

LA MÚSICA DENTRO DEL DISCURSO AUDIOVISUAL

Prof. Julio C. Vivares
Septiembre de 2016

La música (y las artes en general) forman parte de los llamados por los economistas bienes intangibles, bienes culturales, tendientes a mejorar el bienestar social, a pesar que la valuación económica es siempre inferior al bienestar que brindan. La oferta teatral y musical en ciudades como Praga o Buenos Aires contribuyen no sólo al bienestar de sus habitantes, sino también a la baja en el nivel de violencia social, y este es uno de los aportes sociales más importantes, por encima de sus valuaciones económicas.

La *musicalización* o *ambientación musical* en cine consiste en ensamblar un determinado tipo de música en función de una narración fílmica.

Una de las características primordiales de la *ambientación musical* es la de crear climas propicios en donde se desenvolverá la acción.

En tal sentido musicalizar un film constituye todo un arte, y éste ejercido por el musicalizador o realizador musical reside en ubicar en el lugar preciso de una narración la música apropiada, de modo que la misma resulte esencial para que acompañe, complemente o destaque distintas secciones de la misma.

Usualmente, el director se reúne con el compositor musical con la finalidad de fijar las pautas generales de la musicalización de las imágenes, teniendo como base un guión donde aparecen las distintas escenas con relación a un código temporal. Se decidirá sobre cada secuencia, cuál es el papel de la música, cómo interactuará con la imagen, con el montaje, con la dinámica y con el argumento; si pertenecerá al universo sonoro de los protagonistas o si tendrá carácter incidental; si colaborará a definir, acentuar o equilibrar estados anímicos y sentimientos; y si deberá ubicar cultural, social, histórica o geográficamente el desarrollo argumental.¹

A modo de ejemplo - y sin pretender agotar las vastas posibilidades - citamos algunas de las finalidades básicas que cumple la música dentro del discurso cinematográfico:

1. *Describe ambientes y escenas* (una tormenta, una batalla, un paisaje, un personaje, un lugar, una época, etc.). Esta es su función descriptiva.
2. *Ubica al espectador en tiempo y lugar* (donde transcurre la acción).
3. *Puede simular traslaciones espacio-temporales.*
4. *Sirve de eje en los saltos temporales*
5. *Provoca respuestas emotivas* en los espectadores excitando su sensibilidad y conduciéndolo hacia un estado de ánimo más acorde con la obra. Esta es la función expresiva de la música.
6. *Produce asociaciones.*
7. *Impacta dramáticamente, incluso por ausencia* (Ej. Proyecto Blair Witch)

¹ Fragmento de Octavio Sánchez como material de estudio de la carrera de Producción Musical de la Universidad Nacional de San Luis.

8. *Acompaña a la palabra*, brindándole un fondo para enriquecerla con mayor expresividad.
9. Se utiliza también como *función gramatical ortográfica*: puntos, comas, etc. resueltos con ráfagas, golpes musicales, etc.
10. *Enmarca* un comentario, una narración, etc.
11. *Subraya y resalta*, acentuando determinado contenido de la narración.
12. *Subraya refinamientos psicológicos*: los pensamientos no expresados de un personaje o las repercusiones no vistas de una situación.
13. *Define personajes* y estados de ánimo.
14. *Separa* situaciones, diálogos, comentarios, etc.
15. *Completa espacios vacíos* como, por ejemplo, pausas en una conversación.
16. *Cierra*, a la manera de punto gramatical, una idea, una escena, etc.
17. *Actúa como puente* en el traslado de un tramo a otro de la filmación (toma, escena o secuencia) a otro.
18. *Enlaza o encadena tomas, escenas y/o secuencias*.
19. *Acelera o retarda el ritmo del film*.
20. *Crea una atmósfera o clima emocional conveniente* a la narración.
21. *Expresa estados de ánimo*.
22. *Escenifica* una situación.
23. *Crea tensión o distensión* en un momento dado de la historia.
24. *Da sentido de continuidad*.
25. *Sostiene la estructura teatral de una escena*, y la redondea con un sentido de finalidad.

EL LEITMOTIV

Leitmotiv o motivo conductor (del alemán *leiten*, 'guiar', 'dirigir', y *motiv*, 'motivo') remite a una secuencia musical breve, característica y recurrente a lo largo de la pieza cinematográfica.

El leitmotiv puede ser de carácter instrumental, vocal o mixto (vocal-instrumental).

Una determinada melodía puede simbolizar a un personaje, un objeto, una idea o un sentimiento.

El *leitmotiv* suele ser una música corta (instrumental, vocal o mixta) característica, recurrente a lo largo de todo el film.

Por asociación, se le identifica con un determinado contenido poético, y hace referencia a él cada vez que aparece. De modo que una música puede simbolizar a un personaje, a un objeto, a una idea o un sentimiento.

Innumerable cantidad de films como *Cinema Paradiso*, *Los intocables*, etc. han recurrido al leitmotiv dentro su banda sonora.

