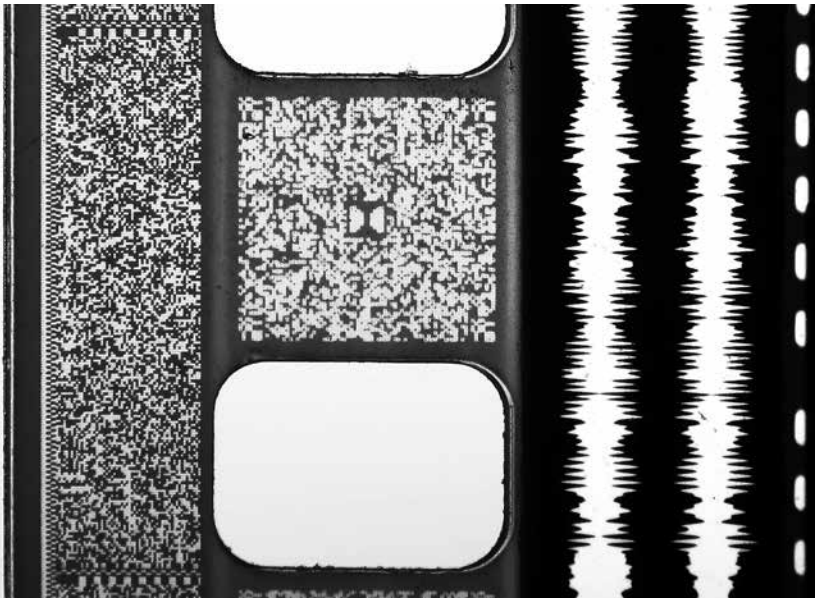

Banda sonora óptica donde se encuentran registradas las diferentes maneras de reproducción del sonido: sonido analógico, SONY SDDS, Dolby SR-D y Código DTS.

Estrategias pedagógicas para la enseñanza del Sonido Cinematográfico a estudiantes de dirección: de la tecnocracia a la reflexión

Erasmo Ramírez Carrillo
Universidad Nacional Experimental de las Artes (UNEARTE)
Mérida, Venezuela
erarraf@gmail.com

Resumen

TÍTULO: Estrategias pedagógicas para la enseñanza del Sonido Cinematográfico a estudiantes de dirección: de la tecnocracia a la reflexión

El sonido es un oficio que se ha considerado solo como un aspecto técnico en el ámbito cinematográfico; no obstante, es un potente elemento para la narración y la expresión de la diégesis. Esta noción tecnócrata ha restringido el desarrollo de la profesión del Diseñador de Bandas Sonoras, ya que los directores y productores solo conciben esta función como el registro de diálogos y el montaje de música. Este trabajo propone estrategias pedagógicas que orientan al estudiante-cineasta, en primer lugar, a tomar consciencia de la existencia del sonido como un elemento fundamental de su cotidianidad; en segundo lugar a utilizarlo desde una perspectiva crítica, que le pueda ofrecer al público la oportunidad de analizar y reflexionar el mensaje transmitido por el autor; y en tercer lugar, a desarrollar las potencialidades artísticas y narrativas que ofrece esta profesión.

Palabras claves: Sonido cinematográfico. Pedagogía del cine. Banda Sonora.

RECIBIDO: 01/05/2018 ACEPTADO: 12/06/2018

Abstract

TITLE: Pedagogical strategies for the teaching of cinematographic sound to direction students: from the technocracy to the reflexion

Doing the sound of a film is a profession that has traditionally been considered a technical task. Nevertheless, film sound goes beyond knowing the technicalities and goes into more profound aspects like narration and expression of diegeses. This technical view of film sound has restricted the development of the role of Sound Designer because directors and producers have assumed that sound designers only focus on the recording of dialogues and the editing of music. This article proposes pedagogical strategies that will lead student-filmmakers to understand sound in film as a fundamental element for their daily lives and also to use sound from a critical perspective offering the audience the chance to analyse and reflect about the message contained in the film; likewise, to develop the artistic and narrative potentialities of this task.

Key words: Film sound. Film pedagogy. Soundtrack.

El cine como medio de comunicación de masas y arte del entretenimiento es uno de los modos más efectivos para homogeneizar el pensamiento y por ende crear patrones de conductas ajenos a la realidad cultural de los individuos, en particular el cine proveniente de Hollywood que controla el mercado mundial de exhibición y distribución.[1] En este sentido, es importante revisar los planes de estudio de las instituciones educativas para conocer qué tipo de cineastas se están formando, qué criterios poseen al momento de concebir la producción de un filme y qué imaginarios plasman en sus historias.

Las instituciones venezolanas que ofrecen cursos y carreras en el área cinematográfica, tales como EMA-ULA, COTRAIN, ESCINETV, la Escuela Nacional de Cine de Caracas, la Escuela de Documentales de Caracas, la Universidad Nacional del Audiovisual y la Universidad Nacional Experimental de las Artes (UNEARTE),[2] emulan la perspectiva tecnocrática del cine. La formación cinematográfica se encuentra centrada exclusivamente en el uso técnico del conocimiento, es decir, el lenguaje cinematográfico, la

1 Es tanto el control ejercido por las *majors* que algunos países se han visto obligados a establecer una duración mínima en cartelera para las producciones nacionales. En Venezuela, por ejemplo, el tiempo mínimo de exhibición es de dos semanas que están sujetas a la venta de taquilla.

2 UNEARTE ha incorporado materias relacionadas con la vinculación social, de tal manera que el estudiante conozca el aspecto histórico-cultural de su entorno y así tenga un asidero más sólido al momento de expresar sus inquietudes artísticas.

tecnología, la historia, composición y creación, teorías, sin vinculación con la historia nacional ni con los imaginarios locales.

Con respecto al diseño de los programas de sonido cinematográfico, en esos mismos institutos, su contenido está enfocado en aspectos concernientes solo a la técnica. La propuesta que aquí se plantea está orientada, según una perspectiva reflexiva, analítica y creativa, en formar al estudiante como un profesional que estará capacitado para asumir una producción cinematográfica con una posición crítica y alejada de la postura complementaria del sonido.

El siguiente texto expone diversas estrategias pedagógicas para la enseñanza de este oficio, de acuerdo con los postulados de la enseñanza creativa, junto con una reflexión sobre la concepción del sonido en la creación cinematográfica. El abordaje del contenido de las estrategias esbozadas confrontan al estudiante con diversas maneras de concebir una banda sonora y en particular con la visión de espectador pasivo versus espectador activo.

Con respecto a la banda sonora, se analizarán los componentes, sus funciones y la manera como se ha utilizado, así como los efectos que produce en el discurso cinematográfico, vale decir, el verbocentrismo[3] que anega el relato cinematográfico, la música que obnubila la capacidad de análisis del espectador, los efectos que se muestran como elementos espectaculares y ensordecedores, los ambientes que han empobrecido el discurso audiovisual y por último, el silencio que se ha olvidado de él y ha traído como consecuencia la inhabilitación del espectador al momento de reflexionar sobre el relato.

Si observamos particularmente la enseñanza del sonido como elemento esencial del lenguaje cinematográfico, esta se ha concebido como un área donde solo intervienen conectores, consolas con múltiples perillas y laboratorios repletos de químicos. Una buena banda sonora, según algunos cineastas, es aquella que contiene mucha música y efectos sonoros estruendosos que inundan la sala de exhibición. El sonido cinematográfico es uno más de los componentes del lenguaje audiovisual, tan poderoso desde el punto de vista expresivo como el guion, la producción, la fotografía, el montaje o la dirección de arte.

