

## 2.1 El cine

El séptimo arte como es llamado el cine, es un medio de comunicación a través del cual se transmite una visión del mundo. Por medio de este medio audiovisual, se puede expresar, crear y transmitir, tanto como la creatividad e intelectualidad del creador lo permita, así el cine ha tenido en el transcurrir de los tiempos un sinfín de historias contadas que han sido categorizadas de manera general en los siguientes géneros cinematográficos: ficción, arte, bélico, costumbrista, cristiano, de acción, de animación, de artes marciales, de aventuras, de terror, experimental, fantástico, histórico, musical, policiaco, político, pornográfico, propagandístico, comedia, comedia romántica, documental, drama, melodrama, western etc.

Dentro de la realización de una película se necesitan en general los siguientes elementos:

- Aquellos que salen en pantalla: actores, figurantes, extras.
- Encargados de dirección: director, primer asistente de dirección, segundo asistente de dirección etc.
- Encargados de cámara: el director de fotografía, operadores de cámara.
- Encargados de sonido: los sonidista y microfonistas.
- Encargados de vestuario: diseñador de vestuario, realizador de vestuario y vestuaristas.
- Encargados de maquillaje: maquillistas, peinadores.
- El staff: Iluminadores, tramoyistas, peones.

- Encargados de producción: productor, productor ejecutivo, gerente de producción, contador.
- Encargados de post-producción: editor, musicalizador, diseñador sonoro.
- Etc.

### **2.1.2 El cine, un medio con un lenguaje audiovisual**

El concepto de lenguaje audiovisual, hace referencia a un sistema multisensorial en donde los mensajes están conformados por imágenes en movimiento y elementos sonoros cohesionados.

Chion (1993) comenta que el cine es un medio de comunicación audiovisual ya que responde a su naturaleza en donde existe la relación audio/video. Sin embargo, dentro de esta relación entre el audio y el video no siempre se prioriza de manera equitativa su importancia, y no se habla del audio en lo que corresponde a la ingeniería como puede ser el volumen apropiado o la nitidez con la que se escucha, sino se pone mayor atención a la parte musical del filme.

Así todos los individuos que participan en la realización del filme trabajan para transmitir un mensaje audiovisual que se ve reflejado en cada uno de los elementos que son parte de lo que se proyecta en la pantalla a un nivel tanto visual como sonoro.

### 2.3 Definiciones de música y otros conceptos

Es importante definir los términos música, emoción, emotivo, emotividad, sensación, percepción, percibir, sentimiento y sensibilidad ya que serán de enorme relevancia durante toda la tesis.

Dada la complejidad para definir los conceptos por los diversos enfoques y definiciones que existen sobre cada uno de ellos, se tomará como referencia el diccionario.

Los siguientes términos son definidos por *Larousse Firm* (2005)

- Música: “Arte de combinar los sonidos. 2 Producto de este arte” (p, 494)
- Emoción: “Estado afectivo que transforma de un modo momentáneo pero brusco el equilibrio de la estructura sicofísica de individuo” (p, 257)
- Emotivo: “Adj. Relativo a la emoción. 2 Que produce emoción. 3 Sensible a las emociones” (p, 257)
- Emotividad: “Estado de reacción afectiva frente a una modificación brusca e inmediata a la situación de una persona” (p, 257)
- Sensación: “Información recibida por el sistema nervioso central, cuando uno de los órganos de los sentidos reacciona ante un estímulo externo. 2 Acción o circunstancia de sentir algo o de sentirse de determinada manera” (p, 654)
- Percepción: “Acción de percibir” (p, 553)
- Percibir: “Recibir impresiones, apreciar algo por medio de los sentidos” (p, 553).
- Sentimiento: “Acción de sentir. 2 Estado afectivo de ánimo. 3 Parte afectiva del ser humano” (p, 654)

- Sensibilidad: “Facultad de los seres humanos de percibir o experimentar por medio de los sentidos. 2 Capacidad para sentir afectos y emociones” (p, 654)

### 2.3.1 Elementos fundamentales de la música

Para Copland (1953) la música, está compuesta por cuatro elementos fundamentales: el ritmo, la melodía, la armonía y el timbre.

El ritmo de acuerdo con este autor es el primero de los elementos musicales, afirma que la música comenzó de alguna manera con la percusión de un ritmo, éste se refiere a los tiempos de repetición a intervalos regulares o irregulares de sonidos fuertes, débiles y silencios.

El segundo elemento es la melodía, que es un conjunto de sonidos que suenan sucesivamente después de otro, asociándola con el sentimiento, con un efecto cautivador y misterioso. A éste elemento se le añade el concepto de la escala (DO-RE-MI-FA-SOL-LA-SI-DO), es un conjunto de notas en la que está incluida la melodía.

El tercer elemento es la armonía, la cual es una innovación y el más artificioso de los tres elementos, debido a que consigue una regularidad con respecto a la concordancia entre sonidos que suenan al mismo tiempo, basándose en el acorde, que son formados por tres o más sonidos.

El último elemento es el timbre, es el “color sonoro” definido por Copland (1953) como “la cualidad del sonido producido por un agente sonoro”

### **2.3.2 La música en su relación con el ser humano.**

La música puede ser experimentada por el ser humano de muchas formas, sin embargo la relación de la música con el ser humano está enfocada desde la perspectiva psicológica.

#### **La música y su efecto en el ser humano**

Es un hecho que la música crea efectos en el ser humano. Gabriela Villaseñor (2008) en su artículo “La música: un factor de evolución social y humana”, dice que la comunidad científica ha comprobado que ésta es capaz de producir cambios fisiológicos en el organismo como: acelerar o retardar las principales funciones orgánicas (ritmo cerebral, circulación, respiración, digestión y metabolismo); incrementar o disminuir el tono y la energía muscular; modificar el sistema inmunitario; alterar la actividad neuronal en las zonas del cerebro implicadas en la emoción, e incrementa la resistencia para el trabajo y para las actividades de alto rendimiento, por mencionar algunas. En lo que se refiere a lo psicológico la autora explica que la música es capaz de despertar, evocar, estimular, robustecer y desarrollar diversas emociones y sentimientos. De igual manera, la música funge como una fuente de placer y es capaz de producir catarsis y sublimaciones. También tiene el poder de producir olores y colores generados mentalmente así como modificar el estado de ánimo de la persona expuesta a la música y su percepción en cuanto a tiempo y espacio. La música motiva al placer estético y a la reflexión, incita y favorece la expresión de uno mismo e induce a la colaboración intergrupala y al entendimiento cultural.