En síntesis: la música en una obra audiovisual puede ser utilizada cumpliendo diferentes funciones:

- a) *Función gramatical*: indica pausas, puntuaciones, etc.
- b) *Función expresiva*: contribuye a crear un clima emocional, una atmósfera sonora propicia a la narración.
- c) *Función descriptiva*: describe un paisaje, un personaje, un lugar, una época, etc.
- d) *Función reflexiva*: cuando utilizamos la música como una "ayuda" para que el espectador reflexione sobre lo que acaba de ver y escuchar.

DE LA SELECCIÓN MUSICAL

El criterio principal para la selección de la música debe ser su capacidad de interpretar y expresar los sentimientos del texto y de las imágenes.

Pero no hay reglas fijas, pues la sensibilidad es diferente en las personas. Sin embargo, los instrumentos musicales son portadores de significaciones en el arte de la música. Además de la función propia que le da el autor de una pieza combinando la altura, el timbre, el ritmo y la intensidad del instrumento, éste tiene el poder de suscitar sensaciones, connotaciones y experiencias interiores.

Un modo apropiado para escoger el sonido correcto del montaje consiste en escuchar mucha música. A veces conviene que sean varias personas las que escuchan, y luego eligen juntas. Pero no es buen método escoger un trozo musical "porque me gusta". Hay que considerar su calidez dentro del montaje. Tenemos que preguntarnos siempre: "¿Es eficaz la música que he seleccionado para esta secuencia?".

El destacado especialista Gilbert Graugnard clasifica así las cualidades expresivas de los instrumentos musicales:

INSTRUMENTOS	SENSIBILIDAD	SENTIMIENTO	IMÁGENES y COLORES
Violín	Tensión. Evocación. Sollozo	Grandes sentimientos: Pasión. Ternura.	Rostro. Primeros planos. Sueños.
Piano	Sonidos claros. Metálicos. Individualistas.	Equilibrio. Majestad. Grandeza. Cosas graves.	Descripciones. Solemnidad. Situaciones importantes.
Arpa	Fluidez. Frescura. Ligero. Espiritual.	Dulzura. Poesía.	Naturaleza. Agua. Copos de nieve. Rosal. Tonos pastel.
Flauta	Agilidad. Suavidad. Frescura. Transparencia. Maravilloso.	Simplicidad. Dulzura. Alegría. Felicidad.	Mañana. Primavera. Naturaleza. Pájaros. Sueño.
Trompeta	Festivo. Activo. Derecho. Dinámico. Manifiesto.	Alegría desbordante. Solemne. Guerrero.	Desfiles. Cortejos. Ejércitos. Circos.
Saxofón	Caluroso. Intimo. Tembloroso.	Ternura. Melancolía. Pasión. Sueño.	Parejas. Danza. Bar. Colores cálidos.

Una obra audiovisual cuenta con dos elementos básicos: la banda de imagen y la banda de sonido.

La banda de sonido es el resultado de la edición de diferentes pistas de sonido para acompañar la banda de imagen de una pieza audiovisual.

La banda de sonido cuenta con 3 elementos principales y diferenciados:

- La palabra hablada, los diálogos.
- Los sonidos (también denominada banda de ruidos).
- La música.

EL AMBIENTE MUSICAL

La música de ambientación, también denominada música aplicada, de acompañamiento o música incidental, puede ser clasificada en dos grandes apartados: *diegética* y *no diegética*.

Entendemos por *Diégesis* el mundo (ficticio) en que las situaciones y eventos narrados ocurren (Ej.: en la historia de Batman, *Ciudad Gótica*, es el universo *diegético* en donde se desarrolla la historia).

La *diégesis* como fenómeno especialmente relacionado con el cine, se articula a través de tres ejes narrativos: espacio, tiempo y personajes.

Por su parte en cine se denomina *sonido diegético* a todo aquel que se produzca en el interior de la historia narrada (Ej.: *un personaje pone un disco para escuchar mientras cena; la secuencia muestra un viaje por la ruta en donde el personaje enciende la radio del auto para escuchar música y/o noticias; en la representación de un cumpleaños toca una banda musical dentro de la historia; etc.*)

De este modo, si uno de los personajes está tocando algún instrumento musical, o reproduce un disco compacto, el sonido resultante es diegético. Por el contrario, si la música del film no es escuchada por los personajes (si no por los espectadores) se le denomina *extradiegética* o *no diegética*.

La música no diegética es la que se compone o se utiliza especialmente para el film. La música no diegética tiene como finalidad principal subrayar el carácter poético y/o expresivo de las imágenes proyectadas.

La relación existente entre las dos categorías (diegética y no diegética), no es antagónica sino de complementariedad.

La música *diegética* se convierte en no diegética cuando su presencia se prolonga, habiendo desaparecido ya de la pantalla la imagen que la originó, adquiriendo en este momento un nuevo papel desde el punto de vista discursivo.

Contrariamente, una música no diegética se convierte en diegética cuando se sigue escuchando en una transición en la que aparece luego en imagen el instrumento u objeto que generaba esa música presente con anterioridad.

Es frecuente encontrar música diegética y no diegética simultáneamente, logrando un resultado conceptual y sonoro de enorme belleza.