En Venezuela, los jóvenes directores y productores tienen poco conocimiento con respecto de las posibilidades de expresión que posee el sonido, y esto se evidencia en todos los procesos de producción, desde la escritura del

3 Término utilizado por el músico Michel Chion en su texto sobre sonido cinematográfico *Audiovisión*.

guion hasta la postproducción. En los rodajes, por ejemplo, la situación a veces se torna crítica, puesto que al sonido, por lo general, no se le da el tiempo necesario para realizar las respectivas tomas de ambientes de continuidad y *wildtracks*, lo que trae como consecuencia que la postproducción sufra retrasos en la búsqueda de ambientes o sonidos que se hubieran podido solventar en el set. Es difícil lograr silencio en un set, cuando en el equipo de trabajo, sobre todo los jefes de área y técnicos, no conocen la función del sonido. Al momento de pedir silencio para registrar un ambiente, el sonidista comienza a grabar incluso antes de solicitarlo, porque nunca se sabe en qué momento habrá unos 10 segundos de absoluta quietud. El asistente de dirección pide silencio y mientras el equipo comprende la orden que se acaba de dar, pasan 15 segundos en que se apagan algunas máquinas, la gente pide "silencio, silencio, silencio"; en los otros siguientes 15 segundos, el equipo se va calmando. Hay 15 segundos que pueden ser útiles y después otra vez vuelve el ruido, y el sonidista mira el reloj y no han pasado 20 segundos, cuando todo el mundo se mira unos a otros, como si hubieran pasado dos horas en que se estuviera grabando "nada". Esto pasa con frecuencia y es una presión con la que el sonidista se tiene que enfrentar, porque pareciera que él graba cosas que "nadie escucha".[4] Este testimonio de Guido Berenblum ocurre también con frecuencia en Venezuela. A veces no se logra grabar un ambiente de continuidad "limpio".

Al momento de diseñar una producción cinematográfica, el sonido, por lo general, suele ser uno de los últimos aspectos que se considera tanto desde el punto de vista narrativo, como desde el punto de vista presupuestario, como si no fuera decisivo conocer qué se va escuchar en la sala de cine, o como si la película fuera tan solo una obra visual y el sonido, un accesorio de esta. No se trata del uso de la técnica ni de la tecnología, sino de la creación de la banda sonora como un elemento significativo que contribuya con enriquecer la historia; es decir, el uso del sonido como herramienta de narración y expresión. Así como se ha reflexionado sobre la fotografía y la edición, con respecto al sonido, ha habido poca. El elemento más relevante para la producción de textos relacionados con el cine es la música y esto se debe a cuestiones comerciales.

> Hasta hoy, las teorías sobre el cine, en conjunto, han eludido prácticamente la cuestión del sonido: unas veces dejándola de lado y otras tratándola como un terreno exclusivo y menor. Aunque algunos investigadores hayan propuesto aquí y allá

4 Cátedra SEBA. *Charla de Lucrecia Martel y Guido Berenblum* (Buenos Aires: Sonidoanda, 2008), 6.

> enfoques muy valiosos sobre la cuestión, sus aportaciones [...] no han ejercido aún suficiente influencia como para imponer una reconsideración del conjunto del cine, en función del lugar que en él ocupa el sonido desde hace sesenta años.[5]

De manera similar, en el proceso de postproducción, el joven director no posee las herramientas para definir con precisión cuáles son sus necesidades artísticas y expresivas que desea con el sonido. En principio, porque para la mayoría de ellos, una banda sonora se refiere solo a la música, los demás elementos son secundarios y no logran comprender la función de cada uno. La voz o la palabra es un elemento que se da por sentado, y por lo tanto, no hace falta mencionarla porque lo único que interesa es que el filme sea inteligible. Por lo general, el sonidista se encara con una banda sonora ilustrativa de la imagen, sin tomar riesgo alguno sobre sus posibilidades expresivas, ya que el guion no está concebido para expresarlo con fuerza narrativa, y el director no posee los conocimientos necesarios para colaborar con los diseñadores de sonido. Pareciera como si con altos decibelios y fuertes efectos sonoros, además de saturación musical fueran suficientes aspectos para tratar la banda sonora de un filme. El sonido se ha convertido en una herramienta accesoria, denotativa. No obstante, hay algunas producciones que han utilizado el sonido de manera expresiva, tales como *Los hijos de la sal* de Luis y Andrés Rodríguez (2017); *Los viajes del viento* de Ciro Guerra (2009); *Madeinusa* de Claudia Llosa (2006); *Huacho* de Alejandro Fernández Almendras (2009); *La hamaca paraguaya* de Paz Encina (2006); *Golpes a mi puerta* (1994) de Alejandro Saderman; *Oriana* de Fina Torres (1985), *Frida, naturaleza viva* de Paul Leduc (1983); *El pez que fuma* de Román Chalbaud (1977); los documentales, *El camino de las hormigas* (1992) de Rafael Marziano Tinoco, *El domador* de Joaquín Cortés (1975), *Araya* de Margot Benacerraf (1959), entre otros.

Asimismo, en vista de que hasta hace poco tiempo, la formación de la mayoría de los cineastas venezolanos fue empírica, los directores no poseían conocimientos narrativos y expresivos sobre el uso del sonido en el cine. Por el contrario, sus conocimientos estaban enfocados en la imagen, vale mencionar, la fotografía, la puesta en escena, las locaciones, el maquillaje, el vestuario, y desde el punto narrativo, conocían muy bien las diferentes teorías del montaje. Es muy evidente la preponderancia que se le otorgaba al aspecto visual. A pesar de que el cine posee, hoy en día, el rango universitario, todavía el sonido se trata desde una perspectiva técnica. El diseño sonoro para los

5 Michel Chion, *Audiovisión*. (Barcelona: Paidós, 1993), 10.

directores y productores como un área artístico-creativa aún no se aborda. Se asume que la película es suficiente con que se escuche y lleve música; mucha música, por cierto, como se observa en la mayoría de los filmes.

En los institutos de formación cinematográfica no se le otorga el valor narrativo que posee y en consecuencia, la enseñanza de este oficio se limita en dar conocimientos sobre la técnica necesaria para desbordar el discurso cinematográfico con sonidos que obnubilan la capacidad de reflexión del espectador y mantenerlo al margen del raciocinio, como un ser pasivo consumidor de historias.

En este sentido, a continuación se presentarán los elementos que componen la banda sonora, sus usos y potencialidades. Luego, se presentarán las estrategias pedagógicas para la enseñanza del sonido, desde un punto de vista creativo para la concepción de filmes que exhorten al público a la reflexión.

La banda sonora designa los componentes que se escuchan en un filme: la palabra, los ambientes, los efectos, la música y el silencio. Tiene como objetivo contribuir con la imagen en la exposición dramática del relato, ya sea enfatizando, mitigando algunos elementos u obviando otros para así generar emociones, ofrecer información, ubicar en la geografía al espectador o solo acompañar la imagen en su discurso. La banda sonora es producto de una clara concepción narrativa y artística, por parte del sonidista, de las intenciones del director según lo pautado en el guion.

Existe otra acepción, desafortunadamente la más divulgada y aceptada, que se refiere solo a la música utilizada en una película. Es un concepto comercial impuesto por la industria hollywoodense que restringe de manera considerable el oficio y la profesionalización del diseñador de sonido. Aunque en América Latina se conoce el concepto ampliado del término, en estos momentos, hay muchos cineastas que se refieren a ella como si estuviese compuesta solo por música; en consecuencia, la función del diseñador de sonido se circunscribe a montar sonidos denotativos, que no contribuyen con la narración ni expresión del relato.[6]

La banda sonora se debería concebir como un proceso que pudiera comenzar con la escritura del guion. Aunque, por cuestiones de estilo y convención de la industria, no se indique de manera expresa qué sonidos se van

6 La publicación estadounidense *Bandas sonoras* de Mark Russell y James Young, (2000) de la casa Océano Grupo Editorial, S.A. y la serie documental francesa *Bandas sonoras [In the tracks of...]* de Pascale Cuenot (2017) abordan la música en el cine y no analizan las bandas sonoras con todos sus elementos constitutivos.

a escuchar, por lo menos se debería pensar en ellos. No obstante, debido a los contratos de coproducción internacional, en general, el sonidista de campo no es el mismo profesional que el sonidista de postproducción, por lo que la lectura del guion se circunscribe a establecer las necesidades técnicas y posibles elementos que el director considere importante destacar, de tal manera que los jefes de áreas conozcan las necesidades sonoras en el rodaje, que en ocasiones se obvian.

