

## **Diseño sonoro en el documental. Representación y poética**

por Alejandro Seba\*

**Resumen:** Este escrito intenta señalar las cuestiones implícitas en la creación de las películas documentales en la actualidad y cómo estas se vinculan con la proyección y la realización de la banda sonora. El diseño del espacio acústico audiovisual y su construcción suelen estar directamente vinculadas más frecuentemente a los films de ficción. Desde esta concepción, pareciera que la edificación, muchas veces manipuladora de la percepción, es impropia de un formato que supone objetividad y fidelidad a una verdad. Sin embargo, los elementos de la banda sonora, trabajados a conciencia, contribuyen a la verosimilitud del espacio audiovisual y a la poética de la obra.

**Palabras Claves:** diseño sonoro, cine, representación, realización de sonido, poética.

**Abstract:** This article underscores the issues involved in the current production of documentaries in the countries of the region, especially regarding soundtrack planning and realization. Audiovisual acoustic space design and construction is expected in fiction films; therefore, since soundtrack planning appears to manipulate perception, it is seen as unbecoming in documentaries because they presuppose objectivity and fidelity to reality. However, conscientious work on the soundtrack contributes to the verisimilitude of the audiovisual space and the poetics of the documentary.

**Key words:** sound design, film, representation, sound realization, poetic.

### **Lo que se supone del documental**

Parar la oreja sobre el proceso de elaboración de la banda sonora en los films documentales requiere acordar ciertas enunciaciones sobre lo que es, sobre lo que no es y sobre lo que supone el espectador que es el documental. Bill Nichols (1997), un referente teórico en el tema, muy venerado y criticado, ha establecido una serie de modalidades de representación y ha intentado arribar a cierta definición del documental, a partir de enunciaciones previas. Una de ellas asume que el grado de control que los realizadores ejercen en la producción del mismo es menor que en las ficciones. Sin embargo, el autor demuestra que esto es ilusorio y que, en gran medida, los hechos se suceden como si la cámara no estuviese allí, cuando existe un elevado control en el instante de filmación. Probablemente, no se tendrá total control sobre la historia, que en muchos casos se va construyendo con los fragmentos recortados de la realidad. También se lo podría definir en relación con los textos. En este sentido, lo documental sería un género cinematográfico, con reglas, convenciones y códigos compartidos, y en donde se podría distinguir una organización paradigmática: se presenta un conflicto con ciertas condiciones dadas, luego se desarrollan posibles soluciones para resolverlo. Esto es bastante frecuente en documentales de observación, y comparte características estructurales con la ficción, salvo que el montaje suele ser probatorio. Es decir, argumenta de manera convincente lo que se expone, ya que, a diferencia de la ficción, aquí no siempre es necesario unir tomas para crear continuidad de movimientos o de un mismo espacio. Los proyectos que se ajustan a esta definición suelen utilizar el sonido –al igual que la imagen– como evidencias de que existe esa realidad –con sus conflictos y posibles soluciones– a la que hace referencia el autor. Este tipo de obras utiliza la banda sonora como un soporte de temporalidad y realismo, en donde la voz se destaca por encima de las otras capas de sonido –llamadas cadenas de lenguaje– como los efectos, los ambientes o la música. “Los documentales

---

suelen invitarnos a aceptar como verdadero lo que los sujetos narran acerca de algo que ha ocurrido, aunque también veamos que es posible más de una perspectiva” (Nichols, 1997: 51-52). Algunas de las películas encuadradas en esta clasificación subordinan la calidad del registro del audio a la no interferencia del equipo en los protagonistas que narran los hechos. Si se intenta capturar la espontaneidad de un instante o lograr que una persona o un grupo consiga la confianza necesaria para abrirse y dejar que el autor acceda a ese universo, quizás la inclusión de un equipo numeroso sería perjudicial para el clima y la historia, dado que condicionaría al entrevistado y modificaría su forma de expresarse, incluso el libre pensar sobre algo en particular. En este sentido, es posible encontrarnos con películas subtituladas, no porque alguien hable en una lengua foránea, sino porque la inteligibilidad de la palabra se vuelve inaccesible a partir de un registro incorrecto. Habitualmente, es consecuencia de grabaciones realizadas directamente con el micrófono de cámara o con una mala elección de estos, y que luego, en muchos casos, es incrementado por la falta de postproducción; en otros casos, se obtiene ese resultado porque esas situaciones surgidas imprevista o espontáneamente no permiten la instalación de micrófonos en los protagonistas de ese hecho puntual. Es importante que el realizador mantenga el temple necesario para recordar que la escena puede no llegar a ser incluida en la película, al ser descartada por no tener un mínimo de calidad sonora. Lo lógico es ir construyendo una relación entre el equipo de trabajo y los actores sociales. Esta opción, necesariamente, implica disponer de más tiempo, que está directamente relacionado con mayor cantidad de fondos. El especialista en sonido directo, Andrés Marks, dice al respecto:

