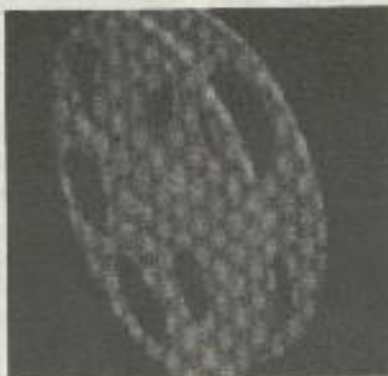


El diálogo cinematográfico y la música

Julián Woodside

Escuchamos constantemente, y nuestro oído se ha ejercitado durante toda nuestra vida de maneras que incluso no nos imaginamos. Curiosamente lo que no hemos ejercitado es la relación del oído con la mente, es decir, damos por sentados muchos sonidos que son significativos pero que nuestra percepción crea bloqueos psicológicos para no volverse loca en este mar sonoro que se conoce como vida. Sin embargo, hemos podido identificar dentro de todo este Paisaje Sonoro lo que Murray Schafer denomina como Sonidos Clave, ciertos sonidos que trascienden su contexto y se vuelven algo mucho más significativo para nosotros.



En este caso el audio del cine no es la excepción, ya que hemos crecido con frases célebres como: "Hasta la vista baby", "May the Force be with you", "My precious treasure", "I'm going to make him an offer he can't refuse.", "Toto, I've (got) a feeling we're not in Kansas anymore", "You talkin' to me?", "I love the smell of napalm in the morning", "E.T. phone home", "Rosebud", "Louis, I think this is the beginning of a beautiful friendship", "Bond. James Bond", "There's no place like home", "Show me the money!" y otras tantas que para cada generación han sido completamente representativas de la misma forma que las pistas musicales lo han sido.

A partir de esto surge la pregunta ¿qué es lo que sucede una vez que el audio se deslinda de la imagen y forma parte del espacio simbólico de la gente? Es difícil estudiar la forma en la

que diariamente la gente hace uso de estas frases, sin embargo a través de la técnica del Sampleo en la música y la incorporación de diálogos cinematográficos dentro de una canción podemos acercarnos un poco más a la respuesta de esta pregunta, que aunque pudiera ser sencilla es parte de la

prueba que hay todavía mucho que estudiar con relación a la construcción sonora del cine y continuar así con lo que autores como Chion e incluso manifiestos de directores como Vertov y Eisenstein han tratado.

La voz y el diálogo en el cine

Para empezar a hablar de la forma en la que percibimos el sonido y principalmente la voz de las películas una vez que estamos fuera de la sala de proyecciones, es necesario entender cómo es que se construye el significado del audio al interior de una película. El primer punto lógico es comprender que a diferencia de la imagen, el sonido nos envuelve, llega de todas las direcciones y no podemos cerrar nuestros oídos de la misma forma en la que cerramos nuestros ojos, percibimos el sonido incluso mediante las vibraciones que recibe todo nuestro cuerpo. La voz por su cuenta tiene significados

JL. Lic. en Comunicación Social especializado en Semiótica Intertextual bajo la tutela del Dr. Lauro Zavala y Semiología Musical y Sonora. Miembro del Seminario de Semiología Musical de la Escuela Nacional de Música - UNAM.

intrínsecos mediante las variaciones de sus cualidades como el acento, el timbre, la modulación, la intensidad, así como factores externos y el hecho de ser en sí como un producto humano que incluye palabras que aunque reconozcamos o no se entiende que forman parte de un lenguaje hablado.

La voz tiene cualidades que para el ser humano se relacionan con la tradición oral, "del acto del habla generalmente retenemos solo la significación que denota, olvidando el medio de la voz por sí misma." [Chion, 1999:1] Esto hace que un diálogo dentro de una película captive directamente nuestra atención de la misma forma que otros sonidos cotidianos para nosotros lo hacen.

