



# La **música** y el **diseño sonoro** en el cine

Julián Woodside



El diseño sonoro es fundamental en la experiencia cinematográfica. Sin embargo, su importancia ha sido poco estudiada. Aquí se ofrece un breve repaso de los puntos más importantes que se deben considerar al momento de hablar del sonido y la música en el cine.

## Introducción

El cine sonoro tiene poco más de 80 años de historia en México. Sin embargo, aun cuando se considera que el sonido representa la mitad de una película, y que sólo con él se puede tener una experiencia envolvente, se ha escrito muy poco al respecto. Los estudios sobre el impacto social de la música y el sonido son escasos, y para el caso cinematográfico todavía más. Por esta razón se presenta a continuación un breve repaso de los elementos que resultaría pertinente considerar como punto de partida para futuros estudios.

### **Narrativa, sincronización y experiencias envolventes**

Ya sea que hablemos de los juglares y trovadores, de la ópera, de la “canción lírica” o del teatro musical, la función narrativa de la música tiene siglos de historia. No obstante, además de las letras, la música es por sí sola una acumulación de significados a medida que nuevos ritmos, sonidos y silencios se suman a la composición. Si bien muchos afirman que la música es algo abstracto, la realidad es que la experiencia musical tiene significados concretos, pues cada pieza puede transmitir sensaciones de alegría, tristeza, enojo o solemnidad, además de que reaccionamos colectivamente a ciertos estilos y la utilizamos en contextos específicos (para bailar, relajarnos, meditar, etcétera). Si a lo anterior agregamos la posibilidad que tiene la música para interactuar con un fenómeno visual, algo que Michel Chion

# Hotel de Verano

RAMON ARMENGOD en

Y JUNICE LOGAN



Actuación especial  
de **TIN-TAN**  
Marcelo  
Y PEDRO VARGAS



•DISTRIBUIDA POR:  
*Cinematografía*  
**'DANTON'**  
•MONTERREY-101•  
•DESPS.305 Y310•  
MEXICO, D.F.

Ramón Armengod, Tin-Tan, Marcelo Chávez y Junice Logan en *Hotel de verano* (1943).  
Director: René Cardona. Colección Filmoteca UNAM.

(1994) define como “síncresis” (la sincronía y síntesis entre imagen y sonido), podremos entonces empezar a comprender la complejidad del uso de la música y el sonido en el cine.

Se considera que el cine sonoro surgió entre 1926 y 1927. Sin embargo, ya desde finales del siglo XIX se empezaron a desarrollar los primeros acercamientos para sincronizar imagen y sonido, como el caso de una grabación que realizó el director cinematográfico, fotógrafo e ingeniero escocés William Kennedy Dickson entre 1894 y 1895, la cual retrata audiovisualmente a un hombre tocando el violín y a otros dos bailando. Asimismo, es a partir del auge del cine sonoro que podemos identificar múltiples formas de experimentación relacionadas con la creación audiovisual, pues ya sea que hablemos de formas comerciales, como el musical, o de la experimentación como consecuencia de la radiofonía y algunas vanguardias artísticas, el cine sonoro es la suma de diversos aprendizajes desarrollados a lo largo del siglo XX.

Lo anterior no sólo ha permitido perfeccionar la narrativa cinematográfica, sino también desarrollar una experiencia envolvente, pues si bien el sonido estereofónico surgió a finales de los años cincuenta del siglo pasado, no podemos ignorar avances como la mejora de los micrófonos, la creación de transistores y sintetizadores, el audio multicanal y el perfeccionamiento

### Contrato audiovisual

Michel Chion, uno de los principales teóricos del sonido en el cine, plantea este término para definir la manera en la que el espectador da por sentado que ciertos objetos suenan de una manera en específico en una cinta. Es gracias a este “contrato” que podemos reconocer a qué suena el espacio exterior aun cuando en éste no haya sonido, o dar credibilidad a personajes animados e identificar sonidos como el de una “espada laser”. Asimismo, la labor del diseñador sonoro consiste en crear un universo acústico que tenga lógica y coherencia al interior de la cinta. Esto, con la idea de que la experiencia del espectador fluya de forma natural.