La banda sonora se ha empleado, por lo general, como un recurso para reproducir lo que se encuentra en la imagen, pero no como recurso que contribuya con la narración, la expresión y fortalezca, así, la diégesis cinematográfica. Se debería emplear, para vigorizar las emociones y alejar al público de la dimensión denotativa de la historia. Además, en la industria hegemónica, el sonido es empleado de tal manera que al espectador se le anula su capacidad de análisis y crítica,

> Sus consecuencias, para el cine, son que el sonido es, más que la imagen, un medio insidioso de manipulación afectiva y semántica. Sea que el sonido actúe en nosotros fisiológicamente (ruidos de respiración); o sea que, por el valor añadido, interprete el sentido de la imagen, y nos haga ver en ella lo que sin él no veríamos o veríamos de otro modo.[7]

Michel Chion plantea que el valor añadido del sonido es un fenómeno que ha hecho que el cinematógrafo[8] se haya convertido en un espectáculo redundante, en donde solo se ilustran las imágenes con sonidos "hasta procurar la impresión, eminentemente injusta, de que el sonido es inútil, y que reduplica la función de un sentido que en realidad aporta y crea, sea de forma íntegra, sea por su diferencia misma con respecto a lo que se ve".[9] Los directores han sobrevalorado la imagen como si ella no fuese tan expresiva como para atiborrarla de música. El contrapunto sonoro de los rusos, que planteaba que el sonido debería contrastar con la imagen y no ilustrarla, al parecer, ya no funciona o solo se desea que la gente digiera la historia sin reflexión ni meditación. Un espectador es un

7 Chion, *Audiovisión*, 34.

8 Utilizaré este término, empleado por Robert Bresson, cuando haga referencia al cine. Para él, el cinematógrafo es el cine de la imagen verdadera, auditiva y visual opuesto al "teatro filmado" del *star-system* hollywoodense o en términos más generales, a la industria hegemónica. Cuando haga referencia al cine industrial, emplearé solo el sustantivo "cine".

9 Chion, *Audiovisión*, 13.

ser pasivo anulado de su capacidad de raciocinio, a quien hay que guiar y obligarlo a emocionarse según una diégesis básica y elemental. "Es el valor añadido más primitivo: el del texto sobre la imagen"..[10] En estos momentos, "la aplicación al cine de la noción de contrapunto es, pues, un parche, resultante de una especulación intelectual, más que un concepto vivo".[11]

A este respecto, a la música se le ha otorgado el rango dominante que proporciona emoción, y deja de lado los demás componentes de la banda sonora, que con un uso apropiado, enriquece el discurso cinematográfico. La noción de expresión se contrapone a la noción de reproducción; es una burda e inmediata concepción figurativa del cine, como lo plantea Chion.

La banda sonora está compuesta por la palabra, la música, los efectos, los ambientes y el silencio. La palabra, según el *Diccionario Clave*, es el sonido o conjuntos de sonidos que articulados expresan una idea. En vista de que la comunicación, al menos en la cultura occidental, está basada en la palabra, es obvio que el cine base gran parte de su discurso en ella. Este elemento transmite información conceptual, por lo tanto, también puede generar emociones y sentimientos que ya están decodificados por su significado, y por supuesto por la intención que le otorga el actor.

El arte de las imágenes en movimiento se ha convertido, en la mayoría de los casos, en un espectáculo mucho más narrativo que cinematográfico, porque lo que prevalece es el verbo, en detrimento, muchas veces, de la forma. Es un cine verbocentrista[12]. La palabra ocupa un valor central, casi primordial que, por lo general, no le da cabida a la expresión cinematográfica; razón por la cual, en contraposición, Robert Bresson dejó de referirse al cine alternativo como cine para denominarlo "cinematógrafo". Este aspecto es muy obvio, ya que la manera como el ser humano se desenvuelve en la vida es mediante la comunicación verbal; por lo tanto, como el cine expresa nuestro mundo, es lógico que en la conformación de un filme se le dé este privilegio casi absoluto. Se podría decir que, en muchos casos, el cine ha regresado a los *talkies*, cine-teatro o cine parlanchín de los comienzos del sonoro. A este respecto Hitchcock manifiesta: "Cuando se cuenta una historia en el cine, solo se debería recurrir al diálogo cuando es imposible hacerlo de otra forma. Yo me esfuerzo siempre en buscar primero la manera cinematográfica de contar una historia por la sucesión de los planos y de los fragmentos de película entre

10 Chion, *Audiovisión,* 13.

11 Chion, *Audiovisión*, 35.

12 Chion, *Audiovisión*, 13.

sí".[13] Esto revela una preocupación por la forma cinematográfica, que debería estar regida por una poética del cineasta que identifique la película como un material único, que emocione utilizando todos los elementos de este arte y no sólo focalizarse en la palabra como aspecto para narrar "con el verbo", en menoscabo del lenguaje cinematográfico. El cinematógrafo involucra palabra, música, efectos, silencio, valores de planos, objetivos, decorados, colores, vestuario, actuación, montaje, guion, tecnología, entre muchos otros recursos que hacen de este oficio un arte con suficientes herramientas para transmitir emociones y sensaciones, en lugar del uso privilegiado de la palabra. El espectador, entonces, es conducido a una pasividad irreflexiva sobre la historia. Él es atiborrado de texto oral que impide que su emoción y reflexión se materialicen en un pensamiento concreto. Apenas siente y piensa porque la vertiginosidad de imágenes en conjunto con la verborrea, lo convierten en un ser adormecido con la sensación de haber asistido a un gran espectáculo. Se ha vuelto un consumidor involuntario de imágenes. Dicho de otra manera, lo han convertido en un consumidor automático de imágenes.

Por último, recomendaría las obras de Paul Leduc (México), Claudia Llosa (Perú), Lorenzo Vigas (Venezuela), Lucrecia Martell (Argentina), Ciro Guerra (Colombia), Luis y Andrés Rodríguez (Venezuela), Theo Angelopoulous (Grecia), Andrei Tarkovsky (URSS), Jacques Tati (Francia), Alexander Sokurov (Rusia), Kim-ki Duk (Corea del Sur), Akira Kurosawa (Japón), Guy Maddin (Canadá), Robert Bresson (Francia) quienes han sabido expresarse de manera cinematográfica, sin ser verbocentristas. También estos artistas le han concedido un importante valor al silencio.

"No venimos al cine a escuchar música".[14] En cuanto a la música pudiéramos decir que es un conjunto de sonidos organizados melódica, rítmica y armoniosamente capaces de crear emociones en el espectador. La música *per se* es un lenguaje que vinculado con el lenguaje cinematográfico produce otro tipo de emoción y de sensación. Se puede escuchar una pieza musical y luego escucharla acompañada de una imagen o verla sola, y la información resultante es diferente en los tres ejemplos.[15] La emoción no es la misma en

13 François Truffaut, *El cine según Hitchcock*. (Madrid: Alianza Editorial, 1974), 52. Resulta paradójica esta postura, pues la mayoría de las producciones de Hitchcock está desbordada por la palabra.

14 Maurice Jaubert citado por Marcel Martin en *El lenguaje del cine*. (Barcelona: Editorial Gedisa S.A., 2002), 138.

15 Recordemos la anécdota de Hitchcock al referirse al poder emotivo de la música, cuando tomaba como ejemplo, en *Psicosis* (1960), el plano donde Marion Crane (Janet Leigh) huye en el carro con

ninguna de las tres experiencias. Esto quiere decir que la interrelación entre cine y música es muy estrecha y además, potente. La emoción que produce un lenguaje es muy diferente de la emoción que produce al interrelacionarse con otro. Esta emoción o sensación es portadora de sentido, por lo que vinculada con el lenguaje cinematográfico, se genera un discurso nuevo.

La música constituye un elemento informativo que indica terror, suspenso, drama, comicidad, etc., no transmite conceptos sino sensaciones. Por lo tanto, este elemento de la banda sonora coopera con la construcción de la atmósfera emotiva del relato. La música le añade información a la imagen, por lo que el relato se nutre de ella y se produce un lazo muy poderoso.

En los momentos actuales, las producciones cinematográficas han abusado de la música, como si hubiese temor de que el espectador no se emocionara con el relato. El filme está desbordado de música, de tal forma que no le da respiro al público a que tenga una emoción genuina sobre la historia. La música le indica donde reír, llorar, tener miedo, lo guía como un niño que aprende a caminar. Y la audiencia, acostumbrada a este tipo de emociones, muy manipulada, la extraña cuando no la tiene presente. Se siente desorientada emocionalmente. En consecuencia, rechaza relatos con "poca" música.