"Puesto que, en su constitución física como sonido, la palabra hablada proviene del interior humano y hace que los seres humanos se comuniquen entre sí como interiores conscientes, como personas, la palabra hablada hace que los seres humanos formen grupos estrechamente unidos. Cuando un orador se dirige aun público, sus oyentes por lo regular forman una unidad, entre sí y con el orador." [Ong, 2002:77]

Siendo que la voz es nuestro primer y más humano contacto con el resto de los seres y sonidos que nos rodean, en cuanto la escuchamos nos identificamos con ella y adaptamos nuestra percepción de acuerdo a las reglas que ésta misma establece, diferenciándola de los demás sonidos. Es por esto que el estudio de la percepción del audio de una cinta, fuera de la



sala de proyección, nos ayudará a comprender cómo es que la sonoridad del cine juega un papel significativo dentro de la sociedad y particularmente su interpretación y retransmisión sirve para hacer circular códigos culturales sonoros que se generan al interior de un contexto socio-histórico. Si bien la imagen ha predominado en las sociedades modernas, la memoria del oído es la segunda más impactante para el ser humano después que la del olfato y, si consideramos que desde que apareció el cine sonoro éste se ha convertido en "un fenómeno vococéntrico, o más preciso, verbocéntrico" [Chion, 1994:5], será importante entonces entender ésta reproducción de la oralidad al momento en el que el sonido se desprende de la imagen para integrarse a nuestra memoria, que en muchos casos mantiene una relación con la fuente pero que en otros se reconstruye mediante experiencias subsecuentes.¹

La forma para poder realizar este estudio es mediante el uso de la técnica conocida como *Sampleo*: "un Objeto Sonoro previamente grabado y rastreable (ya sea sonidos paramusicales, voz ó música) que se inserta dentro de una nueva composición musical", el cual nos mostrará ejemplos de resignificación de la voz de las películas al interior de una canción.

De la pantalla a la canción y viceversa

Al insertar un diálogo de una película al interior de una canción se produce un efecto que es característico de la música hoy en día: la *acusmática*. Ésta consiste en escuchar sonido sin poder ver la fuente, como si existiera un velo que la separara de nuestra visión. Este fenómeno se conoce en la producción audiovisual como la "voz en off", la cual nos permite comprender

¹ Para más detalles sobre la memoria y el sonido leer el Capítulo III de la tesis "El Impacto del *Sampleo* en la Memoria Colectiva. Hacia una Semiótica del *Sampleo*". www.centro-de-semiotica.com.ar/Woodside.pdf

que existe un personaje pero éste se encuentra fuera de la escena que vemos. Al momento de samplear, el velo es la bocina y el contexto es una canción que no está ligada a una imagen. Si se reconoce la fuente, es decir el dueño de la voz, fácilmente se tendrá una imagen del mismo, pero cuando la canción no tiene una relación directa con la película (no es parte de la pista sonora), el diálogo se inserta principalmente por el mensaje, y no tanto por quien lo dice, a diferencia de lo que he denominado como Mnemotopo Sonoro,² el cual es una directa referencia a un personaje o fenómeno histórico, priorizando el mensaje en sí sobre el personaje. Tal es el caso de "Hard Knock Life" del rapero Jay-Z, quien utiliza un fragmento de una canción de la película "Annie" (1982) de John Huston, pero que aunado a la letra, este fragmento toma un sentido completamente distinto, siendo la voz infantil y lo que dice lo importante, sin importar que Aileen Queen (Annie) sea quien lo diga, ya que identificamos primero que es una voz que transmite un mensaje y posteriormente podríamos "agregar" el valor simbólico de la referencia. El fenómeno más importante del sampleo es que se sabe desde un inicio que es ajeno³, que se trata de complementar el significado de una canción y por lo tanto el escucha se enfoca en el mensaje. Esta cualidad acusmática permite generar descontextualizaciones extravagantes como utilizar diálogos de la película "Deliverance" (1972) de John Boorman, en canciones de música electrónica (Esthero - "Breath From Another") y *rock-funk* (Primus - "My Name Is Mud"), o frases memorables de películas como "Cool Hand Luke" (1967) de Stuart Rosenberg, en la canción "Civil War" de Guns and Roses,⁴ e incluso el uso de las distintas versiones de "Drácula" en canciones como "Dra-

² Ver referencia anterior.