**Figura 1.** William Dickson realizó entre 1894 y 1895 una cinta donde sincronizó imagen y sonido. Actualmente circula en internet una versión restaurada de ella. (Crédito: fotograma de *Dickson Experimental Sound Film*.)

de la grabación y edición digital, todos los cuales han estimulado que surjan nuevas formas estéticas de sonorización y musicalización cinematográficas.

### Elementos del diseño sonoro cinematográfico

Para hablar de diseño sonoro tenemos que partir de la producción radiofónica de la primera mitad del siglo XX, en la que diversos creadores desarrollaron un lenguaje sonoro complejo, dando profundidad, narrativa y ambientación a la radio. Por esta razón, más allá de la grabación y edición de sonidos, el diseño sonoro es un elemento fundamental para que una película adquiera sentido y genere una atmósfera envolvente, apoyándose en convenciones sonoras que enriquecen la experiencia de diversos géneros cinematográficos como el terror, la acción, el suspenso o el romance. En este caso, hablar de la música y el diseño sonoro no es labor sencilla, pues si de por sí la música incorpora infinitud de elementos para generar significados (como el ritmo, la instrumentación, la melodía, la armonía, el tono, el timbre, etcétera), hay que contemplar también otros aspectos como:

- *La voz.* Somos, como plantea Michel Chion (1999), “vococentristas”, ya que instintivamente nos sentimos atraídos cuando escuchamos otra voz. Si a esto

le agregamos lo dicho en los diálogos de la cinta, y dinámicas vocales como la “voz en *off*” (cuando habla un personaje que no sale a cuadro), la “personalidad vocal” (cuando una voz o gestos vocales coinciden o no con el individuo que los emite), y la “voz interna” (cuando escuchamos los pensamientos de un personaje), el uso de la voz en el cine nos da posibilidades infinitas.

- **Sonidos incidentales.** Refuerzan una acción o situación: pasos, gestos, vehículos, etcétera. Hablando de paisajes sonoros, el músico canadiense Murray Schaffer (1994) desarrolló una extensa tipología de los sonidos que conforman un entorno acústico determinado, ya sean existentes o imaginados.
- **Ambientes.** Son las atmósferas que dan identidad y unidad a un espacio (una fábrica, un bosque, una ciudad, una habitación). Permiten dar continuidad narrativa a una secuencia cinematográfica, aunque haya cortes visuales.
- **Música.** Su uso en el cine se divide comúnmente, y a grandes rasgos, en dos formas: la música “diegética”, o aquella que ocurre como elemento activo de una película (cuando se escucha una canción en la radio o se ve un conjunto tocando en vivo), y la música “no-diegética”, o aquella que acompaña sólo al espectador para generar atmósferas, emociones y sentimientos específicos (como la música de suspenso).
- **Silencio.** Muchas veces ignorado, es un elemento narrativo importante, pues puede generar tensión, contemplación e incluso “ruido”. Si bien pocos directores han hecho uso del silencio absoluto o “artificial” (retomando la idea de John Cage de que no existe silencio absoluto en la realidad), el silencio ambiental o “cinematográfico” es un elemento recurrente para ciertos momentos narrativos y dramáticos.
- **Planos sonoros.** Permiten generar proximidad o lejanía con respecto a diversos objetos, personajes y fuentes sonoras. Tradicionalmente se plantea el uso de “primer plano”, “segundo plano” y “fondo”; sin embargo, a medida que la tecnología ha permitido generar experiencias envolventes, como las transiciones de una bocina a otra o “paneos”, actualmente podemos jugar con el espectador posicionándolo en distintos espacios al interior de la cinta.