A continuación se presenta la influencia que Gabriela Villaseñor (2008) considera que la música tiene sobre los aspectos intelectual y terapéutico.

La autora dice que en lo intelectual, la música incide en el desarrollo de la capacidad de atención favoreciendo a la imaginación y a la creatividad, de igual manera, es capaz de estimular la capacidad de concentración y la memoria a corto y largo plazo y desarrolla el sentido del orden y del análisis. Además, facilita el aprendizaje al mantener en actividad las neuronas cerebrales, y ejercita la inteligencia, ya que favorece el uso de varios razonamientos a la vez al percibir diferenciadamente sus elementos, y sintetizarlos en la captación de un mensaje integrado, lógico y bello.

Terapéuticamente hablando, la música se utiliza en el tratamiento de dolencias como la hipertensión arterial, estados de ansiedad, depresión y estrés, y alteraciones del sueño. También se emplea en la rehabilitación de pacientes psicóticos, de niños autistas y de adolescentes con trastornos del comportamiento.

El empleo terapéutico de la música se denomina musicoterapia, ciencia que se ocupa del mantenimiento, la restauración y el acrecentamiento de la salud, tanto física como mental, a través de la música. Mediante técnicas específicas de la musicoterapia, se pueden estimular los neurotransmisores endógenos del cerebro, de tal forma que provoquen reacciones químicas que mejoren, aceleren o favorezcan el aprendizaje.

### **2.3.3 La escucha del ser humano.**

Es importante tener en cuenta cuál la actitud de escucha del ser humano. De acuerdo con Chion (1993) hay 3 tipos de actitudes de escucha:

- 1) La escucha causal: el ser humano busca a través del sonido información acerca de qué cosa lo causa, es decir que se busca tener conocimiento de aquello que produce el sonido. A partir de este sonido, hacemos deducciones naturales como tener un

contexto de que lo produce. Otro factor, es que para se produzca un ruido, la fuente no está compuesta por un único elemento sino que es producido por al menos dos. En esta escucha se tiene distintos niveles de dificultad en cuanto a conocer la procedencia del sonido.

- 2) La escucha semántica: hace referencia a un código o lenguaje que se utiliza para la interpretación de un mensaje. Como lo puede ser un idioma o el código Morse.
- 3) La escucha reducida: es la escucha de las propiedades y cualidades del sonido como objeto de observación, sin importar su causa o procedencia. Así en esta escucha el sonido siempre tendrá una carga de subjetividad ya que cada persona tiene una percepción diferente de lo que escucha.

#### **2.4 Análisis del sonido conjunto con la imagen**

Una vez teniendo claro qué es la música y cuál es su relación con el escucha podemos empezar a involucrarnos con las teorías que envuelven al sonido conjunto con la imagen con base en el estudio de la aculogía: teoría de la escucha y el sonido, tomando como referencia conceptos definidos por Chion ya que están enfocados y ejemplificados con respecto al cine.

La audiovisión es un término creado por Chion (1993), muy relevante dado que una película no solamente se ve, se audiove. Como afirma este autor, en una combinación audiovisual una percepción influye en la otra y la transforma es decir que no se “ve” lo mismo cuando se “oye” y no se “oye” lo mismo cuando se ve.

La ilusión audiovisual, es como indica el autor, una ilusión que se encuentra en el corazón de la más importante de las relaciones entre sonido e imagen: la del valor añadido (1993).

### **2.4.1 Valor añadido por el sonido**

El valor añadido es el que se le designa al valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva. Así podemos darnos cuenta que el espectador es quien otorga a través de sus sentidos una connotación.

En lo que se refiere a la voz, esta se aísla en la mezcla de un cúmulo de sonidos como elemento solista, en donde todos los demás sonidos, músicas o ruidos no son más que el acompañamiento, este fenómeno se debe a que la voz es el soporte de la expresión verbal, así la destaca de entre todos los demás sentidos. Así, si se escuchan voces hablando en una lengua que es accesible, se busca primero el sonido de las palabras, sin pasar a la interpretación de los demás elementos hasta que este saturado su interés por el sentido de las palabras.

En cuanto al valor añadido por la música, podemos destacar dos efectos: el efecto empático y el efecto anempático, estos son dos modos de crear en el cine una emoción específica, en relación con la situación mostrada.

La música empática expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, tomando estos elementos en función de códigos culturales de la tristeza, alegría, emoción y del movimiento. Se puede hablar



entonces de la música empática tomando la empatía como la facultad de experimentar los sentimientos de los demás.

Por el contrario en la música anempática se muestra una indiferencia importante ante la situación progresando de manera regular, impávida e ineluctable, como un texto escrito sobre el fondo en el que se desarrolla una escena. Esta música intensifica la emoción, tiene participación en el fondo cósmico. Este efecto anempático se ha vuelto muy importante para ocultar la mecánica del cine.

La música es por tanto, la que hace surgir la trama mecánica de esta tapicería emocional y sensorial en la audiovisión de una escena o secuencia.

Por último, el autor indica que con respecto al valor añadido por la música se toma en cuenta su reciprocidad así como la existencia de músicas que no son ni empáticas ni anempáticas que tienen o bien un sentido abstracto o una simple función de presencia, un valor de poste indicador y en todo caso sin resonancia emocional precisa, los ruidos anempáticos.