³ Es decir, el escucha reconoce que es un objeto que forma parte del lenguaje musical.

⁴ "What we've got here is failure to communicate", votada como la 11a. cita más popular del cine por parte del American Film Institute.

cul" de Infected Mushroom⁵ ó "La Chupó el Diablo" de Ansia.⁶

Este fenómeno se torna importante cuando se identifican ciertas películas que son tan representativas para un entorno ideológico en particular que se hacen constantes referencias a la misma. Tal es el caso de "Dune" (1984) de David Lynch, la cual ha sido citada en canciones como: "Mind in Motion" de Altar of Sacrifice, "The Spice" de Arrakis, "Dancing Galaxy" de Astral Projection, "Der Krieger" de Die Fantastischen Vier, "Get out of my mind" de Dynamix II, el álbum "Void Dweller" de Eon, "Rotorblade" de Juno Reactor, "Pain amplifier" de Manufacture, "The secret spice" de Pablo Gargano, en las cuales el elemento en común es un género musical electrónico que raya entre los estilos industrial, *trance* o *house* y donde la identidad de los artistas se combina con una imagen futurista caótica, oscura y donde predomina el tema del control mental, suficientes argumentos para establecer la relación entre ellos y la película de Lynch. Como se puede apreciar, "el Sampleo es el ejemplo contemporáneo más extremo de una música que absorbe en ella la música que le rodea" [Toop, 2001:261], y por lo tanto es una excelente forma de estudiar cómo se construye una idea del audio de una película fuera de la sala de proyección.

Ahora bien, existe otra corriente del Sampleo de diálogos de películas que son una exacta cita al momento de la película, es decir, que tanto la música como los diálogos forman parte de la banda sonora y están estrechamente ligados (aunque la canción no haya sido originalmente compuesta para la película. Tal es el caso

⁵ "My prince is dead... all is lost without him", de la versión de "Dracula" (1992) de Francis Ford Coppola.

⁶ "Escúchelos... son los hijos de la noche... que hermosa música componen" de una versión en español de la cual no tengo la fuente.

⁷ Aquí hablo de las películas y los directores, sin embargo algunas pistas sonoras cuentan con la producción particular de un músico.



de soundtracks de películas⁷ como "Dead Man" (1995) de Jim Jarmusch, "Fight Club" (1999) de David Fincher, "PI" (1998) de Darren Aronofsky, "Snatch" (2000) de Guy Ritchie, "Ghost Dog" (1999) de Jim Jarmusch, "Amores Perros" (2000) de Alejandro González Iñárritu, "Pulp Fiction" (1994) de Quentin Tarantino y "Natural Born Killers" (1994) de Oliver Stone; en las cuales al escuchar el disco encontramos intermisiones de diálogos de la cinta e incluso éstos se incorporan a la música como parte fundamental de la composición. Esto es distinto al tipo de sampleo antes descrito, ya que ahora la música está en estrecha relación (tiempo/espacio/imagen) con la cinta y la fuente original. Un ejemplo claro para hacer la distinción es el célebre diálogo de la cinta "Pulp Fiction":

Pumpkin: "Alright, everybody be cool, this is a robbery!"

Honey Bunny: "Any of you fucking pricks move, and I'll execute every motherfucking last one of ya!"

El fragmento sonoro de esta escena, que es la del comedor donde ocurre un asalto, se inserta en la banda sonora de "Pulp Fiction" justo antes de que inicie la canción "Misirlou" de Dick Dale & His Deltones, tal como ocurre en la película, mientras que la banda Fun Lovin Criminals insertan el mismo diálogo al inicio de la canción "Scooby Snacks",⁸ y la letra habla de un grupo de amigos que se organizan para

realizar un robo a un banco, y por lo tanto se puede interpretar tanto como su mensaje textual "esto es un asalto, nadie se mueva", o como "esto es algo similar al asalto de la película Pulp Fiction", existiendo múltiples referencias de acuerdo a la interpretación del escucha.