El diseño sonoro es un elemento fundamental para que una película adquiera sentido y genere una atmósfera envolvente, apoyándose en convenciones sonoras que enriquecen la experiencia de diversos géneros cinematográficos como el terror, la acción, el suspenso o el romance



**Figura 2.** *Citizen Kane* (1941), de Orson Welles, gran ejemplo del manejo de planos sonoros en una película, legado de la experiencia radiofónica de Welles. (Crédito: fotograma de *Citizen Kane*.)

## Motivos sonoro-musicales

Son aquellos sonidos o fragmentos musicales que permiten identificar momentos cinematográficos asociados a personajes o situaciones específicas. Ya sea que hablemos de los violines de la escena de la regadera de *Psicosis* (Hitchcock, 1960), de las frecuencias bajas cuando aparece el tiburón en *Jaws* (Spielberg, 1975) o de la marcha imperial en *Star Wars* (Lucas, 1977), estos motivos adquieren una identidad propia que trasciende la experiencia de la película, por lo que constantemente los citamos en situaciones cotidianas para expresar emociones o situaciones concretas. A esto habría que agregar los fragmentos sonoros de videojuegos, animaciones y programas de televisión que vamos acumulando desde nuestra infancia, pues antes de hablar de sonido y música en el cine sería importante hablar de la construcción de un *lenguaje sonoro* en la comunicación audiovisual, la cual tiene cada vez menos distinciones de un medio a otro.



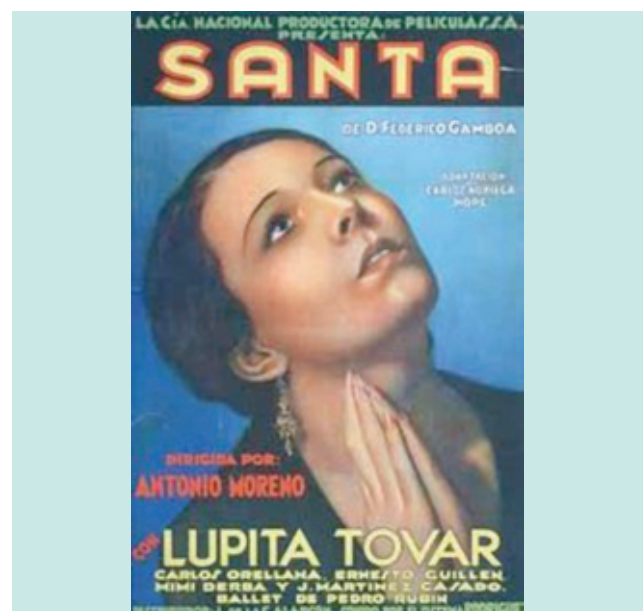
- **Edición.** Más allá de sólo cortar un sonido o modificar su velocidad para alterar su temporalidad, también se puede jugar con la reverberación y simulación de espacios acústicos para hacer más rica la experiencia sonora, contrastando o reforzando lo que ocurre visualmente, además de permitirnos manipular la naturaleza misma de los distintos objetos sonoros.
- **Montaje.** Es la articulación de los sonidos con respecto a la imagen, así como el acomodo entre los distintos elementos sonoros, que hace del diseño una propuesta integral que da identidad auditiva a una cinta.

## A manera de conclusión

Hablar de sonido y música en el cine es un tema amplio que, como se ha expuesto brevemente, contempla infinidad de variables discursivas y tecnológicas. Sin embargo, al final, la experiencia cinematográfica depende de lo propuesto por la película y del contexto del espectador. Podremos o no fijarnos en cada uno de los elementos aquí discutidos pero, como popularmente se dice, un buen diseño sonoro es aquel que no se nota, por lo que detrás de cada película que nos ha cautivado existe una dedicada labor de aquellos que concibieron exactamente cómo se acomodaría cada sonido y cada nota.