En mi experiencia creo que hay otra forma (que requiere más tiempo) pero que da mejores resultados y es compartir con la gente, realizar con ellos actividades propias, dejar de ser extraños que vienen a apropiarse de sus imágenes para después irse y no volver nunca. Eso quizás lleve a tener un par de días sin la posibilidad de grabar con ellos (por lo menos sus actividades más íntimas), el

plan de rodaje es vital para que estos días igual se aprovechen haciendo otras tomas: imágenes del lugar, de las actividades grupales o de lo que haga falta. Cuanto más tiempo pasas con ellos, cuando realizas actividades que les son propias, cuando comes con ellos su comida, dormís en sus casas, y les mostrás que es lo que vos estás haciendo (por ejemplo dejándolos interactuar con los equipos, poniéndoles los auriculares o mostrándoles material grabado) y que realmente estás interesado en su realidad, en la mayoría de los casos (y sobre todo con la gente más joven) podés tranquilamente grabar cosas íntimas con un equipo de 2 o 3 personas (Comunicación personal, 7 de junio de 2015).



Camarógrafo interactuando con niño .Foto de Andres Marks



Comunidad visualizando material. Foto de Andres Marks

Para la segunda parte de este texto, Nichols emplea un título con un sugestivo juego de palabras: “El documental: una ficción (en nada) semejante a cualquier otra”. Si bien hay posturas que sostienen que el documental tiene una base narrativa, y otras que lo colocan en una categoría moral superior en relación a la ficción, el autor concluye que “el documental comparte muchas características con el cine de ficción pero sigue presentando importantes diferencias” (1997: 151). Y agrega, “nos ofrece representaciones o similitudes fotográficas y auditivas del mundo” (1997: 154). Dentro del amplio concepto “cine de ficción” coexisten films que, claramente, no se parecen a la obra de un documentalista. En principio, porque proponen relatos en mundos inexistentes o futuristas –más allá de ser necesariamente miméticos–, pero, además, porque las técnicas cinematográficas utilizadas dan cuenta permanentemente de exageraciones visuales y sonoras en pos de un claro impacto sensorial. En

---

cambio, el cine encuadrado en una estética realista intenta representar el mundo en el cual se desarrolla la historia, basándose en lo cotidiano, en lo reconocible por el espectador, en personajes similares al público –en ciertos casos han existido o existen en el mundo histórico–, que se desenvuelven en escenarios reales con problemáticas veraces –actuales o pasadas–. Sin embargo, la clasificación “ficción” o “documental” predispone al espectador de formas diferentes. Frente a lo ficcional se prepara a percibir un universo metafórico, una falsificación del mundo histórico, en cambio, frente a lo documental se espera cierta mirada sobre un hecho real y una argumentación que sostenga la hipótesis del director. Luego, Nichols amplía sus escritos y enuncia:

Definimos el documental como una forma de cine que nos habla acerca de situaciones y sucesos reales. Involucra a gente real (actores sociales) que se nos presentan a sí mismos en historias que comunican una propuesta plausible o perspectiva sobre las vidas, las situaciones y los sucesos descritos. El punto de vista distintivo del cineasta da forma de manera directa a esa historia hasta hacerla una propuesta o perspectiva sobre el mundo histórico, adhiriéndose a hechos conocidos, más que creando una alegoría ficcional (Nichols, 2013: 167).

Según el modelo de representación y los elementos con que se trabaje, el autor considera seis modos principales de hacer cine documental: poético, expositivo, observacional, participativo, reflexivo y expresivo.

Los expositivos privilegian el comentario verbal y la lógica argumentativa, los observacionales intentan mostrar la vida cotidiana como si esta fuese “observada por una cámara discreta” y los participativos puntualizan la interacción sujeto-cineasta a través de entrevistas u otras formas de relacionarse. Todos ellos coinciden en la idea de mostrar el mundo histórico –la realidad– tal cual es. En algunos casos, con una organización argumentativa de lo que se quiere demostrar, y, en otros, intentando crear una situación

---

contemplativa –inevitablemente recortada por el autor– del objeto de estudio. Como ya se señaló, aquí pareciera indiscutible escuchar construcciones sonoras realistas que acompañen a las acciones observables en la imagen. Se acepta que este uso no obstaculiza la idea de verdad que se está esgrimiendo. Sin embargo, debemos recordar que todo audiovisual es un armado en donde hay un contrato tácito por el cual el espectador acepta una serie de códigos y reglas sobre lo que está viendo-escuchando. Así, cuando en la pantalla vemos una figura humana –aunque esté en dos dimensiones acordamos que es una persona– que mueve la boca, aceptamos que el audio en sincronía con este movimiento –y que se emite desde los parlantes situados tras la pantalla– es el efecto lógico de tal acción. Sin cuestionarlo mínimamente, aceptamos que son personas que hablan.

