



*forma de hacer sonar algo que ya existe como sonido, movimiento o tacto perceptible*” (Tagg, 1994). De donde se toma la cita es del “paisaje sonoro”, objeto que el compositor Murray Schafer define como un entorno acústico específico, que puede ser estudiado de la misma manera que un texto literario, una pintura o fotografía (Schafer, 1977). Es decir, absolutamente todos los sonidos, incluyendo la música que encontremos en un espacio determinado. Se puede hacer entonces una primera afirmación: el diseño sonoro de una película es un paisaje sonoro.

Antes de continuar y profundizar con esta idea, es necesario entender la aportación del estudio del sampleo en la música en general. Lo anterior se puede apreciar de manera más exhaustiva en *El impacto del sampleo en la memoria colectiva. Hacia una semiótica del sampleo* (Woodside, 2005). El estudio de esta técnica ayuda a concebir la idea de un signo sonoro/musical, alejándose del uso de la partitura u otro tipo de registros como fuente para una investigación semiótica musical. Permite comprender cómo hoy en día, a diferencia de códigos musicales previos como en el Barroco, la música y el diseño sonoro de un producto audiovisual se componen de sonidos antes que de música. Es decir, por más que se encuentre una estructura definible como música en alguno de los campos de estudio del sonido, el ser humano construye y percibe lo sonoro y le da la significación pertinente: música, señal, índice y demás formas simbólicas. Además, permite identificar cómo se construyen de forma variable las unidades significativas en el sonido y la música. Es decir, no hay una estructura y longitud constantes, puede retomarse la melodía, el ritmo, la voz, etcétera, ya que la extensión del sampleo está definida por la duración de la grabación, mientras que su significado lo define el contexto y su cualidad intertextual.

Al momento del estudio del diseño sonoro en cualquier producto audiovisual, las nociones arriba descritas son útiles ya que se concibe de manera clara que al momento de percibir y crear el código sonoro/musical, las unidades varían y el contexto mismo nos da sus límites. Es decir, en el caso de una chicharra no importa tanto si se escuchan 20 o 5 segundos de la misma, sino que se escucha ese sonido y el entorno la define como emergencia o el cambio de clase, aunque no deja de ser una alerta. Lo mismo ocurre con la música incidental y otros arreglos en el cine. Lo que debe de importar en este enfoque no es la estructura de la composición, sino su significado al interior y exterior de la cinta. A continuación se presenta otro ejemplo.

Escúchese el característico conjunto de violines que acompañan una escena en donde se ve cómo un individuo acuchilla a una mujer. Así es, se está hablando de la famosa escena de la regadera en *Psicosis* de Alfred Hitchcock (1960). Cuando se buscan descripciones y reseñas de dicho sonido, considerándolo como unidad simbólica (sin importar la extensión), lo definen como si los violines perforaran los oídos, como si fueran angustiosos, llegando así a la construcción, fundamentada o no, de estereotipos y lugares comunes en la cultura popular. Algunos manuales de análisis de audio en el cine lo abordan separándolo por componentes (diálogos, efectos, música y ambientes), además de la aproximación radiofónica de primer plano, segundo plano y fondo, para después ir construyendo una narrativa. Es importante aclarar que el audio y la imagen están completamente ligados, y cualquier intento de disociarlos ocasionaría una interpretación torcida e incompleta de la plena significación. Aunque claro que es necesario comprender las características de los distintos soportes. Pero lo que aquí se propone es entender al diseño de audio como un paisaje sonoro que construye su sentido al interior (un código sonoro particular para cada cinta) y exterior (con referentes culturales) de la obra. Incluso la ausencia de sonido juega un papel importante en esta construcción de sentido.

Lo que aquí interesa no es si el uso de violines refleja angustia por sus cualidades estéticas, sino cómo este objeto sonoro forma parte de un “macro discurso narrativo sonoro” en la sociedad, en donde se hacen constantes referencias a ese estilo particular de arreglo. En este caso, los productos audiovisuales tienen la característica de mantener para futuras experiencias, por separado, el nexo entre imagen y sonido. Es así que se puede ver una imagen que ya se reconoce y aplicarle audio, así como escuchar un diálogo o composición musical y adjudicarle la imagen correspondiente. Esta posibilidad se ha desarrollado en otras investigaciones bajo el nombre de “oralidad registrada” (Woodside, 2007), ya que aunque existe una posibilidad de registro y reproducción, la experiencia auditiva no deja de ser efímera y acumulativa.