La música se ha convertido, después de la palabra, en el elemento más relevante del lenguaje, por lo que este hecho no ha contribuido en mucho con explorar nuevos senderos en cuanto a poética cinematográfica. Las películas contemporáneas se han convertido casi en musicales, en donde la emoción se ha alejado de la emoción auténtica y se ha transformado en una aglomeración de efectos emotivos acumulados sin cesar, ni orden, ni sentido. La cuestión no es utilizarla, sino abusar de ella. Este tipo de música es lo que Marcel Martin denomina música paráfrasis, que en vez de una emoción legítima, se produce un pleonasmo emocional. También cabe aclarar que los especialistas en este tipo de música son los productores de Hollywood, cuyo objetivo reside en "asegurar" la taquilla y estimular el consumo. Los directores han subestimado a los espectadores porque no creen que sean capaces de darse cuenta de la evolución dramática de una historia cinematográfica, por tanto, la saturan de música.

Resulta apropiado comentar sobre la naturaleza del sonido continuo:

40.000 dólares. Si se ve el plano sin música, pareciera que el personaje se dirige a un supermercado, pero con la composición de Bernard Hermann, la escena se lanza hacia el suspenso.

> un sonido mantenido de modo liso y continuo es menos «animador» que un sonido sostenido de modo accidentado y trepidante. Si se intenta alternativamente, para acompañar a una misma imagen, una nota tenue y prolongada de violín y después la misma nota ejecutada en trémolo con punteados de arco, la segunda creará en la imagen una atención más tensa e inmediata que la primera.[16]

Este sonido mantenido hace que el espectador, con la música, quede hipnotizado sin poder autónomo de reflexión sobre el significado de la película. Este es el sistema que utiliza el cine industrial para crear espectadores pasivos y anularlos de toda autonomía crítica, ya que el único objetivo es asegurar el éxito y dogmatizarlos para su domesticación, mediante el paroxismo emotivo.[17]

En lo que respecta al ambiente como otro elemento de la banda sonora, podemos decir que es un conjunto de sonidos que le proporciona continuidad espacio-temporal al relato, le indica al espectador dónde se encuentra en el discurso fílmico, y le da la sensación de que la historia es una sucesión de eventos sin discontinuidad técnica. Michel Chion se refiere a sonido-territorio porque define un lugar y un espacio particular.[18] Vale decir, ubica al espectador, denotativamente, en un ambiente determinado: ciudad, discoteca, campo, calle, etc. Sin embargo, el uso connotativo de la atmósfera podría elevar la denotación del filme a la categoría de metafórica o dramática.

En un rodaje, las escenas se filman mediante planos. Cada uno es un elemento aislado del tiempo y del espacio narrativo fílmico, entre ellos hay discontinuidad sonora al momento de unirlos en el montaje, producida por el emplazamiento de cámara que hace que cambie el fondo sonoro de cada plano. Por lo tanto, se hace indispensable hacer un registro sonoro continuo del ambiente en donde se rodó la secuencia; incluso si está conformada por diferentes locaciones, es necesario grabar dichos ambientes. Esto permitirá generar la continuidad espacio-temporal que requiere el filme para su comprensión. A menos que se desee, ex profeso, que esas interrupciones formen parte de la diégesis, como lo hace Jean-Luc Godard.[19] Aunque el filme esté

16 Chion, *Audiovisión*, 20

17 En la industria dominante, la música tiene un patrón que no ha cambiado mucho desde los inicios del cine sonoro. La partitura la configura una orquesta numerosa, en donde prevalecen los excesivos *glissandos* de los violines y frecuencias bajas potentes que obstruyen la sindéresis del espectador para anular su capacidad de análisis. Él está poseído por el arrebato emocional producido por la música. Como sabemos, cuando nos embarga la emoción, la razón se desplaza a un segundo plano.

18 Chion, *Audiovisión*. 65.

19 Ver los filmes *Una mujer es una mujer* (1961), *El desprecio* (1963), *Band à part* (1964), *Alphaville* (1965) y *La china* (1967).

concebido para el doblaje, se recomienda grabar estos ambientes, puesto que serán un recurso importante al momento del armado de bandas. De lo contrario, implicaría montar una producción para generar estos ambientes o utilizar ambientes de archivo.

"Una ciudad, un campo son, de lejos, una ciudad y un campo; pero a medida que nos aproximamos, son casas, árboles, tejas, hojas, hierbas, hormigas al infinito".[20] En este sentido, pudiéramos continuar diciendo que una ciudad desde el punto de vista sonoro es igual a cualquiera otra con sus respectivos sonidos de calles, gente, bicicletas, camiones, etc.; sin embargo, al acercarnos a ella la podemos diferenciar de todas las demás ciudades, dosificando e insertando sonidos particulares, como por ejemplo, motores de vehículos con diferentes planos sonoros, cornetas, ambulancias, radio que suena, voces, niños que gritan, pájaros que pían, un avión o helicóptero que surca el cielo, una moto con efecto *doppler*, una discusión, un pregonero, un perro que ladra o un gato que maúlla, un taladro neumático, voces de una protesta, etcétera. Cada sonido colocado en su justa dimensión y con una dinámica variada, crearía un ambiente de ciudad diferente de todas las demás ciudades. Cuando se crea arte, siempre se desea que el resultado sea único, por lo tanto, el sonido debería ser un componente único del filme, también. Hoy día, la mayoría de las películas han optado por recrear los ambientes urbanos como si fueran cementerios. Los ambientes de ciudad son silenciosos y los personajes actúan como si estuvieran aislados del mundo. Estas ciudades parecen la misma. Todas suenan igual; cuando una ciudad se puede definir desde el punto de vista sonoro con un único sonido o como un conjunto de sonidos graduados en una dinámica que le genere energía y movimiento. El mismo ambiente repetido en decenas de filmes, ya no genera emoción, ni integración, solo aburrimiento. Es un ambiente decorativo y no narrativo, mucho menos expresivo[21].

Por otro lado, cabe resaltar que la ausencia del ambiente de continuidad le otorga al relato un carácter misterioso, fantasmal, como si los personajes estuvieran en un ambiente fuera de lo terrestre. Esto lo podemos apreciar en algunos filmes de Godard o en el documental *La Soufrière* de Werner Herzog. De igual manera, en una conversación, al disminuir considerablemente de intensidad el ambiente de continuidad, se logra crear una atmósfera íntima entre los personajes, los aísla del entorno donde se encuentran. Esta

20 Robert Bresson, *Notas sobre el cinematógrafo* (México: Ediciones Era, S.A., 1974), 88.

21 El documental *El camino de las hormigas*, de Rafael Marziano Tinoco, Venezuela, (1992) posee diferentes ambientes urbanos de la ciudad de Caracas.

técnica focaliza la atención en el diálogo.

Así como el ambiente de continuidad denota el espacio y el tiempo en que se desarrolla la escena, el ambiente dramático remonta la diégesis al ámbito de lo connotativo. Deja de ser denotativa para convertirse en metafórica o dramática. Se convierte en otro elemento de la narración y expresión que contribuye, por ejemplo con la configuración de un personaje (*Cabeza borradora* de David Lynch) o determinación de una atmósfera (*Tokyo-Ga* de Wim Wenders).

"Es preciso que los ruidos se conviertan en música".[22] Para Robert Bresson, los efectos y los ambientes están muy ligados, ya que los primeros organizados con ritmo y mezclados de manera adecuada, generan un entorno vigoroso de expresión. Jacques Tati utiliza los efectos y la palabra al mismo nivel de importancia expresiva y dramática, lo que convierte al filme en un poderoso producto cómico y divertido, que es su estilo característico como cineasta.

Los efectos corresponden a todos aquellos sonidos que, en su función básica, consisten en apoyar la sincronía de la imagen. Este componente puede potenciar la emoción de la historia. En *La esclava del amor* de Nikita Mikhalkov (1976), el efecto de sonido metafórico viene acompañado de una puesta en escena y de una dinámica interesantes. Se trata del asesinato del novio en la cafetería. Olga Voznesenskaya (Elena Solovey) espera a su novio revolucionario Rodion Nakhapetov (Victor Pototsky) en una cafetería. Es una larga espera. Aparece él en su carro. Hablan de que él ha terminado la película en donde denuncia al gobierno zarista. Ella le declara su amor. Una banda marcial comienza a tocar una marcha. Él le habla a Olga sobre sus intenciones de derrocar al gobierno. Se despiden y Rodion se dirige a su carro. En ese momento, llega un convoy de militares y lo ametrallan. El cuerpo salta con espasmos hasta la muerte. La banda deja de tocar. Silencio. El cuerpo en el auto yace inerte. Olga, perpleja, tiembla mientras el sonido de su taza de té golpea de manera frenética el plato. Es el único sonido de la escena. Este sonido contrasta con el silencio que marca el fin del amor y el fin de la revolución. Esta escena posee tanta potencia debido al contraste que existe entre la música de la banda, la ametralladora, el convoy que se aleja, el silencio y el golpe de la taza contra el plato. Este golpe no se refiere a la denotación de taza que choca contra el plato, sino que remite metafóricamente a la devastación emocional

22 Robert Bresson, *Notas sobre el cinematógrafo*, 25.

que padece Olga. El uso de la dinámica para generar esta emoción es esencial. La función del sonido en la escena está concebida desde el guion.