Los del tipo poético hacen “énfasis en las asociaciones visuales, las cualidades tonales o rítmicas y la organización formal” (2013: 52), los reflexivos se orientan a “nuestra conciencia respecto a la construcción, por parte de la película, de la representación de la realidad” (2013: 53), y los expresivos focalizan “en el aspecto subjetivo o expresivo del involucramiento del cineasta mismo con el tema [...] Rechaza las nociones de objetividad y favorece la evocación y el sentimiento” (2013: 53). En este grupo de trabajo se encuadran proyectos más personales, experimentales y vanguardistas. Es de esperar cierta innovación y sorpresa en la construcción visual y sonora, es decir, aparece la poética del director de manera más evidente y con un claro objetivo de lograr determinadas sensaciones a través de un punto de vista propio sobre los hechos reales.

### **Algunas herramientas narrativas de la banda sonora**

Suelen existir diferentes posturas ante el concepto “Diseño Sonoro”. En ciertos casos, se confunde con algunas instancias que son propias de este proceso, como “pensar en el sonido” o “sugerir ideas creativas”. Entre los supuestos más

inexactos, se imagina a esta tarea como el agregado de efectos especiales o de una música impactante. Este escrito se alinea tras el pensamiento que toma al diseño sonoro como un proceso. Proceso que conjuga las etapas de programar, proyectar, coordinar, concebir, seleccionar y organizar los registros y armados sonoros de un proyecto audiovisual, en función de: comunicar una idea, hacer verosímil un espacio virtual, transmitir determinadas sensaciones y contribuir a la poética del film. La persona encargada de realizarlo debe ser competente en cuestiones funcionales, técnicas y estéticas. Es decir, el director o el diseñador de sonido no puede ser ajeno a los métodos de realización ni a las cuestiones elementales de la construcción audiovisual. No se debe olvidar nunca que el sonido es parte de un todo, que es mucho más que la suma de esas partes. Si no se comprende el lugar expresivo, narrativo, funcional y emocional de la banda sonora y su relación con lo formal –el montaje– se corren serios riesgos de fracasar o, en el mejor de los casos, solo lograr que la película se escuche correctamente –lo cual tampoco es cosa sencilla–.

Una de las maneras más efectivas de manipular la percepción del espectador es mediante la música. Esta característica también la ha vuelto una forma un tanto obvia, y muchos son los directores que prefieren prescindir de ella, por lo menos en el uso más tradicional o clásico establecido por la utilización de ciertos tipos de música incidental. El más elemental de estos usos es el de la música con texto, en donde la letra de una canción cuenta o acota sobre lo que dicen las imágenes o personajes, pero, de manera un poco más sutil, la música puede hacerle sentir al espectador alegría, melancolía, tristeza, tensión, entre otras tantas emociones, o que identifique una zona geográfica, una época o un grupo social, sin hacer alusión directa a ellos. Pero, por sobre todas las cosas, la música le imprime un ritmo particular a cada escena, en general asociado al montaje de la misma. Sin embargo, el ritmo no se genera solamente mediante una composición musical. Las capas sonoras de ambientes y efectos pueden ocupar este rol de manera menos evidente. Son una parte importante de este



encadenado de lenguajes que es la banda sonora, pero ciertos realizadores las suelen pensar como un simple acompañamiento o un fondo. Los ambientes son sonidos homogéneos, con leves variaciones en el tiempo, que delinean las características de un lugar. Pueden funcionar como fondo o tomar el mando de la escena. Repercuten psicológicamente en los personajes y en el espectador. Aunque corrientemente se utilizan para dar veracidad al espacio acústico, el realismo no es una condición excluyente en la utilización de estos. Los efectos son los sonidos puntuales que dan cuenta de objetos u acciones dentro del universo de la historia narrada (campana, explosión, gaviota, etc.) o de manera incidental refuerzan ciertos movimientos, resaltan una imagen o una transición. Se incluye en esta cadena la sonorización –llamada también incidental, efecto de sala o Foley (pasos, roces de ropas y ruidos en general)–. En esta capa es más común encontrarse con construcciones menos realistas, aunque también es común la exageración de determinados elementos que pasan como reales para el espectador.

Una capacidad básica de la construcción sonora es la de hacerle sentir al espectador que lo que allí ve y escucha ocurre en un mismo espacio-tiempo. Percibimos nuestro entorno sonoro como un evento continuo. Nuestros oídos escuchan permanentemente, ya que no tenemos párpados que nos permitan dejar de hacerlo durante un determinado tiempo. Por lo tanto, nuestro tiempo de escucha es lineal e ininterrumpido. El tiempo narrativo cinematográfico, en cambio, es no lineal y fragmentado. El registro de las tomas durante el rodaje también suele estar apartado de la cronología dada por el guion. El tipo de escucha cotidiana, con relación a cómo escuchamos una película, hace que interpretemos al salto de ambiente como un cambio de tiempo y/o espacio. Una de las tareas más arduas de los editores de sonido es lograr la continuidad permanente en el ambiente propio de una locación o fondo de los diálogos correspondientes a diferentes tomas.