- A) Ruidos anempáticos: el efecto anempático la mayoría de las veces concierne a la música pero puede utilizarse también con ruidos. Un ejemplo para tener este concepto más claro es como cuando en la escena se ve un verdugo a punto de decapitar a una persona y por último se escucha únicamente el ruido de cómo azota el hacha con la cual suponemos que el verdugo finalizó con la decapitación.
- B) La reciprocidad del valor añadido: una de las características más importantes del valor añadido es su reciprocidad, como lo explica Chion (1993), si bien el

sonido hace ver la imagen diferente a lo que la imagen muestra con la ausencia del sonido, la imagen hace oír el sonido de manera distinta a como este se escucharía con la ausencia de una estructura visual. Un ejemplo muy claro y sencillo explicado por Chion de esta reciprocidad es el caso de los sonidos horribles o impresionantes sobre los cuales la imagen proyecta por sugestión un sentido que estos sonidos no poseen ya que únicamente son sonidos. De esta manera uno de estos sonidos recaído en una acción por ejemplo trágica en una película de pelea, en la cual visualizamos únicamente mediante el sonido el difícil trabajo de ver como alguien se le quiebra el brazo con una fractura expuesta en el brazo con un sonido de ruptura, que en realidad sale de una sandía aplastada, y por otro lado este mismo sonido de ruptura adquiere una connotación totalmente distinta si mientras éste se escucha, la imagen tiene un contexto cómico en donde a alguien se le cae una sandía desde una altura considerable. Así el sonido adquiere una connotación dada por la imagen.

Dentro del valor añadido también encontramos influencias del sonido en las percepciones de movimiento y velocidad así como la influencia del sonido sobre la percepción del tiempo en la imagen:

Con respecto a las influencias del sonido en las percepciones de movimiento y la velocidad de acuerdo con Chion (1993), el sonido por naturaleza implica desplazamiento y supone movimiento, contrariamente a lo visual ya que en una escena se mueve algunas cosas pero muchas otras permanecen estáticas. En ese sentido la diferencia de velocidad perceptiva entre el oído y la vista radica en que el oído analiza y trabaja más deprisa que la vista.

La vista es más lenta porque tiene más cosas que analizar y ver. Es más fácil y rápido oír que ver sin embargo, la vista es más hábil espacialmente y el oído temporalmente. Así es mucho más fácil oír que ver ya que el sonido es rápido y no pasa por un proceso de análisis como lo tiene que hacer la vista con la imagen. Las consecuencias son fundamentalmente que hay movimientos visuales puntuados o creados como una ilusión por el sentido.

A medida que interviene el valor añadido no se perciben dichas diferencias. Por ejemplo una puerta de alta tecnología hexagonal utilizada en películas de ciencia ficción está relacionada con un sonido hidráulico, neumático y muy dinámico al abrirse... después se puede ver figuradamente a la puerta cerrándose únicamente con el mismo sonido de la puerta al abrirse aún cuando físicamente no se ve la puerta.

Por otro lado en lo se refiere a la influencia del sonido sobre la percepción del tiempo en la imagen Chion, afirma que uno de los efectos más importantes aspectos del valor añadido es la temporalización, es decir, la percepción que se tiene del tiempo de la imagen. Dicho efecto tiene fundamentalmente tres aspectos: 1) La animación temporal de la imagen, se refiere a que por medio del sonido la percepción del tiempo de la imagen se vuelva más o menos fina, detallada, inmediata, concreta o dar una percepción totalmente contraria convirtiéndose en vaga, flotante y amplia. 2) La linealización temporal de los planos, en donde el plano 2 no necesariamente tiene concordancia con lo que muestra el plano 1, sin embargo, el sonido síncrono entre ellos, impone una idea de sucesión aportando coherencia. 3) La vectorización, que es la dramatización de los planos otorga una orientación hacia un futuro, un objetivo y un sentimiento de expectación o inherencia.

Es de considerar que existen ciertas condiciones para una temporización de las imágenes por el sonido. Así para que los efectos anteriormente explicados estén actualizados dependen de la propia naturaleza de las imágenes y sonidos relacionados. En el caso de la imagen no posee por si misma animación ni vectorización pero por otra parte, implica una animación temporal propia como lo son los movimientos de personajes objetos. En el caso de los sonidos, la temporalización depende las características de éste como densidad, textura interna, aspecto y desarrollo para animar en mayor o menor grado una imagen. Es aquí donde influyen diferentes factores como:

- 1) La naturaleza del mantenimiento del sonido, que hace referencia a que un sonido que permanece de modo liso, mantenido y continuo es menos animador que un sonido sostenido accidentado y trepidante, por lo tanto este sonido creará sobre la imagen una atención más tensa e inmediata que el primer sonido.
- 2) La previsibilidad o imprevisibilidad de la progresión sonora, que explica que un sonido con regularidad se vuelve previsible haciendo que se cree una animación temporal menor que la producida por un sonido irregular que es imprevisible logrando un efecto en el oído y en el sentido de la atención. Sin embargo un ritmo regular muy cíclico puede causar tensión dada su regularidad mecánica creando una expectación a un posible cambio.
- 3) El papel del tempo, que explica que la animación temporal de la imagen por el sonido no es un asunto meramente mecánico de tempo, es decir, que no porque una música acelere o vaya más rápida significa que la percepción de la imagen vaya a cambiar.

- 4) La definición del tono es importante ya que un sonido que tiene abundancia en frecuencias agudas crea una percepción más alerta.

Por otro lado, la temporalización también depende de otros factores como el modelo de integración entre el sonido y la imagen y la distribución de los puntos de sincronización.

#### **2.4.2 El sonido y la imagen en relación con la cuestión del montaje**

La unidad mínima con respecto al montaje en la imagen y en general del cine es el plano, muy al contrario con lo que sucede con el sonido que no existe propiamente una unidad de montaje ya que se debe crear un montaje de todos los sonidos dando una sensación de un sonido compacto y unido. Por otro lado es importante mencionar que uno de los elementos que es partícipe en toda producción audiovisual es el ruido, que ha sido desvalorizado pero que es parte de un todo y que carece de valor estético.