"El cine sonoro ha inventado el silencio".[23] El silencio se estima que carece de significación; sin embargo, es el elemento que más significación le otorga al discurso audiovisual. La carencia de sonido posee una fuerza emocional tal que se pueden conseguir sensaciones inusitadas que motivarán al espectador a disfrutar de la historia sin manipulación emotiva. El silencio se puede conseguir mediante la llegada abrupta de un sonido fuerte, o por el contrario, luego de un momento cargado de mucho sonido. En una situación de gran fuerza o drama, diseñado solo con silencio, se produce una gran tensión y en consecuencia, una poderosa emoción que conduce a que el espectador mientras se emociona con la escena, tiene la ocasión de reflexionar sobre el desarrollo del filme. En vista de que no hay música, a él no le quedará más remedio que concentrarse en los gestos del personaje, la puesta en escena recobra vigor, las miradas sobresalen del relato. El espectador se concentra en escudriñar cada detalle. De esta manera, logra colmar de significado la diégesis. Es importante pensar en la dinámica que poseerá la banda sonora, para que cuando se conciba el armado de bandas y luego llegue la mezcla, se puedan dosificar los elementos sonoros y así poder tener un filme dotado de matices de intensidad que le darán fuerza a la obra. "Es lamentable, pues, que los realizadores desconozcan el valor dramático del silencio y piensen nada más que en anegar sus películas con oleadas de elocuencia sonora".[24]

Otro aspecto importante de la banda sonora radica en mostrar o esconder el sonido. El sonido en OFF es un aspecto muy poco explorado, y le otorga al cinematógrafo un valor añadido mucho más preciado y contundente. Para Chion, el sonido en OFF implica una localización mental por parte del espectador mientras que el sonido en ON implica una localización física dentro del filme. Esta estrategia redimensiona el discurso cinematográfico haciendo partícipe al espectador, que a su libre albedrío, le adjudicará su propio significado, de acuerdo con su experiencia e identificación con la diégesis.

La función principal que posee el sonido en OFF radica en que incita al espectador a que reflexione sobre la historia. Deja de ser pasivo y se convierte en un ente activo. Pudiéramos decir que también forma parte de la construcción del relato o de otro relato, el que no está presente en la pantalla. Esto

23 Robert Bresson, *Notas sobre el cinematógrafo,* 43.

24 Marcel Martin. *El lenguaje del cine,* 132.

debido a que hay información que se encuentra fuera del campo de la visión y por lo tanto, el público debe reconstruir esa información "invisible"; en consecuencia, eleva su nivel reflexivo y emocional. Haciendo partícipe al público, las emociones adquieren otro orden y dimensión. El sonido en OFF es un espacio de significación que refuerza la narración y fortalece la experiencia del espectador. Entre los cineastas que han utilizado el sonido en OFF con una carga narrativa interesante, podemos mencionar a Charles Chaplin, Jim Jarmush, Robert Bresson, Hana Makhmalbaf.

El cine industrial o comercial, que es el que prevalece en el mundo, se ha vuelto hiperexpresivo, en donde la hiperemoción es la que predomina y no la sobriedad y la discreción. Esta característica ha moldeado y estructurado al público que no acepta y además, el cine alternativo que lo exhorta a pensar y cuyo lenguaje está marcado por innovaciones, experimentaciones, sensaciones y emociones novedosas que el espectador no acepta. Sin embargo, hay que seguir promoviendo otra manera de representar el mundo y no solo la devoradora forma de consumo que impulsa la industria.

En este sentido, se hace menester revisar los programas de estudio de las universidades y analizar el tipo de cineastas que se promocionan cada año. Las estrategias pedagógicas que se proponen aquí, para la enseñanza de sonido a los estudiantes de dirección, se conciben como un taller en el que los estudiantes pondrán en práctica los conocimientos adquiridos en la teoría con el objetivo de confrontar experiencias y fortalecer lo aprendido. Igualmente, otra manera de contrastar la teoría consistirá en la visualización de extractos de películas que permitirá discutir lo aprendido. La lectura y análisis de textos, así como ejercicios prácticos, conducirán a la resolución de problemas y la aplicación, en contexto, de los temas estudiados.

Con esta visión en la enseñanza del sonido, este artista se formará con los conocimientos técnicos y reflexivos en el área de sonido, con una visión crítica sobre su uso como elemento narrativo y expresivo en la cinematografía. En este sentido, la forma como se asumirá el hecho de enseñar esta materia, se basa en estrategias creativas, en donde los discentes[25] se alejen de la manera tradicional de aprender, es decir, la transmisión unívoca de conocimientos por parte del profesor y se les hace partícipe a los estudiantes de los

25 Paulo Freire, *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa.* 2da. Edición. (Buenos Aires, Siglo XXI Editores Argentina, 2008), 23. Discencia: el término *discencia,* como otros de Paulo Freire, es un neologismo. Se puede entender como el conjunto de las funciones y actividades de los discentes, esto es, los educandos. (N. de T.) pág. 23. Discente, entonces, se refiere a los estudiantes.

procesos de aprendizaje. El estudiante desarrollará habilidades bajo la guía del instructor, por lo tanto, el aprendizaje se volverá un proceso en donde el educando se involucrará con mayor motivación.[26]

> La pedagogía universitaria ha de desarrollarse dialógicamente, es decir, hay que tener presente no sólo los contenidos de cada módulo, sino el interés que despierte en el alumnado cada uno de esos contenidos. Esto equivale a decir que no se pueden plantear todos los grupos de la misma manera, sino que hay que partir de la exposición de los temas que despierten la atención del estudiante para, desde de ahí, ir profundizando en el resto de la materia.[27]

La dialógica se impartirá explorando los intereses del estudiante que lo motiven por la materia de acuerdo con sus propios intereses, así él pondrá mayor entusiasmo en la adquisición de conocimiento, puesto que asumirá los ejercicios como una actividad de entretenimiento y no como un ejercicio exclusivo para la consecución de una calificación. El sonido siempre se ha estudiado con mucho énfasis en lo técnico y esta particularidad ha hecho que el aprendizaje se haga poco motivador y desalentador. Asimismo, se asume que esta profesión solo la estudian unos privilegiados a quienes solo les interesa la técnica y la tecnología. Estas estrategias están diseñadas para asumir el oficio como un arte y un proceso de creación. No obstante, hay un contenido básico que no se puede soslayar de las inclinaciones del alumnado, porque constituye parte de su formación como profesional, quien deberá poseer unas herramientas y conocimientos básicos que le permitan desenvolverse en su campo laboral. En consecuencia, estos contenidos se impartirán de manera ineludible. Sin embargo, el estudiante tendrá la posibilidad de escoger de entre varias opciones, los temas de los ejercicios prácticos que realizará, así podrá trabajar cómodamente y de acuerdo con sus preferencias. Este método lo estimulará a trabajar con mayor seguridad y con la certeza de que lo que aprende es útil e interesante. Asimismo, cada sesión se abordará involucrándolo con su vida cotidiana proponiéndole una pregunta que servirá de guía para estudiar algún contenido en específico. "El interés del estudiante hay que buscarlo o incluso rastrearlo. Para dar con él, lo mejor es plantear las clases más como un conjunto de preguntas que como un conjunto de respuestas a preguntas nunca

26 De La Torre Saturnino, *Creatividad aplicada*. (Madrid: Escuela Española, 1995), 2.

27 Marco A. Coronel R., "Reflexiones sobre la evaluación de materias de humanidades" en: *La evaluación de los estudiantes en la Educación Superior*. (Valencia, España: Servei de Formació Permanent. Universitat de València, 2007), 24.

planteadas".[28] En este sentido, en cada sesión se le propondrá al estudiante una pregunta que servirá de guía y que según su experiencia y la tutoría del profesor podrá analizar el tema planteado.