---

### **Diseño Sonoro y documental. Una dupla posible**

Hasta aquí, pareciera que la existencia de una banda sonora creativa va en contra de quienes sostienen que el documental debe ser fiel al mundo histórico y remitirse a reconstruirlo con la menor intervención posible. También se podría suponer que la poética sonora solo es aplicable a aquellas propuestas vanguardistas o experimentales. Sin embargo, si convenimos que a esta categoría de películas se le aplican las etapas básicas de la comunicación, es necesario señalar que hay una serie de pautas de calidad mínima que deberían estar contempladas para que el mensaje llegue sin interferencias al destinatario. Si una de las características principales de cierto tipo de documentales es que la voz de los personajes vaya argumentando la hipótesis del autor, es lógico pensar que el registro de estas voces será la prioridad del equipo de realización. Sin embargo, es común encontrarse con proyectos realizados con presupuestos inexistentes cuyo sonido ha sido capturado de una manera poco ortodoxa y profesional, lo que resulta muy perjudicial para la comprensión del tema que se expone. En algunos proyectos, las voces se escuchan lejanas en relación al punto de vista planteado en la puesta de cámara, mezcladas con los ruidos propios del lugar, con exceso de reverberación y falta de claridad. Si existe cierta voluntad de mejorar esta deplorable situación, alguien intentará reparar esto en postproducción. Cuando es viable trabajar con un profesional, este podrá esconder algunas fallas o emparejar ese armado cuya materia prima no augura un final feliz. Pero, a veces, ese lugar es ocupado por un aficionado que intenta ayudar con las herramientas que conoce y ahí puede pasar cualquier cosa: compuertas que eliminan abruptamente los fondos cuando las voces dejan de sonar, reductores de ruido mal ajustados que le dan un clima subacuático a las voces, ecualizadores extremos que hacen que parezca que todo suena a través de un teléfono, saltos en el fondo, personajes que hablan a centímetros detrás del protagonista, pero que no se escuchan o no están en un plano sonoro correcto,

---

entre otros graves problemas. Pero, además, el espectador, sin darse cuenta, ha ido incorporando una base de calidad en el sonido –aunque cada vez son más los que escuchan películas a través de los parlantes en miniatura de una *tablet* o una *notebook*–, lo que implica que hay cierta convención tácita de cómo suena el espacio acústico cinematográfico. Por lo tanto, al encontrarse con una película con estos inconvenientes, inmediatamente le pone la etiqueta mental de “video casero”. Como ya dijimos, determinado tipo de proyectos prefieren no alterar el sentir de un personaje entrevistado o de una comunidad no acostumbrada a la “invasión” de un grupo de forasteros que llega con cámaras, luces y micrófonos, que luego sostienen sobre sus cabezas o pegan a sus cuerpos. Insistimos en lo necesario que será trabajar junto a los protagonistas para que comprendan qué es toda esa parafernalia y como será utilizada. Algunos autores prefieren reducir el equipo de trabajo –esto ayuda en situaciones de muy bajo presupuesto– para vincularse de manera más personal con los actantes y su entorno. Obviamente, el buen sonido queda librado al conocimiento y la conciencia que tenga el director sobre el uso de lo sonoro. El equipo básico más visto en rodaje es: director, productor, camarógrafo y sonidista.

Cuando se realiza un documental, no se tiene total certeza de cuáles son los registros que se incluirán en la película final, por lo tanto, se debe tener precaución en utilizar los micrófonos y grabadores correctos, aún cuando se esté en la etapa de recabar información y una parte mínima del equipo se acerque a los posibles actores sociales para primeras consultas, que sirven para construir una hipótesis. Siempre es conveniente ubicar el micrófono de la misma manera que lo haría el profesional y tener en cuenta los ruidos del entorno. Así, si algo de lo dicho en esa instancia resulta indispensable para el armado final, se podrá utilizar ese material y no tener que volver a repetir una situación que, muchas veces, resulta menos espontánea o incluso imposible de volver a lograr, porque el autor de esos dichos ya no está disponible. Debido a

que, muchas veces, hay que resolver con rapidez ciertas situaciones, el boom (caña, soporte, antiviento y micrófono tipo *shotgun*) es el sistema de captación más elegido, debido a la sensibilidad y la direccionalidad que permite alejarlo del cuadro y manipularlo fácilmente sin intervenir directamente con los entrevistados. Para situaciones más controladas, se agregan sistemas inalámbricos con micrófonos *Lavalier*, que pueden ser ocultos bajo la ropa o abrochados a la solapa de la persona que de su testimonio.

El sonido ensancha la película. No en sentido metafórico, sino físico. Como no necesita ceñirse al marco de la pantalla, la presión sonora emitida por los parlantes se expande por toda la sala. Si el director o el diseñador pensaron en el fuera del campo y lo supieron concretar durante la edición y la mezcla, el espacio fílmico se expande, dándole espacialidad al relato. Además, es necesario haber trabajado las capas de ambientes y los efectos en los diferentes planos sonoros dentro de un armado estéreo o surround. Las películas que no cuentan con este trabajo suenan “pequeñas” y “chatas”. Nuevamente, en el pensar inconsciente del espectador se enciende la luz de “obra amateur”. Otro aspecto que marca una enorme diferencia entre los múltiples proyectos cinematográficos es la posibilidad de haber contado con una sonorización. La grabación puntual de sonidos incidentales, mayormente registrados en una sala especialmente acondicionada para tal fin o en locaciones originales, permite lograr un detalle muy preciso de cada objeto que se quiera destacar. Al tenerlo separado de los ambientes, se puede hacer un “foco sonoro” y puntualizar una situación en particular, además de poder crear una organización rítmica *a piacere*. Pero, aunque cueste creerlo, la sonorización, correctamente grabada y espacializada produce sensación de realismo en lugar de percibirse como un agregado artificial. Este recurso es muy utilizado para operar sobre las emociones que se le quieren transmitir al espectador. Así, una puerta chirriante dará la impresión de abandono, el motor de un ventilador o una heladera podrá anunciar que está a punto de terminar su