El Sampleo de diálogos de una película al interior de una canción generalmente se construye gracias a la importancia del "discurso", teniendo como valor agregado la referencia a la cinta de donde proviene el audio y la persona que lo dice (no es lo mismo que lo diga Marlon Brando a un desconocido, y menos si es "El Padrino", por ejemplo) pero al final de cuentas lo que los músicos han buscado reproducir al momento de insertar un diálogo en una canción es la sensación de escuchar las palabras y su significado, mientras que los realizadores de la banda sonora han buscado reforzar la identidad de la música con la película y con momentos particulares, dando un "valor agregado" tal como Michel Chion define interacción de música e imagen, solo que en este caso la "imagen" es sonora: "estos sonidos me reconectan con un mundo del que me había desconectado. El sonido nos establece en el universo real." [Toop, 2001:1]

Conclusiones

Los diálogos de las películas al momento de ser escuchados se desprenden automáticamente de la imagen, formando parte del Paisaje Sonoro⁹ de quien le escucha, un Paisaje Sonoro referencial que forma parte de una semiósfera. Por otra parte, las características schizofónicas de la música hoy en día, es decir, "la separación entre el sonido original y su transmisión o reproducción electroacústica" [Schafer, 1977:90], permiten que un diálogo y por lo tanto, un fragmento de identidad sonora de una cinta puedan ser reproducidos una y otra vez y ser apropiados y retransmitidos a través de distintos medios sonoros más

⁷Del álbum homónimo "Fun Lovin Criminals" (1995).

⁸ Término acuñado por Murray R. Schafer.

allá de la banda sonora de la película. Esto ocasiona que la experimentación en la música influya ahora en la forma de realizar el audio de una cinta en donde no se canta a la par de la canción sino que se refuerza un mensaje en cualquiera de los sentidos: "esta disolvenca entre los límites de la música y los sonidos ambientales puede eventualmente probar ser la cualidad más sorprendente de la música del siglo xx." [Murray Schafer en Toop, 2001:252] Y si consideramos que el cine tiene poco más de un siglo y el audio del mismo no ha llegado a su primer centuria, la interacción entre música y diálogo en una banda sonora ha aportado bastante tanto al campo cinematográfico como al campo musical retomando en ambos casos lo más representativo del Paisaje Sonoro al interior de una cultura.

Bibliografía

- Brewster, Bill & Frank Broughton, 2000. *Last night a DJ saved my life. The history of the disc jockey*. Headline Book Publishing, London.
- Chion, Michel, 1994. *Audio-Vision. Sound on Screen*. Columbia University Press, New York.
- _____, 1999. *The Voice in Cinema*. Columbia University Press, New York.
- Dufour, Michéle, 2000. "Memoria visual y memoria auditiva en las relaciones musicales". Ponencia presentada en el Congreso Nacional de Musicología. España. 2000. <http://serbal.pntic.mec.es/AparteRei/>
- Ong, Walter, 2002. *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. (tr. Angélica Scherp 5ª reimpresión) Fondo de Cultura Económica, México.
- Schaeffer, Pierre, 1988. *Tratado de los objetos musicales* (tr. Araceli Cabezón de Diego) Editorial Alianza, Madrid.
- Schafer, R. Murray, 1977. *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Destiny Books, Vermont, USA.
- Toop, David, 2001. *Ocean of Sound*. 5 Star, Great Britain.
- Van Leeuwen, Theo, 1999. *Speech, Music, Sound*. MacMillan Press, London.
- WOODSIDE, Julián, 2005. *El Impacto del sampleo en la memoria colectiva. Hacia una semiótica del sampleo*. Tesis para obtener el título de Comunicación Social de la Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco. Asesores: Dr. Lauro Zavala y Dr. Alfredo Cid Jurado. Junio 2005.