Desde el punto de vista teórico, esta materia estará regida por dos textos fundamentales relacionados con el sonido en el cine: *Manifiesto del contrapunto sonoro* o *Manifiesto orquestal* de los cineastas rusos Serguei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin y Grigory Aleksandrov y *La audiovisión* del músico francés Michel Chion. El primer texto se puede analizar en una sola sesión, en vista de que se trata de un texto corto, y debe estar acompañado de extractos de películas que ilustren el uso de la banda sonora, como lo plantean los cineastas rusos. Este planteamiento es una propuesta muy vanguardista sobre el uso del sonido en el cine que, según los cineastas, no debería usarse para ilustrar la imagen, sino más bien para generarle nuevas significaciones al relato. De esta manera, se lograrán discursos innovadores sin el pleonasmo imagen-sonido que reduce el lenguaje cinematográfico a una mera descripción de situaciones. Este contrapunto se hace necesario e importante en el discurso cinematográfico, ya que exhorta al espectador a reflexionar sobre la historia, a cuestionarla y dudar de ella; es decir, el espectador se aleja de ser contemplativo para convertirse en un espectador consciente de la historia que consume. Con respecto al segundo escrito, habrá análisis en cada clase. El documento de Chion aborda el sonido desde el punto de vista de las potencialidades expresivas, en el que cuestiona el abuso de la palabra y la música como elementos castradores de la capacidad de raciocinio del espectador y del empobrecimiento del lenguaje cinematográfico, debido al diseño de bandas sonoras banales y superficiales, en donde solo prevalece la música como único componente del sonido. Con ambos textos, se promoverán las discusiones y el análisis con los estudiantes. Ambos textos servirán de referencia para los ejercicios subsiguientes, en donde pondrán en práctica lo planteado por los autores.

En otro orden de ideas, el sonido es un oficio que está muy vinculado con la tecnología, y muchos cineastas lo consideran una actividad técnica; y aunque no le otorguen la dimensión artística que posee, lleva consigo un profundo trabajo intelectual, en particular de abstracción de la realidad que lo convierte en una actividad difícil de asir para quien se encuentra en una fase inicial. En este sentido, se han diseñado varias estrategias pedagógicas

28 Coronel, "Reflexiones sobre la evaluación de materias de humanidades", 24.

denominadas **Percepción sonora** y consisten en entrenar al estudiante a escuchar, a pensar en su entorno y a seleccionar sonidos. Sensibilizarlo con respecto al mundo sonoro es desprejuiciarlo del aspecto exclusivamente técnico que conoce; es acercarlo al ámbito emotivo y personal del fenómeno sonoro. No solo la imagen es potenciadora de sensaciones, la naturaleza no observable también puede configurar novedosas impresiones que son importantes explorarlas. Dichas estrategias se planificaron de manera que el aprendizaje tuviera un carácter progresivo, es decir, que a medida que se avanza en los ejercicios, la complejidad aumenta. La progresividad en la adquisición de competencias y en el proceso de reflexión tiene la ventaja de que el aprendizaje se torne útil y estimulante para los propósitos personales y profesionales del estudiante. Hay consciencia en lo que se aprende y el establecimiento de vínculos y relaciones entre los ejercicios, la teoría y la práctica son fluidas y orgánicas.

En vista de que nos hemos habituado a ver imágenes, describirlas, criticarlas, palparlas, y no a escuchar sonidos, estas técnicas conducirán al estudiante a hacer consciente el mundo sonoro que los circunda. ¿Cómo se describe un sonido? Dado que la descripción de un sonido es dificultosa, se proponen estrategias que acerquen al estudiante a esta labor de manera más entusiasta, para motivarlo a crear, reflexionar y por consiguiente a aprehender. "La creatividad es el alma de las estrategias innovadoras orientadas al aprendizaje, por cuanto es el alumno, el que ha de ir mostrando la adquisición de las competencias convenidas en cada una de las carreras".[29] En este sentido, se pretende trasladar los contenidos académicos hacia la adquisición de competencia y habilidades, como lo propone De La Torre, pero con un aspecto reflexivo que lo conduzca a emplear el sonido de manera crítica; dicho de otra manera, mediante ejercicios prácticos que los enfrente a dificultades relacionadas con el sonido. "La creatividad no es la cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona".[30]

Al momento de describir una imagen siempre se recurre al tamaño, forma del objeto, color, textura, etc.; incluso con los ojos cerrados, al tocarlo, se puede ofrecer una descripción de él. En ocasiones, la descripción de una cara es exacta, por ejemplo, los retratos hablados. No obstante, cuando se trata de sonido, la situación se torna difícil pues no se tienen los elementos precisos

29 De La Torre, *Creatividad aplicada,* 1.

30 De La Torre y Verónica Violant, *Estrategias creativas en la enseñanza universitaria*. (Barcelona) Universidad de Barcelona, 271.

para realizar una descripción exacta. ¿Cómo se podría describir el sonido de una pelota de básquet que rebota contra el suelo? Lo que se acostumbra es remitir al objeto e imaginarnos el rebote, pero no logramos aprehenderlo con palabras; se sabe cómo es el sonido pero es problemático realizar una descripción. Christian Metz considera que

> la cultura occidental hunde sus raíces en una especie de sustancialismo primitivo, que nos hace distinguir entre unas cualidades primarias que determinan la lista de objetos[31] o sustancias, y otras secundarias, que corresponden a atributos aplicables a esos objetos. Las primarias suelen ser exclusivamente visuales y táctiles. Las secundarias son sonoras, olfativas, etc.[32]

Esto ocurre cuando nos vemos con la imposibilidad de describir un sonido y decimos "el motor de una licuadora" o "el chasquido de los dedos". Aunque esta situación no se ha resuelto todavía,[33] no deja de ser interesante pensar en ello. El primer módulo que se ha considerado para abordar la enseñanza del sonido, consiste en hacer ejercicios de audición con el objetivo de describirlos, utilizando sus propiedades intrínsecas como la amplitud, frecuencia, timbre, etc. Esta estrategia corresponde a **Sonido descriptivo**. Debido a que este paso no será suficiente, se procederá a nombrarlo con verbos, sustantivos y adjetivos relacionados con sonidos. Luego, mediante la comparación se logrará un mayor acercamiento para su descripción. También se utilizará la sinestesia que consiste en conectarlo con una cualidad de una sensación cualquiera, p. ej. "una voz dulce", "un grito amargo", "una bofetada brillante", "una voz acartonada". Por último, se empleará el efecto que nos produce al escuchar un sonido, p. ej. "Esa licuadora me retumba en la cabeza como los gritos del niño del vecino".[34] Esta estrategia de "percepción sonora" conducirá a que los estudiantes aprendan, en primer lugar, a pensar en el sonido y segundo a adquirir herramientas que les permitan "describirlo". Aunque no logren detallarlo, podrán tener una idea de él cuando lo necesiten.

31 Las palabras en negritas provienen del texto original.

32 Citado por Jorge Ruiz Cantero en: *Pierre Schaeffer y la aventura de describir los sonidos*. (Valencia, España: Tema Fantástico, S.A., 2014).

33 Hay una propuesta de Pierre Schaeffer que "permite" describir el sonido con muy poca precisión, mediante el tono y la durabilidad en el tiempo. No es muy descriptiva como para hacerse una idea del sonido en cuestión. Michel Chion propone nueve maneras que incluyen, entre otras, la variabilidad de la repetición del sonido. (Cantero)

34 La referencia de la descripción de sonido se extrajo de http://delmarmurielenlaces.blogspot.com y se adaptó para este trabajo.

