

# Lenguaje Audiovisual – El sonido

---

## ***Funciones del sonido***

Breve descripción de las funciones del sonido en una narración audiovisual:

- *Aporta realismo a la imagen.*
- *Logra fluidez narrativa, encadenando elipsis, cambios de lugar, etc.*
- *Expande el espacio narrativo fuera de los límites de la pantalla.*
- *Puede afectar emocionalmente al espectador.*
- *Opera como anclaje o refuerzo del significado de la imagen.*
- *Permite generar contrastes.*
- *La música puede reforzar la acción, en su sentido imitativo.*
- *La música puede describir la imagen.*
- *Crea nuevos sentidos.*

La música puede formar parte de la historia, de lo narrado, o ser externa a la narración propiamente dicha. Lo mismo vale para efectos y ruidos. Lo narrado se conoce como **Diégesis**, una palabra de origen griego que refiere a todo **lo que se cuenta**, lo que tiene que ver con la historia, lo que transcurre en ella. La diégesis puede incluir recuerdos, sueños, hechos pasados (flashback) o que sucederán (flash-forward). Aquello que no forma parte de la historia se denomina extra-diegético, como la (mal llamada) “música de fondo” que no transcurre dentro de la narración, sino que esta “agregada” para, por ejemplo, influir emocionalmente en el espectador.

Según lo anterior diremos tenemos:

***Música diegética:*** toda la música que pertenece a la diégesis de un film, es decir, todo aquello que pertenece de forma natural a la historia narrada. También conocida como música “realista” u “objetiva”, proviene siempre de una fuente que existe (visible o no) dentro de la película: los músicos, cantantes, orquestas, radios, casetes, televisores, tocadiscos, etc. que vemos en imagen conforman la música diegética, que participa en la acción.

***Música no diegética o incidental*** engloba cualquier música que sirva como comentario dramático y que no tenga justificación dentro de la película. Se trata de una convención asumida por el espectador, que no necesita que le sea mostrada una fuente objetiva.

En muchos casos las fronteras entre lo diegético y lo extradiegético se difuminan, creando ciertas estrategias de comunicación interna que pueden enriquecer el conflicto dramático de la película.

Esta no es, desde luego, la única clasificación posible. Sin embargo, aunque los autores empleen terminologías diferentes, se trata básicamente de los mismos conceptos. Claudia Gorbman, por ejemplo, define dos tipos principales de música cinematográfica: la *música narrativa* (lo que hemos llamado música diegética), que procede de una fuente que vemos de hecho en pantalla o entendemos como parte del mundo narrativo, y la *música no narrativa* (nuestra música no diegética), cuya presencia no queda “explicada” en el seno de la película. Mientras, Rafael Beltrán habla de *música objetiva* (la que participa en la acción de forma real y sin posibilidad de exclusión, lo que correspondería a la música diegética); *música subjetiva o sugestiva* (que expresa o apoya una situación emocional concreta, creando el ambiente anímico que no sería posible reproducir por medio de la imagen y/o la palabra, que correspondería a la música no diegética) y *música descriptiva* (aquella que por su forma de composición y sus características

---

tímbricas nos proporcionan sensación de un efecto o situación natural, como el viento, la lluvia, el fuego, etc., que otros autores incluyen dentro de la música no diegética).

MUSICA		EJEMPLOS
Objetiva	Sucede en la historia (diégesis)	Un personaje enciende la radio, o ejecuta un instrumento.
Descriptiva	Sugiere paisajes, lugares, épocas.	Panorámica de montañas, la música por su estilo sugiere el lugar y la época (medio oriente, ancestral).
Imitativa	Sugiere movimientos, acción.	Persecuciones. Escalas ascendentes para movimientos hacia arriba, escalas descendentes en las caídas.
Incidental	Compromete emocionalmente al espectador. Normalmente es extradiegética.	Por sus características de armónicas, tímbricas, melódicas y de ritmo; la música puede generar emociones como ser tristeza, alegría, tranquilidad, esperanza, aflicción, tensión, expectación, etc.
Ruidos, FX		EJEMPLOS
Objetivo	Sucede en la historia (diégesis).	Pueden provenir de fuentes visibles (destapa una cerveza) o no visibles (los pasos de un personaje que camina tomado en plano medio). Pueden ser sincrónicos o asincrónicos.
Descriptivo	Creados para representar monstruos, máquinas, seres sobrenaturales.	Los dinosaurios de "Jurasic Park"; los sonidos de "Depredador".
Incidental	Utilizados como recurso expresivo para crear situaciones anímicas, emociones.	Ej: el tic-tac del reloj de una bomba puede ser objetivo, pero a la vez incidental generado tensión en el espectador.

## Recursos narrativos

**Fuera de campo:** Una acción puede ser narrada solo por el sonido, y ocurrir fuera de la pantalla, fuera del campo visual. Este recurso moviliza la imaginación del espectador, ya solo escucha lo que pasa, pero no ve la acción.

Lógicamente muchos sonidos objetivos ocurren fuera del campo visual (una sirena a lo lejos anticipa la entrada de una ambulancia), pero el "fuera de campo" como **recurso expresivo** es cuando el **eje de la narración** sucede fuera de la pantalla.

*Ejemplo: una pareja comparte una cena romántica, desde un departamento vecino se escuchan gritos, luego golpes y llantos, luego un disparo. La cámara nunca abandona a la pareja cenando, el espectador, al igual que los protagonistas, solo escucha la acción que ocurre fuera de la habitación.*

**Voice Over (voz en off):** Cuando una voz relata los hechos. Puede ser diegética (un personaje relata hechos de su infancia que vemos en imagen mientras seguimos escuchando su voz); o extra-diegética (la narración proviene de una voz que no participa directamente en la historia).