---

vida útil, los pasos de una persona darán cuenta de un piso de madera antigua, un plano lejano de una hiena hurgando el cadáver de un antílope se apreciará como que se está junto a ella, el universo de los minúsculos insectos se vivenciará como si se hubiese accedido a él y hasta se podrán escuchar los movimientos más leves. Todos estos sucesos existentes en el mundo histórico –pero muy difíciles de registrar durante el rodaje, en donde estamos pendientes de obtener la mejor definición en las voces– adquieren presencia cuando existe la posibilidad de realizar una sesión de sonorización. En su defecto, se puede recurrir a efectos procedentes de librerías de sonido, pero hay que trabajarlos hasta adaptarlos a las necesidades narrativas y al sincronismo con la imagen. Asimismo, siempre deberán ser procesados para poder conjugarse con el resto de los elementos sonoros grabados en campo. Dependiendo del tiempo-presupuesto asignado al rodaje, es posible capturar sonidos específicos en la locación original; esto contribuirá, más aún, a la idea de realismo siempre y cuando se los capte con el equipo necesario. Esto significa: micrófonos direccionales y sensibles, técnicas estéreo y una correcta ubicación de estos con relación a los sonidos, sean individuales o en conjunto. Algunos ruidos suelen ser muy específicos de la locación o del objeto que utiliza el protagonista. Esto pasa con una máquina textil antigua, con el mecanismo de un reloj en una torre, con el proyector de cine, con una barraca llena de trabajadores que filetean pescado, con una marcha de miles de personas protestando o con el motor de un vehículo prototipo de carrera, entre miles de ejemplos. Aquí se debe planificar el tiempo y los equipos necesarios para relevar cada uno de esos sonidos únicos, ya que intentar recrearlos implica muchas horas de edición en algo que tuvimos frente a nuestros oídos. En las producciones con mayores recursos, es frecuente contratar a un sonidista para grabar ambientes y efectos adicionales. El encargado de tal tarea debe tener la sensibilidad necesaria para comprender qué tipo de sonidos debe recabar para integrarlos al universo de la obra y que denoten el sentido buscado por los realizadores –director y director de sonido–. En ocasiones, durante el rodaje, se

registran tomas de imagen sin sonido porque se piensan como *inserts* sobre otras tomas. Sin embargo, esto suele ser un error ya que es muy probable que durante la edición se quieran escuchar los ruidos de las fuentes visibles en sincronismo con esa imagen, y eso implica sonorizar la escena o salir a grabar ambientes o efectos para dichas escenas.

### Poética Sonora

Hasta aquí, nos hemos referido al uso realista del sonido en cierto tipo de documentales, quizás los más convencionales. Sin embargo, existe una enorme cantidad de propuestas más experimentales, en donde la poética audiovisual está muy presente. Películas como *Le territoire des autres* (1970) o *La griffe et la dent* (1976) de François Bel, *Koyaanisqatsi* (1982), *Powaqqatsi* (1988) y *Naqoyqatsi* (2002) de Godfrey Reggio, *Baraka* (1992) de Ron Fricke, entre otras, han trabajado durante años en una relación idílica entre música e imagen, que ha dado obras documentales únicas. *Microcosmos: Le peuple de l'herbe* (1996) de Claude Nuridsany y Marie Pérennou es un paradigma de la creación de efectos y ambientes en función de construcciones rítmicas. Recientemente, Wim Wenders, con *Pina* (2011), ha demostrado que no siempre es necesario el sincronismo de las voces con las personas que las emiten. En la Argentina, los films de Gustavo Fontán, *La orilla que se abisma* (2008) y *La casa* (2012), contradicen cualquier etiqueta que se les quiera adosar y se constituyen en el borde difuso del cine experimental y el documental. El sonido de estas obras se resiste a dar cuenta de las relaciones causales que decretan las imágenes y pasan al área de lo ambiguo, de lo netamente sensorial. Otro trabajo paradigmático, con respecto al uso narrativo del sonido en el documental, se puede apreciar en *Tren Paraguay* (2011) de Mauricio Rial Banti. La obra se basa en el deterioro y el abandono, por parte del Estado, del ferrocarril paraguayo, más precisamente en el tramo Asunción-Encarnación, que fue cancelado a fines de los '90. La historia, construida por

trozos de recuerdos, no acude a la voz de un narrador en off, sino que son sus protagonistas los que nos guían en un viaje signado por la nostalgia, más que por la denuncia. Asimismo, la construcción del espacio acústico asume un papel imprescindible, permitiendo la materialización de ese tren que, en el pasado, marcara el pulso de los poblados asentados en torno a las estaciones. El sonido permite unir aquel y este tiempo, posibilitando que el espectador pueda sentir de forma más palpable lo que significó tener y dejar de tener un medio de transporte tan vital para los residentes con menos recursos.