La estrategia **Percepción sonora** consistirá en varias actividades en las que el estudiante realizará ejercicios de reconocimiento de sonidos con el objetivo de analizar la acústica, el alcance, el enmascaramiento, la intrusión de ruidos, la inteligibilidad de la palabra, entre otros aspectos. Estos ejercicios corresponden a:

1. Sonido *in*, *out*:[35] escuchar sonidos que se encuentren alrededor de los estudiantes, como escucha inmediata y reflexionar sobre ellos cuando estén ausentes de su entorno próximo. La primera les permitirá reconocer los sonidos que se hallen en el lugar donde se encuentren, mientras que la segunda los conducirá a abstraer sonidos que se localicen fuera de su ambiente; es decir, elegir de entre múltiples posibilidades aquellos sonidos útiles para sus necesidades. Estos dos tipos de percepción los hará conscientes de la existencia de sonidos y podrán seleccionar o discriminar mentalmente aquellos que les puedan ser útiles y prepararlos para las estrategias "Paisaje sonoro", "Historia sonora" y "Diseño de banda sonora". En el ámbito profesional, este entrenamiento auditivo los conducirá a comprender la importancia del registro de un ambiente o *wildtracks*. Esta estrategia funciona como palanca para la conciencia de la existencia del sonido, la concentración y la discriminación. La percepción sonora es una herramienta importante tanto para la captación de sonido directo, como para el trabajo en postproducción, que ambos requieren de mucha atención para controlar la labor de grabación.[36]

2. Sonidos cotidianos: registrar cinco sonidos que más les haya llamado la atención en un día, argumentar por qué. Esta experiencia los pondrá atentos con su medio y tendrán el esfuerzo de pensar en sonidos de manera abstracta, luego grabarlos y generar un vínculo fuerte de aprehensión, ya que deben estar alertas a su espacio sonoro y, por consiguiente, percibirán los sonidos de manera objetiva. Asimismo, registrarán los sonidos en dos momentos diferentes. Este ejercicio les permitirá darse cuenta que aunque se esté en un mismo lugar, los sonidos cambian con el transcurso del día. También vivirán la experiencia de la selección de locaciones desde el punto de vista sonoro.

3. Historia de un sonido: pensar en un sonido y a partir de él construir un relato. Con este ejercicio, los estudiantes se darán cuenta que también

35 Terminología tomada de Michel Chion.

36 Aunque los sonidistas se encargan de la producción y postproducción del sonido, es esencial que los futuros directores, como autores de los filmes y quienes toman las decisiones más transcendentales en la producción cinematográfica, conozcan las potencialidades y dificultades del sonido, para que así puedan comprender tanto las funciones del sonidista como la riqueza expresiva y narrativa del sonido.

lo sonidos tienen un valor afectivo y una historia según sus experiencias personales. No solo la música es evocadora de emociones.

4. Sonidos especiales: grabar un sonido que identifique un ambiente, una situación o evoque una emoción. El ejercicio funcionará como relacionante de un sonido con una situación específica, de tal manera que se la pueda identificar con solo escucharlo. A diferencia de la experiencia anterior, esta posee la particularidad de que el sonido estará grabado, por lo tanto, se trata de un sonido concreto. La actividad anterior aborda el sonido desde el pensamiento, por lo que la experiencia se multiplica debido a la diversidad de sonidos que cada uno pueda pensar.

5. S**onidos ordenados**: grabar varios sonidos y luego establecer un orden, según los conceptos de amplitud, intensidad, frecuencia, reverberación, timbre y plano sonoro. Esta estrategia sirve para comprender mejor estos tecnicismos, y ayudará a fortalecer la adquisición de dichos términos; además, se enfrentarán a la subjetividad de la percepción del oído.

6. Ambientes reverberantes: grabar sonidos en diferentes locaciones. Este ejercicio servirá para medir tanto la inteligibilidad de la palabra como la reverberación del recinto.

7. Sonidos acusmáticos: identificar la fuente sonora sin conocerla. Esta actividad conducirá a concluir en la necesidad imperiosa de vincular los sonidos con una imagen, ya que el sonido por sí solo se vuelve inaprehensible.

8. Sonidos sensibles: adjudicarle sonidos a una imagen, un olor, una percepción táctil. No se trata de describir la imagen, el olor o la percepción sino de caracterizarla con sonidos.

9. Cuerpo teórico: ¿Cómo suena nuestro cuerpo?, adjudicarle sonidos a algún proceso de nuestro cuerpo, como el proceso de digestión, el proceso sináptico de las neuronas, el movimiento de los huesos, el proceso de percepción táctil, auditiva, olfativa, visual o gustativa.

10. Autodescripción: Adjudicarse sonidos que lo identifiquen como persona.

11. El "otro" sonoro: describir a alguien, conocido o desconocido, con sonido.

12. Escuchemos a Walter Ruttmann:[37] escribir una historia a partir

37 Walter Ruttmann fue un cineasta alemán que se dedicó a la experimentación con el lenguaje cinematográfico, entre sus obras más importantes se encuentran el documental *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (1927) en donde se recorre la ciudad teutona en un día y *Melodía del mundo* (1929), que describe la vida en el mundo.

de cortometrajes abstractos, que consisten, algunos en una pantalla en negro con una banda con sonidos aleatorios sin ningún relato establecido; otros contienen figuras geométricas acompañadas de música.

Siguiendo con este tipo de estrategias, se abordará el módulo de **Sonido funcional,** que consiste en adjudicarle una aplicación según las necesidades expresivas y narrativas del relato. La estrategia **Banda Sonora Literaria** continuará con la exploración de sonidos, pero esta vez a partir de un texto escrito, que es con lo que, en un principio, se enfrenta un sonidista: un guion. Este ejercicio es el primer acercamiento a lo que se conoce como diseño de banda sonora, de tal manera que desde el inicio de la carrera, los estudiantes podrán pensar, desde la escritura de la historia, en incorporar sonidos que contribuyan con la narración y expresión de sus guiones. Este ejercicio consiste en adjudicarle a dos textos, sonidos que los describan. Los textos escogidos son *El dinosaurio* de Augusto Monterroso y el "Capítulo 68" de *Rayuela* de Julio Cortázar. El primer texto se ha escogido porque es un relato atemporal, con un personaje indefinido que permite motivar la creación de nuevas historias y por ende bandas sonoras diferentes. El segundo texto se seleccionó en vista de que es una historia "abstracta" a primera vista, pero que con la forma en que está escrito, es decir, la yuxtaposición de palabras, los neologismos, las aliteraciones y la fonética (el *glíglico*, el lenguaje de los amantes), forzará al estudiante a deducir el verdadero significado de la historia y luego crear una banda sonora utilizando el *Manifiesto del Contrapunto Sonoro* de los rusos. Este ejercicio conducirá al estudiante a alejarse de la denotación de la banda sonora o del acompañamiento pleonástico sonido-imagen al cual está acostumbrado, y que abunda en la mayoría de las películas, para acercarlo a la experimentación de las capacidades narrativas del sonido. Los estudiantes se enfrentarán a las múltiples posibilidades de interpretación que posee un texto para la creación de una banda sonora.

En cuanto al módulo de grabación de sonido directo, se continuará con estrategias creativas de "aprender haciendo". Se plantearán ejercicios de captación de sonidos en situaciones reales, **Sonido Directo**; también se simularán situaciones que les permitan a los estudiantes enfrentarse a condiciones típicas de un rodaje. En cuanto al módulo de postproducción, se les indicará el procedimiento que conlleva manipular el sonido para crear una banda sonora.

Una vez culminada la experiencia anterior, se les encargará recrear un ambiente que tiene como objetivo que el estudiante se afronte a una situación muy común en el cine: el diseño de ambientes, **Diseño de ambiente cinematográfico**,

p. ej.: ambiente de ciudad, de playa, de fiesta, ensayo de un concierto, terminal de buses, restaurante, río, oficina, etc. Como se sabe, no basta con grabar un ambiente de continuidad en una locación, ya que desde el punto de vista cinematográfico no es lo suficientemente descriptivo para ilustrar una escena. En consecuencia, se deben grabar diferentes sonidos con distintos planos sonoros que describan dicho ambiente; incluso, se pueden registrar a lo largo del día y con diferentes micrófonos para enriquecer la textura de los sonidos, además de grabar los efectos respectivos. Esto conlleva diseñar, con antelación, dicho ambiente para saber qué grabaciones de sonido directo tendrá que hacer y localizar aquellos que no logró registrar en los *wildtracks*. Previo a la realización de esta estrategia, habrá visualizaciones de extractos de películas en donde el ambiente tenga una preponderancia importante en el relato.