**Sonidos "on the air":** Es un recurso mediante el cual el director aporta datos significativos a la narración, valiéndose de un elemento diegético por lo general fuera de campo. Por ejemplo, se ve una toma panorámica de la ciudad y se oye la voz de un locutor de radio dando noticias sobre el avance de una tormenta, o un parte de guerra.

**Leit motive:** El *leit motive* o *motivo conductor* fue empleado en la ópera antes que en el cine. Consiste en identificar o asignar una **melodía a cada personaje**. Cada vez que aparece el personaje, se escucha "su" música de fondo.

Uno de los ejemplos más notorios de leit motive es el que representa al “*Tiburón*” en la famosa saga de Spielberg. En este caso, el *leit motive* logra tal grado de identificación que muchas veces reemplaza al Tiburón, solo escuchamos el motivo musical, e imaginamos que el tiburón asecha aunque no lo vemos.

El motivo conductor también puede identificar una situación emocional, por ejemplo, en “*Corazón valiente*” hay un *leit motive* refiere al amor de *William Wallace* por su mujer asesinada. El *leit motive* aparece representando al amor perdido, alimentando el ansia de venganza y lucha del protagonista.

Aunque no es lo más común, un *leit motive* también puede ser un efecto de sonido. En el exorcista se utiliza un efecto sonoro que aparece en distintos momentos representando una presencia maligna.

## Transiciones

Así como existen diversas técnicas de transición entre la imagen, hay diversos recursos transitivos aplicables a música y ambientes. Algunos tienen correlación con la imagen, como los cortes y fundidos, pero otros son aplicables solo a lo sonoro.

**Corte:** La transición más simple consiste en cortar junto con la imagen, o más comúnmente anticipando el sonido de la siguiente imagen. Suele usarse para pasar de un ambiente objetivo a otro, pero una música incidental también podría salir por corte. La música puede entrar por corte, por ejemplo, con un golpe musical.

**Fundido:** La música se funde con un ambiente. No necesariamente la imagen se empalma por fundido, la transición de ambientes puede fundirse mientras que la imagen cambia por corte. El fundido, al ser una transición suave, es ampliamente utilizado, sea para unir dos ambientes objetivos o ambientes con músicas incidentales.

**Sonido anticipado:** Este recurso enlaza dos secuencias adelantando el sonido de la segunda sobre la primera. Esto refuerza la fluidez narrativa, ya que el espectador escucha “por adelantado” algo que corresponde a la escena siguiente, generando expectación, una predisposición al cambio de imagen. El sonido adelantado puede ser la voz de un personaje, música incidental, ambiente objetivo.

**Enmascaramiento:** Este recurso se usa tanto en imagen como en sonido. Consiste en “tapar” la transición, con un efecto. La transición puede ser por corte o fundido, pero se superpone en ese momento un efecto que impide escuchar el punto de empalme. Por ejemplo, el despegue de un avión enmascara la entrada de la música incidental de la escena siguiente. Un trueno enmascara la transición entre un exterior con ambiente de lluvia para pasar a una escena interior en la que predomina el sonido de una estufa a leña.

En imagen, el enmascaramiento consiste, por ejemplo, en un traveling que deviene en pantalla negra tras pasar por detrás de un árbol, luego el traveling continúa en otro sitio, saliendo de negro y revelando la nueva ubicación.

## Transformación

Un recurso expresivo ampliamente utilizado es la transformación de elementos objetivos en subjetivos, y viceversa. También elementos que aparecen como extra-diegéticos pueden convertirse en diegéticos y “meterse” en la historia.

### Pasaje subjetivo a objetivo

- *Por transformación del sonido:* se escuchan voces del más allá (mucho reverberación, sin graves) llamando al personaje, las voces van cobrando realismo hasta transformarse en la voz

de la madre que intenta despertar a su hijo que reacciona confundido. Las voces originales, subjetivas de un oscuro sueño, se convirtieron en la voz de la madre, real y objetiva.

- *Por aparición de nuevos elementos:* El alumno solo escucha la voz del profesor, que domina la escena como único elemento sonoro, significando una obsesión o preocupación extrema de este personaje. Poco a poco van apareciendo otras voces y sonidos hasta que el timbre trae al alumno a la realidad. La voz del profesor, que sonaba como lo único escuchado por ese alumno, pasó a ser parte de un ambiente objetivo real.

#### Pasaje **objetivo a subjetivo**

- *Por transformación del sonido:* el tic-tac de un reloj cambia a un plano exagerado, omnipresente, como dando a entender que el tiempo es una obsesión para el protagonista.
- *Por aparición de nuevos elementos:* El protagonista toca el piano, y comienzan a aparecer otros instrumentos que pueden representar una orquesta imaginada por el protagonista. Aquí se produjo un pasaje de *música objetiva a música subjetiva*.

#### Pasaje diegético a extradiegético

- Siguiendo con el ejemplo anterior, si esa música subjetiva, imaginada por el pianista, continuara en la siguiente escena, cobraría una nueva función como *música incidental* y “se saldría de la historia” (extradiegética). El pasaje a música extradiegética tuvo lugar por **resignificación** (el cambio de escena le imprimió un *nuevo significado*, una nueva función, a la música que hasta ese momento aparecía como dentro de la mente del pianista).

#### Pasaje de extradiegético a diegético

- Citaremos como ejemplo el comienzo de “El Aura”. Allí la música que aparece como música de los títulos, que cumple una función incidental en cuanto al contraste que genera con la imagen, pero que no proviene de la historia, cobra nuevo significado cuando el personaje altera su volumen al tocar un equipo de música, lo cual revela que la música también está siendo escuchada por el personaje en la historia. De este modo la música de los títulos, que estaba fuera de la historia, se metió en la diégesis por resignificación.