gómez, Andrés
TÍTULO	Ejemplificación Y Análisis A Través De Un Audiovisual De Los Componentes De La Banda Sonora Para 4 Géneros Cinematográficos

PALABRAS CLAVES	Sonido, Imagen, Audiovisual, Banda Sonora, Foley, Voz en Off, Musicalización, Efectos sonoros, ambientes sonoros, sonido directo.

DESCRIPCIÓN	Este trabajo ejemplifica y analiza la banda sonora de diferentes géneros cinematográficos, no desde el punto de vista musical, sino desde la grabación y construcción de los diálogos, los efectos sonoros, foleys, diseño de ambientes, diseño de creaturas y como todos estos afectan en ultimas la calidad y el impacto que tiene el audiovisual sobre el espectador. Se abordan temas como: El Sonido, definición, objeto sonoro, Psicoacústica, modos de audición, imagen sonora, escena sonora, acusmática, definición de imagen, audiovisual, cine y géneros cinematográficos, banda sonora, la voz, efectos sonoros, Foley, musicalización, impacto emocional, creación de escenarios, sustitución de imágenes.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS	<p>ADORNO Theodor W. El cine y la música. Madrid: Fundamentos. (1976).</p> <p>----- Composición para el cine. El fiel correpetidor. Akal. (2007)</p> <p>-----Disonancias Introducción A La Sociología De La Música. Akal. (2007)</p> <p>ALTMAN Rick. Sound Theory Sound Practice. New York - London: Routledge. (1992).</p> <p>ALTMAN Rick. The American Film Musical. Bloomington: Indiana University Press. (1987).</p> <p>ARCOS Maria De. Experimentalismo en la música cinematográfica. Fondo de Cultura Economica: Bogotá. (2006).</p>
------------------------	---

	<p>BONILLA E Rodríguez, P Más Allá del Dilema de los Métodos. Grupo Editorial Norma: Bogotá. (1997)</p> <p>CHION Michel. La música en el cine. Fondo de Cultura Económica: Bogotá. (1997).</p> <p>----- Un art sonore le cinéma. Histoire esthétique poétique. Paris: Cahiers du Cinéma. (2003).</p> <p>----- La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y sonido. Fondo de Cultura Económica: Bogotá. 2003</p> <p>DICKINSON Kay. Movie Music. The Film Reader. London & New York: Routledge. (2003).</p> <p>DONNELLY Kevin. Film Music. Critical Approaches. Edinburgh: Edinburgh University Press. (2001).</p> <p>ECO Umberto. Apocalípticos E Integrados. Tusquets Editores. (2006)</p> <p>FLINN Caryl. Strains of Utopia. Gender Nostalgia and Hollywood Film Music. Princeton: Princeton University Press: (1992).</p> <p>FRITH Simon. Mood Music: An Enquiry into Narrative Film Music. Screen vol. 25 (3). 78-87. (1984).</p> <p>GOLDSTEIN Bruce. Sensación y Percepción. Thomson Editores. México (1999)</p> <p>GÓMEZ-Restrepo, Okuda, Métodos en Investigación: Triangulación. En Revista Colombiana de Psiquiatría. Vol.XXXIV/No.1/2005. (2005)</p> <p>GORBMAN Claudia. Unheard Melodies. Narrative Film Music. Bloomington: Indiana University Press. (1987).</p> <p>INGLIS Ian Popular Music and Film. London: Wallflower Press. (2003).</p> <p>LÚQUEZ, P, Reyes, L., cols. Aproximación a una metodología para el estudio cualitativo de la construcción del conocimiento. En Revista Venezolana de Información, Tecnología y conocimiento. Año j. No.2, Mayo-Agosto 2004, pp.33-51. ,(2004)</p> <p>PELINSKI Ramón: El oído alerta: Modos de escuchar el entorno sonoro. (2001).</p> <p>ROSENTONE Robert. El pasado en imágenes: el desafío del cine a nuestra idea de la historia. Edit. Ariel. Bogotá (1997)</p>
--	---

	<p>SÁNCHEZ-Escalonilla, Antonio. Estrategias De Guion Cinematográfico. Ariel Cine. Barcelona: (2004)</p> <p>SCHAEFFER Pierre: Tratado De Los Objetos Musicales. Alianza música. (2003)</p> <p>SCHIFFMAN Harvey Richard. La Percepción Sensorial México: Limusa (1997).</p> <p>SMITH Jeff. The sound of Commerce. Marketing Popular Film Music. New York: Columbia University Press. (1998)</p> <p>Universidad de San Buenaventura Proyecto Educativo Bonaventuriano. Cap.2: Proyecto Educativo Bonaventuriano. Consejo de Gobierno. Editorial Bonaventuriana. (2007)</p>

NÚMERO RA	
PROGRAMA	Ingeniería de sonido

CONTENIDOS	<p>EL SONIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> Definición Objeto sonoro <i>La percepción sonora</i> <i>Psicoacústica</i> <i>La escucha natural</i> <i>La escucha privilegiada</i> <i>Modos de audición</i> <i>Imagen sonora</i> <i>La Escena Sonora</i> <i>La Acusmática</i> <i>La Cuestión Del Fuera De Campo</i> <p>IMAGEN</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Definición</i> <i>Audiovisual</i> <i>Percepción biopsicológica de lo audiovisual</i> <i>Percepción auditiva y visual en relación con el espacio y el tiempo</i> <p>EL CINE</p> <ul style="list-style-type: none"> Historia Realización cinematográfica <p>GENEROS CINEMATOGRAFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Documental</i> <i>Acción</i> <i>Suspenso (thrillers)</i> <i>Animación</i> <p>BANDA SONORA</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Las Voces (Diálogos)</i> <i>Voz En Off (Narrador)</i> <i>Efectos sonoros</i> <i>Foleys y el Diseño de efectos</i> <i>Musicalización</i>
------------	--

NÚMERO RA	
PROGRAMA	Ingeniería de sonido

METODOLOGÍA	<p><i>3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN</i></p> <p>El enfoque de esta investigación es de tipo Histórico-hermenéutico; definido como el paradigma de la ciencia que permite, con fines de conocimiento, la comprensión como un proceso de interpretación de la realidad.</p> <p>Esta investigación se encuentra dentro de la línea de investigación Tecnologías Actuales y Sociedad, de la Facultad de Ingeniería de Sonido de la Universidad de San Buenaventura; la sublínea de Investigación: Procesamiento de Señales Digitales y/o Analógicas, y al campo de investigación Grabación y Producción.</p> <p><i>TECNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS</i></p> <p>Como parte del desarrollo de este proyecto fue necesaria la recolección de datos a fin de argumentar teóricamente, los procedimientos y técnicas que se utilizaron. Para ello se recurrió a diferentes fuentes de información, entre ellas, las fuentes documentales: a) bibliografía de fuentes primarias y secundarias, b) publicaciones realizadas a través de la red y los medios electrónicos por grupos de investigación y, c) documentos que se encuentran en facultades de música ó cine de la ciudad de Bogotá.</p> <p>De esta manera se logró abarcar gran parte de la teoría asociada a la construcción de banda sonora, que en muchos casos y durante mucho tiempo, se ha venido realizando de manera empírica.</p> <p>Se realizó a la vez una revisión filmográfica: a) Se estudiaron aproximadamente 80 películas de los diversos géneros cinematográficos, y b) se editaron las secuencias que ilustraban más claramente cada uno de los puntos a ser tratados como componentes de la banda sonora.</p> <p>Adicionalmente, se realizaron cuadros con categorías teóricas resultantes del marco conceptual construido, método que tuvo como objetivo el posibilitar ir decantando los datos sin perder información, tornándola manejable. La organización de la información en categorías, inicialmente teóricas y posteriormente emergentes, permitió convertir toda la información recolectada en forma de material escrito, visual y sonoro, constituyéndose esta información como el universo de análisis, a partir del cual comenzó la etapa de categorización final. Los datos fueron organizados de acuerdo con patrones de información tendientes a estructurar el conocimiento, alrededor del problema planteado</p> <p><i>VALIDEZ DE LOS RESULTADOS</i></p>
-------------	---

Dentro del contexto de la calidad metodológica del estudio, se utilizó la triangulación como una alternativa para aumentar la calidad y fortaleza de los datos obtenidos. La triangulación se refiere al uso de varios métodos (que pueden ser cuantitativos ó cualitativos), de fuentes de datos, de teorías, de investigadores ó de ambientes en el estudio de un fenómeno. Este término metafórico representa el objetivo del investigador en la búsqueda de patrones de convergencia para poder desarrollar ó corroborar una interpretación global de un fenómeno, objeto de la investigación (Gómez Restrepo,C., Okuda,M,2005).

En el presente trabajo se triangularon las teorías, la producción de categorías a partir de la elaboración del investigador, y las relaciones sonido-imagen. Como producto de la triangulación se obtuvieron categorías tendientes a realizar un aporte en la construcción del conocimiento acerca del problema del presente trabajo de grado. El producto de dicha triangulación se consignó en cuadros categoriales construidos por el investigador. Las conclusiones finales discuten la información y elaboración que se produjo a partir de dicho método.

HIPÓTESIS (PREGUNTA)

El entendimiento de todos los componentes de la banda sonora permite ampliar los universos sonoros llevándolos más allá del sonido acción o sonido real, y ampliar el impacto que el audiovisual tiene sobre el espectador.

3.5 VARIABLES (CATEGORIAS)

A continuación se presentan las categorías que sirven como base a este estudio.

Se presentan dos grupos de categorías: teóricas y emergentes. Estas últimas son producto de la información y el conocimiento obtenido en el desarrollo del problema.

3.5.1 Variable Independiente (CATEGORIAS DEL MARCO TEORICO)

- **Sonido Directo:** se refiere al sonido capturado in situ y que es referente de la acción.
- **Diálogos:** se refiere al tipo de narrador y su posición respecto a su posición en pantalla y su posición respecto a lo narrado
- **Efectos Sonoros:** sonidos que se corresponden con la imagen y que son producto de la interacción en pantalla.
- **Foleys:** crear o falsear sonidos para hacerlos pasar por otros

	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño De Sonidos: se refiere a los sonidos creados, de manera sintética o no, para representar objetos o elementos artificiales que se ven en pantalla • Diseño De Sonidos De Creaturas: Sonidos creados a fin de recrear y dar vida a creaturas (Extraterrestres, animales extintos, personajes fantásticos) que son producto de la imaginación del guionista. • Diseño De Ambientes: sonidos que sirven de marco espacio-temporal para la ubicación del espectador. • Musicalización: aquella música tanto vocal como instrumental compuesta expresamente para un audiovisual. <p>3.5.2 Variable dependiente (CATEGORIAS EMERGENTES)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impacto Emocional • Creación De Escenarios • Sustitución De Imágenes
--	---

<p>CONCLUSIONES</p>	<p>Sonido e imagen son capaces de transformar la percepción del espectador de un audiovisual esto se debe a un “contrato audiovisual” en donde las dos percepciones se influyen mutuamente. En este contrato el sonido no responde a una necesidad de asociación imagen-sonido sino a una relación de sinergia en donde el sonido puede dar significado y valor a la imagen en otros casos la relación se invierte y es la imagen la que da sentido al sonido (caso del documental y la ciencia ficción) o como en el caso de las primeras emisiones radiofónicas es el sonido el que permite construir ambientar o sustituir imágenes no solo para crear puntos de giro dramáticos en la secuencia de imágenes sino para hacer más eficaz “la alineación narrativa de lo esencial” como dice Eco refiriéndose a una economía de la narración y que en términos</p>
---------------------	---

económicos puede verse traducido como un ahorro al evitarse filmar escenas que finalmente no tienen trascendencia en términos de la imagen pero que si permiten desarrollar la historia en términos del desarrollo de la acción.

El sincronismo hace parte esencial de la lógica interna del flujo sonoro, ya que se busca encadenar de manera orgánica, tanto la secuencia de imágenes, como los sonidos asociados a dicha secuencia, para evitar desconexiones causadas por la discontinuidad y ruptura del contrato audiovisual, trayendo de paso fallos en la construcción de imágenes o afectando el impacto emocional sobre el espectador.

La construcción de una banda sonora depende de múltiples factores teóricos y técnicos que no deben descuidarse so pena de ser alterado el mensaje o su intención en el caso del documental o la veracidad y reciprocidad con que respondamos a los demás géneros.

El sonido en el género de animación es parte fundamental de su construcción ya que debido a las características del género todos los sonidos han de ser agregados en la postproducción pero planeados desde la preproducción. Se habla pues de “indicios sonoros materializadores” a los sonidos de voces, efectos sonoros, foleys, diseño de sonidos, diseño de creaturas o la musicalización que conllevan a la materialización y percepción de los objetos que se ven en pantalla.

La deconstrucción de los elementos de la banda sonora permite vincular los conceptos teóricos y los procedimientos empíricos que han hecho parte de la construcción de la banda sonora desde sus inicios, dando lugar a nuevas teorías, y permitiendo la comprensión y aprehensión de las múltiples relaciones que presentan los elementos de la banda sonora respecto a la creación y sustitución de imágenes y al impacto emocional que pueden causar.

Cada elemento de la banda sonora afianza los elementos constitutivos del audiovisual: imagen y sonido al reunir, unificar, reforzar, anticipar o separar los componentes de su interacción

EJEMPLIFICACION Y ANÁLISIS A TRAVES DE UN AUDIOVISUAL DE LOS COMPONENTES
DE LA BANDA SONORA PARA 4 GENEROS CINEMATOGRAFICOS

ANDRES JIMENEZ GOMEZ
20023114009

UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA
FACULTAD DE INGENIERÍA, PROGRAMA DE SONIDO

BOGOTÁ

2008



EJEMPLIFICACION Y ANÁLISIS A TRAVES DE UN AUDIOVISUAL DE LOS COMPONENTES
DE LA BANDA SONORA PARA 4 GENEROS CINEMATOGRAFICOS

ANDRES JIMENEZ GOMEZ
20023114009

ASESOR TEMÁTICO: CARLOS SILVA
ASESOR METODOLÓGICO: JOHAN NUÑES

UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA
FACULTAD DE INGENIERÍA, PROGRAMA DE SONIDO

BOGOTÁ

2008



LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Categorías teóricas (Genero Documental).....	61
Tabla 2. Categorías teóricas (Genero Documental).....	62
Tabla 3. Categorías teóricas (Genero Suspenso).....	62
Tabla 4. Categorías teóricas (Genero Suspenso).....	63
Tabla 5. Categorías teóricas (Genero Acción).....	63
Tabla 6. Categorías teóricas (Genero Acción).....	64
Tabla 7. Categorías teóricas (Genero Animación).....	64
Tabla 8. Categorías teóricas (Genero Animación).....	65
Tabla 9. Categorías Emergentes VS Teóricas para todos los géneros cinematográficos...67	

CONTENIDO

LISTA DE TABLAS	1
INTRODUCCIÓN.....	15
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.1 ANTECEDENTES	16
1.2 DESCRIPCION Y FORMULACION DEL PROBLEMA.....	16
1.3 JUSTIFICACION	17
1.5 ALCANCES Y LIMITACIONES DEL PROYECTO	18
2. MARCO DE REFERENCIA.....	19
2.1 MARCO TEORICO.....	19
2.1.1 EL SONIDO	19
2.1.1.1 Definición	19
2.1.1.2 Objeto sonoro	19
2.1.1.3 <i>La percepción sonora</i>	19
2.1.1.4 <i>Psicoacústica</i>	19
2.1.1.5 <i>La escucha natural</i>	20
2.1.1.7 <i>La escucha privilegiada</i>	20
2.1.1.8 <i>Modos de audición</i>	21
2.1.1.9 <i>Imagen sonora</i>	21
2.1.1.10 <i>La Escena Sonora</i>	21
2.1.1.11 <i>La Acusmática</i>	23
2.1.1.12 <i>La Cuestión Del Fuera De Campo</i>	24
2.1.2 IMAGEN	28
2.1.2.1 <i>Definición</i>	28
2.1.2.2 <i>Audiovisual</i>	28
2.1.2.3 <i>Percepción biopsicológica de lo audiovisual</i>	29
2.1.2.4 <i>Percepción auditiva y visual en relación con el espacio y el tiempo</i>	29
2.1.3 EL CINE.....	30
2.1.3.1 Historia	30
2.1.3.2 Realización cinematográfica	31
2.1.4 GENEROS CINEMATOGRAFICOS	33
2.1.4.1 <i>Documental</i>	33
2.1.4.2 <i>Acción</i>	34
2.1.4.3 <i>Suspense (thrillers)</i>	36
2.1.4.4 <i>Animación</i>	37
2.1.5 BANDA SONORA.....	41
2.1.5.1 <i>Las Voces (Diálogos)</i>	41
2.1.5.2 <i>Voz En Off (Narrador)</i>	41
2.1.5.3 <i>Efectos sonoros</i>	44
2.1.5.4 <i>Foleys y el Diseño de efectos</i>	44

2.1.5.5	<i>Musicalización</i>	46
3.	METODOLOGIA	49
3.1	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	49
3.2	LINEA DE INVESTIGACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA/ SUBLINEA DE FACULTAD / CAMPO TEMATICO DEL PROGRAMA.....	49
3.3	TECNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	50
3.4	VALIDEZ DE LOS RESULTADOS	50
3.5	HIPÓTESIS (PREGUNTA).....	51
3.5	VARIABLES (CATEGORIAS).....	51
3.5.1	Variable Independiente (CATEGORIAS DEL MARCO TEORICO).....	51
3.5.2	Variable dependiente (CATEGORIAS EMERGENTES)	52
4.	DESARROLLO INGENIERIL.....	53
5.	PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS.....	72
6.	CONCLUSIONES	79
7.	RECOMENDACIONES.....	81
	BIBLIOGRAFIA.....	82

INTRODUCCIÓN

El cine persuade mediante la fuerza emocional y la inmediatez de la historia y consigue implantar verdades, más a través del corazón que del cerebro¹; y sin embargo esto sólo se consigue retratando correctamente el universo que nos rodea ó al menos haciéndolo creíble para el espectador oyente. De otra forma, los objetos sonoros pierden su fuerza como evocadores de imágenes sonoras, dejando al espectador oyente como un analista crítico de la sonoridad y sus inconsistencias respecto a la imagen.

Es aquí donde el ingeniero de sonido toma parte, ya que es él quien conoce el potencial del sonido como evocador, como acompañante, ó como simple reacción ó respuesta a un evento; y es él quien debe tener claridad respecto al universo sonoro que lo rodea, la forma en que este universo debe ser grabado, interpretado y expuesto, y a la vez ser capaz de innovar a la hora de diseñar una banda sonora.

La cada vez más alta demanda de recurso humano calificado en todas las fases de la producción audiovisual, (debido en gran medida a la nueva ley del cine colombiano²) involucra directamente al ingeniero de sonido como parte fundamental del equipo humano y técnico en las fases de preproducción, producción y postproducción de un audiovisual.

La intención de este proyecto es lograr mediante el desarrollo de un audiovisual de tipo documental, la comprensión de la relación imagen-sonido con todas sus variables y complejidades, lo que supone un estudio profundo de la multiplicidad de opciones que es posible lograr dentro de dicha relación, y que trascienden a la primera ley del sonidista que dice: “ves un sonido, escuchas un sonido”. Ahora la imagen y el sonido van de la mano para conseguir nuevos niveles de percepción del espacio in cámara ó diegético, ó del espacio off cámara que entra en escena sólo como resultado de la aparición de una sonoridad que lo incluye y lo hace tangible, no a nuestros ojos, pero si al nuevo universo que construimos en nuestras mentes.