A lo largo de la historia los realizadores han desarrollado múltiples formas para decir las cosas de manera sonora, cuestión que no debemos olvidar cada vez que vayamos a “escuchar” una película.

**Julián Woodside** (México, 1982) es comunicólogo e historiador. Ha dedicado gran parte de su trayectoria al estudio del impacto cultural del cine, la música, el sonido y la literatura. Especializado en semiótica, se ha desarrollado como periodista, crítico, investigador y docente, así como consultor de diseños sonoros cinematográficos, además de haber publicado diversos textos tanto académicos como de divulgación en medios nacionales y extranjeros.  
julianwoodside@gmail.com



**Figura 3.** *Santa* (1931), de Antonio Moreno, es considerada la primera película de cine sonoro sincrónico en México. (Crédito: cartel promocional de la época.)

## El cine sonoro en México

Si bien musicalizar películas en vivo fue una práctica común desde los inicios de la cinematografía nacional, la historia del cine sonoro mexicano inicia oficialmente con *Santa* (Moreno, 1931). Sin embargo, ya desde 1926 el cineasta Joselito Rodríguez había inventado un sistema de cine sonoro que estaba adelantado a su época, pues era mucho más eficiente que los sistemas que se utilizaban en Europa. Asimismo, a finales de los años veinte del siglo pasado, directores como Luis Lezama, Ángel Ernesto Álvarez Lira, Emilio "El Indio" Fernández y Miguel Contreras Torres ya habían realizado cintas sonoras, por lo que, en palabras de Eduardo de la Vega Alfaro: "Al concluir 1929, México ya contaba con una serie de primeros ejemplos de la modalidad de cine sincrónico." Por esta razón, existe una larga historia de sonorización y musicalización cinematográfica en México. Ya sea que hablemos de las musicalizaciones de Tito Guízar y Silvestre Revueltas, de las interpretaciones de Pedro Infante

y Tin-Tan, del ingenio de sonidistas como Gonzalo Gavira (reconocido por los efectos sonoros de la cinta *El Exorcista*) y de los *soundtracks* de compositores como Aleks Syntek, Leonardo Heiblum y Fernando Corona "Murcof", todavía queda mucho por escribir de la historia del cine sonoro en México.



Pedro Infante. Cortesía: Festival Internacional de Cine de Guadalajara.

### Lecturas recomendadas

- Chion, M. (1994), *Audio-vision: sound on screen* (traducción de Claudia Gorbman), Nueva York, Columbia University Press.
- Chion, M. (1999), *The voice in cinema* (traducción de Claudia Gorbman), Nueva York, Columbia University Press.
- Cine Toma. Revista Mexicana de Cine (2011), "Y se hizo sonoro. Ocho décadas de cine sincrónico mexicano", *Cine Toma. Revista Mexicana de Cine*, 19 (noviembre-diciembre).
- Collins, K. (2007), "Video games killed the cinema star: it's time for change in studies of music and the moving image", *Music, sound and the moving image*, 1(1):15-20.
- Larson Guerra, S. (2010), *Pensar el sonido: una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*, México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos-UNAM.
- Prendergast, M. (2003), *The ambient century. From Mahler to Moby - the evolution of sound in the electronic age*, Londres, Bloomsbury.
- Raskin, R. (1992), "Varieties of film sound: a new typology", (*Pré*)publications, 132(abril):32-48. Consultado en: <<http://imv.au.dk/~pba/Homepagematerial/MMproduktionmateriale/Raskin%20Sound%20%20Paper.pdf>>.

- Schaffer, R. M. (1994), *The soundscape. Our sonic environment and the tuning of the world*, Vermont, Destiny.
- Schaeffer, P. (2003), *Tratado de los objetos musicales* (traducción de Araceli Cabezón de Diego), Madrid, Alianza.
- Stilwell, R. J. (2002), "Music in films: a critical review of literature, 1980-1996", *The Journal of Film Music*, 1(1): 19-61.