Retomando el ejemplo de *Psicosis*, la cultura popular se ha apropiado de dicha secuencia, parodiándola y haciendo referencia a ella en cientos de formas, visual y sonoramente. Se exponen dos casos de la serie animada *Los Simpson*. En el episodio 9 de la segunda temporada, llamado “Itchy & Scratchy & Marge”, cuando Homero se encuentra haciendo labores de carpintería en la cochera de su casa, aparece Maggie,

y de manera sorpresiva le da un martillazo en la cabeza mientras se escuchan los mencionados violines. El resto de la secuencia se ve cómo Homero cae y tira un bote de pintura roja que después escurre por una coladera, parodiando la sangre y la tina de la escena original. En otro episodio, del que no se ha podido conseguir referencia, hay una escena exterior en la cual se aprecia un bosque oscuro y tenebroso en donde se escucha de fondo el mismo motivo de los violines que genera suspenso, para después apreciar cómo aparece en escena un camión que transporta una orquesta sinfónica que “ensaya” dicha pieza. Se baja uno de los integrantes y se pierde en la oscuridad del bosque tocando el arreglo.

Estos ejemplos permiten comprender la construcción de “motivos sonoro-musicales” que se gestan a partir de la experiencia colectiva y los lugares comunes del cine, construyendo una “memoria colectiva sonora” que definí como “macro discurso sonoro”. Por su parte, el estudio del sampleo permitió identificar cómo se da la resignificación de distintos motivos sonoro-musicales, sobre todo en el discurso musical, y cómo la extensión y constitución de estos motivos o signos sonoros varía tanto en extensión como en los niveles en los que se da (melodía, armonía, ritmo, voz, timbre, etcétera). A final de cuentas, la música es abstracción, pero se construye hoy en día con referentes sociales y culturales, y sobre todo no hay que olvidar que antes de construirse como código musical, ésta es un conjunto de sonidos u objetos sonoros.

En resumen, el estudio de audio en productos audiovisuales se tiene que apoyar de las siguientes ideas:

- Aproximarse a su objeto como un paisaje sonoro, con límites y códigos específicos.
- El audio utilizado en la cinta proviene de la experiencia e imaginación del diseñador y su entorno.
- La idea de “oralidad registrada” permite comprender que la experiencia sonora y musical es efímera, y que aunque haya un registro que permite reproducir una y otra vez el objeto, la experiencia se ubica en un tiempo/espacio que le da sentido de manera constante mediante su historicidad.
- Los motivos sonoro-musicales tienen distintas formas y funciones. Pueden ser un sonido aislado o un conjunto de sonidos. Son rastreables en todas las producciones artísticas y culturales de una sociedad, y su estudio como objetos

sonoros, que pueden ser insertados en distintos códigos, permitirá comprender la construcción de un macro discurso sonoro.

- Mientras que el significado de los objetos sonoros se da de forma específica en cada obra, los motivos sonoro-musicales son expresiones en un universo simbólico externo al soporte original, lo que permite un estudio a mayor profundidad del paisaje sonoro de una sociedad.

## Referencias

Groening, Matt (1990, Diciembre 20). *Itchy & Scratchy & Marge* [*The Simpsons*].

Hitchcock, Alfred (1960) *Psycho*.

Schafer, Murray (1977). *The Soundscape: our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Vermont: *Destiny Books*.

Tagg, Philip (1994). "Subjectivity and Soundscape, Motorbikes and Music". En Helmi Järviluoma (Ed.), *Soundscapes. Essays on Vroom and Moo* (pp. 48-66): Tampere: Tampere University Press.

Woodside, J. (2005). *El impacto del sampleo en la memoria colectiva. Hacia una semiótica del sampleo*. Tesis de licenciatura, México: Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco.

Woodside, J. (2007). *Formas y funciones del sampleo vocal*. Trabajo presentado en el Congreso Internacional de la ACLA (American Comparative Literatura Association), abril. Puebla.