Gracias a esta nueva forma de ampliar los horizontes sonoros, términos como la percepción, la psicoacústica, los procesamientos de señal, han entrado a formar parte de este nuevo concepto que llamamos banda sonora.

¹ ROSENTONE, Robert . El pasado en imágenes: el desafío del cine a nuestra idea de la historia. Edit. Ariel. Barcelona. 1997

² ley 814 del 2 de julio del 2003: “Por la cual se dictan normas para el fomento de la actividad cinematográfica en Colombia”

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 ANTECEDENTES

Históricamente los estudios que se hacen de la banda sonora, se hacen desde la Musicología tratando de explicar los efectos que tiene la música sobre el espectador, basándose en un desglose de las características musicales de dichas obras (tonalidad, armonía, ritmo, melodías, coloratura).

El estudio y análisis de los elementos de la banda sonora no ha sido tema de investigación en Colombia, debido a los cortos antecedentes cinematográficos que se tienen (a pesar de su reciente auge), al poco énfasis que se hace en las facultades de cine a la banda sonora, y al distanciamiento que existe entre estas escuelas y los programas de ingeniería de sonido.

En la Universidad de San Buenaventura el tema de la banda sonora había sido ya abordado, en los proyectos “Diseño y Realización De Banda Sonora Para Medios Audiovisuales En Formato Digital”³ y “Aplicaciones De La Grabación Binaural En El Cine”⁴ lo que muestra un interés y una necesidad por ahondar, teorizar y ejemplificar, respecto a los aspectos de la banda sonora y su construcción.

1.2 DESCRIPCION Y FORMULACION DEL PROBLEMA

Una obra audiovisual se considera como tal cuando se conjugan en ella varios elementos: un objeto artístico y de lenguaje cinematográfico, un conjunto de imágenes en movimiento, un soporte material que permita fijarlos, y su sonorización ó banda sonora.

Debido al acercamiento entre las artes visuales y la creación de sonoridades asociadas a ellas, se ha venido cambiando la forma de percibir las imágenes, y generando en el espectador mundos aún más complejos que los logrados solamente por la imagen.

Es aquí donde el ingeniero de sonido juega un papel fundamental a la hora de combinar estos dos universos. Sin embargo, la ingeniería de sonido sigue atada a los procesos técnicos asociados a ella, falta profundización en las relaciones que se crean entre el universo sonoro y la imagen, y la manera en cómo esto influye en la percepción e incluso concepción del audiovisual.

Del anterior planteamiento surge la siguiente pregunta:

¿Cómo se pueden ejemplificar y analizar a través de un audiovisual, los elementos de la banda sonora de 4 géneros cinematográficos, para construir a partir de ellos cine competitivo y de calidad en Colombia?

³ Autor: Cardoso, Oscar Alejandro

⁴ Autor: Jaramillo, Alejandro

1.3 JUSTIFICACION

El audiovisual se constituye por la conjugación de la imagen en movimiento, y su sonorización ó banda sonora.

La banda sonora y todos los aspectos de su producción dan sentido a la presencia del ingeniero de sonido como parte determinante en la realización de obras audiovisuales. Su entendimiento de todos los elementos que conforman una banda sonora, sus conceptos, sus particularidades y sus alcances a la hora de construir imágenes sonoras, y esto aunado a las labores propias de un ingeniero de sonido en preproducción (realizando las mediciones de tipo acústico, optimizando la cadena de audio y el proceso de captura); producción, (en la supervisión y control de los procesos de captura); y postproducción (grabación, sincronización, mezcla y masterización de música, Foleys, voces, ambientes y paisajes sonoros) complementan el trabajo realizado por el equipo de directores, productores y realizadores, que buscan aumentar el impacto audiovisual que tenga la obra frente al público espectador.

Dicho entendimiento no solo está dado solamente por la comprensión del sonido como evento físico, sino por cómo este se relaciona con la imagen, cómo la acompaña, la antecede, la reconfigura ó la cambia dependiendo del tipo de tratamiento que se le esté dando, ya sea que este tratamiento se base en estereotipos relacionados con ciertos géneros cinematográficos ó como parte de nuevas propuestas sonoras.

Dentro de los múltiples campos de acción del ingeniero de sonido en lo referente a la grabación y producción, y como fuentes claras de trabajo, se encuentran: canales de televisión, emisoras radiales y online, producción de medios audiovisuales, el diseño de bandas y ambientaciones sonoras por nombrar sólo los relacionados con este proyecto de grado. Su objetivo fundamental consiste en utilizar la ejemplificación, para lograr un entendimiento sobre la imagen sonora y su vínculo con los componentes de la banda sonora, y la manera en cómo estos influyen en la interpretación que damos a lo que vemos en pantalla, cómo afectan nuestras decisiones (en el caso de los jingles) y cómo reconfiguran en algunos casos nuestra realidad.

1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

1.4.1 *Objetivo General*

Ejemplificar y analizar a través de un audiovisual los componentes de la banda sonora para 4 géneros cinematográficos.

1.4.2 *Objetivos Específicos*

-Analizar la banda sonora del género documental.

-Analizar la banda sonora del género acción.

-Analizar la banda sonora del género suspenso

-Analizar la banda sonora del género animación

-Desarrollar un audiovisual en formato DVD para ejemplificar y analizar los componentes de la banda sonora para los géneros Documental, Acción, Suspenso y animación.

1.5 ALCANCES Y LIMITACIONES DEL PROYECTO

1.5.1 *Alcances*

-Vincular los campos de acción de los programas de ingeniería de sonido y las facultades de cine en Bogotá y en Colombia en general.

-Motivar el estudio de la relaciones sonido-imagen.

1.5.2 *Limitaciones*

La falta de documentación se ha convertido en Colombia en una severa limitante, a la hora de buscar fuentes primarias que permitan conocer ó socializar las experiencias de los realizadores nacionales, que han dado ya los primeros pasos en el área de la realización de banda sonora.

2. MARCO DE REFERENCIA

2.1 MARCO TEORICO

2.1.1 EL SONIDO

2.1.1.1 Definición

La Real Academia de la Lengua define sonido como:

(Del lat. *sonitus*, por analogía prosódica con *ruido*, *chirrido*, *rugido*, etc.).

1. m. Sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire.
2. m. Significación y valor literal que tienen en sí las palabras. *Estar al sonido de las palabras*.
3. m. Noticia, fama.
4. m. *Fís.* Vibración mecánica transmitida por un medio elástico.
5. m. *Fon.* Realización oral de un fonema, constituida por rasgos pertinentes y no pertinentes.

2.1.1.2 Objeto sonoro

“Es el sonido objetivado más allá de su causa ó de la percepción que se tiene de él”,⁵ aquello que es objeto de nuestra percepción, y que mediante una reducción fenomenológica, percibimos como objeto en sí mismo, desvinculándolo de su causa e inclusive de todo saber previo.

2.1.1.3 La percepción sonora

La percepción sonora es el resultado de los procesos psicológicos que tienen lugar en el sistema auditivo central y nos permiten interpretar los sonidos recibidos.

La psicoacústica estudia la percepción del sonido desde la psicología (percepción sonora subjetiva) y describe la forma en que son percibidas las cualidades (características) del sonido, la percepción del espacio a través del sonido, la escucha binaural y el fenómeno del enmascaramiento, entre otras cosas.

2.1.1.4 Psicoacústica

Estudia la percepción subjetiva de las cualidades (características) del sonido: intensidad, tono y timbre. Estas cualidades ó características del sonido están, a su vez, determinadas por los propios parámetros del sonido, principalmente frecuencia y amplitud.

Los parámetros psicoacústicos más relevantes son:

- a) Sonoridad: Percepción subjetiva de la intensidad (amplitud sonora).
- b) Altura: Está ligada a la percepción del tono (en concreto, con la frecuencia fundamental de la señal sonora).
- c) Timbre: Es la capacidad que nos permite diferenciar los sonidos. El timbre está caracterizado por la forma de la onda, es decir, por su componente armónico.

⁵ Schaeffer, Pierre: Tratado De Los Objetos Musicales pag 66

Debido a la sensibilidad (eficiencia de la respuesta en frecuencia) del oído humano, estos términos en el contexto de la psicoacústica no son totalmente independientes. Los tres se influyen mutuamente. Modificando un parámetro, cambian los otros y la percepción del sonido cambia. Por ejemplo, si se modifica la intensidad de un sonido (su sonoridad) esto afecta a la percepción de la altura y del timbre, etc.

2.1.1.5 *La escucha natural*⁶

Llamamos *escucha natural* a la que espontáneamente se sobrepone a la sensación y percepción sonoras, procesos asociativos que la instrumentalizan con fines prácticos ó discursivos. A medida que transcurre el proceso sonoro, la atención se va desplazando sobre acciones, evocaciones, emociones, recuerdos, fantasías, pensamientos, símbolos, etc., que, pese a coincidir temporalmente con la percepción, son ajenos al contenido específicamente sonoro de la misma.

Pelinski⁷ resume las características de la escucha natural así: la *escucha natural* es escucha *pasiva*, distraída, desenfocada, no presta atención a la sensación sonora; es percepción del entorno menos sus sonidos. Suele ser *interactiva* dado que vincula percepción y acción con fines prácticos; es *referencial* pues se identifica con la fuente que lo produce; es *simbólica* ya que el proceso sonoro se toma como índice, signo ó símbolo de otra cosa; es una escucha *realista*.

2.1.1.6 *La escucha reducida*⁸

La *escucha reducida* es la escucha del sonido menos las contingencias de su entorno. Consiste en abandonar ó poner entre paréntesis las costumbres de la *escucha natural*; en desfamiliarizar ó deshacer el modo de *escucha natural* para liberarla de la creencia en la separación de consciencia y sonido, de sujeto y objeto; en desenganchar los sonidos de su fuente de producción, desanclarlos de todo juicio y prejuicio científico y musicológico-cultural tejido en torno a ellos. Finalmente se busca poder escucharlos como lo que son: sensaciones sonoras, esto es, ruidos ó sonidos que reposan en sí mismos, que se perciben e interpretan según determinados modos de darse en la consciencia; y que poseen determinadas propiedades que los especifican como candidatos para una *escucha musical virtual*.

2.1.1.7 *La escucha privilegiada*⁹

La *escucha privilegiada* es unidad vivida de sonido y de sentido; es la escucha del sonido al que restituimos su entorno vivencial. Condensa, en una unidad compleja, circunstancias particulares de una *escucha natural* con contenidos sonoros de una *escucha virtualmente musical*.

Es la escucha reducida a un nivel superior que integra aquellos componentes extra-sonoros de la *escucha natural intrínsecamente* vinculados a la experiencia sonora

La *escucha privilegiada* es la experiencia transportable en el modo del recuerdo, esto es, espacio-temporalmente desanclada. Aunque puede ser también suscitada por impresiones (ó aprehensiones) sonoras presentes que evocan circunstancias emocionalmente privilegiadas del pasado.

⁶ Schaeffer, Pierre: Tratado De Los Objetos Musicales (pag 159)

⁷ Pelinski, Ramón: El oído alerta: Modos de escuchar el entorno sonoro

⁸ Schaeffer, Op cit (pag 166)

⁹ Ibid (pag 169)

Otro rasgo distintivo de la *escucha privilegiada* es la *sinestesia*. La impresión sonora presente ó su recuerdo se nos dan a menudo fundidos con asociaciones sinestésicas en las que el sonido se mezcla con el recuerdo

2.1.1.8 Modos de audición

Pierre Schaeffer¹⁰ estableció cuatro modalidades de audición en función de las relaciones entre percepción sonora y atención sonora.

1. Oír. (Oír). No hay intención (voluntad) de escuchar, pero el sonido es percibido. Por ejemplo, suena un claxon. Es el nivel más elemental de percepción auditiva.
2. Écouter. (Escuchar). La atención se enfoca en lo que significa un sonido, no en el sonido en sí mismo. Por ejemplo, un teléfono sonando. Al receptor no le interesa el sonido en sí del teléfono, lo que llama su atención es lo que significa: alguien lo está llamando.
3. Entendre. (Entender). Hay una intención (voluntad) de escuchar. Es un proceso selectivo donde algunos sonidos son preferidos respecto a otros. Se corresponde con una actitud en la que el receptor escucha los sonidos por su propio valor, independientemente de la fuente que lo produce y las imágenes sonoras que pueda evocar. Por ejemplo, oír el mar, escuchándolo, porque nos produce una sensación de calma, sin que evoquemos por ello otras imágenes que esta calma nos sugiera.
4. Comprendre. (Comprender). Se trata de una audición semántica. El sonido se transforma en un signo lingüístico que hay que leer. Implica la intención de descubrir un significado ó unos valores.

2.1.1.9 Imagen sonora

La imagen sonora es la imagen mental subjetiva que a cada persona le sobreviene ante un estímulo sonoro.

La imagen sonora, es, por tanto sonora como visual. Por ejemplo, una persona escucha en el salón de su casa un CD con un fragmento de Carmina Burana y, en su cabeza, evoca imágenes y sonidos que lo retrotraen a un contexto de batallas medievales, caballeros, damas, sangre, combate, etc.

2.1.1.10 La Escena Sonora¹¹

Si bien el cine nos presenta miles o millones de fotografías, y estas secuencias están divididas en diversos planos que cambian sin parar, la definición de imagen (imagen de cine) hace alusión no al contenido (24 fotogramas por segundo) sino al continente ó marco.

Este marco, que puede incluso ser negro y permanecer vacío durante unos segundos, como ocurre en numerosas películas, ó incluso durante unos minutos en algunas experiencias extremas, sigue siendo perceptible para el espectador, presente para él, como lugar de proyección delimitado y visible, con sus cuatro lados. Un marco que se afirma así como un continente preexistente a las imágenes, que estaba allí antes que ellas, y que podrá persistir una vez que ellas se hayan desvanecido.

¹⁰ Schaeffer, Pierre: Tratado De Los Objetos Musicales (pag 93)

¹¹ Chion, Michel: La audiovisión (pag 36)

En los balbuceos del cinematógrafo, se intentó difuminar la dureza de los bordes del marco con efectos de recorte ó de degradados, análogos a los practicados en fotografía. Igualmente, se hacía variar el marco con efectos de apertura y cierre del diafragma. Estos procedimientos, sin embargo, fueron poco a poco abandonados y, aparte de algunas búsquedas del marco variable durante ciertas obras, pronto se estuvo de acuerdo sobre el principio de la imagen a marco completo, que a partir de entonces reinó en el 99% de las películas.

Del mismo modo, las pocas experiencias de cine multipantalla, no han tenido descendencia, reforzando así la regla del marco clásico.

Con el sonido pasa todo lo contrario: pueden añadirse, además, tantos sonidos como se quiera simultáneamente; unos a otros, hasta el infinito, sin encontrar límites. Por añadidura, estos sonidos se sitúan en diferentes niveles de realidad: entre la música de acompañamiento convencional, por ejemplo, que es off, y el diálogo sincronizado, que es diegético. El marco visual sólo se sitúa casi siempre en uno de estos niveles a la vez.

En el cine, pues, no hay continente sonoro de los sonidos ni cosa análoga para ellos, a ese continente visual de las imágenes que es el marco.

Los sonidos cuando se superponen a una imagen en el cine se disponen en relación con el marco visual y su contenido, quedando unos englobados en cuanto in y síncronos, otros merodeando en la superficie y por los bordes como fuera de campo; y algunos otros, además, claramente situados fuera de la diégesis, en un foso de orquesta imaginario (la música off), ó sobre una especie de palco, el de las voces en off. En pocas palabras, se distribuyen los sonidos en relación con lo que se ve en una imagen, distribución susceptible de replantearse en todo momento apenas cambie lo que se ve. Puede decirse así que la forma clásica del cine se define como “un lugar de imágenes y de sonidos”, siendo el sonido “lo que busca su lugar” en él.

El cine monopista clásico nos propone una experiencia sensorial extraña, puesto que el punto del que los sonidos llegan físicamente al espectador es muchas veces distinto del punto de la superficie de la pantalla en el cual figuran los objetos de los que estos sonidos se supone que emanan. Y de donde, sin embargo, los oye venir.

Si se trata, por ejemplo, de un ruido de pasos y el personaje que camina atraviesa la pantalla, los sonidos de sus pasos parecerán seguir su imagen, aunque en el espacio real de la sala sigan saliendo del mismo altavoz fijo. Si el personaje está fuera de campo, los pasos se percibirán como fuera del campo, un fuera más mental que físico; en todo caso, no vendrán de la pantalla.

Si en la sesión a la que asistimos el altavoz no está situado tras la pantalla, sino colocado en cualquier otro punto de la sala (proyección con equipo móvil) ó en un lugar al aire libre (drive-in), ó incluso si los sonidos suenan en nuestra cabeza por medio de los auriculares (sesiones de cine en avión), estos sonidos no dejarán por ello de percibirse como emanados de la pantalla, y eso a pesar de la evidencia de nuestros sentidos que, por simple análisis espacial, podrían establecer que vienen, en realidad, de otro lugar.

Esto quiere decir que hay en el cine una imantación espacial del sonido por la imagen. Un sonido percibido como fuera de campo ó localizado a la derecha de la pantalla lo es pues sobre todo mentalmente, al menos si nos encontramos ante una proyección en monopista.

El problema con las tentativas de espacialización real ensayadas en los primeros años del sonido multipistas en el que el sonido está realmente situado a la izquierda de la pantalla ó en su parte izquierda, es justamente que chocaron con esta espacialización mental. El rompecabezas que se planteaba si se hacía provenir realmente los sonidos de los puntos en los que se mostraban sus fuentes, habría requerido instalar tras las pantallas y a su alrededor verdaderas colmenas de altavoces, sin contar los problemas de enlaces sonoros que se habrían derivado de ello.

Con el manejo actual del Dolby se ha aprendido la lección de esos ensayos de espacialización realista y de sus efectos de bastidor, y las mezclas multipistas que se realizan son muy a menudo compromisos entre localización mental y localización real. Sin embargo, el sonido proveniente de un punto distinto a la pantalla no es “imantable” por esta última, salvo si conserva cierta fijeza espacial. Si se desplaza constantemente entre varios altavoces, será más difícil que la imagen lo absorba y conservará una fuerza centrífuga que le permitirá resistir a la atracción visual.

Incluso en el caso clásico del altavoz único, existe sin embargo una dimensión sonora real a la que el cine parlante recurrió en sus inicios, y que poco después abandonó: la de la profundidad, la del sentimiento de lejanía de la fuente, detectado por el oído a partir de indicios tales como un espectro armónico decolorado, el carácter difuminado y menos presente de las acometidas y de las transiciones, la mezcla entre sonido directo en sentido acústico y sonido reflejado, la presencia de reverberación, etc.

Esta perspectiva sonora no es tanto una verdadera profundidad que sitúa forzosamente la fuente del sonido detrás en relación con el plano de la pantalla, como una distancia interpretada por el espectador en diferentes direcciones según lo que éste veía en la pantalla y podía deducir sobre el lugar de la fuente. Dicho de otro modo, un sonido lejano puede interpretarse, según los momentos, como situado lejos hacia la izquierda del marco, lejos hacia la derecha, lejos hacia delante, lejos hacia atrás, etc., siempre, pues, según una localización que sigue siendo parcialmente mental.

A esta localización mental, dictada más por lo que se ve que por lo que se oye, o más bien por la relación entre las dos cosas, podría oponerse, pues, la espacialización absoluta del cine multipistas.