El flujo sonoro de una película se caracteriza por la fluidez o lo accidentado que puede parecer el sonido en una producción audiovisual. La lógica interna con respecto al flujo sonoro, hace referencia al encadenamiento de imágenes y sonidos en donde este encadenamiento parece responder a un proceso orgánico flexible de desarrollo, de variación y de crecimiento que nace de la situación misma y de los sentimientos que surgen de ella, así la lógica interna en el flujo sonoro obedece a modificaciones continuas y progresivas sin rupturas más que cuando la situación lo demanda. Por otro lado la lógica externa obedece a patrones con efectos de discontinuidad y ruptura en cuanto a intervenciones externas al contenido representado.

Desde la perspectiva de Chion (1993), las funciones básicas del sonido con respecto a la cadena audiovisual más relevantes son las siguientes:

- A) Reunir: esta función es la más extensa del sonido, ya que consiste en unificar el flujo de las imágenes en tres sentidos. En primer lugar en el tiempo, en segundo lugar en el nivel de espacio, en referencia a la escucha de ambientes globales y un tercer lugar consiste en desbordar temporal y espacialmente los límites de los planos visuales.
- B) Puntuar: otorgar por medio de los sonidos especial énfasis es las imágenes, que hablando de forma gramatical se refiere a poner comas, puntos, signos, etc.
- C) Anticipación: crear mediante el sonido una expectativa o intuición de lo que puede suceder esperando la confirmación o negación de la idea previamente hecha.
- D) Separación: a partir de la sensación de ausencia del silencio (dado que el silencio absoluto no existe)

#### **2.4.2.1 La escena audiovisual**

En el cine se habla de la imagen y no de las imágenes a pesar de que está compuesto por miles de ellas, debido a que las imágenes no se pueden contener más que en un marco compuesto de cuatro lados es decir, que una escena audiovisual se encuentra delimitada por los cuatro bordes del marco. A diferencia de la imagen, el sonido no tiene marco ya que se pueden conjuntar al mismo tiempo tantos sonidos como se desee sin encontrar un fin.

En la escena audiovisual es importante tener en cuenta el término de la acusmática, definido por Chion (1993), como algo que se oye sin ver la causa originaria de tal sonido. En ese sentido, en las películas el sonido puede tener dos rumbos. Por un lado, de entrada, el sonido es visualizado y después es acusmatizado, logrando una asociación entre la entrada del sonido y una imagen precisa, o por otro lado, un recurso que se utiliza mucho en el cine de suspenso en donde el sonido en primera instancia es acusmático y luego se

puede visualizar qué es lo que genera ese sonido. Así, entre esas posibilidades del sonido con respecto a su visualización y acusmatización, es muy relevante la cuestión del fuera de campo.

El fuera de campo en el cine es definido por Chion (1993), como “el sonido acusmático en relación con lo que se muestra en el plano, cuya fuente es invisible en un momento dado, temporal o definitivamente” (p.75).

De la misma manera el autor, define otros sonidos relevantes con respecto al fuera de campo como lo son:

El *sonido in* que es “el sonido cuya fuente aparece en la imagen y pertenece a la realidad que ésta evoca” (p.76)

El *sonido off* que es “aquel cuya fuente supuesta es, no sólo ausente de la imagen, sino también no diegética, es decir, situada en un tiempo y un lugar lejano a la situación directamente evocada” (p.76) como lo puede ser la música orquestal.

El sonido de ambiente como “el sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente” (p.78).

El sonido interno como el sonido “situado en el presente de la acción, corresponde al interior tanto físico como mental de un personaje” (p. 78). Ejemplo respiración, latidos del corazón etc.

Y el *sonido on the air* como “los sonidos presentes en la escena, pero supuestamente retransmitidos eléctricamente por radio, teléfono tele, etc. y que escapan a las leyes mecánicas llamadas naturales de propagación de sonido” (p. 78)

En otro sentido, la música de foso por un lado es “la que acompaña a la imagen desde una posición off, fuera de lugar y de tiempo de la acción” y por otro lado la música de pantalla es aquella que “emana de una fuente situada directa o indirectamente en el lugar y tiempo de la acción, aunque esta fuente sea una radio o un instrumentista fuera de campo” (Chion, 1997 p 82).

A continuación se presentan los aspectos más relevantes mencionados por Chion (1993) tomando en cuenta el enfoque de esta tesis en el campo de la escena audiovisual.

Con respecto al tiempo y espacio la música es un flexibilizador, en el sentido que puede crear por ejemplo una dilatación o todo lo contrario con el tiempo.

El punto de escucha es creado por la imagen ya que hace referencia a aquellos sonidos que pasan desapercibidos cuando en la imagen no son visualizados, esta falta de apreciación se debe a la cotidianidad con que son escuchados, creando así, un punto de escucha subjetivo.

La fuente de donde proviene el sonido también es importante, con este punto el autor se refiere al lugar físico de donde surge el sonido de una proyección, es decir si esta atrás, adelante, enfrente, etc.

Uno de los puntos que a veces se suele perder de vista es el micrófono, que es un elemento vital en cualquier producción audiovisual, es importante que no sea visto y que



sea muy sutil a la hora de registrar los sonidos ya que en gran medida depende de éste y su colocación el lograr una representación mental en el espectador con el fin de proyectar una sensación realista del sonido en el espectador, este aspecto es llamado por el autor, escotomización del sonido.

En relación con el aspecto anterior, se encuentra un elemento de gran importancia, la verosimilitud. Para Chion (1993), la verosimilitud es más importante aún que la misma realidad en el cine. En ese sentido resalta la noción de expresión que se opone a la de reproducción, esto quiere decir que “el sonido será reconocido como verdadero, eficaz y convincente, no si reproduce el sonido que emite en realidad el mismo tipo de situación o causa, si no si expresa las sensaciones a esa causa” (p.107), en donde lo expresado solo intenta crear una bola de sensaciones.

## **2.5 Música de cine**

La música en el cine es un tema del que hay todavía mucho por hablar e investigar. Lo que es un hecho es que es una herramienta indispensable tanto sonora como visual en éste, aunque haya quienes se oponen a su utilización.