Fotograma de *Tren Paraguay* (Mauricio Rial Banti, 2011)

Si bien son muchísimos los caminos por los cuales se pueden alcanzar trabajos como los citados, es de esperar que el director tenga en mente cuál es la meta a la que quiere arribar lo más temprano posible, dado que gran parte del material a obtener en campo estará en función de ese objetivo. En lo posible, será productivo tener conversaciones con el encargado de la banda sonora, ya que este podrá aconsejarle con respecto al equipamiento necesario, pero

---

también sobre cuestiones formales o de realización que seguramente condicionen algún tramo del rodaje o la captura de determinado tipo de imágenes.

Ya en la instancia de postproducción, además de las cuestiones técnicas que siempre están implícitas en el trabajo audiovisual, vendrá una etapa creativa, en la cual son partícipes, además del director, el compaginador, el músico y, por supuesto, el diseñador de sonido. Así, es posible que se quiera echar mano a armados poéticos rítmicos y narrativos como los sonomontajes, a la construcción de un fuera de campo –realista o no– que extienda el espacio fílmico o la mutación de los ambientes naturalistas en sugestivos paisajes sonoros. El sonido también es una poderosa herramienta cuando se lo desvincula de una fuente concreta. La forma en que el sonido puede mutar de lo reconocible a lo abstracto, de sugerir figuras borrosas, de incorporarse a elementos realistas magnificando su presencia, permiten generar ambigüedad. La falta de un referente pone al escucha ante una experiencia inusual, y esto genera cierta inestabilidad. Nuestra mente tiende a generar correspondencias lógicas entre lo que se escucha y la fuente que lo debería generar; cuando esta operación inconsciente no se concreta, surgen interrogantes y el escucha entra en un estado de alerta o tensión. Esta pérdida de representación del sonido enrarece las situaciones cotidianas y permite manipular al espectador que, sin ser necesariamente consciente, es envuelto en un espacio siniestro. Siniestro en el sentido freudiano, como sinónimo de ominoso, es decir, aquello que en determinado momento deja de ser familiar y se nos presenta atemorizante. El maestro argentino Carmelo Saitta (2014) se refiere a estos sonidos sin referente como sonidos acusmáticos.<sup>1</sup> El diseñador de sonido Walter Murch

---

<sup>1</sup> El término acusmático fue utilizado por Pierre Schaeffer en su libro *El tratado de los objetos musicales* (1966), para referirse a la escucha posible a partir de los sistemas de grabación que permitían analizar una y otra vez los sonidos, sin necesidad de contar con la presencia del músico o la fuente que lo generaba. Allí funcionaba la etimología de la palabra, que se refiere a “lo que se escucha, pero no se ve”. Más tarde, el término es recuperado por Michel Chion, en *La Audiovisión*, para referirse al sonido “que se oye sin ver la causa originaria del sonido” o



---

habla de sonidos metafóricos. Más allá de una definición totalizadora, cuando el sonido no marcha a la par de lo que se observa deviene en un quiebre de los patrones lógicos y crea una sensación adicional, que no se espera de la redundancia necesaria en la estética realista. Autores como Quignard Pascal o David Tood desarrollan un extenso viaje a través del horror que puede generar el sentido de la escucha:

Teofrasto sostenía [...] que el sentido que abre más ampliamente la puerta a las pasiones es la percepción acústica. Decía que la vista, el tacto, el olfato y el gusto hacen experimentar al alma perturbaciones menos violentas que las que causan, a través de los oídos, “los truenos y los gemidos” (Quignard, 2012: 16).

Escuchar sonidos anómalos implica un grado de interioridad que puede bordear la alucinación o la locura pero, incluso a pesar de esa ambigüedad, el lugar del sonido en la naturaleza es cuestionado. Se establece un arquetipo ficcional en el que la ausencia repentina y artificial del sonido abre un espacio para la irrupción de un sonido sobrenatural en la naturaleza, que comparte las características de este pero carece de su materialidad (Tood, 2013: 169-170).