2.1.1.11 La Acusmática

Acusmática significa “que se oye sin ver la causa originaria del sonido”, ó “que se hace oír sonidos sin la visión de sus causas”. La radio, el disco ó el teléfono, que transmiten los sonidos sin mostrar su emisor, son por definición medios acusmáticos.

Se ha bautizado también como música acusmática a la “música de concierto realizada y escuchada sobre soporte de grabación en ausencia, voluntaria y fundadora en este caso, de las causas iniciales de los sonidos y de su visión.”¹²

Lo contrario de esta escucha es hablar de escucha directa, pero para evitar ambigüedades, se utiliza la expresión de escucha visualizada, es decir, acompañada de la visión de la causa/fuente.

¹² Chion, Michel: La Música En El Cine

Un sonido puede realizar en una película, desde sus primeras apariciones dos clases de trayectos:

Es de entrada visualizado y, seguidamente acusmatizado.

Es acusmático para empezar y sólo después se visualiza.

El primer caso viene a ser como asociar de entrada el sonido a una imagen precisa, que podrá reaparecer más o menos clara en la cabeza del espectador cada vez que este sonido sea oído de nuevo como acusmático: será un sonido encarnado, marcado por una imagen, desmitificado, archivado.

El segundo caso, favorito de las películas de misterio y de atmósfera, preserva durante mucho tiempo el secreto de la causa y de su aspecto, antes de revelarla. Mantiene una tensión, una expectación, y constituye por tanto en sí mismo un procedimiento dramático puro, análogo a una entrada en escena anunciada y diferida.

En la oposición visualizado/acusmático es dónde especialmente se apoya esta noción fundamental de la escritura audiovisual que es el fuera de campo.

2.1.1.12 La Cuestión Del Fuera De Campo

Fuera de campo in y off el tricículo

La cuestión del sonido fuera de campo domina desde hace mucho tiempo toda una parcela de la reflexión y de la teorización sobre el sonido en el cine. Si aparece hoy como abusivamente privilegiada, hasta el punto de hacer olvidar otros problemas, no por ello deja de conservar un lugar central, aunque la evolución reciente del sonido en el cine -principalmente el sonido multipistas y el supercampo que instaura haya modificado los datos.

En sentido estricto, el sonido fuera de campo en el cine es el sonido acusmático en relación con lo que se muestra en el plano, es decir, cuya fuente es invisible en un momento dado, temporal o definitivamente. Se llama, en cambio, sonido in a aquel cuya fuente aparece en la imagen y pertenece a la realidad que ésta evoca¹³.

En tercer lugar, se llama específicamente sonido off a aquel cuya fuente supuesta es, no sólo ausente de la imagen, sino también no diegética, es decir, situada en un tiempo y un lugar ajenos a la situación directamente evocada: caso, muy extendido, de las voces de comentario o de narración, llamadas en inglés voice-over y, por supuesto, de la música orquestal.

En los últimos años, la distinción in/fuera de campo/off, que procede de un análisis sencillo, ha sido a menudo denunciada como superada y reductora, y se ha empezado a criticar, cada vez más directamente, en nombre de las excepciones y de los casos particulares que parece no tomar en cuenta.

Un punto de vista topológico y espacial

¹³ Chion, Michel: La Audiovisión

En efecto, quienes pretextando estas excepciones, consideran estas categorías como desprovistas de interés desechan una distinción imprescindible simplemente por la razón de que no es absoluta. Consideran las cosas según una lógica binaria de todo ó nada, mientras que estas distinciones no tienen sentido sino desde un punto de vista geográfico, topológico y espacial, como zonas entre las cuales existen muchos matices y regiones ambiguas.

Desde luego, se necesita completar nuestra tipología del sonido en el cine, y añadir nuevas categorías que, por otra parte, no pretendan agotar todos los casos, pero permitan reconocer y aislar nuevas regiones.

El sonido ambiente.

Se llamará sonido ambiente al sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente: los pájaros que cantan o las campanas que repican. Puede llamárseles también sonidos territorio, porque sirven para marcar un lugar, un espacio particular, con su presencia continua y extendida por todas partes.

El sonido interno

Se llamará sonido interno al que, situado en el presente de la acción, corresponde al interior tanto físico como mental de un personaje: ya sean sus sonidos fisiológicos de respiración, de jadeos y de latidos del corazón (que podrían bautizarse como sonidos internos-objetivos), ó sus voces mentales, sus recuerdos, etc. (que llamaremos internos-subjetivos ó internos-mentales).

El sonido on the air

Se llaman sonidos en las ondas (on the air) a los sonidos presentes en una escena, pero supuestamente retransmitidos eléctricamente, por radio, teléfono, amplificación, etc. y que escapan, pues, a las leyes mecánicas llamadas "naturales" de propagación del sonido. Cada vez más empleados, estos sonidos de televisión, de autorradio ó de interfono adquieren en las películas en las que se utilizan un status particular autónomo. Se dan a oír al espectador, sea en pleno marco, claros y nítidos, como si el altavoz de la película estuviese directamente conectado a la radio, al teléfono ó al tocadiscos evocado en la acción; sea, en otros momentos, localizados en el decorado por rasgos acústicos que producen un efecto de distanciamiento, de reverberación y de coloración por los altavoces, etc., con una infinidad de degradados entre estos dos extremos. Estos sonidos on the air, situados en principio en el tiempo real de la escena, atraviesan, pues, libremente, las barreras espaciales.

Caso particular de sonido on the air es el de la música retransmitida ó grabada. El sonido de la música on the air atravesará más ó menos las zonas in/off/fuera de campo, y se situará aproximadamente, para el espectador, como música de pantalla o música de foso según, en efecto, el peso particular otorgado por la realización (mezcla, ajuste de nivel, filtrado, condiciones de grabación de la música): ya sea en la fuente inicial del sonido (la realidad de los instrumentos que suenan ó de las voces que cantan), ó ya sea, por el contrario, en su fuente terminal (el altavoz presente en la acción que se deja sentir materialmente por medio de filtrajes, ruidos parásitos, resonancias, etc.

En una escena cinematográfica¹⁴ en la que un hombre escucha una entrevista en el magnetófono: ó bien la calidad técnica directa, inmediata, presente, otorgada al sonido escuchado intenta devolvernos a la circunstancia de la toma de sonido; ó bien el “color” particular del material sobre el que se oye el sonido y la acústica del lugar de audición se subrayan intensamente trasladándonos al momento en que se oye la grabación.

El tricírculo se complica, pero también se enriquece continuando la ilustración de las diferentes dimensiones y oposiciones puestas en juego por las excepciones mismas que introduce en él:

- a) la oposición acústico/visualizado.
- b) la oposición objetivo/subjetivo o real/imaginado.
- c) la diferencia pasado/presente/futuro.

Lo importante es pensar todo esto como zonas enlazadas las unas con las otras, cosa que expresaría mejor aún un modelo topológico menos tosco y desplegado en más dimensiones. Eso nos lleva también a completar nuestra reflexión sobre la cuestión de la fuente, que condiciona tales distinciones: por una parte, recordando que la noción de fuente del sonido debe relativizarse y desmultiplicarse, por ser la fuente del sonido, como hemos dicho, un fenómeno con varias fases; y, por otra parte, que la realización, la concepción misma de la película y su guión, son susceptibles de poner en mayor ó menor grado el acento en una de estas fases.

Lugar del sonido y lugar de la fuente

Sonido y fuente del sonido son, en efecto, desde el punto de vista espacial, dos fenómenos distintos. En una película puede ponerse el acento en uno ó en el otro, y la cuestión del campo y del fuera de campo

Por ejemplo, el ruido de un tacón que golpea el suelo en una habitación muy reverberante tiene una fuente muy puntual, pero en cuanto sonido, como aglomerado de diversos reflejos sobre diferentes paredes, puede llenar tanto volumen como contenga la habitación en la que resuena.

Mientras que la fuente de un sonido puede, en efecto, localizarse aunque no siempre lo sea, el sonido en sí mismo es por definición un fenómeno que tiende a extenderse, como un gas, a todo el espacio disponible.

En el caso de los sonidos ambientales, que son muchas veces producto de una multiplicidad de fuentes puntuales (arroyo, cantos de pájaros), lo importante es el espacio habitado y delimitado por el sonido, más que su origen multipuntual.

El mismo caso nos presentan las películas que ponen en escena un concierto: por el desglose y la realización técnica del sonido y de la imagen, puede ponerse el acento, sea sobre la fuente material y aislada del sonido, el instrumento, el cantante; sea sobre el sonido mismo como poblador del lugar de escucha, separado entonces de su fuente, y considerado independientemente de ella.

De manera general, cuanto más reverbera el sonido, más expresivo resulta con respecto al lugar que lo contiene. Cuanto más “seco”, más susceptible es de remitir a los límites materiales de su fuente, representando la voz aquí un caso particular, puesto que, por el contrario, cuando se la priva de toda reverberación y se oye muy de cerca, es cuando, cinematográficamente, es capaz

¹⁴ Chion, Michel: La Música En El Cine pag 96

de ser la voz que el espectador interioriza como suya, y la que, al mismo tiempo, toma totalmente posesión del espacio diegético: completamente interna e invadiendo a la vez todo el universo, (a esto se le denomina la voz-yo). La voz debe este status particular, por supuesto, a que es por excelencia el sonido que nos llena proviniendo de nosotros mismos.

Pero en este juego del campo y del fuera de campo, la música de acompañamiento representa también una forma de excepción, confirmadora de la regla general.

2.1.2 IMAGEN

2.1.2.1 Definición

La Real Academia de la Lengua define imagen como:

(Del lat. *imāgo*, *-īnis*).

1. f. Figura, representación, semejanza y apariencia de algo.
2. f. Estatua, efigie ó pintura de una divinidad ó de un personaje sagrado.
3. f. *Ópt.* Reproducción de la figura de un objeto por la combinación de los rayos de luz que proceden de él.
4. f. *Ret.* Representación viva y eficaz de una intuición o visión poética por medio del lenguaje.

Imagen Real.

1. f. *Ópt.* Reproducción de un objeto formada por la convergencia de los rayos luminosos que, procedentes de él, atraviesan una lente o aparato óptico, y que puede ser proyectada en una pantalla.

2.1.2.2 Audiovisual

Acepciones de lo audiovisual.

El término audiovisual empieza a usarse en Estados Unidos en los años 30 con la aparición del cine sonoro. Sin embargo empieza a teorizarse en Francia durante la década de los 50 para referirse a las técnicas de difusión simultáneas. Es a partir de entonces cuando su campo de significación se amplía, el término se sustantiva. En el terreno de los medios de comunicación de masas, se habla de lenguaje audiovisual y comunicación audiovisual.

La acepción genérica: Es la yuxtaposición de lo auditivo y lo visual sin relación. Son audiovisuales los mensajes sólo visuales y sólo auditivos.

La acepción restringida: Integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad ó lenguaje. La percepción es simultánea. Se crean así nuevas realidades sensoriales mediante mecanismos como la armonía (a cada sonido le corresponde una imagen), complementariedad (lo que no aporta uno lo aporta el otro), refuerzo (se refuerzan los significados entre sí) y contraste (el significado nace del contraste entre ambos).

Lo audiovisual puede existir de tres maneras diferentes, audiovisual natural, audiovisual parcialmente tecnificado y audiovisual artificial.

- a) Audiovisual natural: Se percibe la realidad con los cinco sentidos acotando la vista y el oído por ser los protagonistas en la comunicación e interpretación de la realidad. Tanto la vista como el oído perciben en un tiempo y un espacio.
- b) Audiovisual parcialmente tecnificado: Extensión de la percepción audiovisual usando unos medios técnicos pero sin romper la dimensión espacio-temporal. (Por ejemplo un profesor dando clase ayudado por un micrófono).
- c) Audiovisual artificial: La utilización de medios técnicos rompe las limitaciones de espacio y tiempo mediante dispositivos de fijación, captación, manipulación y reproducción. También por el uso de medios técnicos se puede ampliar el ángulo visual o explorar el espacio mediante los

movimientos de cámara. En lo audiovisual artificial se potencia aun más la preponderancia de la vista y el oído sobre los demás sentidos. La percepción se realiza individualmente. La realidad así percibida es distinta de la natural, es decir, se convierte en representación o signo nuevo de la realidad natural.

2.1.2.3 Percepción biopsicológica de lo audiovisual

Tanto en la vista como en el oído encontramos una percepción activa (escuchar, mirar) y una percepción pasiva (oír, ver)

Percepción visual

Lo que vemos es la luz. Vemos a través del ojo, que solo percibe una parte del espectro electromagnético. La luz llega hasta la retina, que da una imagen invertida. Esta imagen se transmite al cerebro donde se guarda. Este proceso es instantáneo. En la retina se da un fenómeno conocido como persistencia retiniana, que permite crear la sensación de movimiento aunque realmente lo percibido son una sucesión de imágenes fijas a una determinada velocidad.

Percepción auditiva

El sonido es una vibración que se transmite por un medio. Estas vibraciones llegan al oído a través de sus huesecillos y después se transmite al cerebro. También hay un espectro auditivo. La mayor ó menor frecuencia de las vibraciones produce los diferentes tonos.

2.1.2.4 Percepción auditiva y visual en relación con el espacio y el tiempo

En cuanto al tiempo ambas percepciones son discontinuas. Solamente en el caso de la persistencia retiniana hay una continuidad.

La vista es más espacial que el oído. El sonido define los objetos en el espacio de una forma muy relativa ya que el volumen del sonido condiciona nuestra percepción. Ambos sentidos se complementan en la percepción espacial de la realidad.

2.1.3 EL CINE

El cine (abreviatura de cinematógrafo ó cinematografía), es la técnica de proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de movimiento, mostrando algún vídeo (o película, o film, o filme).

La palabra *cine* designa también las salas o teatros en los cuales se proyectan las películas. Etimológicamente, la palabra *cine* proviene del griego κινῆ (kiné), que significa "movimiento" (ver, entre otras, "cinético", "cinética", "kinesiología", "cineteca", etcétera).

Como forma de narrar historias ó acontecimientos, se le considera un arte, y comúnmente, considerando las seis artes del mundo clásico, se le denomina séptimo arte. No obstante, debido a la diversidad de películas y a la libertad de creación, es difícil definir lo que es el cine hoy. Sin embargo, las creaciones cinematográficas que se ocupan de la narrativa, montaje, guionismo, y que en la mayoría de los casos consideran al director como el verdadero autor, son consideradas manifestaciones artísticas, ó cine arte (cine de arte).

Por otra parte, a la creación documental ó periodística se le clasifica según su género. A pesar de esto, y por la participación en documentales y filmes periodísticos de personal con visión propia, única y posiblemente artística (directores, fotógrafos y camarógrafos, entre otros), es muy difícil delimitar la calidad artística de una producción cinematográfica. La industria cinematográfica se ha convertido en un negocio importante en lugares como Hollywood y Bombay (el denominado "Bollywood").

2.1.3.1 Historia

La historia del cine comienza el 28 de diciembre de 1895, fecha en la que los hermanos Lumière proyectaron públicamente la salida de obreros de una fábrica francesa en Lyon.

El éxito de este invento fue inmediato, no sólo en Francia, sino también en toda Europa y América del Norte. En un año los hermanos Lumière creaban más de 500 películas, marcadas por la ausencia de actores y los decorados naturales, la brevedad, la ausencia de montaje y la posición fija de la cámara. El desarrollo de las nuevas técnicas cinematográficas, de una mayor narrativa, y la elaboración de los primeros guiones de ficción, provocó que los hermanos Lumière quedaran en segundo plano en el crecimiento de su cinematógrafo.

El arte de la cinematografía alcanzó su plena madurez antes de la aparición de las películas con sonido. Dado que el cine mudo no podía servirse de audio sincronizado con la imagen para presentar los diálogos, se añadían títulos para aclarar la situación a la audiencia o para mostrar conversaciones importantes.

En los años veinte del siglo XX surge una nueva tecnología que permite a los cineastas agregar una banda sonora a los films, ya sea de diálogos, música o efectos sonoros, que aparecerán sincronizados con la imagen en movimiento.

Mientras que la incorporación del sonido fue rápida y determinó la desaparición del relator y los músicos en vivo, el color tardó más en ser adoptado por el cine. El público era relativamente indiferente a la fotografía en color opuestamente al blanco y negro. Pero al mejorar los procesos

de registro del color y disminuir los costes frente al blanco y negro, más películas se filmaron en color.

Algunos denominan al cine actual *postmoderno*, tanto por su lugar en sucesión al cine clásico como por su proximidad al postmodernismo.

2.1.3.2 Realización cinematográfica

La realización es el proceso por el cual se crea un vídeo. Usualmente, en el cine de producción industrial pueden distinguirse cinco etapas de realización: desarrollo, preproducción, rodaje, postproducción y distribución. La realización supone asumir decisiones tanto a nivel artístico como productivo, y la limitación únicamente está dada por los medios disponibles (presupuesto del que se dispone y equipo con que se cuenta).

2.1.3.2.1 Equipo técnico

Equipo de filmación en rodaje

Producción: El productor cinematográfico es el encargado de los aspectos organizativos y técnicos de la elaboración de una película, complementando así la labor creativa del director. Está a cargo de la contratación del personal, del financiamiento de los trabajos y del contacto con los distribuidores para la difusión de la obra. Un productor que no tiene a cargo aspectos técnicos, sino sólo legales y comerciales, se denomina por lo general "productor ejecutivo". Si su tarea se limita a algunos aspectos puntuales del proceso técnico ó creativo, se lo llama "coproductor".

También forman parte del área el director de producción, el productor ejecutivo, el jefe de locaciones y el asistente de producción.

Dirección: El director cinematográfico es el profesional que dirige la filmación de una película, el responsable de la puesta en escena, dando pautas a los actores y al equipo técnico, tomando todas las decisiones creativas, siguiendo su estilo ó visión particular. Supervisa el decorado y el vestuario, y todas las demás funciones necesarias para llevar a buen término el rodaje. Previamente habrá intervenido en numerosas labores, elaborando el guión técnico, un storyboard con la asistencia de un dibujante, y las plantas, con el auxilio de su asistente. Llevará a cabo la selección de los actores ó *casting* y de los demás profesionales que integrarán el equipo, los escenarios en los que se rodará la película, ya sean localizaciones naturales o decorados en estudio, y suele tener también incumbencia en la redacción final del guión, en colaboración con el guionista.

También forman parte del área el asistente de dirección y el denominado *script* o continuista. Por otro lado, trabaja en conjunto con el director el director de actores.

Guión: El guionista es la persona encargada de confeccionar el guión, ya sea una historia original, una adaptación de un guión precedente o de otra obra literaria. Muchos escritores se han convertido en guionistas de sus propias obras literarias y muchos directores, sobre todo fuera de Hollywood, son también sus propios guionistas.

Dentro del guión cinematográfico se distinguen el *guión literario* ó *cinematográfico*, que narra la película en términos de imagen (descripciones) y sonido (efectos y diálogo), y está dividido en actos y escenas, y el *guión técnico*, que agrega al anterior una serie de indicaciones técnicas (tamaño de plano, movimientos de cámara, etc.) que sirven al equipo técnico en su labor.

También pueden colaborar con el guionista otros escritores (co-guionistas) ó contar con dialoguistas que están especializados en escribir diálogos.

Sonido: En rodaje, los encargados del sonido cinematográfico son el sonidista y los microfonistas. En la postproducción se suman el editor de sonido, el compositor de la música incidental y los artistas de efectos sonoros (*Foley*) y de doblaje, para generar la banda sonora original.