Hay directores que se oponen a la utilización de la música en el cine, argumentando que es manipuladora, una mentira, deshonesto, etc. Sin embargo Xalabarder (2006) en su libro una ilusión óptica rebate estos argumentos, diciendo que el cine en sí es un arte que manipula tiempos, espacios y emociones con música o sin ella, formulando sí es natural pasar de un escenario a otro que esta a miles de kilómetros de un segundo a otro.

A los oídos del espectador, la música siempre expone una verdad, ya que únicamente escucha música, a diferencia de la imagen dado que se pueden contar mentiras,

es decir que se puede hacer un relato que embellezca a un personaje que no lo es o viceversa, distorsionando la realidad.

El contexto cambia cuando la música es aplicada a la imagen, la música sobre un relato juega un rol y tiene una función determinada que permite alterar la visión y la perspectiva de la realidad, pero en sí misma no miente, en todo caso quién miente es la película. Para Xalabarder (2006) “el cine es una gran mentira y la música participa activamente en ella” (p. 10), de esta manera, contra argumenta que se le pida honestidad a la música, aún cuando todos los demás elementos del cine no la tienen.

Como dicen Colón, Infante y Lombardo (1997) la música es un elemento irreal que es utilizado como un factor que proporciona una mayor realidad, he ahí la paradoja de la música en el cine. En este sentido Morin citado en “Historia y teoría de la música en el cine. Presencias afectivas (1997)” afirma que “ignorar que es un elemento irreal inserto en la narración es ignorar toda la amplitud de la irrealidad que se abre en el cine” (p. 230). Se explica que la música es un factor de realidad, que hace aceptar la imagen en la pantalla como una verdadera imagen de la realidad viviente, y esto es posible dado que la música es un instrumento adicional para expresar el tono afectivo. En ese sentido la música tiene la facultad de introducir o dilatar la emotividad y afectividad en el cine.

Se habla entonces de un nuevo género: la música de cine o cinematográfica. Cuyo poder más relevantes es el de “otorgar una dimensión superior o diferente mediante un proceso parecido al de una ilusión óptica” (Xalabarder, 2006, p.12).

Es importante tener en cuenta que la música cinematográfica como nuevo género que es, no puede ser evaluada como cualquier otra música para concierto. Sus parámetros

en cuanto a su evaluación deben ser orientados a su funcionalidad dentro de la película, por tanto “un buen compositor de cine no es el que mejor música escribe, sino el que logra hacer mejor cine con ella” (Xalabarder, 2006, p. 7). Se podría analizar la música desde la armonía, ritmo y tiempo, sin embargo, la diferencia radica en el campo de acción, esto quiere decir que por una parte, mientras la música para concierto es expuesta en una sala para concierto, la música para cine es expuesta en un pantalla, porque la música de concierto es una acción natural que no requiere de justificación alguna, mientras que la música de cine tiene que responder a una justificación con respecto a la imagen.

### **2.5.1 Una breve perspectiva histórica de la música en el cine**

La música desde siempre ha acompañado al ser humano en sus actividades socioculturales jugando un rol muy importante. Es trascendente remontarse a finales del siglo XVI ya que históricamente es en Grecia donde por primera vez la música tuvo participación en una representación ante espectadores, esta música escénica jugaba un papel lúdico-dramático en teatros y circos, similar a una corrida de toros en la actualidad, Grecia también fue en donde por primera vez se reflexiono a cerca de la característica de la música para influir en los estados de ánimo.

De igual manera la música se utilizaba como mediación efectiva en las representaciones sagradas y profanas como en Misterios (temas de la pasión), juegos (temas de gozo) y Milagros (temas marianos y leyendas piadosas). Así fue creciendo la participación de la música en las distintas representaciones por todo el mundo.

Con respecto a los orígenes y evolución propiamente de la música de cine, ésta nace en 1895 junto con el cine mudo. Siendo la imagen, la primera en aparecer, las primeras

películas eran mudas, no tenían efectos sonoros ni música integrada en la producción de la misma. Sin embargo desde su nacimiento el cine estuvo acompañado de la voz de un explicador y de música, por lo general la proyección era acompañada por un piano. El hecho de que la música se integrara en la proyección tiene tres hipótesis que señalan Navarro y Navarro (2005) en su libro “Música de cine: historia y coleccionismo de bandas sonoras” la primera hipótesis surge de la necesidad de suavizar el ruido producido por la máquina del proyector que incomodaba al espectador, la segunda hipótesis surge de los empresarios de las salas de proyección que querían otorgar un mayor espectáculo con el acompañamiento de un piano u orquesta obligando a otros empresarios a hacer lo mismo en aras de ofrecer un espectáculo similar y la tercera nace de la capacidad del ser humano para visualizar que las imágenes son beneficiadas por la música ya que como dicen Lombardo Ortega en su libro *Historia y Teoría de la Música en el Cine: Presencias afectivas*, escrito en 1997, la música de cine contribuía a la verosimilitud mediante su poder emocional en el público así como también a través de la continuidad que ofrece con respecto a la discontinuidad de las imágenes fragmentarias que se proyectaban en las salas. Por otro lado, el teórico Bela Bálazs explica en “*Historia y Teoría de la Música en el Cine: Presencias afectivas (1997)*” que una película muda, vista sin acompañamiento musical, hace que el espectador sienta malestar dándole a este fenómeno una explicación sociológica basada en que la música no únicamente tiene un rol tradicional con el fin de expresar un tono afectivo, sino que es capaz de ofrecer una tercera dimensión de la pantalla, de esta manera la música logra que se acepte la imagen de la pantalla con una imagen verdadera. Así el origen de la música en el cine se debe a los empresarios no a los creadores de cine.

Al principio era música clásica, en específico fragmentos compuestos por Beethoven, Wagner, Straus, etc. la acompañaba a las películas. Ya que las melodías tenían que ser famosas no importando la coherencia ni lógica de lo que se observaba con respecto a lo que se escuchaba.

