

EL SONIDO DENTRO DEL DISCURSO AUDIOVISUAL

Prof. Julio C. Vivares
Septiembre de 2016

Nuestra vida está llena de sonidos y éstos se dan en forma simultánea. Aprender a escuchar cada uno de ellos y en su relación con los demás, otorga un grado de atención y de sensibilidad creciente y fascinante. Ese es el propósito central del presente trabajo.

LA SONORIZACIÓN Y LOS EFECTOS SONOROS

La sonorización consiste en la diagramación, sincronización y grabación de todos los elementos sonoros (música, voces, efectos sonoros, etc.) que acompañan a la imagen en un trabajo audiovisual, a fin de establecer climas, escenografías, acompañar sonoramente la acción y completarla.

El rubro popularizado como "*efectos sonoros*" es muy extenso en cuanto a calidad y cantidad, y su utilización en cine (también en la radio y TV) resulta fundamental.

El advenimiento del cine y de la radio requirió la utilización de sonidos tomados de la naturaleza y de la vida cotidiana, pero estos sonidos registrados directamente perdían, después de haber sido sometidos a repetidas regrabaciones, su sonoridad original y por lo tanto su "*credibilidad acústica*". Por tal motivo fue necesario inventar sonidos "verosímiles" que sustituyeran en el estudio de grabación, a los reales, y que su obtención resultara lo más sencilla posible. Nace entonces el sonidista o el encargado de los efectos sonoros en sala.

Podemos intentar una primera clasificación de los efectos sonoros:

1. **Efectos sonoros "concretos":** Se entiende por sonidos "*concretos*" a aquellos que existen tanto en la naturaleza, como en instrumentos musicales, como en los sonidos de la vida diaria y que provocan en el oyente una evocación y representación mental *objetiva* que a través de ellos pueden identificar, en tanto sonidos reales, la fuente sonora (lluvia, trueno, puerta, pasos, voces, etc.).
2. **Efectos sonoros "abstractos":** Contrariamente, podemos denominar "*abstractos*" a aquellos otros sonidos "creados" por medios electrónicos o computadoras, no reales, es decir, no existentes en la naturaleza ni en la vida diaria y que producen una representación mental *subjetiva* y/o fantástica, como por ejemplo, animales desconocidos, aleteo de ángeles, marcianos, animales fantásticos, etc. muy utilizados en la cinematografía.

Los efectos sonoros, de manera análoga a la música, también son utilizados para acentuar situaciones, reforzar climas, ilustrar pasajes, ubicar al oyente en distintas escenas, enmarcar secuencias, crear la escenografía, etc.

A su vez, podemos clasificar los efectos sonoros concretos en dos grandes subgrupos:

1. Efectos en sala.
2. Efectos grabados o de estudio.

Los primeros son aquellos que se producen "en vivo" dentro del ámbito de la cabina de producción sonora por una persona especializada en los mismos. Por ejemplo: pasos, puertas que se abren o cierran, teléfono, ruidos con papel, etc.

Los efectos grabados son los que por su propia naturaleza no pueden reproducirse en vivo sino por medio del registro y almacenamiento sonoro. Ejemplo: trenes, aviones, autos, etc.

Hoy en día se dispone de una gran variedad de efectos en distintos soportes que facilitan su utilización. También debemos recordar que las computadoras brindan una enorme variedad de los mismos.

LOS PLANOS SONOROS

Imaginemos una situación escolar cotidiana: *"dos alumnos conversan en un aula vacía. Durante la charla está presente el bullicio exterior de los compañeros en recreo. También se filtra por la ventana el canto de unos pájaros, el sonido de los árboles mecidos por el viento y el ruido de un auto que se aproxima hasta casi entorpecer la conversación y se aleja a igual velocidad. Suena el timbre que indica el fin del recreo"*.