Fotografía: El director de fotografía es la persona que determina cómo se va a ver la película, es decir, es quien determina, en función de las exigencias del director y de la historia, los aspectos visuales de la película: el encuadre, la iluminación, la óptica a utilizar, los movimientos de cámara, etc. Es el responsable de toda la parte visual de la película, también desde el punto de vista conceptual, determinando la tonalidad general de la imagen y la atmósfera óptica de la película.

El equipo de fotografía es el más numeroso y se compone, además del director de fotografía, del camarógrafo, el primer asistente de cámara ó foquista, el segundo asistente de cámara, el cargador de negativos, el *gaffer* ó jefe de eléctricos, los eléctricos u operadores de luces, los *grip* u operadores de *travelling* o *dolly*, los estabilizadores de cámara (*steady cam*) y otros asistentes o aprendices.

Montaje: El montaje cinematográfico es la técnica de ensamblaje de las sucesivas tomas registradas en la película fotográfica para dotarlas de forma narrativa. Consiste en escoger (una vez que se ha rodado la película), ordenar y unir una selección de los planos registrados, según una idea y una dinámica determinada, a partir del guión, la idea del director y el aporte del montador.

El montador hoy en día trabaja con plataformas y programas profesionales como Avid u otros métodos de montaje digital. Puede tener un asistente y a la vez suele trabajar en conjunto con el cortador de negativos, encargado de realizar el armado de la primera copia editada en film, basado en la lista de cortes, generada por el sistema de edición offline.

Arte (*Diseño de producción*): El área artística puede tener un director de arte o varios, de ser necesario. En el caso de haber más de uno, éstos están coordinados por un diseñador de producción, quien está a cargo de la estética general de la película. Estos directores tendrán asistentes y encargados específicos, como escenógrafos, encargados de vestuario, modistas, maquilladores, peluqueros/as, utileros y otros miembros suplementarios como pintores, carpinteros ó constructores. También dependen de esta área especialistas en los efectos visuales y ópticos que se realicen en el rodaje, así como otros efectos realizados durante la fase de postproducción.

Stunts: (Doble (cine)) Los dobles de riesgo o dobles de acción son las personas que sustituyen al actor en las escenas de riesgo, donde la integridad física del actor ó actriz podrían estar en riesgo. En algunos casos la escena de acción demanda de los actores ciertas habilidades de los cuales carecen, en este caso un especialista es contratado para realizar dicha escena. En otros

casos el mismo actor tiene las capacidades necesarias para realizar la escena de acción sin embargo lo sustituyen por un doble para evitar el riesgo de un accidente y así atrasar toda la filmación.

2.1.4 GENEROS CINEMATOGRAFICOS¹⁵

2.1.4.1 *Documental*

A partir de 1895, cuando los hermanos Lumière consiguieron por fin fabricar una versión práctica, portátil y económica del cinematógrafo, se hicieron a la calle para comenzar a filmar secuencias de alrededor de un minuto de duración, lo máximo que duraba cada rollo, que retrataban momentos varios de la vida cotidiana de los parisinos de entonces, como la salida de los obreros de una fábrica, ó la famosa llegada del tren a la estación, que produjo que varios de los espectadores entraran en pánico al creer que la locomotora se les venía encima.

Si bien más tarde los Lumière experimentaron con pequeñas puestas en escena para la cámara, como fue el caso de *El regador regado*, la enorme mayoría de su obra tuvo que ver principalmente con la producción y comercialización de piezas que si bien estaban más cerca del periodismo que de otra cosa, fueron las bases sobre las que se asentó el género que más adelante se convertiría en el documental.

Durante las primeras décadas del siglo XX grandes documentalistas en ambos lados del mundo poblaron las pantallas cinematográficas con filmes tales como *Nanook of the North* del estadounidense Robert Flaherty, *El Hombre de la Cámara* del soviético Dziga Vertov, ó *El Río* del también estadounidense Pare Lorentz. Pero a medida que el público comenzó a verse seducido por el cine de ficción, y los ejecutivos de los estudios comenzaron a su vez a verse seducidos por las ganancias de la ficción, el documental perdió su lugar de privilegio en las salas comerciales.

Varias décadas más tarde, el documental volvió a encontrar un medio idóneo a través del cual difundirse, la televisión. Esto implicó una serie de cambios bastante extensos en cuanto al lenguaje utilizado por el género.

En primer lugar, los documentales debieron abandonar la posibilidad de convertirse en largometrajes para ajustarse a los tiempos de la televisión. El nuevo documental era una pieza de cómo máximo cuarenta y cinco minutos, lo cual lo dejaba listo para ser emitido en un espacio de una hora, con quince minutos sobrantes para publicidad.

La película debió dividirse en bloques de determinada duración para poder hacer los cortes comerciales necesarios. Hubo que dejar de lado la posibilidad de que el espectador asimilase el contenido según sus propios tiempos y preprocesar todo para dárselo servido en bandeja.

¹⁵ Debido a la gran cantidad de géneros y subgéneros que encontramos actualmente en el cine, en este documento solo se describirán las características técnicas y sonoras de 4 de ellos: documental, cine de acción (cien de aventuras y ciencia ficción), cine de suspenso (Thriller, suspenso), y cine de animación.

En definitiva, el lenguaje del documental, nacido en las salas de cine, donde el tiempo para ver, escuchar y asimilar, es mucho más lento y permite que el espectador no solo reciba la información que se expone en la película, sino que también la piense, la critique y la interprete, debiendo adaptarse a las necesidades de otro medio como es la televisión, de ritmo mucho más rápido y de una persistencia mucho más fugaz en la memoria de sus espectadores.

Con todo, el documental se adaptó maravillosamente al nuevo medio y, durante varias décadas, los programas documentales ocuparon mucho espacio en la grilla de las principales emisoras del mundo. Grupos como la National Geographic Association en Gran Bretaña, ó la productora Transtel en Alemania, comenzaron a producir piezas documentales que luego doblaban a varios idiomas y vendían por todo el mundo a canales de televisión de las más diversas envergaduras que transmitían estas producciones semanalmente.

Finalmente, con la irrupción de la televisión por cable a fines de los '80 y principios de los '90, y con la posibilidad que esta dio de dividir hasta el extremo los segmentos de público, nacieron los canales dedicados exclusivamente al género, de los cuales el más importante es seguramente la cadena estadounidense Discovery Networks, poseedora y participante de señales como Discovery Channel, Animal Planet, People & Arts y otras más. Gracias a esto, el futuro del documental como género televisivo parece estar asegurado.

Sin embargo, todo lo antes mencionado no significa que a lo largo de los años, y a pesar de la superpoblación de cine de ficción que llena las salas del mundo, los realizadores hayan abandonado la idea del documental como género cinematográfico. Todos los años varios largometrajes documentales son producidos y distribuidos en un circuito limitado de salas de proyección, así como también se entrega un Oscar en Hollywood al mejor largometraje documental del año.

El único problema de estas películas es su escasa difusión, y la noción ya generalizada en el público de que el documental es algo que se ve en televisión, y no algo por lo que se paga para ver en un cine.

Pero esto puede estar cambiando, la palabra documental parece estar dejando de ser patrimonio exclusivo de la televisión y va ganando lentamente espacio no solo en las salas de cine comercial del mundo sino también en el imaginario social de la audiencia acerca de lo que es cine y lo que es solo un programa de TV.

La mayor parte de este cambio se debe sin duda a la fenomenal irrupción de un realizador que, irónicamente, es poseedor de un estilo claramente televisivo, Michael Moore, escritor, productor y director de *Bowling for Columbine* y de *Fahrenheit 9/11*, la primera ganadora del Oscar al mejor documental y la última ganadora de la Palma de Oro en Cannes en todas las categorías, el premio máspreciado por los realizadores en el mundo.

2.1.4.2 *Acción*

El género acción (inventado en Italia como medio de exaltación de su pasado histórico, para posteriormente ser usado en Rusia para la exaltación de la Revolución Rusa), se divide básicamente en dos ramas: Cine de acción y cine ciencia ficción (sci-fi)

Cine de acción

Los elementos más frecuentes de una película de acción son persecuciones (tanto a pie como con vehículos), tiroteos, peleas, explosiones, robos y los asaltos.

El cine de "acción" surge por la urgencia de clasificar cintas explosivas, con actores populares y con tramas lineales, llenas de espectacularidad y opulencia aparecidas a mediados de los setenta en el cine americano, los locales de alquiler ó renta de películas en formatos caseros son quienes masificaron esta forma de adjetivar a las cintas como de "acción"

La trama suele estar basada en un conjunto reducido de clichés en los que se suele incluir:

Un héroe, un villano, una joven desvalida (que suele ser rescatada por el protagonista), un actor secundario cómico (que puede ser un animal), y un final feliz (que incluye la unión ó boda del protagonista con la chica).

El tratamiento es intrascendente y pseudo-dramático de los conflictos que plantea.

Las escenas de mucha acción: batallas, largas persecuciones (que tiene como único fin demostrar la habilidad increíble de los héroes o de los villanos), siempre se filman en planos cortos (prestando especial atención a los efectos sonoros y en muchas ocasiones exagerándolos).

La construcción de sus personajes es débil y en muchas ocasiones generan vacío en los espectadores, sus personajes son estereotipados y antitéticos (un héroe fuerte, valeroso y un villano por lo general absolutamente malo)

Los personajes luchan por un objetivo: tesoro, resolución de un misterio, rescate de personas. Siempre existe la premisa: El bien siempre prevalece sobre el mal (de tinte un poco más moderno el mal prevalece sobre el bien).

Los protagonistas atraviesan por obstáculos y sufren una transformación a lo largo de la historia.

La acción dramática ocurre alejada de los espacios cotidianos. Siempre en lugares poco usuales: selvas, desiertos, galaxias, etc. (oportunidades para el diseño sonoro).

Frecuentemente la acción sucede en el pasado.

Se le da más peso a la ambientación, vestuario y efectos especiales que al guión.

Cine de ciencia ficción (sci-fi)¹⁶

La ciencia ficción es un género de narraciones imaginarias que no pueden darse en el mundo que conocemos, debido a una transformación del escenario narrativo, basado en una alteración de coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero de tal modo que lo relatado es aceptable como especulación racional.

Se puede definir como un género dentro del cual los hechos narrados suponen una ruptura de la realidad conocida, al igual que en la fantasía y el terror, pero con la diferencia de que para estos hechos subyace una explicación implícita ó explícita de carácter racional. Es decir, que se narran una serie de hechos que no se dan en la realidad, pero se explican de tal manera que dan la apariencia de que podrían darse o haberse dado, sea esto realmente posible ó no.

¹⁶ Es uno de los géneros que para los ingenieros de sonido presenta mayores posibilidades creativas, ya que dentro de sus temáticas y paisajes, coexisten creaturas, universos y posibilidades sonoras que es necesario crear de cero.

Su nombre deriva de una traducción demasiado literal del término en inglés, ya que la traducción apropiada siguiendo las reglas del castellano sería "ficción de/sobre la ciencia" o "ficción científica". Si bien muchos expertos opinan que debería utilizarse éste último, la costumbre está demasiado extendida y sólo muy pocos lo utilizan, quedándose así como su nombre genérico. En cualquier caso, en inglés también muchas veces se escribe con un guión de unión, como "science-fiction", cuya abreviatura mundialmente conocida es "sci-fi", y en este caso podría traducirse de igual modo al español simplemente como "ciencia-ficción".

Temas:

- a) Futuros o alternativas temporales (diacronías), centrándose habitualmente en el desarrollo científico o social.
- b) Posibles inventos o descubrimientos científicos y técnicos.
- c) Contacto con extraterrestres (inteligentes o no) y sus consecuencias.
- d) Diferenciación del ser humano a partir de la comparación con robots, extraterrestres y otros seres superinteligentes.

Elementos:

- a) Exploración y colonización del espacio.
- b) Robots e inteligencias sintéticas.
- c) Vida extraterrestre.
- d) Viajes en el tiempo.
- e) Clonación y manipulación genética.
- f) Futuro apocalíptico o distópico.
- g) Futuro utópico y también sinóptico.
- h) Mundo controlado por ordenadores y tecnología en general.
- i) Una red que conecta a todo el mundo y personas (como Internet).
- j) Seres Humanos con anomalías físicas.

Estilos:

- a) Space opera
- b) Time opera
- c) Ciencia ficción dura
- d) Distopías
- f) Ucronías
- g) Cyberpunk
- h) Postcyberpunk
- i) Steampunk

2.1.4.3 *Suspense (thrillers)*

Los Thriller son básicamente historias de Intriga que se caracterizan por tener un ritmo rápido, acción, héroe(s) ingenioso y un villano(s) poderoso e influyente. El Thriller posee un relato que tiene mayor consistencia y argumentación que otros géneros cinematográficos, y su característica es que todos los elementos propios de un guión (personaje, antagonista, meta, conflicto, ritmo etc.) están al servicio de una intriga, es decir al servicio de una acción que se ejecuta con astucia y ocultamente.

En el Thriller es habitual la incorporación del elemento: suspenso; es por esa razón que a las películas clasificadas en este género narrativo se les llama simplemente "películas de suspenso". Otro nombre que se le otorga al Thriller es el de "Terror Inteligente". Se utilizan técnicas como los Cliffhangers ("ganchos" para que el público espere la próxima entrega: capítulo, episodios etc.).

Así como la función del género de Terror es provocar un interés a través de emociones fuertes que ponen en estado de "alerta" al público; el género de Thriller quiere provocar un interés a través de la emoción, pero al mismo tiempo suma un interés de carácter mental; entonces un Thriller funciona en la medida de que emociona e interesa cognitivamente al espectador.

Características de su Estructura:

- a) Argumento: Tesis bien fundamentadas y generalmente más consistentes que las de otros géneros.
- b) Protagonista: Un tipo duro, ingenioso, acostumbrado al peligro.
- c) Protagonistas habituales: Policías, espías, detectives, marineros, oficiales, pilotos, personajes perturbados mentalmente, etc.
- d) Antagonista: Villanos muy preparados, poderosos e influyentes.
- e) Antagonistas habituales: Asesinos, políticos corruptos, mafiosos, elementos omniscientes: energías, microbios, entidades, agentes químicos, especie sobrenatural etc.
- f) Meta protagonista: Debe frustrar los planes de un enemigo poderoso.
- g) Desarrollo: Su relato posee elementos de peligros, confrontaciones de diversa intensidad y elementos sorpresa.
- h) Temáticas comunes: Frustrar asesinatos, evitar derrocamientos de gobiernos, revelar engaños políticos, sociales o religiosos.
- i) Clímax: Sucede cuando el misterio es resuelto, y el héroe vence al villano salvando su vida y la de muchas otras personas.
- j) Locaciones habituales: Desiertos, regiones polares, ciudades extranjeras, etc. Escenarios que sean desconocidos para una determinada audiencia; mejor si despierta algún tipo de misterio.

2.1.4.4 Animación¹⁷

La definición correcta de la palabra animación proviene del latín, lexema anima, que significaba alma. Por tanto, la acción de animar se debería traducir como "dotar de alma", refiriéndose a todo aquello que no la tuviera.

Según el animador norteamericano Gene Deitch, "animación cinemática es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona."¹⁸

¹⁷ Es uno de los géneros más complejos debido a la construcción desde cero de todos sus elementos. Es capaz de mezclar todos los géneros y subgéneros anteriormente mencionados y al igual que el cine de ciencia ficción ofrece el mayor campo de acción para los ingenieros de sonido.

¹⁸ http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animaci%C3%B3n

Durante el cine mudo

Durante la época del cine mudo y los primeros años del cine sonoro aparecieron las principales formas del cine de animación.

Por un lado, las películas más comerciales, destinadas al público masivo (Walt Disney, Popeye, Betty Boop, etc.), y por otro lado, artistas de vanguardia que contemplaron la animación como una extensión de las artes plásticas y realizaron obras experimentales (Oskar Fischinger, Len Lye, etc.).

Entre medias, infinitas modalidades, desde los cuentos tradicionales en siniestros muñecos animados por Ladislav Starewicz hasta el "reportaje animado" sobre el hundimiento del Lusitania de Winsor McCay.

Largometrajes de animación

El primer largometraje de animación fue mudo y argentino: *El Apóstol* (1917) de Quirino Cristiani, película que se ha perdido porque el celuloide en el que había sido revelado fue utilizado posteriormente, siguiendo la costumbre de la época, en la fabricación de peines.

Otros largometrajes tempranos (que sí están a disposición del público actual) fueron *Die abenteuer des Prinzen Achmed* (Alemania, 1926) de Lotte Reiniger y *Le roman de Renard* (Francia, concluida en 1930 pero estrenada en 1937) de Starewicz. Finalmente, en 1937 Walt Disney estrenó *Blancanieves y los siete enanitos*.

Previamente a la II Guerra Mundial, la animación era utilizada como arma política, en la que se ridiculizaba a los grandes dictadores de la época. Durante la guerra, eran populares entre los soldados americanos las proyecciones y las tiras cómicas de "Ducktators", una serie de cortometrajes de Warner Brothers. Los soldados decoraban las bombas y los aviones con dibujos de "Ducktators".

Después de la Segunda Guerra Mundial hubo un enorme desarrollo de lo que ya era la Industria del Cine de Animación.

En Estados Unidos, se consolidó el *cartoon* clásico con los largometrajes de Disney y los cortometrajes de la Warner Bros. (con artistas como Chuck Jones y Friz Freleng; personajes como Bugs Bunny, el pato Lucas, Elmer, Porky, etc.), de la Metro Goldwyn Mayer (con Tex Avery), y posteriormente el nuevo estilo de la UPA.¹⁹

El National Film Board of Canada promovió todo tipo de experimentos vanguardistas, lo que convertiría a Canadá en una potencia de primer orden. Destaca el trabajo de uno de los principales animadores experimentales y abstractos de todos los tiempos: Norman McLaren. Aún hoy se pueden ver conceptos que inventó McLaren hasta en anuncios y videoclips. Hasta nuestros días, el NFB ha producido la obra de numerosos artistas, entre los que se puede destacar a Frédéric Back, Ryan Larkin, Ishu Patel, Caroline Leaf, Chris Landreth, etcétera.

¹⁹ En este periodo se sentarían las bases del sonido "caricaturesco" o cartoon que se mantiene hasta hoy.

En los países del bloque comunista, el Estado promovió intensamente la animación. Esto permitió a muchos animadores trabajar sin presiones comerciales y crear obras de inmensa variedad y riesgo (y en muchos casos realizaron películas contra el régimen político que sufrían, en clave para pasar la censura). La primera gran figura de este desarrollo fue la del animador checo de marionetas Jiri Trnka, un artista popular y delicado.

En estos años también empezaron a realizarse películas animadas en China y Japón.

La animación y la televisión

En los años 60 y 70, con la popularización de la televisión, los cortometrajes de animación desaparecieron definitivamente de los cines, a partir de entonces limitadas a los largometrajes comerciales, terreno dominado por Disney hasta los años 90. A pesar de ello el cortometraje floreció en otros canales de distribución (festivales, circuitos especializados, etc.), sobre todo con la aparición de numerosas escuelas de animación en todo el mundo.