Luego, emprenderán la actividad **Diseño de Paisaje Sonoro** que consiste en crear un ambiente, con el distintivo de que debe cumplir con el concepto de paisaje sonoro propuesto por Raymond Murray Schapher. Tendrá que contener un sonido especial que denote una particularidad y que lo distinga de los ambientes consuetudinarios a los que estamos acostumbrados. Este ambiente tendrá una función específica en la escritura de sus futuros guiones, ya que un ambiente podría ayudar a configurar un personaje o un lugar, o evocar un sentimiento o emoción.

Después de la experiencia anterior, los estudiantes crearán una **Historia sonora** que consiste en narrar un relato solo con sonidos, con el fin de estimular la creatividad y pensar en la utilidad que le darán a dichos sonidos. Esta historia no podrá contener diálogos ni música extradiegética para evitar así la creación de historias pleonásticas. Dicha condición los obligará a alejarse del campo de lo explícito para abordar lo implícito, metafórico o elaborar relatos más complejos.

Cuerpo sonoro: diseñar una banda sonora a algún proceso del cuerpo humano, como el proceso de digestión, el proceso sináptico de las neuronas, el movimiento de los huesos, el proceso de percepción de los sentidos, etc. La estrategia **Cuerpo teórico** está enfocada en la adjudicación de sonidos desde el punto de vista intelectual; no obstante, **Cuerpo sonoro** se enfoca en la concreción mediante el diseño de una banda sonora.

Caracterización de un personaje: esta estrategia consiste en diseñarle un banda sonora a un personaje que se encuentra en una situación determinada (tristeza, alegría, dolor, frustración, felicidad, etc.).

Con el objetivo de emprender ejercicios de realización cinematográfica,

se les encomendará la creación de un diaporama o filminuto y diseñarle dos bandas sonoras: una explícita y la otra, utilizando el contrapunto sonoro. Esta estrategia **Diseño de Fonominuto** promoverá los acercamientos implícitos y explícitos a las historias. Es decir, una misma historia puede tener diversas representaciones. Los estudiantes se enfrentarán al hecho de metaforizar la historia y convertirla en un relato que implique reflexión, análisis y razonamiento por parte del espectador.

Otro ejercicio de sonido funcional, **Escenas Contrapuestas** consiste en crear dos escenas sobre alguna emoción o sentimiento. Las escenas tendrán dos versiones: una explícita y otra implícita, a cada una le asignarán los sonidos que consideren adecuados. Esta actividad tiene como finalidad explorar la creatividad en cuanto a la representación de situaciones, ya sea mediante la obviedad y redundancia o mediante la metáfora o sugerencias. La diferencia con la actividad anterior consiste en que **Escenas Contrapuestas** se trata de crear y sonorizar una emoción de dos maneras: la explícita y la implícita, mientras que **Diseño de Fonominuto** se centra en la creación de un mismo relato con representaciones sonoras distintas.

Para continuar, se simulará una situación real de una producción cinematográfica: **Diseño de banda sonora**. Cada estudiante escogerá un filminuto de la película en homenaje a los hermanos Lumière, titulada *Lumière y compañía*[38] de 1995 dirigida por Sarah Moon, para que otro compañero le diseñe la banda sonora. Este ejercicio les permitirá trabajar bajo la guía de un director y los confrontará con la concepción que posee él. Además, cada uno expondrá oralmente su propuesta artística basada en los textos *Manifiesto orquestal* de los cineastas rusos y *La audiovisión* de Michel Chion. Una condición fundamental para este ejercicio consiste en que no deberán utilizar música extradiegética ni "Voz en OFF" para que así puedan expresar con mayor contundencia el mensaje o emoción que deseen transmitir, ya que la música facilita mucho la expresión del discurso y conduce al espectador a sentir una emoción predeterminada; dicho de otra manera, recibe el relato de manera pasiva sin reflexionar sobre la historia. Los diálogos, por su parte, hacen que la narración sea redundante algunas veces o coarten la independencia de análisis al espectador.

En otro orden de ideas, los procesos por los cuales una persona transita al aprender algún tema son tan importantes como el contenido mismo. Por lo tanto, el estudiante debe ser consciente de los procedimientos que

38 Esta producción cinematográfica contiene 34 filmes de un minuto de duración dirigidos por directores de todo el mundo, que emulan la manera cómo los pioneros del cine utilizaron el cinematógrafo.

utiliza para que de esta manera pueda conocer la finalidad del aprendizaje y en consecuencia, la adquisición del contenido sea más eficaz. Gutiérrez considera que

> un individuo ha logrado aprender a aprender cuando, además de la utilización de estrategias o procedimientos de aprendizaje disciplinares e interdisciplinares, ha logrado adquirir un conocimiento consciente sobre la forma en la que mejor puede aprender. A esta forma de autoconocimiento se le ha denominado metacognición.[39]

En todos los ejercicios se les indicará a los estudiantes para qué y por qué van a emprender cada actividad. De esta manera, sabrán de antemano el objetivo que van a lograr y se darán cuenta de si lo han alcanzado o no. En caso de que no consigan la meta, ellos buscarán vías para obtenerla. De igual manera, luego de cada ejercicio el estudiante dará su opinión sobre la experiencia sonora vivida, con su testimonio se verificarán si se lograron o no los objetivos, puesto que su experiencia es un testimonio valioso para corregir y modificar las estrategias.

Antes de comenzar cada clase, los estudiantes harán una breve exposición sobre lo estudiado en la sesión anterior. Las exposiciones orales, en cada sesión, servirán para que el educando realice una introspección y autorreflexión sobre lo aprendido.

Para finalizar, esta investigación pretende alejar la enseñanza del sonido cinematográfico del aspecto puramente técnico y formar en consecuencia, a cineastas críticos que puedan responder a satisfacer las necesidades culturales de nuestra sociedad, conmover al espectador sobre asuntos críticos regionales y contribuir con generar un público activo en cuanto a la recepción del discurso cinematográfico. En resumen, se busca concienciar al futuro profesional del cine en el uso de sonido como una herramienta útil para su expresión como artista y alejarlo de la visión tecnocrática que privilegia la forma en detrimento de la reflexión y en pro del automatismo consumista de historias.

39 Ofelia Gutiérrez, *Métodos y estrategias para favorecer el aprendizaje en las instituciones de educación superior* (México, Universidad Pedagógica Nacional, 2003), 12.

Referencias bibliográficas

BRESSON, Robert. *Notas sobre el cinematógrafo.* México: Ediciones Era, S.A., 1974.

Cátedra SEBA. *Charla de Lucrecia Martel y Guido Berenblum.* Buenos Aires: Sonidoanda, 2008. www.sonidoanda.com.ar

CHION, Michel. *Audiovisión*. Barcelona: Paidós, 1993.

CLAVE. *Diccionario de uso del español actual.* Madrid: Ediciones SM, 1997.

CORONEL R., Marco A. "Reflexiones sobre la evaluación de materias de humanidades" en: *La evaluación de los estudiantes en la Educación Superior*. 2007. Valencia, España: Servei de Formació Permanent. Universitat de València. www3.uji.es/...diantes%20en%20la%20ESuperior%20UV.pdf

DE LA TORRE, Saturnino. *Creatividad aplicada*. Madrid: Escuela Española, 1995.

DE LA TORRE, Saturnino; Violant, Verónica. *Estrategias creativas en la enseñanza universitaria.* Universidad de Barcelona. www.ub.edu/...estrategias_creativas_universitaria.pdf

FREIRE, Paulo. *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa.* 2da. Edición. Buenos Aires. Siglo XXI Editores Argentina, 2008.

GUTIÉRREZ, Ofelia. *Métodos y estrategias para favorecer el aprendizaje en las instituciones de educación superior.* Universidad Pedagógica Nacional. México. 2003: http://www.lie.upn.mx/docs/docinteres/EnfoquesyModelosEducativos3.pdf

MARTIN, Marcel. *El lenguaje del cine.* Barcelona: Editorial Gedisa S.A., 2002.

RUIZ CANTERO, Jorge. *Pierre Schaeffer y la aventura de describir los sonidos.* 2014: http://soundsthetics.blogspot.com/2011/10/pierre-schaeffer-y-la-aventura-de.html Valencia, España: Tema Fantástico, S.A.

SALINAS, Jesús. "Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria". *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC).* FUOC. (Vol. 1, Nº 1). 2004: http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1104.pdf

TRUFFAUT, François. *El cine según Hitchcock.* Madrid: Alianza Editorial, 1974.