Hay diversas formas de producir estas atmósferas o efectos que no evocan una fuente en particular. Se puede partir de grabaciones de objetos, instrumentos o espacios reales y alterar los parámetros que permiten crear la asociación sonido-fuente mediante procesadores. También se logra modificando la posición del micrófono al captar el elemento sonoro o el ambiente real, así como interponiendo algún elemento que distorsione la llegada de la presión

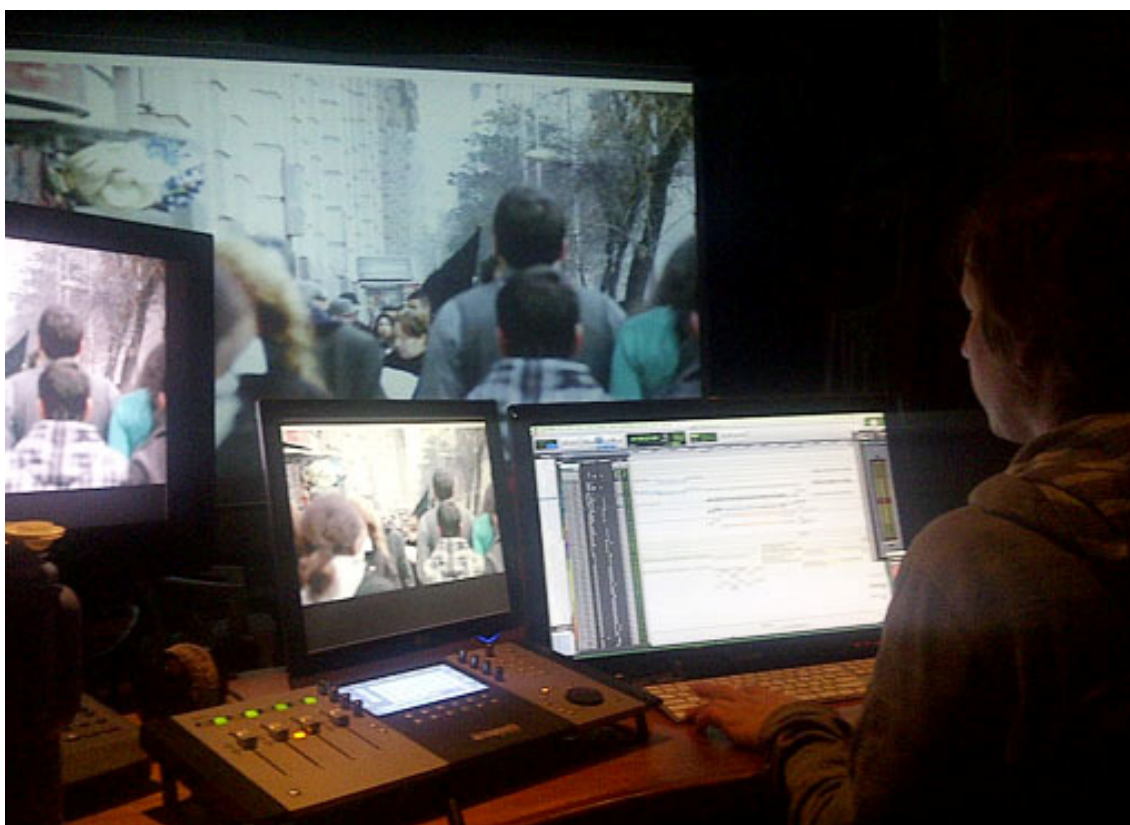
---

“que se hace oír sonidos sin la visión de sus causas” (1990:74). En ese caso, recordemos que Chion está analizando el espacio acústico cinematográfico. Saitta objeta la traslación directa del término al audiovisual y sostiene que, en él, todo sonido es grabado y, por lo tanto, “no se ven” las fuentes que los generan. En su artículo “Los Sonidos Acusmáticos: de lo oculto al extrañamiento” (2014: 136) sugiere que sería más interesante, para el uso en el diseño sonoro audiovisual, la vinculación con los aspectos sobre los que trabajaba Schaeffer, al darle un soporte teórico a la creación de aquella “nueva música” llamada concreta, es decir, el corrimiento del referente causal en los sonidos. El maestro argentino propone esta operación como una forma de generar extrañamiento o alerta en el espectador, que no puede reconocer la fuente al no haberse establecido una vinculación previa.

sonora a este. A veces, se reproducen y regraban sonidos en espacios con características acústicas especiales, como túneles, iglesias, silos, caños de agua, entre otros. Hay realizadores que utilizan instrumentos virtuales, generándolos a partir de síntesis –analógica o digital– como de bancos de sonidos propios o comprados a las muchas empresas que los ofrecen en el mercado. Dependiendo del lugar que ocupe en el espacio acústico –al no estar incorporada al universo diegético–, la aparición de estas construcciones puede ser interpretada como música. En este caso, se asociará al *Scoring* incidental y actuará de manera similar a como se comportan las obras contemporáneas que suelen carecer de estructuras reconocibles o melodías evidentes. Si se las quiere añadir de manera más sutil, habrá que trabajarlas con las mismas consideraciones con las que se espacializan los efectos grabados durante la sonorización, es decir, modificando sus parámetros e incorporando los rebotes lógicos que se desprendan del punto de escucha definido para tal escena, o hacer que convivan con los ambientes realistas, creando esa ambigüedad que hace que el espectador perciba que la escena se enrarece sin llegar a entender conscientemente por qué.