En Estados Unidos, Hanna-Barbera dominó la animación para televisión y Disney la animación para cine. Sin embargo, en los años 70 algunas alternativas gozaron de favor del público. El más conocido puede ser Ralph Bakshi, con sus primeras películas pertenecientes al movimiento underground (*Heavy Traffic*, *Fritz el gato caliente*) y posteriormente sus películas de fantasía (*El señor de los anillos*, *Wizards*, *Tygra*). Entre los cortometrajistas destacaron John y Faith Hubley. Las industrias de Europa del Este y la URSS, se convirtieron en las más potentes del mundo: la producción fue enorme en volumen y variedad, desde las series de televisión para niños hasta los cortometrajes artísticos más vanguardistas y radicales. De entre los muchos artistas importantes, el más famoso es el checo Jan Svankmajer, que utiliza el *stop-motion* y la plastilina para crear mundos surrealistas. Otros nombres que se pueden mencionar son los de Yuri Norstein, Walerian Borowczyk, Jan Lenica, etcétera.

Osamu Tezuka protagonizó la explosión de los dibujos animados nipones, en lo sucesivo conocidos como Anime. Autor de cómics prolífico, adaptó varias de sus propias obras, consiguiendo el primer éxito con la serie de televisión *Astroboy*, que definió los rasgos habituales del anime: rasgos faciales de los personajes, animación limitada, narración semejante al cine de imagen real, vínculo entre la industria de la animación y la del cómic. Tezuka, un huracán creativo, también realizó largometrajes y hasta cortometrajes experimentales. Durante los años 60 el anime fue habitual en las salas de cine, pero en la década siguiente quedó confinado a la televisión. También hubo notables animadores independientes como Yoji Kuri y Kihachiro Kawamoto.

En Europa occidental los logros fueron más puntuales: películas como *El submarino amarillo* de George Dunning, *Allegro non troppo* de Bruno Bozzetto ó *El planeta salvaje* de Réne Laloux tuvieron repercusión. En el cortometraje destacaron artistas como Raoul Servais, Jean-François Laguionie ó Paul Driessen

El cine de animación en las últimas dos décadas

En las últimas dos décadas, el cine de animación ha conocido un desarrollo sin precedentes. La caída de los regímenes comunistas de Europa del Este ha hecho que se reduzca enormemente la aportación de estos países, sobre todo las facetas menos comerciales, pero sigue existiendo una enorme variedad en el resto del mundo, y por primera vez la enorme diversidad de los

cortometrajes está empezando a hacerse notar, aunque sea con limitaciones, en los largometrajes comerciales.

2.1.5 BANDA SONORA²⁰

Banda Sonora ó soundtrack, como también se la conoce muy a menudo en el argot cinematográfico, significa en este caso el conjunto de palabras, diálogos, efectos sonoros (Foleys, diseño de sonidos, diseño de sonidos de creaturas, diseño de ambientes) musicalización, que acompañan a una película. Normalmente, en cambio, y con algunas raras excepciones, el término alude solamente a la música de un film. Desde un punto de vista musical, se entiende como banda sonora original aquella música tanto vocal como instrumental compuesta expresamente para una película, cumpliendo como función la de potenciar aquellas emociones que las imágenes por sí solas no son capaces de expresar.

2.1.5.1 Las Voces (Diálogos)

De acuerdo a su posición en pantalla las voces se catalogan como:

Voz In: Es la que procede de un hablante encuadrado en el plano.

Voz Off: Es llamada fuera de campo también, proviene de una fuente sonora excluida de la imagen de manera temporal, es el caso en que el por el movimiento de la cámara el hablante queda fuera del plano y solo se escucha su voz, para ser nuevamente visualizado y acusmatizado.

Voz Over: Es aquella voz fuera de campo que proviene de una fuente excluida de manera radical del universo representado (voz narradora). Esta voz puede cumplir diversas funciones como:
Servir de unión temporal entre secuencias distintas.
Recopilar en una unidad superior secuencias autónomas.

2.1.5.2 Voz En Off (Narrador)

Se pueden clasificar los tipos de narrador según criterios muy diversos, por ejemplo de acuerdo a su posición respecto a lo narrado (si se ubican dentro o fuera de la historia) o a su punto de vista.

- a) Según su posición respecto a lo narrado

Narrador homodiegético

Donde *homo* significa mismo y *diégesis* historia. Se refiere al narrador como alguien que la ha vivido la historia desde fuera, pero que es parte del mundo del audiovisual.

Narrador heterodiegético

"Hetero" significa otro, "diégesis" historia. Se trata de aquellos narradores que cuentan la historia desde fuera del mundo del audiovisual, generalmente en tercera persona. El caso más común es el del llamado "narrador omnisciente", que se desarrolla más abajo.

Se divide en dos tipos:

- 1) Narrador Omnisciente: Es aquel que lo sabe todo; como lo que piensan los personajes, lo que sienten, e incluso su pasado. Está en tercera persona, voz narrativa que favorece siempre el objetivismo. También es propio de un narrador omnisciente la distribución de la narración a su antojo, en ocasiones hace una pausa para dirigirse de forma directa al espectador.

²⁰ Debido a la multiplicidad de las definiciones asociadas al termino solo se utilizara la primera definición

2) Narrador de Conocimiento Relativo: Es aquel que relata sólo lo que ve y que no sabe que es lo que piensan los personajes. Está en tercera persona

b) Según el punto de vista

Se distinguen aquí tres tipos de narrador que pueden clasificarse según la narración se dé en primera, segunda o tercera persona (las más comunes son la primera y la tercera; la segunda persona rara vez puede encontrarse en una narración).

Primera persona

En el caso del narrador en primera persona (o también llamado narrador interno), el narrador es un personaje dentro de la historia (homodiegético): actúa, juzga y tiene opiniones sobre los hechos y los personajes que aparecen. En este caso el narrador sólo tiene y aporta información basado en su propia visión de los eventos.

El narrador en primera persona puede ser el propio protagonista de la historia, alguien muy cercano a él y que conoce sus pensamientos y acciones o algún personaje marginal que tenga poco que ver con los hechos que se narran.

- Narrador-protagonista. El narrador-protagonista cuenta su propia historia. El narrador en primera persona (*yo*) adopta un punto de vista subjetivo que le hace identificarse con el protagonista y le impide interpretar de forma absoluta e imparcial los pensamientos y acciones de los restantes personajes de la narración. Es el tipo de narrador que se utiliza en géneros como el diario o la autobiografía.
- Narrador Testigo. El narrador testigo es un espectador del acontecer, un personaje que asume la función de narrar. Pero no es el protagonista de la historia, sino un personaje secundario. Cuenta la historia en la que participa o interviene desde su punto de vista, como alguien que la ha vivido desde fuera, pero que es parte del mundo del audiovisual.
- Monólogo interior. El monólogo interior (también conocido como *stream of consciousness* o como *flujo de conciencia*) fue asimilado de la técnica literaria y trata de reproducir los mecanismos del pensamiento en el audiovisual, tales como la asociación de ideas.

Segunda persona

Es un tipo de narración que se da con relativa escasa frecuencia ya que exige una cierta restricción estilística.

Tercera persona

El narrador en tercera persona o narrador externo se encuentra (en la mayoría de los casos) fuera de la historia, por lo que es un narrador heterodiegético. En este caso, las características del narrador heterodiegético en tercera persona son las siguientes:

- No actúa, ni juzga ni opina sobre los hechos que narra.
- No tiene forma física, ni dentro ni fuera de la historia.

Sin embargo, pueden distinguirse tres tipos de narrador en tercera persona, según el conocimiento que tienen del universo audiovisual.

Narrador omnisciente

Es un narrador que conoce todo respecto al mundo de la historia. Puede influir en el espectador, pero no siempre. Este narrador trata de ser objetivo. Las características principales del narrador omnisciente son que:

- Expone y comenta las actuaciones de los personajes y los acontecimientos que se van desarrollando en la narración.
- Se interna en los personajes y les cuenta a los espectadores los pensamientos más íntimos que cruzan por sus mentes.
- Domina la totalidad de la narración, parece saber lo que va a ocurrir en el futuro y lo que ocurrió en el pasado.
- Utiliza la tercera persona del singular.
- Conoce los pensamientos de los personajes, sus estados de ánimo

Narrador testigo (N=P)

Como un narrador homodiegético el narrador testigo está incluido en la narración pero en este caso especial no es parte de ella, sólo cuenta lo que observa lo que ve, sin participar directamente en los acontecimiento narra en primera persona y en tercera las acciones de otros personajes, además siempre se incluye dentro de la narración pero sólo como un observador. Este personaje solo narra lo que presencia y observa. El narrador testigo cuenta en primera persona puede interrumpir diálogos, dar opiniones pero sus aportes o audiovisuales no hacen cambios notorios. Cuenta lo que ve o escucha.

Narrador protagonista (N-P)

El narrador protagonista cuenta su historia con sus palabras centrándose siempre en él. Narra en 1 persona; es el poseedor de la situación.

Narrador equisciente (N=P)

Conoce lo mismo que el protagonista acerca de la historia. El argumento se centra en un protagonista, y cubre únicamente aquello en lo que el personaje está involucrado. Pero el protagonista no es el narrador; éste último no tiene forma física dentro ni fuera de la historia. Es conocedor de los pensamientos, sentimientos y recuerdos del protagonista, pero no de los otros personajes.

Narrador deficiente (N<P)

El narrador deficiente conoce menos que el protagonista acerca de la historia. Registra únicamente lo que puede ser visto y oído, sin penetrar en la mente de ninguno de los personajes. Por esta razón este tipo de narrador puede recibir también el nombre de *narrador objetivo*, porque no incluye ninguna subjetividad en su narración (ni suya ni de ningún personaje). Este narrador, por lo tanto, es un mero testigo de los hechos que acontecen en la narración, y es el más utilizado en la narración periodística.

Enfoque narrativo múltiple

El enfoque narrativo múltiple o la perspectiva múltiple se da cuando dos o más personajes se refieren a los mismos hechos, pero desde distintos puntos de vista, interpretándolos de distinta manera, combinando varios de los tipos de relación que tiene el narrador directamente con el audiovisual y el recurso literario y expresivo utilizado para contar la historia.

El narrador heterodiegético o extradiegético cuenta la historia externamente, sin tener nada que ver con los hechos relatados. El narrador intradiegético, que cumple únicamente con la función de narrar, lo podemos identificar a través de marcas dentro de la historia.

Encontramos también al narrador homodiegético, y cuentan la historia desde su participación en ella, dentro de este tipo de narrador podemos encontrar una subclasificación como narrador protagonista (autodiegético), quien es el que cuenta su experiencia directamente; y el narrador

testigo (metadieético) que pertenece al mundo del audiovisual, pero cuenta la historia como alguien que la ha vivido desde fuera.

ADR, Doblaje O Looping

El ADR (Automated Dialog Replacement) es la grabación del diálogo que no puede ser salvado en la postproducción, ya sea alguna entrevista, representación teatral, etc. Cuando el audio original no es muy claro, cuando las voces no son muy agradables o cuando es necesario eliminar los efectos del ruido ambiental, se recurre al doblaje. En este proceso se utilizan las voces de los mismos personajes o de locutores profesionales quienes grabarán los diálogos al mismo tiempo y ritmo que se grabó el audio original, es decir hay que seguir el movimiento de los labios (lipsync).

2.1.5.3 Efectos sonoros

2.1.5.4 Foleys y el Diseño de efectos

La sonoplastia ó Foley, que no es otra cosa que el arte de crear y falsear sonidos para hacerlos pasar por otros, (sin que el espectador lo note) reforzando en el momento mismo de su elaboración ciertas intenciones, a través de su manipulación plástica y expresiva.

El Foley ó sonidismo en estudio, es un recurso ampliamente explorado y consolidado desde la radio e ilustrado en películas como *Días de Radio* de Woody Allen y *la Guerra de los Mundos* de Orson Welles.

El artista de Foley recrea los sonidos para la radio, el cine y el audiovisual en una sala de efectos sonoros o Foley stage, reemplazando total ó parcialmente los sonidos tomados en el sonido directo para enriquecer plásticamente la banda sonora.

Los sonidos reelaborados en estudio se pueden clasificar en tres grupos:

- 1) Sonidos de movimiento: Aquellos como el roce de la ropa, roce de cuerpos, incorporarse o sentarse los cuales son producto de las acciones de los personajes.
- 2) Sonidos secuenciales: Aquellos como pasos y acciones continuas, toda una especialidad por su importancia, sincronía con la imagen y la intención evidente en su interpretación. Hay que tener en cuenta para crearlos no sólo la acción, sino el personaje y su psicología.
- 3) Sonidos Incidentales Específicos: Se refiere a los sonidos producidos por los objetos y herramientas en su interacción con los personajes y a los sonidos producto de la naturaleza que inciden de alguna manera en la acción y a los cuales podemos darle ó no valor dramático, o también simbólico.

Los sonidos según la función que cumplen dentro de la banda sonora pueden ser:

- a) Sonidos Objetivos Concretos: Cuya fuente sonora está presente espacio temporalmente en la escena, véase ó no en la pantalla, y que brindan un testimonio de la realidad circundante, suenan de forma similar a como sonaría la fuente real, es decir son verosímiles. De acuerdo con la perspectiva y la distancia a la que se escuchan, pueden ser próximos, circundantes o atmosféricos.
- b) Sonidos Subjetivos: Son aquellos que corresponden a las situaciones anímicas, emocionales u orgánicas de los personajes y la trama, sin que generalmente se evidencie su fuente sonora. Corresponden al sujeto, pueden ser tanto concretos como abstractos, y los clasificamos en dos tipos:
 - Orgánicos: los que son producto del funcionamiento del propio cuerpo del sujeto frente a una determinada situación en la que cobran importancia, tales como respiraciones, palpitaciones, y sonidos gástricos.
 - Mentales: Aquellos que son producto de la mente del sujeto, bien sea de su pensamiento o de su imaginación, ensoñación, ó producto del sueño ó la locura.
- c) Sonidos Poéticos ó Metafóricos: Intervienen a manera de comentario ó narración, no representan objetivamente fuentes que aparecen en la imagen sino que son abstracciones e identificaciones de los sonidos originales que pueden ser de carácter metafórico, descriptivo, alegórico, analogías etc.

Como Grabar Un Sonido Re-Elaborado

Debemos tener en cuenta que el artista de Foley debe estar muy atento no solamente a la acción en sí, sino a la perspectiva sonora, al plano sonoro en que sucede la acción, para ello es muy importante tener como referencia el valor del plano de imagen.

La Perspectiva Sonora:

Se refiere al punto de escucha o de toma del sonido en relación con la acción y el entorno circundante, es comparada con el olor ó el sabor del sonido, es producto de la distancia de la fuente sonora al micrófono y del entorno acústico que media en la transmisión de la onda y no únicamente a la intensidad o volumen. Es la perspectiva lo que permite determinar la distancia y procedencia del sonido.

Planos Sonoros:

De acuerdo con la distancia de la fuente al micrófono podemos establecer los siguientes valores de planos sonoros:

P.P.P.: Primerísimo Primer Plano

Equivale al plano detalle. Pretende maximizar, destacar, resaltar, atemorizar. La fuente sonora debe estar en complicidad con el micrófono muy cerca e incluso en contacto con él. Nos crea una sensación íntima y en ocasiones de mucha intensidad.

P: P: Primer Plano

Es el plano de atención, capta el sonido directo de la fuente únicamente y centra al oyente. Ese sonido pretende comunicar directa y concretamente. Se emplea para las narraciones, locución, y solistas. La fuente se coloca a una cuarta del micrófono, es decir, más o menos unos 15 centímetros, creando la sensación de proximidad con la mínima pérdida de intensidad alrededor de 0 dB en relación con la intensidad original de la fuente.

Segundo Plano

Es el plano de naturalidad o de diálogo. Pretende comunicar, pero a la vez establece el diálogo o interacción de dos fuentes sonoras o personajes. Por esa razón durante el rodaje el sonido directo se toma con un micrófono aéreo (boom).

Se realiza a unos 60 centímetros de la fuente sonora. El sonido es captado de manera directa y con un halo sonoro de las ondas reflejadas creando la sensación de distancia y espacio. "La sensación de distancia usualmente presenta pérdidas de alrededor de 6 dB.

T4P Tercero Cuarto Plano

Es el plano de relación con el entorno, nos permite sentir la acción dentro del contexto de un espacio arquitectónico.

El sonido es captado a más de 1,20 metros de distancia de la fuente la fuente con un micrófono sensible que capte en proporciones similares el sonido incidente, proveniente de la fuente y las ondas reflejadas por los materiales del recinto.

P.I: Plano Infinito o Plano Atmosférico:

Es el más lejano y suave, nos habla del lugar y el momento en que suceden las acciones. Es equivalente en imagen a la panorámica ó gran plano general, pero en el sonido siempre sirve de background ó de colchón de fondo a los demás planos o capas sonoras. Normalmente se realiza tomando el sonido ambiental a distancias de 3 metros en adelante.

2.1.5.5 Musicalización

La excepción de la música

Música de foso y música de pantalla

Se llama música de foso a la que acompaña a la imagen desde una posición off, fuera del lugar y del tiempo de la acción. Este término hace referencia al foso de la orquesta de la ópera clásica.

Se llama música de pantalla, por el contrario, a la que emana de una fuente situada directa ó indirectamente en el lugar y el tiempo de la acción, aunque esta fuente sea una radio ó un instrumentista fuera de campo.

Una música inscrita en la acción puede, en efecto, ser tan "explicativa" como una música en off.

A partir de ahí, los casos mixtos ó ambiguos son fácilmente localizables y delimitados:

a) caso en que la música de pantalla encaja en una música de foso de orquestación más amplia (alguien toca el piano en la acción y la orquesta de foso lo acompaña).

b) caso en que la música empieza como música de pantalla y prosigue como música de foso, alejándose de la acción ó, inversamente, cuando, por el contrario, una música de foso que suena con amplitud queda reabsorbida en una música de pantalla emitida por un instrumento localizado: por ejemplo, en las películas antiguas en el momento de transición entre los títulos de crédito y el principio de la acción.

Costumbres musicales características

Leitmotiv

Un *Leitmotiv* (también escrito Leitmotiv) es una pieza musical que está asociada a una persona en particular, lugar ó idea. Usualmente, son melodías cortas, “Al ser fácil de recordar, proporciona al espectador directrices sólidas y, al mismo tiempo, hace más llevadera la tarea del compositor en medio de las prisas de la producción²¹” aunque también pueden ser progresiones de acordes o simples ritmos. El leitmotiv pueden ayudar a unir un trabajo a un todo coherente y también darle la posibilidad al compositor de relatar una historia sin la necesidad de palabras, ó agregar un nivel extra a una historia ya presente.

La palabra *Leitmotiv* ha sido usada para darle más significado a cualquier tema a tratar, así sea en música, literatura, ó la vida de alguien en general.

La melodía y la eufonía

El concepto de melodía es uno de los más complejos de definir para la teoría musical, porque se hace necesario poner en palabras lo que de manera descriptiva sería más simple y comprensible.

La melodía es el arreglo significativo y coherente de una serie de notas, este arreglo (en la música tonal) se realiza según la tonalidad en la cual se diseña la melodía. La melodía también puede tener un significado emocional, es difícil señalar cómo se produce ese sentimiento, combinaciones de ritmos, alturas de los sonidos, cadencias, velocidad y otros elementos técnicos que pueden ser analizados en las melodías mismas pero no expresados en la definición.

La eufonía hace alusión al matiz que el cantante emplea en la emisión vocálica, así pues, un cantante puede presentar una eufonía clara u oscura. El color se puede analizar, si se estudia mediante los analizadores del espectro sonoro vocálico. En este estudio las coordenadas son la intensidad y la frecuencia, y según se desplaza la gráfica, obtenemos diversos timbres.