Entre más adquisición económica tenía el empresario, más músicos había en la sala para interpretar la música con el fin de enriquecer el espectáculo, así tanto en Europa como en Estados Unidos el acompañamiento era desde un modesto fonógrafo, un cilindro, o un piano hasta un trío, cuarteto, quinteto o una orquesta de cámara o sinfónica dependiendo de la categoría del inmueble, en esta dinámica se popularizó el “Wurlitzer” que era un órgano complejo que permitía reproducir efectos sonoros.

En esta evolución, las composiciones empezaron a ser elegidas para lograr una mejor coherencia y adaptación con respecto al contenido de las imágenes. Los intérpretes recibían la película y anotaciones para cada secuencia que indicaban las piezas clásicas que podían ser de uso apropiado. De esta manera se ofrecían como lo explican Colón, y colaboradores (1997) escenas dramáticas, atmósferas líricas, iglesia y estado, naturaleza, etc. y cada una de éstas se subdividía en situaciones concretas como por ejemplo para una escena dramática en donde había diferentes clasificaciones de tensión como: tensión: misterio, tensión: agitación, tensión: pasión y a su vez estas tenían distintos matices que incluían: misterio, agitación, persecución, fuga, lucha, combate, combate heroico, tumulto, agitación terror, por mencionar algunos. Así el músico titular de cada cine, elegía las partituras en función de las incidencias de la acción y preparaba el repertorio.

Se hicieron varios catálogos de piezas desde 1909 cuando salió el Edison Suggestions For Music, en 1913 surgió el Sam Fox Moving Picture Music y los más famosos Enzyklopadie Der Filmmusic de Erno Rapée y Kinotek de Giuseppe Becce presentado en 1919 entre otros.

Es en 1906 cuando se da un avance importante, por primera vez se componía música exclusivamente para el cine, fue el Italiano Romolo Bachini quien compuso para dos películas. Dos años después Camille Saint-Saens compondría piezas para algunas secuencias de las películas: El asesino del duque de Guisa y La canción del mercader Karashikov. Fueron estos dos músicos quienes iniciaron una ola de composiciones de música original para películas que se generalizaría en lo siguiente años en distintos países como por ejemplo en Italia: Osvaldo Brunetti (1910), Mazzuchi (1911), en Reino Unido sir Edward German (1911), en Estados Unidos Walter Cleveland (1911) por mencionar solo algunos.

Joseph Carl Breil un músico muy adelantado a su tiempo tenía la firme convicción de que cada película debía tener todos sus elementos originales sin que alguno de ellos hubiera sido utilizado previamente en alguna otra película. Así el músico afirmaba que tanto la imagen, fotografía, música, etc. eran correctamente utilizadas en un acuerdo entre autor, director y compositor y si las circunstancias lo permitían se llegaría a lograr la obra perfecta y como consecuencia los aficionados a la música reproducirían las partituras de estas películas en su casa. Breil hizo varias composiciones originales para diversas películas empezando en 1912, pero fue en 1915 cuando su música para la película “El nacimiento de una gran nación” específicamente el tema “La canción perfecta” tuvo un enorme éxito llegando a muchos hogares.

En los años veinte muchos músicos se empiezan a especializar en la música para cine ya que se hace popular por el realce que proporciona a imágenes y su capacidad como medio de expresión.

Finalmente, llega el cine sonoro con la película “El cantor de jazz”, el 27 de octubre de 1927, que significaría un cambio radical y de gran trascendencia para el séptimo arte. Como consecuencia del cine sonoro surge la figura del director musical, quien se encargaba de escoger, adaptar y arreglar las melodías de títulos y secuencias. Con el transcurso del tiempo el director musical se encargaba de la composición original de cada film al darse cuenta de que cada película sería mucho mejor apoyada si su música era original.

Los directores musicales que dieron la pauta en Hollywood fueron Leo F. Forbstein, Max Steiner, Irvin Talbott, Johon Green y Louis Silvers entre otros. En los años treinta y cuarenta la música de cine todavía no lograba asentarse en el cine sonoro, sin embargo se empezaron a dar cambios significativos siendo Steiner y Korngold los más destacados. La partitura de una película ahora se convertía en una gran obra, en donde participaba una orquesta, directores de orquesta, técnicos de grabación etc. La música se empezó a utilizar durante la mayor parte de la trama tomando énfasis en acciones, personajes y diálogos. Durante los años treinta y cuarenta siguió el incremento de artistas dedicados a la música de cine.

Como dicen Heriberto Navarro y Sergio Navarro (2005) la música del cine tuvo un desarrollo paulatino a la par del cine durante los años cincuenta y sesenta dejando reliquias musicales y grandes nombres como el italiano Ennio Morricone, así mismo la banda sonora tuvo un gran avance entre otras cosas gracias a la inclusión del jazz para la composición.

Sin embargo, en la década de los sesenta la música para películas sufre un declive como consecuencia de nuevos fenómenos sociales, no obstante, surge el pop jugando un rol de ambientación y creación de una atmósfera determinada aunque por otro lado se desentiende de las acciones de los personajes. Durante esta década también se empiezan a utilizar canciones dentro de los films como fondo sonoro llegando muchas veces a tener mayor impacto e importancia la letra de las canciones que la melodía o las acciones mismas.

Cabe destacar en los sesentas que John Williams revoluciona la música de cine con excelente música siendo “La guerra de las galaxias” la que tendría mayor efecto introduciendo nuevas técnicas y trabajos sinfónicos influyendo así en la evolución de la música para películas.

Ya en los ochentas y noventas aparece una vertiente derivada de la tecnología, las obras sinfónicas se empiezan a combinar con las electrónicas a través de sintetizadores con el fin de enriquecer las posibilidades de una gran orquesta. En estas décadas se produce un abuso de la utilización de canciones de moda con gran éxito aprovechando los intereses comerciales, así las bandas sonoras terminan comercializándose. Estas décadas dejaron una lista interminable de grandes compositores con obras como: carros de fuego (1981) de Vangelis, La niebla (1981) de John Carpenter, La sirenita (1989), La bella y la bestia (1991), Aladin (1992) y Pocahontas (1995) de Alan Menken, La cosa (1982), La misión (1986), Cinema paradiso (1989) de Ennio Morricone, la vida es bella (1997) de Bigas Luna, El piano (1993) de Michael Newman... así como James Horner, Michael Kamen, Bruce Broughton, Danny Elfman, Alan Silvestri. Entre las canciones que explotaron se encuentran Nueve semanas y media (1985), Pretty woman (1990), El guardaespaldas (1992)... por mencionar algunas.