Este pequeño relato encierra un cúmulo de sonoridades ubicadas en distintos planos con relación de proximidad o lejanía respecto a la conversación de los jóvenes. Tomando ésta como punto de partida, oiremos otras en distintos lugares de prevalencia. Por ejemplo, y siguiendo con nuestra historia imaginaria, tenemos:

- En "Primer plano sonoro" la conversación de los alumnos.
- En "Segundo plano sonoro" el bullicio del recreo.
- En "Tercer plano sonoro" el canto de los pájaros.
- De "Fondo sonoro" el viento entre los árboles.
- El auto que se aproxima transita sonoramente de *fondo a primer plano y luego a fondo* hasta desaparecer.

Llamamos "*fondo*" al último plano sonoro con relación al principal. De contar la historia, por ejemplo, con sólo dos planos (primer y segundo plano) éste último será el "*fondo*" con relación al primero.

Para el manejo y comprensión de las sonoridades cinematográficas debemos tener en cuenta que el espectador es quien se halla en lo que llamamos "*primer plano imaginario de recepción*" y, por lo tanto, ubicamos todas las sonoridades en función al grado de proximidad o de lejanía que se encuentren con este plano imaginario del oyente. Así, la sonoridad más próxima, con relación al espectador, se hallará en "*primer plano*" y la más lejana de él actuará como "*fondo*".

Conviene señalar la posibilidad de encontrar sonoridades que no contengan un *primer plano* sino que se dispongan a partir de un *segundo plano*, utilizadas por lo general para dar el efecto de lejanía.

TIPOS DE PLANOS

1. PLANOS DE LUGAR

Indican dónde se produce la acción en la narración. Estos pueden ser:

- a) de "exterior": calle, parque, a orillas del mar, etc.

- b) de "interior": habitación, oficina, en el tren, en auto, etc.
- c) de "transición": pasaje de interior a exterior y/o viceversa.

Conviene recordar que la dimensión espacial debe tenerse en cuenta al momento de sonorizar, ya que no es lo mismo las sonoridades que se producen dentro de un espacio reducido como una habitación que las que se producen en una sala teatral.

Del mismo modo ha de considerarse los grandes espacios abiertos (plazas, parques, avenidas, etc.) y los lugares exteriores reducidos (jardín, umbral, etc.)

En la sonorización de los pasajes de transición también se debe considerar tal contexto sonoro.

2. PLANOS DE PRESENCIA

Son aquellos, de cercanía o lejanía, que se entablan con relación al oyente.

Ejemplos:

- Primer Plano
- 2º Plano
- 3º Plano
- Fondo
- Acercamiento (Fondo a 1er. Plano)
- Alejamiento (1er. Plano a Fondo)
- Acercamiento y alejamiento (Fondo a 1er. Plano y luego a Fondo)
- De transición (paso de un espacio a otro)
- Fade in: se llama así a la aparición progresiva del sonido que, partiendo del punto 0, acaba situándose en Primer Plano.
- Fade out: Es un efecto de edición musical realizada en estudio; es cuando el volumen de la música va disminuyendo poco a poco hasta desaparecer por completo.

3. PLANOS TEMPORALES

Ubican al oyente en el "tiempo" de la narración.

Los planos temporales pueden ser: presente, pasado, futuro, intemporalidad (tiempo no definido), atemporalidad (fuera del tiempo), movimiento temporal hacia delante (flash forward), hacia atrás (flash back), y movimiento temporal en función de "elipsis" (inmediatamente consecutivo al tiempo anterior).

Además se debe considerar en la sonorización de imágenes la hora del día: amanecer, mañana, tarde, atardecer, noche, transiciones, etc.¹

4. PLANOS DE INTENCIÓN

Son aquellos dados por la interpretación dramática de los textos y de sus personajes: introspección (monólogo interior), incursión en el sueño, la fantasía, complicidad, recordar, etc.

¹ Un ejemplo utilizado de manera muy frecuente es el canto de grillos para dar la sensación de nocturnidad.