La música de cine no debe oírse

Uno de los prejuicios más extendidos en la industria del cine es que la música no debe oírse. La ideología de este prejuicio consiste en la idea más o menos vaga de que el cine, en tanto unidad organizada, exige de la música una función modificada, es decir, únicamente su función servicial.

El cine presenta por lo general una acción hablada; el interés material y el consiguiente interés técnico se concentran en el actor, y todo lo que pueda hacerle sombra se considera un estorbo. En los guiones sólo se encuentran indicaciones muy esporádicas y vagas sobre la música. Si fue

²¹ Adorno, Th W: Disonancias, Introducción A La Sociología De La Música (pag 56)

incorporada como un elemento básico más de la producción cinematográfica fue debido únicamente a la evolución de los medios técnicos del cine sonoro. En realidad, la música nunca ha sido tratada a partir de su propio contenido. Se ha tolerado como a un intruso del que en cierto modo no se puede prescindir.

La Ilustración

La música debe seguir la acción visual e ilustrarla, ya sea imitándola directamente o recurriendo a clichés asociados a los contenidos temáticos o a los estados de ánimo que sugieren las distintas imágenes. La naturaleza es a este respecto uno de los temas favoritos. Por naturaleza hay que entender, en términos del pensamiento más trivial, lo contrario de la ciudad.

La ilustración es una posibilidad dramática entre muchas otras,

Actualmente el uso ilustrativo de la música da lugar a una duplicación redundante. No resulta económica, salvo cuando se trata de efectos muy específicos o de la interpretación minuciosa de la acción visual.

Geografía e historia

Si una secuencia muestra una ciudad holandesa con sus canales, sus molinos de viento y sus zuecos, el compositor tendrá que acudir a la biblioteca del estudio cinematográfico en busca de una canción popular holandesa que pueda desarrollar como tema musical. La música se utiliza como el vestuario o el decorado, aunque no resulta tan específica ni distintiva.

Las características nacionales específicas pueden ser captadas musicalmente si se prescinde de la imposición de ese abanderamiento musical y nacional de sesgo exhibicionista.

El uso de clichés musicales

Música que entra en acción justo cuando, en nombre del «ánimo» ó de la tensión, se intentan conseguir efectos particularmente específicos.

La evolución de la música avanzada durante los últimos treinta años ha desarrollado una reserva inagotable de nuevas posibilidades materiales que aún están por estrenar. No hay ninguna razón objetiva para no usarlas en la música de cine.

3. METODOLOGIA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El enfoque de esta investigación es de tipo Histórico-hermenéutico; definido como el paradigma de la ciencia que permite, con fines de conocimiento, la comprensión como un proceso de interpretación de la realidad. Para este paradigma, la función humana del conocimiento varía dependiendo de los estándares culturales de cada época histórica, careciendo por lo tanto de un estatuto meramente objetivo y universal (Lúquez, P.,Reyes,L., cols,2004)²².

Lo hermenéutico se corresponde con los procesos a través de los cuales se pueden ordenar datos, que surgen como producto de una confrontación dialéctica. Tal ordenamiento se logra con base en la comprensión de la realidad mediada por los significados de los datos y la información obtenida (Lúquez,P.,Reyes,L., cols,2004)²³.

El estudio del conocimiento desde este marco, supone la necesidad de encontrar categorías nuevas de análisis, que permitan interpretar, argumentar, descubrir, no sólo el qué y el para qué, sino el cómo se construye el conocimiento. El conocimiento se construye a medida que se avanza en el proceso de investigación (Lúquez,P.,Reyes,L., cols,2004)²⁴

3.2 LINEA DE INVESTIGACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA/ SUBLINEA DE FACULTAD / CAMPO TEMATICO DEL PROGRAMA

Dentro de los procesos Académicos fundamentales delimitados en el Proyecto Educativo Bonaventuriano (2007), la investigación es considerada una de las dimensiones sustantivas de la Universidad. En dicho documento, se hace énfasis en que la investigación es una actividad presente en todas las áreas del saber, que posibilita el desarrollo de la ciencia y la tecnología, y el de disciplinas sociales, humanísticas y artísticas, del conocimiento, de la interpretación y de la solución de problemas propios de la sociedad.

Una de las modalidades de investigación, es la formativa, la cual busca fomentar la interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad, incorporando en las actividades de formación, procesos que desarrollen actitudes, capacidades y operaciones intelectuales, que busquen inferir, deducir y elaborar conceptos. Dentro de sus objetivos fundamentales se encuentra la idea de formar para la investigación metódica, la reapropiación del conocimiento y la autoformación, para la aplicación de principios científicos y el pensamiento propio y creativo. En la investigación formativa se hace énfasis en el conocimiento, manejo y revisión permanente de los métodos de investigación. El presente trabajo de grado se considera entonces, investigación formativa (Proyecto Educativo Bonaventuriano, 2007)²⁵.

²² LÚQUEZ, P, Reyes, L., cols. Aproximación a una metodología para el estudio cualitativo de la construcción del conocimiento

²³ ibid

²⁴ ibid

²⁵ Universidad de San Buenaventura Proyecto Educativo Bonaventuriano. Cap.2: Proyecto Educativo Bonaventuriano

Esta investigación se encuentra dentro de la línea de investigación Tecnologías Actuales y Sociedad, de la Facultad de Ingeniería de Sonido de la Universidad de San Buenaventura; la sublínea de Investigación: Procesamiento de Señales Digitales y/o Analógicas, y al campo de investigación Grabación y Producción.

3.3 TECNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Como parte del desarrollo de este proyecto fue necesaria la recolección de datos a fin de argumentar teóricamente, los procedimientos y técnicas que se utilizaron. Para ello se recurrió a diferentes fuentes de información, entre ellas, las fuentes documentales: a) bibliografía de fuentes primarias y secundarias, b) publicaciones realizadas a través de la red y los medios electrónicos por grupos de investigación y, c) documentos que se encuentran en facultades de música ó cine de la ciudad de Bogotá.

De esta manera se logró abarcar gran parte de la teoría asociada a la construcción de banda sonora, que en muchos casos y durante mucho tiempo, se ha venido realizando de manera empírica.

Se realizó a la vez una revisión filmográfica: a) Se estudiaron aproximadamente 80 películas de los diversos géneros cinematográficos, y b) se editaron las secuencias que ilustraban más claramente cada uno de los puntos a ser tratados como componentes de la banda sonora.

Adicionalmente, se realizaron cuadros con categorías teóricas resultantes del marco conceptual construido, método que tuvo como objetivo el posibilitar ir decantando los datos sin perder información, tornándola manejable. La organización de la información en categorías, inicialmente teóricas y posteriormente emergentes, permitió convertir toda la información recolectada en forma de material escrito, visual y sonoro, constituyéndose esta información como el universo de análisis, a partir del cual comenzó la etapa de categorización final. Los datos fueron organizados de acuerdo con patrones de información tendientes a estructurar el conocimiento, alrededor del problema planteado (Bonilla,E.,Rodríguez, P,1997)²⁶.

3.4 VALIDEZ DE LOS RESULTADOS

Dentro del contexto de la calidad metodológica del estudio, se utilizó la triangulación como una alternativa para aumentar la calidad y fortaleza de los datos obtenidos. La triangulación se refiere al uso de varios métodos (que pueden ser cuantitativos ó cualitativos), de fuentes de datos, de teorías, de investigadores ó de ambientes en el estudio de un fenómeno. Este término metafórico representa el objetivo del investigador en la búsqueda de patrones de convergencia para poder desarrollar ó corroborar una interpretación global de un fenómeno, objeto de la investigación (Gómez Restrepo,C., Okuda,M,2005)²⁷.

En el presente trabajo se triangularon las teorías, la producción de categorías a partir de la elaboración del investigador, y las relaciones sonido-imagen. Como producto de la triangulación se obtuvieron categorías tendientes a realizar un aporte en la construcción del conocimiento acerca del problema del presente trabajo de grado. El producto de dicha triangulación se

²⁶ BONILLA E Rodríguez, P. Más Allá del Dilema de los Métodos.

²⁷ GÓMEZ Restrepo Okuda. Métodos en Investigación: Triangulación

consignó en cuadros categoriales contruidos por el investigador. Las conclusiones finales discuten la información y elaboración que se produjo a partir de dicho método.

Acerca de la triangulación, se plantea que es una herramienta enriquecedora que le confiere a un estudio rigor, profundidad, complejidad y permite dar grados variables de consistencia a los hallazgos. Permite a la vez reducir sesgos y aumentar la comprensión de un fenómeno. (Gómez Restrepo,C. Okuda,M,2005).

3.5 HIPÓTESIS (PREGUNTA)

El entendimiento de todos los componentes de la banda sonora permite ampliar los universos sonoros llevándolos más allá del sonido acción o sonido real, y ampliar el impacto que el audiovisual tiene sobre el espectador.

3.5 VARIABLES (CATEGORIAS)

A continuación se presentan las categorías que sirven como base a este estudio. Se presentan dos grupos de categorías: teóricas y emergentes. Estas últimas son producto de la información y el conocimiento obtenido en el desarrollo del problema.

3.5.1 Variable Independiente (CATEGORIAS DEL MARCO TEORICO)

- Sonido Directo: se refiere al sonido capturado in situ y que es referente de la acción.
- Diálogos: se refiere al tipo de narrador y su posición respecto a su posición en pantalla y su posición respecto a lo narrado
- Efectos Sonoros: sonidos que se corresponden con la imagen y que son producto de la interacción en pantalla.
- Foleys: crear o falsear sonidos para hacerlos pasar por otros
- Diseño De Sonidos: se refiere a los sonidos creados, de manera sintética o no, para representar objetos o elementos artificiales que se ven en pantalla
- Diseño De Sonidos De Creaturas: Sonidos creados a fin de recrear y dar vida a creaturas (Extraterrestres, animales extintos, personajes fantásticos) que son producto de la imaginación del guionista.
- Diseño De Ambientes: sonidos que sirven de marco espacio-temporal para la ubicación del espectador.
- Musicalización: aquella música tanto vocal como instrumental compuesta expresamente para un audiovisual.

3.5.2 Variable dependiente (CATEGORIAS EMERGENTES)

- Impacto Emocional
- Creación De Escenarios
- Sustitución De Imágenes

4. DESARROLLO INGENIERIL

Para la ejemplificación de los diversos géneros cinematográficos, se realizó un audiovisual de tipo documental, que muestra a través de diversos fragmentos de películas, un desglose de los componentes de la banda sonora, que sirven de puente entre la teoría que los describe y su aplicación real en el mundo del cine.

En la primera parte se describe el proceso de construcción de la banda sonora de 2 cortometrajes nacionales (*La calle de la luz*, *Memorias Rojas*), en los que el autor participó como diseñador de banda sonora, que problemas se presentaron y como se dio solución a ellos.

La segunda sección describe (a través del uso de fragmentos representativos de diversas películas) situaciones típicas de cada género cinematográfico (Documental, Acción, Suspense, animación) fragmentos en los que se descomponen las secuencias y se hace un análisis de las características de la banda sonora de cada una de ellas.

La selección de dichos fragmentos está dada por:

- Son reconocidas de forma clara como películas representativas de su género.
- Porque su tratamiento sonoro ejemplifica de manera clara los componentes de la banda sonora asociada a su género cinematográfico.
- Por el impacto que lograron al ser comparados con ejemplos que describían situaciones similares.

La dinámica del audiovisual-documental que se realizó, está dada por una voz en off que indica y señala los componentes de la banda sonora, a la vez que comenta el tipo de tratamiento que se dio a la música y a los efectos, a la relación entre ellos y sienta las bases para la comparación entre géneros.

Primera Parte

El diseño de una banda sonora se estructura de forma similar al de la producción de un audiovisual, es decir se siguen las fases de Preproducción, producción y postproducción. (Estas fases están descritas para los cortometrajes nacionales.)

Preproducción

Constituye uno de los procesos más importantes en la realización de este tipo de proyectos, debido a que se trata del diseño y preparación inicial para la producción del audiovisual. Aquí se preparan y estudian las necesidades de cada proyecto y se anticipa y programan las labores que se realizarán y el orden en que se realizarán.

Casting de actores, locaciones

La calle de la Luz (género acción y caricatura) se buscó una locación que permitiera la inserción de croma key (pintura verde de fondo para su posterior eliminación e inserción de fondos

artificiales). Memorias Rojas (Suspense-Acción) requería ser filmada en exteriores y se eligió una vereda en el municipio de Suesca.



Realización de planos técnicos y montaje

Una vez elegida la locación, se realizaron dos visitas previas al rodaje de la película con el equipo técnico para establecer todos los planos rodados, es decir, la ubicación espacial tanto de los actores como de las cámaras, y los ángulos desde los cuales se hicieron las tomas, así como el orden de grabación de las escenas de acuerdo con la luz y la distancia de las locaciones, la posible colocación de los micrófonos, el uso en algunos casos de micrófonos inalámbricos debido a la extensión de los planos etc. Todo esto para optimizar los tiempos de grabación.

Propuesta Estética y tratamiento audiovisual

Debido a las características de género de los 2 audiovisuales (suspense-drama, acción-animación), cada uno requirió un tratamiento diferente.

Memorias rojas sería filmada en exteriores e interiores, y con la particularidad de estar ambientada en los años 50's.

La calle de la luz sería filmada en interiores, pero los efectos visuales ubicaban al personaje en diversos exteriores.





Propuesta musical y diseño sonoro

Memorias rojas debía ser realista en el sonido, no se consiguieron escopetas o armas de fuego de la época y se recurrió a la utilización de armas de aire comprimido, esto se soluciono utilizando bancos de sonidos para el doblaje del disparo como tal y la grabación de Foleys para el sonido del percutor y la carga de las escopetas. El resto de los sonidos acción fue grabado en los escenarios y para responder a la ambientación temporal de los años 50's se recurrió al uso de música de tipo folclórico andino (bambuco)

Captura de sonido en escena

Para los 2 cortometrajes, los diálogos fueron capturados con un micrófono boom Senheiser, y para la grabación de los sonidos acción se utilizo un micrófono B2PRO de Behringer.



Se contaba también en Memorias Rojas de 2 micrófonos de solapa Senheiser, que resultaron inapropiados debido a la cantidad de movimiento de las escenas de acción

Edición de audio y video

La edición de ambos cortometrajes se realizo en Final Cut, ya que su interface permite la edición multicanal tanto de video como de audio.

Ambos cortometrajes presentaron problemas de audio, que requirieron el doblaje de voz y procesos de limpieza y restauración.

Grabación de efectos de audio

Los golpes y patadas necesarios para Memorias Rojas fueron grabados golpeando un saco lleno de ropa.

Los pasos que se daban sobre la tierra y el pasto fueron grabados masticando cereales y se mezclaron con el sonido real.

El sonido de las sandalias fue doblado caminando sobre un piso de madera.

Para la calle de la luz se utilizaron bancos de sonidos con efectos tipo cartoon

Musicalización

La musicalización respondía en ambos casos a una necesidad de correspondencia temporal (memorias rojas, años 50's) o geográfica (calle de la luz, New York, Broadway).

El uso de la música en memorias rojas tenía una función ilustrativa (melodías asociadas a padre e hija) que servían para mostrar la relación amistosa y a la vez distante entre padre e hija, o una función dramática (uso de leitmotiv relativo a la muerte) que sirve para entrelazar diferentes planos que desconectan emocionalmente a la hija de su padre.

En la calle de la luz la idea era musicalizar utilizando gags y clichés musicales a la vez que se ilustraba la imagen (caminatas al compás del jazz o el uso de la canción "Singing in the Rain"²⁸ a la vez que se imitaba la famosa secuencia de Gene Kelly cantando bajo la lluvia)

Doblaje de voces

Algunos diálogos de memorias rojas fueron doblados en estudio y mezclados con el audio original para mantener la continuidad del sonido y evitar el efecto de voz en off que presentan gran cantidad de películas que son dobladas al español.

²⁸ "Singing in the Rain" película dirigida por Stanley Donen, música de Nacio Herb Brown

Segunda Parte

Género Documental

Para el género documental por su naturaleza realista, requiere primero de la grabación in situ para lo cual se acostumbra utilizar un boom, lo cual implica la participación de al menos 2 personas en la grabación (un camarógrafo y un sonidista), pero no siempre se considera el boom como la mejor opción, ya que existen casos en los que el ruido de fondo no permite ubicar en contexto correctamente al entrevistado, o debido a las particularidades del entorno, el sonido ambiente resulta fundamental para la construcción del documental (caso expositivo) en cuyo caso se recomienda el uso de micrófonos de solapa.

Ejemplo 1 (Buena Vista Social Club, Dir. Win Wenders, 1999)

Sonido directo, Diálogos, Efectos sonoros Vs Impacto Emocional, sustitución de imágenes



En este caso, el sonido del entorno diegético, sino los sonidos recogidos a lo largo del documental del documental expositivo se acostumbra visitar los sitios que hacen parte del entorno social del entrevistado, no siendo siempre recomendable exponerse mucho utilizando un boom, así que se recomienda el uso de micrófonos de solapa.

Ejemplo 2 (Buena Vista Social Club, Dir. Win Wenders, 1999)

Sonido directo, Diálogos, Efectos sonoros Vs Impacto Emocional, Creación de Imágenes



En este caso en particular la musicalización corría por cuenta de los propios músicos, lo que permitía, diversos juegos entre el sonido directo, la música diegética, las voces en off, y la música fuera de campo.

Ejemplo 3 (Surplus, Dir. Erik Gandini, 2003)
Sonido Directo, Musicalización VS Impacto Emocional, sustitución de imágenes



En este documental de tipo interactivo, la construcción de la banda sonora se hace recurriendo a los sonidos ambiente y a partir de ellos y con composiciones de tipo concreto, se construye un dialogo que sirve para guiar y dar ritmo a la imagen.

Ejemplo 4 (Koyaanisqatsy, Dir. Godfrey Reggio, 1983)
Musicalización VS Impacto Emocional, sustitución de imágenes



En este documental el proceso responde más al recurso de la ilustración, en donde el sonido es acompañado por una imagen (o al contrario)²⁹ y construye a partir del frenesí de la ciudad, una música acorde a ese ritmo, los efectos sonoros solo corresponden al ruido de fondo de la ciudad.

²⁹ Phillip Glass compositor de la banda sonora, trabajo a la par junto al director para poder construir una música acorde con la imagen, pero que no dependiera únicamente de esta.

Genero Acción

EJEMPLO 5 APOCALIPSE NOW (Francis Ford Coppola, 1979)

Sonido directo, diseño de sonidos, Diálogos, Foleys VS creación de escenarios, Impacto Emocional

Esta secuencia se inicia cuando uno de los pilotos informa al comandante de tropa del ejército acerca de su cercanía a una villa. El comandante le explica a un soldado novato que cuando estén a una milla pondrán a Wagner y su cabalgata de las walkirias, que sirve para asustar a habitantes del poblado que atacaran. El efecto sonoro más notorio son las hélices de los helicópteros que se mantienen casi constantes desde el inicio de la película. Al iniciar la música,



esta es reproducida por parlantes dispuestos en los helicópteros. Se empieza a jugar con las sonoridades adentro y fuera de los helicópteros para irse distanciando poco a poco de los helicópteros. La música deja ya su carácter "on the air" y se convierte en música de fosa, es decir ya no hace parte del plano.



La música se detiene y se escuchan los sonidos ambiente de un tranquilo poblado, unas voces de niños al fondo del plano sonoro. Se escucha un aumento gradual de la música que viene desde cero, se crea un caos y los niños empiezan a correr.