La última etapa de la realización de audio en una película es la mezcla. Aquí es donde se terminará de estructurar la información que queremos comunicar desde la banda sonora; es una instancia determinante a la hora de crear verosimilitud, ampliar y actualizar el espacio off. El mezclador determina los niveles finales entre las diferentes capas sonoras, ubica los distintos elementos (haciendo que suenen en el centro, a izquierda, derecha o en cualquier punto del espacio), ajusta la verosimilitud de los espacios sonoros y trabaja sobre la equalización definitiva de las voces, músicas y demás sonidos, de acuerdo a las dimensiones reales de un sala de cine, entre otras tareas. Si bien actúa sobre muchas implicancias de orden técnico, tiene un papel categórico sobre la estética sonora final de la película. Al igual que la sonorización y la grabación de ambientes adicionales, cuando los proyectos carecen de recursos, es una

fase que se ve afectada. Estos trabajos, a los cuales se les asignan menos días de mezcla, o en los que directamente esta se efectúa en salas pequeñas – a esto se lo considera una premezcla–, pueden llegar a no cumplir con los estándares y sonar diferente a lo esperable.



Leandro de Loredo mezclando *El vals de los inútiles*, documental de Edison Cájas.  
Foto de Alejandro Seba.

Concluyendo, el espacio acústico cinematográfico es una construcción vinculada, en gran medida, al espacio fílmico, que a su vez comprende al campo y al fuera de campo. Por lo tanto, es cierto que gran parte de la creación de la banda sonora estará atada al sincronismo que demandan las acciones observables en la imagen, pero esta no es la única relación posible. El sonido puede ir mucho más allá de los límites de la pantalla y permite ampliar el espacio de la narración. Pero, es elemental tener en cuenta las connotaciones que el sonido puede producir alterando el sentido de lo propuesto por la

imagen. De esta manera, se puede modificar la materialidad, la percepción de tamaño o directamente atribuir un sonido a un objeto que no lo tiene, creando analogías evidentes o insinuadas.

Los costos que se suelen destinar a las películas documentales son tan diversos como los proyectos existentes. Los hay financiados por organismos oficiales, por empresas, por agrupaciones políticas, por filántropos, por estudiantes o por profesionales, solo por nombrar algunas posibilidades, todos interesados en un tema que quieren difundir. Esos presupuestos definen notablemente los métodos de realización y las etapas por las cuales se llegará a obtener la obra final. Es posible escuchar a algún realizador justificando los problemas de su película por los pocos recursos con los que contó; sin embargo, muchas veces existe una falta de planificación o una mala distribución de los tiempos y de esos recursos –esto también depende del diseño–, que repercuten substancialmente en lo logrado al final del recorrido. Al igual que en una película de ficción, la planificación del sonido que se quiera lograr es vital para mejorar el resultado. Después, estará en el deseo y los conocimientos de cada realizador llegar a un producto digno o no.

Más allá de las finanzas, está la elección del tipo de documental que se quiere o se puede forjar. Si no se trabaja atravesado por una poética de la imagen y el sonido, debería preguntarse: ¿es por decisión o por desconocimiento? Si el documental termina siendo una especie de informe periodístico propio del canal de noticias, ¿es por las limitaciones del realizador o porque se propuso lograr eso? Si no hay espacio para que el sonido –que se construirá después– se desarrolle y provoque algo en el espectador, ¿es una postura estética o es el producto de una edición con poco vuelo? Las respuestas son muy personales; sin embargo, soñamos con que en su próximo proyecto indague en su propio universo sobre la banda de sonido que desea. ¿Cuál es el aporte estético y formal que esta puede provocar? ¿Qué parte de la historia se puede desarrollar

desde ella? ¿Qué sensación le quiero provocar a mi destinatario? Su diseñador amigo le ayudará a concretar sus deseos.

### **Bibliografía**

- Marks, A. Mensaje a Alejandro Seba. 7 de junio de 2015. Comunicación personal.
- Chion, M. (1990). *La Audiovisión*. Buenos Aires: Paidós.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Buenos Aires: Paidós.
- \_\_\_\_ (2013). *Introducción al documental*. México: UNAM.
- Quignard, P. (1996). *El odio a la música*. Buenos Aires: El cuenco de Plata. [2012]
- Schaeffer, P. (1966). *El tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza Editorial. [1988]
- Saitta, C. (2014). *Carmelo Saitta, artículos. Música, cine, pedagogía, entre otros*. México: CMMAS. Disponible en [www.cmmas.org/librosaitta](http://www.cmmas.org/librosaitta)
- Tood, D. (2010). *Resonancia Siniestra: el oyente como médium*. Buenos Aires: Caja Negra. [2013]

---

\* Alejandro Seba es diseñador de Imagen y Sonido (UBA), Docente Universitario, Editor de Sonido y Musicalizador. Mantiene una activa labor en la docencia. Actualmente está a cargo de cátedras en: Diseño de Imagen y Sonido (UBA); ENERC; UNLP y CIC. Es investigador y Doctorando en Arte Contemporáneo Latinoamericano (UNLP). Ha trabajado como profesional del sonido en más de 30 largometrajes (ficciones y documentales), 15 cortometrajes, más de 40 programas de televisión. Es socio gerente del estudio de sonido Elescocés, desarrollando tareas como editor, musicalizador y director de sonido. E-mail: [aleseba@gmail.com](mailto:aleseba@gmail.com).