Actualmente las bandas sonoras según Navarro y Navarro en su libro música de cine: historia y coleccionismo de bandas sonoras (2005) “han dado un giro hacia la creación de música industrial, acaba teniendo los mismos patrones en cuanto a un estilo funcional, pero desprovista de oficio, las artesanales composiciones y las melodías propias de los talentos clásicos de esta materia”.

### **2.5.2 Banda sonora y funciones de la música cinematográfica**

Son muchos los elementos que conforman una película. En lo que se refiere a la cuestión del sonido, el elemento que engloba a los elementos sonoros en su totalidad es la banda sonora.

Este término de banda sonora según Lucía Solaz comprende no únicamente a la música como se podría pensar en un principio, sino que comprende también los diálogos, ruidos, elementos sonoros que conforman el ambiente así como los silencios. Los componentes sonoros de la banda sonora que se producen simultáneamente deben ser combinados y de manera conveniente en función de la película. Como se mencionó anteriormente a través de una banda sonora es posible crear imágenes sonoras tan fuerte como la imagen visual.

La efectividad de la música, según Nieto (1996) depende de cómo se relacione con los otros elementos de la banda sonora y de las condiciones técnicas en la que llegue al espectador.

En los elementos que componen la banda sonora, cabe mencionar que algunos de los aspectos que se mencionarán en este apartado fueron ya mencionados por Chion

anteriormente dentro de este trabajo, sin embargo se retomarán con un enfoque exclusivamente orientado al cine con la estructura de Coronado Xalabarder (2006).

Para Xalabarder (2006) la música de cine se divide en tres elementos principales dada su aplicación:

- A) Música diegética (realista u objetiva): “es la música que proviene de fuentes naturales que el espectador puede reconocer físicamente en una película” (Xalabarder 2006, p.45) y su sentido es realista. El campo de acción espacial y dramático de la música diegética como indica Xalabarder es finito dado que el sonido natural producido por algo se muere en su mayor alcance, es decir por ejemplo el sonido emitido desde la radio es únicamente escuchado por aquellos actores cerca del aparato, si uno se aleja, se aleja también del sonido de la radio.
- B) Música no diegética (incidental): es cualquier elemento sonoro que no tenga justificación dentro de la historia narrada y que por lo tanto no proviene de fuentes naturales, sino abstractas de tal manera que el espectador no puede reconocer el lugar de procedencia de dichos sonidos y por otro lado los personajes involucrados no la escuchan. En contraste con la música diegética el espacio de la música es infinito, así esta música puede expandirse más allá del campo escénico o visual.
- C) La falsa diégesis surge de la ruptura de las fronteras entre lo diegético y lo incidental en donde se difuminan, su carácter es especialmente abstracto y no realista. Un claro ejemplo de esto es cuando se ve en pantalla un grupo escaso de músicos tocando una pieza y la música que se escucha pertenece a toda una orquesta.

Dentro de estos tres elementos, según Xalabarder, encontramos a su vez las siguientes músicas catalogadas por su origen, comunicación, actitud y vinculación:

Por su origen la música es:

- Preexistente: es la música utilizada en el filme que ya existía y no fue escrita para la película. Es importante justificar esta música a la hora de ser aplicada al filme debido a que se corre el riesgo de que el espectador sea distraído al intentar reconocer de donde ha escuchado anteriormente esa música.
- Original: es aquella compuesta expresamente para la película
- Adaptada: es música preexistente pero que es arreglada, versionada o retocada para ajustarla a una película.

Por su comunicación la música es:

- Necesaria: es necesaria en una escena determinada en donde la música es bien finida y reconocible, de tal forma que establece una comunicación intelectual con el espectador, quien recibe una información precisa. Esta música es de gran ayuda a la hora de contextualizar lugares: por ejemplo si se ve en pantalla un avión que aterriza y se utiliza una ranchera, por obviedad el espectador sabrá que se ha llegado a México, si se pone la marsellesa se relacionara con Francia, etc.

- Creativa: no es necesaria para una escena es una aportación del compositor libre y opcional en donde se establece una comunicación emocional con el espectador.

Por su actitud la música es:

- Empática: según Chion, interpretado por Xalabarder es la que produce un efecto a un nivel emocional por medio de la música que se adhiere de modo directo al sentimiento sugerido por la escena o los personajes: dolor, alegría, emoción etc. Se dice que esta música es redundante, esto quiere decir por ejemplo que en una escena de amor es acompañada por una melodía armónica suave y dulce se produce una sensación de romanticismo.
- Anempática: produce el efecto totalmente diferente al propuesto por la imagen. Es decir música con una melodía armónica suave y dulce aplicada en una escena tensa y una música tensa aplicada a una imagen apacible.

Por su vinculación la música es:

- Integrada: surge de las características propias del filme, como pueden ser los personajes. Se hace entendible la música por la película o viceversa.
- No integrada: nace de un proceso creativo del compositor a partir de ideas generales, su propósito puede ser el de aderezar, reforzar, intensificar, ralentizar o acompañar.

En una película la música tiene una determinada estructura con respecto a su utilización en diversos y específicos momentos:

- Tema inicial: es la música que empieza antes de los títulos de crédito iniciales y los acompaña.
- Tema final: es la música que empieza antes o durante los títulos de crédito finales y los acompaña.
- Tema principal: es el tema más importante de los temas centrales y solo puede haber uno.
- Tema central: es aquel que es más importante en lo que a la dramatización se refiere.
- Tema secundario: es un tema que es menos importante dramáticamente hablando, no está limitado en cuanto a su cantidad y se utiliza principalmente en la ambientación o acompañamiento.
- Contra tema: es un tema central que nace de otro tema central y su función es contradecirlo.
- Subtema: es un tema secundario con respecto a otro tema, no tiene una función protagónica, así es un subtema del otro

Es importante mencionar que dentro del filme en distintas partes encontramos música que se repite, que por lo general es el tema principal.