La música llega a su tope anunciando la próxima llegada del ejército.



Mientras la música continua, las hélices siguen girando, pero su efecto es un poco ahogado y solo se escuchan las bajas frecuencias. Se escuchan claramente los Foleys de los cascos de los soldados en un plano diferente casi en off.



Comienza el ataque y la música de alguna manera opaca los efectos de los disparos que se mantienen en segundo plano



El sonido de las ametralladoras las explosiones y las voces de los pilotos, son los pocos sonidos que se distinguen.



Los efectos sonoros empiezan a hacerse más claros y las explosiones y disparos pasan a un primer plano y ya se distinguen voces y gritos en segundo plano.



Para este instante la música ha pasado gradualmente a ser nuevamente "on the air" Ya todos los efectos sonoros están en primer plano.

La música permitió suavizar los cambios bruscos de plano y los repentinos cambios sonoros.

Al terminar la música los cambios se sienten demasiado bruscos al pasar del interior de un

helicóptero a otro.

Acción-Ciencia Ficción (Sci-fi)

Ejemplo 6

Guerra de las galaxias (Dir. George Lucas. 1999)

Diseño de sonido de criaturas (construcción de diálogos y lenguajes), diseño de ambientes VS impacto emocional y creación de escenarios



Para la creación de los lenguajes alienígenas de los personajes de Star Wars, Ben Burtt³⁰(diseñador sonoro de Star Wars, Apocalypse Now, El Padrino), descompuso y editó fonéticamente cientos de palabras, y las reeditó para componer nuevas palabras y expresiones. “La meta era crear claridad emocional”³¹

Ejemplo 7

Transformers (Michael Bay, 2007)

Diseño de sonido de criaturas (construcción de diálogos y lenguajes), Diseño de sonidos VS impacto emocional y creación de escenarios



³⁰ Diseñador sonoro de la saga de Star Wars

³¹ Extraído de : <http://www.starwars.com/bio/benburtt.html>

En la película Transformers, uno de los robots debe comunicarse con un humano, la construcción de este dialogo se hace a partir de frases celebres asociadas a diversos personajes de la vida pública estadounidense, (Richard Nixon, John F. Kennedy, Elvis Presley) lo cual en nuestro contexto no funciona muy bien debido a la distancia con estos personajes, pero que seguramente allí si funciono bastante debido a la popularidad de dichas voces.

Puesto en un contexto más local equivaldría a utilizar las voces de ex presidentes o personajes de la vida pública colombiana repitiendo las frases que los hicieron celebres como: "bienvenidos al futuro" o "trabajar, trabajar y trabajar".

Ejemplo 8

Guerra de las galaxias (Dir. George Lucas. 1999)

Diseño de sonidos, Diseño de ambientes, Foleys, Efectos sonoros, Diálogos VS Impacto Emocional, Sustitución de imágenes



El sonido de los sables de Star Wars, fue creado originalmente, partiendo del sonido de un proyector dañado, al que se le fue alterando el pitch gradualmente y que se armonizo con el motor de otro proyector, adicionalmente se agrego el sonido del tubo catódico de un televisor sintonizado entre dos canales

Ejemplo 9
Guerra de las galaxias (Dir. George Lucas. 1999)

Diseño de sonidos, Diseño de ambientes, Foleys, Efectos sonoros, Diálogos VS Impacto Emocional, Creación de escenarios



Para la creación de sonido de los Pod, se mezclaron los sonidos de carros de carreras, botes de competición de alto octanaje y helicópteros,
Se utilizaron también sonidos de librerías de sonidos para recrear los sonidos de tipo eléctrico y electrónico.

Genero suspenso

Retraso

En el cine de suspenso se acostumbra ocultar parte de la información, “con el fin de crear ascensos en la curva de interés dramático”³², para ser revelada por partes en nuevos puntos de interés dramático.

Ejemplo 10

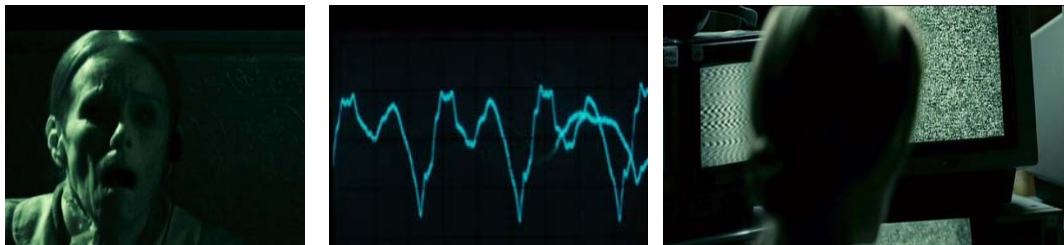
El orfanato (Dir. Juan Antonio Bayona, 2007)

Diseño de sonidos, Diseño de ambientes, Foleys, Efectos sonoros, Diálogos VS Impacto Emocional, Creación de escenarios, Sustitución de Imágenes.

En este ejemplo una psíquica recorre una casa antigua esperando encontrar algo que de pistas acerca de la desaparición de un niño, la casa está dispuesta con cámaras y micrófonos. Ella está siendo monitoreada desde otra sala; los personajes que se encuentran allí escuchan todos los sonidos de la casa a través de unos parlantes (sonido on the air). Aquí la musicalización es tenue y tiene como fin mantener las líneas de edición, ya que constantemente hay alternancia de las imágenes provenientes de todas las cámaras ubicadas en la casa, a la vez que se presenta un cambio entre el sonido directo del lugar donde ella se encuentra y el sonido on the air de la otra sala.



Después de recorrer gran parte de la casa, la psíquica se acerca a una habitación de donde dice provienen ruidos. A medida que se acerca se escuchan pasos provenientes de dicha sala y voces de niños que hablan tenuemente, ella, que está del otro lado de una puerta, les pregunta que si se encuentran bien, a lo que responden que alguno está muy enfermo y los llantos y gritos aumentan, (la musicalización consiste en un arpeggio que se repite que va dando paso a un crescendo de orquesta y que se confunde con tonos puros provenientes de los aparatos de monitoreo) ella decide abrir la puerta.



³² Sánchez-Escalonilla, Antonio: Estrategia Del Guion Cinematográfico (pag 218)

(se escuchan varias voces , mucho llanto, gritos, en este punto la música genera bastante tensión) y ella (la cámara no permite ver qué ocurre), pone cara de espanto, el sonido se hace cada vez más confuso (se abre el plano de la cámara para mostrar lo que la rodea) y las voces son lo único que evidencia la presencia de tales niños y que terminan por convertirse en ruido, las cámaras también parecen dañarse, ocultando la poca información que se la había dado al espectador, extendiendo así el misterio que rodea a la casa.

Sorpresa

Este recurso se acostumbra en las películas tanto de acción como en las de suspenso y terror y consiste básicamente en la acusmatización repentina de un personaje (bueno o malo) u objeto dentro del plano o pantalla (así como la visualización de este).

Ejemplo 11

El orfanato (Dir. Juan Antonio Bayona, 2007)

Diseño de sonidos, Diseño de ambientes, Foleys, Efectos sonoros, Diálogos VS Impacto Emocional, Creación de escenarios, Sustitución de Imágenes.



Aquí el personaje principal se cruza mientras está en su vehículo, con otro personaje (en este caso una anciana) que le permitirá desentramar la historia que poco a poco ha venido construyendo.



La anciana al verla trata de huir. (Se manejan aquí las diferencias entre el sonido al interior del vehículo y el exterior (sonido ambiente, otros vehículos, voces, pasos)), la música intenta crear una atmosfera infantil.



Se da media vuelta y se aleja unos pasos y repentinamente un bus la atropella (la acusmatización del bus tarda alrededor de 1 segundo antes de aparecer en pantalla).



Genero animación

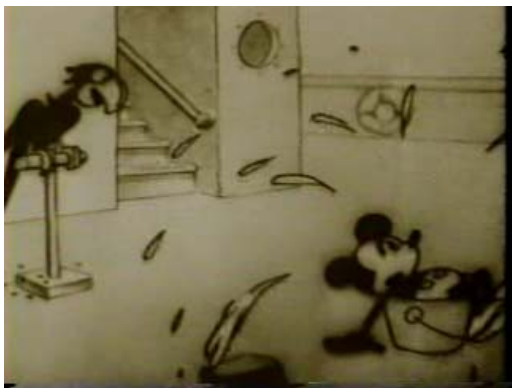
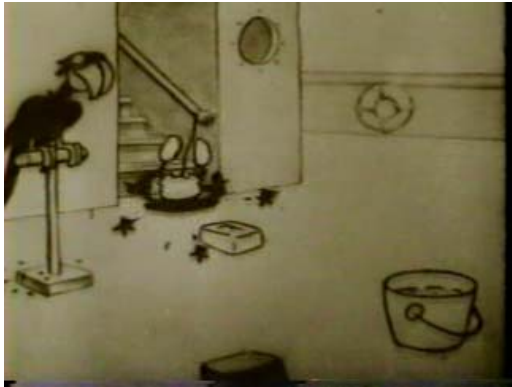
Primera animación (Mickey- Mousing)

Ejemplo 12

Steam boat Willie, (Disney, 18 de noviembre de 1928)

Diseño de sonidos, Foleys, Efectos sonoros VS Impacto Emocional, Creación de escenarios, Sustitución de Imágenes.

En el comienzo de la era del sonido, era tan sorprendente oír gente hablando, cantando y moviéndose en sincronía que casi cualquier sonido era más que aceptable³³. Para los personajes animados esto no funcionaba: ellos eran criaturas de dos dimensiones que no hacían ruido en absoluto a menos que la ilusión fuera creada a través de sonido fuera de contexto: sonido de una realidad transpuesta a otra (sonido de nuestra realidad transpuesta en la imagen). Para esta película se dispusieron de 17 efectos sonoros.



³³ Murch Walter : Stretching Sound to Help the Mind See (<http://www.filmsound.org/murch/stretching.htm>)

Gags

Ejemplo 13

Tom Y Jerry (William Hanna & Joseph Barbera, 1951)

Diseño de sonidos, Diseño de ambientes, Foleys, Efectos sonoros, Diálogos VS Impacto Emocional, Creación de escenarios, Sustitución de Imágenes.

Este tipo de animación se caracterizo siempre por el uso de efectos sonoros particulares para determinados eventos y por lo general eran realizados por un instrumento de una orquesta sinfónica. Ejemplo: cuando algún personaje se estrella, se escucha el sonido en conjunto del timpani y de los platillos.



La ilustración hace parte fundamental de este tipo de animación (a cada sonido le corresponde una acción) en este caso la música jazz va al ritmo de el gato y un gag acompaña al sonido del ratón.³⁴



Uno de los sonidos mas populares y recordados es Glup (pasar saliva) asociado a la culpa o al temor de ser castigado.



A este tipo de acción en pantalla le correspondía un gag como el descrito arriba.

³⁴ Son famosos los episodios donde la acción es marcada por el estudio opus 10 num 12 de Chopin o el vuelo del moscardón de Rimsky Korsakoff

Realismo

Ejemplo 14

5 obstrucciones (Lars Von Trier, 2005)

Voz en Off, Diseño de sonidos, Diseño de ambientes, Efectos sonoros, Diálogos VS Impacto Emocional, Creación de escenarios, Sustitución de Imágenes.

Realizado con la técnica de rotoscopia, esta película utiliza el sonido directo para agregarle fortaleza a lo ocurrido en la imagen, que si bien es de tipo caricaturesco trata en realidad de imitar la realidad.



Se mezclan aquí la voz en off del personaje (es correspondida por la imagen pero es agregada posteriormente), la lluvia (que tiene la intención su ubicar geográficamente al espectador) los sonidos de un río, un barco, la respiración de un personaje que fuma (haciendo énfasis en la aspiración y exhalación del humo).



Aquí, la banda sonora es más simple; la música cubana permite la ubicación geográfica, nuevamente el sonido del cigarro, ahora más profundo, el roce de la ropa, el crujido del piso de madera del piso.



Música del Brasil, el sonido del agua chocando suavemente contra la barca, de fondo una máquina de escribir, y la voz en off relatando aquella historia

Ejemplo 15

Matrix Revolutions, (Larry y Andy Wachowski, 2003)

Diseño de sonidos, Diseño de ambientes, Foleys, Efectos sonoros VS Impacto Emocional, Creación de escenarios, Sustitución de Imágenes.



Este ejemplo tiene como intención mostrar como el sonido reconfigura nuestra realidad al jugar con nuestra percepción



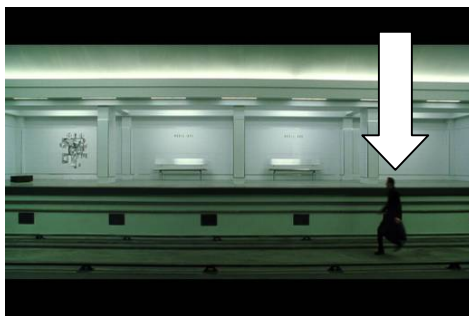
La banda sonora en este ejemplo está compuesta por el sonido ambiente (ruido de corriente eléctrica + zumbido de lámparas halógenas), unos pasos, el sonido interno de la respiración, y las notas de un acorde que se extingue y que proviene de la escena anterior



Aquí se muestra a la fuente procedente del lado izquierdo de la pantalla; en un sistema estéreo, el sonido se muestra acorde a su posición relativa en la pantalla (a la izquierda).

Desde el punto de vista topológico y espacial, la lógica y el condicionamiento dado por el cine supondría:

Primero un cambio de plano que muestre al sujeto recorriendo un túnel y un reposicionamiento del sonido de los pasos ubicándolos centralmente (sistema estero)



Sin embargo se presenta un juego con el paneo y con el mismo plano general, sentimos que los pasos que se siguen alejando a la izquierda pasan a ser inmediatamente acusmatizados a la derecha del plano, anticipando la llegada del personaje por la derecha de la pantalla, construyendo un escenario imposible de imaginar en la vida real.

Ejemplo 16

Los Infiltrados (Dir. Martin Scorsese, 2006)

Diseño de sonidos, Diseño de ambientes, Efectos sonoros, Diálogos VS Impacto Emocional, Sustitución de Imágenes.



En esta escena el sonido de una mosca distrae a uno de los personajes, quien le sigue con la mirada

De un manotazo consigue aplastar la mosca, aquí es donde el sonido hace las veces de constructor de imágenes, ya que no fue necesaria ninguna mosca, tampoco fue necesario agregar planos o complicar el montaje y a partir del sonido de la mosca que fue agregado en postproducción, se construye esta escena que finaliza con el gesto de lamer la mano con la que mato a la mosca y diciendo "se aprende mucho viendo comer a la gente" , el montaje sonoro no resulta complicado pero ayuda a la construcción del personaje.

5. PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS

Basado en el marco teórico se definieron unas categorías teóricas asociadas a la banda sonora y que presentan diferentes características dependiendo del género cinematográfico.

Estas categorías teóricas son: sonido directo, voz en off, efectos sonoros, foleys, diseño sonoro, diseño de creaturas, diseño de ambientes y musicalización.

Tabla 1. Categorías teóricas (Genero Documental)

	<i>Sonido directo</i>	<i>Voz en off (narrador)</i>	<i>Efectos sonoros</i>	<i>Foleys</i>
Género Documental	Constituye el pilar fundamental de este género, su importancia radica en la veracidad que manifiesta.	Su uso es habitual en él género y es quien marca el ritmo de las imágenes. Tiene una función que puede ser narrativa (al contar la historia) de control (incide sobre el discurso descrito por las imágenes), comunicativa (se dirige directamente al interlocutor tratando de influir en él), testimonial (se refiere a sus fuentes de información, sus recuerdos etc.). Presenta por lo general las situaciones descritas con imágenes subrayando la importancia de estas. Su papel dependiendo del tipo de documental se puede dar de tres formas: Narrador omnisciente, Narrador en primera persona o narrador en tercera persona	Suelen hacer parte del sonido directo capturado in situ. Sirve como plataforma para la realización de la música, que suele ser de tipo concreto y que parte del edición de dichos sonidos. Suelen presentarse no en primer plano ya que su intención no es generar ningún tipo de impresión frente al espectador, salvo la de ubicarlo espacio-temporalmente en el lugar de los hechos.	Solo se utilizan al hacer dramatizaciones de los hechos ocurridos, sirven para exagerar (por lo general) el impacto frente al espectador.

Tabla 2. Categorías teóricas (Genero Documental)

	Diseño de sonidos	Diseño de creaturas	Diseño de ambientes	Musicalización
	No es usual que se haga, debido a la naturaleza	No es usual que se haga, debido a la naturaleza descriptiva y realista del	Suelen utilizarse colchones sonoros, creados	Su función es la de dar ritmo a la edición, o para

Género Documental	descriptiva y realista del documental; sin embargo dentro de los géneros de animación y acción (Sci fi) se realizan a veces documentales de tipo ficticio en los que es necesario este tipo de diseños.	documental; sin embargo dentro de los géneros de animación y acción (Sci fi) se realizan a veces documentales de tipo ficticio en los que es necesario este tipo de diseños.	con sintetizadores para darle profundidad a la imagen	ubicar espacio-temporalmente, o para mantener una idea construida a partir de la sucesión de imágenes. En otros casos la música hace parte del mismo documental y es utilizada como fondo para articular secuencias de imágenes.
-------------------	---	--	---	--

Tabla 3. Categorías teóricas (Genero Suspenso)

	<i>Sonido directo</i>	<i>Voz en off (narrador)</i>	<i>Efectos sonoros</i>	<i>Foleys</i>
Género Suspenso	Se utiliza como guía para el diseño de ambientes, se acostumbra espacializar estos con el fin de generar una no identificación con el lugar descrito por la imagen, evitando que el espectador se sienta de alguna manera identificado o cómodo.	Su uso no es habitual en él género. Cuando se presenta tiene una función narrativa y que tiene como objetivo ocultar la situación de quien la describe. Su papel se puede dar de tres formas: Narrador omnisciente, Narrador en primera persona o narrador en tercera persona	Se utilizan sonidos fácilmente identificables y asociados a situaciones cotidianas pero puestas dentro de contextos adversos. (tener que abrir una puerta o caminar sobre un piso de madera en absoluto silencio para evitar llamar la atención) Se utilizan sonidos asociados a momentos críticos y de tipo emocional (<i>gritos de pánico, dolor, llantos</i>)	Se utilizan elementos que recreen sonidos, de naturaleza incomprensible y de tipo orgánico, sirven para aumentar el impacto frente al espectador. Se suelen asociar a la llegada o acusmatización de personajes.

Tabla 4. Categorías teóricas (Genero Suspenso)

	Diseño de sonidos	Diseño de creaturas	Diseño de ambientes	Musicalización
Género Suspenso	El mal (ya se representado por una persona, entidad o animal) está asociado a sonoridades que lo acusmatizan y que facilitan su reconocimiento y anticipación. Son sonidos de tipo orgánico internos (respiración, jadeos, crujir de dientes). Otros Sonidos en rangos muy agudos y estridentes. (motosierras, cuchillos etc)	Por lo general se le asignan características sonoras distintivas ejemplo (respiración marcada y sonora que permite una previsualización de este)	Se utilizan el sonido directo como base, y se suelen asociar a efectos como reverberaciones que eviten la fácil ubicación de las fuentes sonoras.	Su función es de carácter dramático (Leitmotiv, clichés) y juega con la anticipación o con el carácter musical. (música infantil desfigurada y de terror).

Tabla 5. Categorías teóricas (Genero Acción)

	<i>Sonido directo</i>	<i>Voz en off (narrador)</i>	<i>Efectos sonoros</i>	<i>Foleys</i>
Género Acción	Sirve de base para el doblaje de Foleys, y el diseño de sonido. Por lo general se suele reemplazar en su totalidad dependiendo del presupuesto.	Se utiliza para ubicar temporalmente al espectador, o como forma de describir rápidamente una situación compleja. Es un recurso altamente utilizado cuando los diálogos se filman en situaciones en los que la señal- ruido resulta desfavorable. Su papel se puede dar de tres formas: Narrador omnisciente, Narrador en primera persona o narrador en tercera persona. Se juega en algunos casos con los diferentes tipos de	Suelen ser sonidos acción, con procesamientos dinámicos para acentuarlos en la imagen. Pueden ser sonidos obtenidos de bancos sonoros o reeditados para ser acomodados a las necesidades particulares del proyecto	Se utilizan para acentuar o exagerar la impresión que causan como sonidos acción en si como golpes patadas o sonidos de objetos muy livianos (anillos, agujas, etc.). Debido a las imposibilidades técnicas algunas secuencias (batallas, persecuciones) son dobladas en su totalidad lo que requiere en muchos casos de multitudes que recreen las situaciones descritas en pantalla (Señor de los anillos, batalla en

		narrador.		minas tirith), o un hábil manejo de efectos y edición.
--	--	-----------	--	--

Tabla 6. Categorías teóricas (Genero Acción)

	Diseño de sonidos	Diseño de creaturas	Diseño de ambientes	Musicalización
Género Acción	Se acostumbran en las películas de ciencia ficción, para recrear objetos no existentes, o para darle vida a situaciones absurdas o físicamente imposibles De grabar o recrear (guerra de las galaxias, batallas intergalácticas)	Por lo general parten de sonidos de animales. Estos sonidos suelen ser procesados y mezclados junto con otros para eliminar las características que permitan diferenciarlos, pero tienen la intención de mantener una cercanía aparente con el espectador.	Suelen ser realistas y de fácil identificación, salvo en películas Sci-fi, donde deben crearse desde cero. Por lo general estos sonidos parten de sonidos de ambientes reales a los que poco a poco se le agregan o quitan elementos (por lo general efectos diseñados de objetos y máquinas).	Pueden darse todos los casos de musicalización, para dar ritmo a la acción (Matrix 2 escena autopista), para atenuar cambios constantes en la edición (Apocalypse Now, escenas de batalla), para dar continuidad a la acción de fondo (Apocalypse Now), para anticipar la llegada de personajes (Star Wars, Darth Vader), entre otros.

Tabla 7. Categorías teóricas (Genero Animación)

	<i>Sonido directo</i>	<i>Voz en off (narrador)</i>	<i>Efectos sonoros</i>	<i>Foleys</i>
Género Animación	Salvo en los casos de animación por rotoscopia, el sonido directo no hace parte de la animación.	Por las características del género, todas las voces son técnicamente en off, pero que en postproducción son sincronizadas con la imagen para materializar a los personajes.	Dependiendo del tipo de animación, se utilizan o no, bancos de sonidos. Las películas más recientes de animación, prefieren grabar todos los efectos uno a uno dependiendo de las necesidades del guion. Se distingue el sonido acción y los sonidos gag. Su intención es materializadora por tanto	Se utilizan para acentuar o exagerar la impresión que causan como sonidos acción en si algunos de los sonidos. Por lo general son sonidos exagerados en sus proporciones (Tom y Jerry, la

			deben corresponderse a la imagen.	caída de unos platos) su intensidad es generar risa.
--	--	--	-----------------------------------	--

Tabla 8. Categorías teóricas (Genero Animación)

	Diseño de sonidos	Diseño de creaturas	Diseño de ambientes	Musicalización
Género Animación	En gran parte de las películas de animación se requiere, para dar vida a objetos. O para caracterizar personajes.	Gran parte de estas películas lo requiere. Cumple el mismo papel que en el cine de acción-ficción. Y en donde el diseño debe ser capaz de generar la impresión de veracidad.	Por sus características, la animación requiere de ambientes reales que permitan ubicar a los personajes en un contexto determinado.	Mickey-mousing Todas las características (leitmotiv, melodías, ubicación temporal-espacial, ilustración, contrapunto)

Surgen además unas categorías emergentes producto del análisis:

Impacto Emocional

La musicología ha dedicado a la música para cine, gran parte de su tiempo, primero descomponiendo en tonalidades, acordes, secciones melódicas, rítmicas y coloraturas, y segundo atribuyéndoles, dependiendo de su disposición en la obra, todo el impacto emocional que se pueda producir en el espectador.

Lo anterior no tiene en cuenta los demás elementos de la banda sonora que son en últimas los que hacen verosímil a las imágenes de un audiovisual, y que además sirven de sustento para la creación de nuevos universos, ya que no tendría sentido imaginar bellos parajes, o mostrar con imágenes, secuencias de sucesos que no presenten ninguna sonoridad que les acompañe, pues somos nosotros los que constantemente buscamos asociar o vincular a cada fenómeno un sonido.

El impacto emocional pues, está dado por la sensación y realismo con que se presentan los sonidos, y que acompañados de imágenes son consecuentes y responden a nuestra propia lógica, ya que sería imposible para nosotros ver frente a nosotros, como se estrella un bus, sin asociarlo a los sonidos propios de tal evento, si dichos sonidos no se presentan, inmediatamente reaccionamos buscando la razón por la que esto no ocurrió, y entra en discordancia la relación imagen-sonido que hemos construido a lo largo de nuestro existir.

Aquella ausencia de sonidos asociados, en el audiovisual, es utilizada como elemento dramático, que busca al eliminar los sonidos, que seamos nosotros quienes recreemos en nuestras mentes dicho evento, lo cual conlleva a un realce de la imagen, ya que tratamos de reconstruir y asociar sonoramente todo aquello que se nos presenta.

Este impacto emocional puede estar dado a su vez por relaciones sinestésicas, que son disparadas debido a impresiones subjetivas asociadas al sonido puesto en pantalla, (sonido del mar que recuerda unas bellas o traumáticas vacaciones) y que pueden ser utilizadas para acentuar el carácter emotivo de una secuencia de imágenes.

Creación de escenarios

De la categoría anterior surge una nueva, en la que es posible construir escenarios a partir del sonido (voz en off, foleys, diseño de sonidos, sonidos ambiente), ya que se puede hablar de un sincretismo entre imagen y sonido, no como lenguajes diferentes sino como aliados y dependientes el uno del otro. Esto permite en términos audiovisuales, recurrir a cualquiera de los dos lenguajes para facilitar, transformar o puntuar cualquier tipo de imagen, ya sea sonora o visual.

Las recientes tecnologías de la imagen permiten construir escenarios virtuales y poner a cualquier personaje dentro de estos escenarios, para lo cual es necesario, no solo un diseño de ambientes que haga creíble tal escenario, sino darle a las situaciones una credibilidad sonora permanente que integre aquel nuevo par de realidades. Esto se logra mediante una desvirtualización sonora, que redunde a favor de hacer posible la presencia de aquel personaje en aquel escenario y a la vez posibilite la construcción de realidad audiovisual.

Sustitución de imágenes

Del sincretismo entre imagen y sonido, surge la posibilidad de presentar al espectador de un audiovisual, información de tipo sonoro únicamente (voz en off, foleys, diseño de sonidos, sonidos ambiente), para que este infiera el posible resultado de la imagen, o información visual incompleta que se complementa con información sonora, ya sea para acentuar el impacto emocional sobre el espectador o para evitar encuadres difíciles, tomas costosas, o por simple dramaturgia audiovisual.

La película *Dogville* (Dir Lars Von Trier, 2003) hace uso de este recurso para recrear la vida de un pueblo que “se oye pero no se ve”³⁵ y que tiene como intención final, proponer un juego creativo y emocional, mediante una representación de tipo teatral a la vez que genera dudas entre lo que es real y lo que es artificioso.

³⁵*Dogville* o los sueños de la razón. <http://www.nodulo.org/ec/2005/n043p14.htm>

Tabla 9. Categorías Emergentes VS Teóricas para todos los géneros cinematográficos

Categorías Emergentes Genero	Impacto Emocional	Creación de escenarios	Sustitución de imágenes
Documental	Sonido directo Voz en off Diálogos Efectos sonoros Musicalización	Efectos sonoros Sonido directo Musicalización	Voz en off Musicalización
Suspenso	Sonido directo Voz en off Diálogos Efectos sonoros Musicalización Diseño de sonidos Diseño de sonidos de creaturas Diseño de ambientes	Diálogos efectos sonoros diseño de sonidos diseño de sonidos de creaturas Diseño de ambientes	Sonido directo Voz en off Diálogos Efectos sonoros Musicalización Diseño de sonidos Diseño de sonidos de creaturas
Acción	Diálogos Efectos sonoros Musicalización Diseño de sonidos Diseño de sonidos de creaturas Diseño de ambientes	Sonido directo Voz en off Diálogos Efectos sonoros Musicalización Diseño de sonidos Diseño de sonidos de creaturas Diseño de ambientes	Sonido directo Voz en off Diálogos Efectos sonoros Diseño de sonidos Diseño de sonidos de creaturas Diseño de ambientes
Animación	Voz en off Diálogos Efectos sonoros Musicalización Diseño de sonidos Diseño de sonidos de creaturas Diseño de ambientes	Voz en off Diálogos Efectos sonoros Musicalización Diseño de sonidos Diseño de sonidos de creaturas Diseño de ambientes	Diálogos Efectos sonoros Musicalización Diseño de sonidos Diseño de sonidos de creaturas Diseño de ambientes

6. CONCLUSIONES

- Sonido e imagen son capaces de transformar la percepción del espectador de un audiovisual esto no se debe a una armonía natural o correlación directa entre ellos sino debido a un “contrato audiovisual” en donde las dos percepciones se influyen mutuamente. En este contrato el sonido no responde a una necesidad de asociación imagen-sonido sino a una relación de sinergia en donde el sonido puede dar significado y valor a la imagen en otros casos la relación se invierte y es la imagen la que da sentido al sonido (caso del documental y la ciencia ficción) o como en el caso de las primeras emisiones radiofónicas es el sonido el que permite construir ambientar o sustituir imágenes (típico caso en el que la imagen va a negro y se escucha un disparo) no solo para crear puntos de giro dramáticos en la secuencia de imágenes sino para hacer más eficaz “la alineación narrativa de lo esencial”³⁶ como dice Eco refiriéndose a una economía de la narración y que en términos económicos puede verse traducido como un ahorro al evitarse filmar escenas que finalmente no tienen trascendencia en términos de la imagen pero que si permiten desarrollar la historia en términos del desarrollo de la acción.
- El sincronismo hace parte esencial de la lógica interna del flujo sonoro, ya que se busca encadenar de manera orgánica, tanto la secuencia de imágenes, como los sonidos asociados a dicha secuencia, para evitar desconexiones causadas por la discontinuidad y ruptura del contrato audiovisual, trayendo de paso fallos en la construcción de imágenes o afectando el impacto emocional sobre el espectador.
- La construcción de una banda sonora depende de múltiples factores teóricos y técnicos que no deben descuidarse so pena de ser alterado el mensaje o su intención en el caso del documental o la veracidad y reciprocidad con que respondamos a los demás géneros.
- El sonido en el género de animación es parte fundamental de su construcción ya que debido a las características del género todos los sonidos han de ser agregados en la postproducción pero planeados desde la preproducción. Se habla pues de “indicios sonoros materializadores”³⁷ a los sonidos de voces, efectos sonoros, foleys, diseño de sonidos, diseño de creaturas o la musicalización que conllevan a la materialización y percepción de los objetos que se ven en pantalla. Respecto de la musicalización se utiliza usualmente el Mickey-mousing que consiste en transcribir todos los accidentes rítmicos visuales y los movimientos de los personajes de manera onomatopéyica³⁸ lo cual siembra de paso el estándar sonoro que acompaña a este género en donde la acción-reacción es algo típico y en donde a cada acción le corresponde un sonido característico ya sea este real (animaciones realistas tipo Steam Boy) o de tipo GAG (Tom y Jerry o Mickey Mouse) o la conjunción de ambos (Final Fantasy o Monster House).

³⁶ ECO, Umberto. Apocalípticos E Integrados. Tusquets Editores. 2006

³⁷CHION, Michel. La Audiovisión. Introducción a un análisis con junto de la imagen y sonido 2003

³⁸ Aunque su nombre proviene de Mickey Mouse, el personaje animado de Walt Disney, esta técnica no sólo se emplea en el cine de animación sino en todos los géneros cinematográficos, especialmente en la comedia y el musical.

- La deconstrucción de los elementos de la banda sonora permite vincular los conceptos teóricos y los procedimientos empíricos que han hecho parte de la construcción de la banda sonora desde sus inicios, dando lugar a nuevas teorías, y permitiendo la comprensión y aprehensión de las múltiples relaciones que presentan los elementos de la banda sonora respecto a la creación y sustitución de imágenes y al impacto emocional que pueden causar.
- Es en la preproducción de un audiovisual en donde se deben esbozar y optimizar los procesos y labores de producción y postproducción a fin de obtener los mejores resultados posibles. No solo se debe enfatizar en las labores de tipo técnico sino también en la multiplicidad de resultados que se obtienen de la conjugación de los elementos de la banda sonora.
- Cada elemento de la banda sonora afianza los elementos constitutivos del audiovisual: imagen y sonido al reunir, unificar, reforzar, anticipar o separar los componentes de su interacción
- El género documental ha extendido su margen como espejo de la realidad al agregarle una dimensión sonora más amplia que le ha permitido pasar de ser algo estático y reflejo de un instante a algo cambiante y fluido, ya que no depende únicamente del sonido directo capturado in situ, sino también, de las nuevas formas de discurso que se crean con la interacción imagen y sonido como lenguajes independientes pero interrelacionados.
- El cine de suspenso (a la vez que los demás géneros cinematográficos) se ha visto beneficiado por el estudio de las cualidades del sonido y la forma en que este afecta nuestra percepción,
- El cine de acción y de suspenso han sabido aprovechar los avances tecnológicos que se han dado en el campo de la espacialidad (sonido 5.1 THX Dolby Surround) para develar nuevas fuentes de emociones al aprovechar las múltiples oportunidades de concepción del espacio sonoro en relación a la imagen sonora, permitiendo la interacción de múltiples campos sonoros y posibilidades de ubicación en un entorno tridimensional que rodea al espectador y que lo hace partícipe directo de lo que ocurre en pantalla
- Es imposible abarcar analizar o clasificar todos los posibles universos situaciones o posibilidades sonoras que el cine ofrece sin que se queden por fuera muchos más aparte de los expuestos en el audiovisual.

7. RECOMENDACIONES

Al finalizar este trabajo de grado se vislumbraron nuevas posibilidades para la adquisición de conocimiento que implican la vinculación y trabajo conjunto entre facultades, la combinación de diversas metodologías en aras de la construcción de nuevos conocimientos y la aprehensión de teorías y estudios realizados de forma colectiva y multidisciplinariamente facilitarían dicha labor.

A fin de integrar y posibilitar este tipo de trabajo interdisciplinario se propone continuar esta investigación, haciendo proyectos de:

Análisis de la recepción con participación, en conjunto con las facultades de Comunicación Social y Psicología, realizando estudios sobre el impacto de los cambios realizados en la banda sonora de un audiovisual.

Construcción y montaje de videoinstalaciones sonoras en conjunto con las facultades de Artes Visuales y de Cine de Bogotá.

Se propone también la adecuación de una sala especializada para la mezcla de banda sonora en formato 5.1, y una sala especializada para la grabación de foleys, no solo para fomentar la habilidad técnica respecto a los procesos de grabación y mezcla para audiovisuales sino también para adelantar estudios relacionados a la percepción y construcción de una realidad sonora visual.

BIBLIOGRAFIA

- ADORNO Theodor W. El cine y la música. Madrid: Fundamentos. (1976).
- Composición para el cine. El fiel correpetidor. Akal. (2007)
- Disonancias Introducción A La Sociología De La Música. Akal. (2007)
- ALTMAN Rick. Sound Theory Sound Practice. New York - London: Routledge. (1992).
- ALTMAN Rick. The American Film Musical. Bloomington: Indiana University Press. (1987).
- ARCOS Maria De. Experimentalismo en la música cinematográfica. Fondo de Cultura Economica: Bogotá. (2006).
- BONILLA E Rodríguez, P Más Allá del Dilema de los Métodos. Grupo Editorial Norma: Bogotá. (1997)
- CHION Michel. La música en el cine. Fondo de Cultura Economica: Bogotá. (1997).
- Un art sonore le cinéma. Histoire esthétique poétique. Paris: Cahiers du Cinéma. (2003).
- La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y sonido. Fondo de Cultura Economica: Bogotá. 2003
- DICKINSON Kay. Movie Music. The Film Reader. London & New York: Routledge. (2003).
- DONNELLY Kevin. Film Music. Critical Approaches. Edinburgh: Edinburgh University Press. (2001).
- ECO Umberto. Apocalípticos E Integrados. Tusquets Editores. (2006)
- FLINN Caryl. Strains of Utopia. Gender Nostalgia and Hollywood Film Music. Princeton: Princeton University Press: (1992).
- FRITH Simon. Mood Music: An Enquiry into Narrative Film Music. Screen vol. 25 (3). 78-87. (1984).
- GOLDSTEIN Bruce. Sensación y Percepción. Thomson Editores. México (1999)
- GÓMEZ-Restrepo, Okuda, Métodos en Investigación: Triangulación. En Revista Colombiana de Psiquiatría. Vol.XXXIV/No.1/2005. (2005)

GORBMAN Claudia. Unheard Melodies. Narrative Film Music. Bloomington: Indiana University Press. (1987).

INGLIS Ian Popular Music and Film. London: Wallflower Press. (2003).

LÚQUEZ, P, Reyes, L., cols. Aproximación a una metodología para el estudio cualitativo de la construcción del conocimiento. En Revista Venezolana de Información, Tecnología y conocimiento. Año j. No.2, Mayo-Agosto 2004, pp.33-51. ,(2004)

PELINSKI Ramón: El oído alerta: Modos de escuchar el entorno sonoro. (2001).

ROSENTONE Robert. El pasado en imágenes: el desafío del cine a nuestra idea de la historia. Edit. Ariel. Bogotá (1997)

SÁNCHEZ-Escalonilla, Antonio. Estrategias De Guion Cinematográfico. Ariel Cine. Barcelona: (2004)

SCHAEFFER Pierre: Tratado De Los Objetos Musicales. Alianza música. (2003)

SCHIFFMAN Harvey Richard. La Percepción Sensorial México: Limusa (1997).

SMITH Jeff. The sound of Commerce. Marketing Popular Film Music. New York: Columbia University Press. (1998)

Universidad de San Buenaventura Proyecto Educativo Bonaventuriano. Cap.2: Proyecto Educativo Bonaventuriano. Consejo de Gobierno. Editorial Bonaventuriana. (2007)

Cine de animación

http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animaci%C3%B3n> {Consulta: 22 de mayo de 2008}

Efecto de Sonido

http://es.wikipedia.org/wiki/Efectos_sonoros> {Consulta: 28 de mayo de 2008}

Historia del Cine

<http://www.xtec.es/%7Exripoll/ecine8.html>>. {Consulta: 20 de mayo de 2008}

Tipos de narrador

<http://es.wikipedia.org/wiki/Narrador>> {Consulta: 2 de junio de 2008}