También, la música según su sentido tiene diferentes niveles con respecto a su funcionalidad dentro del filme estos niveles son:

- Nivel sonoro: este nivel hace referencia al volumen sonoro de la música en la secuencia. El volumen es un elemento importante debido a que todos los componentes de la banda sonora deben tener el volumen apropiado en miras a lo que se quiere lograr con él. Así mayor intensidad no significa mayor volumen. El sonido debe estar a un nivel similar al percibido por el ser humano. Es importante que el espectador pueda entender de manera natural los diálogos así como el resto de los sonidos. Así la jerarquización del sonido es fundamental para lograr los objetivos planteados dentro de cada escena.
- Nivel Espacial: la música puede ubicarse en diferentes espacios dentro de una secuencia como: acción, sensaciones, referencias, etc. Puede servir como referencia para el espectador en el sentido emocional e intelectualmente pero no para el personaje.
- Nivel dramático: en este nivel la música tiene el poder de tergiversar las cosas, aportando nuevas dimensiones, mayor profundidad, o aspectos no contemplados en la imagen.

Dentro de una película como ya se había mencionado existen ruidos y silencios, para Rafael Beltrán (1991) pueden ser clasificados de la siguiente forma:

#### Ruidos

- Ruido objetivo: suena tal cual es refleja y refleja su procedencia con exactitud, como puede ser la lluvia, mar, tráfico etc.

- Ruido subjetivo: se produce para crear una situación anímica, no se conoce lo que produce el sonido y funciona mediante asociación psicológica como: puertas inexistentes, el sonido del reloj, etc.
- Ruido descriptivo: se inventa con el fin de producir sonidos irreales y sobrenaturales, como sonidos producidos por personajes ficticios como monstruos.

Los silencios por su parte juegan un papel relevante dentro del cine ya que son capaces de producir múltiples efectos aplicándolo de manera correcta convirtiéndose en otro medio de expresión para crear ambientes emocionales por mencionar un ejemplo, hay dos tipos de silencio:

- Silencio objetivo: ausencia de música y ruido
- Silencio subjetivos: ausencia de música y ruido subjetivos

Con respecto al diálogo, en la mayoría de las veces resulta predominante con respecto a los demás elementos sonoros relegándolos a un segundo término por lo que se debe tener especial énfasis en el volumen de todos los elementos sonoros dentro del filme.

### **2.3.2 Funciones de la música de cine.**

Existen diversos autores que hablan sobre las funciones de la música en el cine algunas de ellas fueron abordadas dentro de la banda sonora por lo que este apartado se enfocará únicamente a las funciones de los aspectos no mencionados anteriormente.

Para Aaron Copland (1953) en su libro “Cómo escuchar la música” las funciones son las siguientes:

- 1) Crear una atmósfera más conveniente de tiempo y lugar
- 2) Subrayar refinamientos psicológicos: los pensamientos no expresados de un personaje o las recuperaciones no vistas de una situación
- 3) Servir como una especie de fondo neutro
- 4) Dar un sentido de continuidad
- 5) Sostener la lectura teatral de una escena y redondearla con un sentido de finalidad.

Para Colón y colaboradores (1997), las funciones se basan principalmente en el segundo de sus paradigmas que hace referencia a la comprensión bajo criterios de funcionalidad y de valores estructurales sin plantearse una relación de consustancialidad o parentesco fundamentales llamado: análisis estructural y funcional de la música en el cine en donde sus puntos fundamentales son:

- 1) Lo narrativo
- 2) Lo emotivo
- 3) Lo significativo
- 4) Lo espectacular
- 5) Lo unitario

Para Coronado Xalabarder (2006 p. 18) en su libro “Música de cine, una ilusión óptica” las funciones son:

- 1) Ambientar épocas y lugares donde transcurre la acción.
- 2) Acompañar imágenes y secuencias haciéndolas más entendibles.
- 3) Reemplazar diálogos innecesarios.



- 4) Activar y dinamizar el ritmo o ralentizarlo.
- 5) Definir personajes y estados de ánimo.
- 6) Aportar información.
- 7) Implicación emocional y/o intelectual con el espectador.
- 8) Conexionar secuencias.
- 9) Dotar de coherencia estilística a todo el filme.
- 10) Incorporar nuevos niveles dramáticos o bien camuflar errores.

A continuación se aborda cada una de las funciones anteriormente mencionadas por los diversos autores, desde la perspectiva de Roberto Cueto (1996).

- 1 Dar el verdadero significado de una película: debido a la subjetividad, la capacidad de crear estados anímicos y la implicación de lo emocional, la música en una película es el factor que guía a una lectura correcta, un punto de vista o un comentario que se quiere transmitir, reforzando el sentido narrativo.
- 2 Crear el tono y atmósfera de un film: esta función suele ser pasada desapercibida por el espectador ya que acompaña de manera casi subliminal a las imágenes sin tener gran relevancia.
- 3 Acelerar o retardar la acción: esta función consiste básicamente en hacer que una escena se alargue haciendo su tiempo de duración más extenso que como lo hubiera sido en la realidad, o por el contrario hacer una escena mucho más tardada de lo que en realidad lo es.
- 4 Recrear una época o un ambiente: la música funciona por medio de la asimilación con un lenguaje sonoro propio. El color del sonido influye mucho en el reconocimiento de la época o ambiente, así la percusión suele asociarse ritmos

africanos y polinesios, mientras que la guitarra representa más el contexto hispano y los instrumentos antiguos como el laúd, la fídula o coros en latín representan a la Edad Media. Con respecto al ambiente, por ejemplo las arpas se relacionan con el mar y los instrumentos de cuerda recrean un ambiente para el amor. De esta manera la música influye de manera importante en la credibilidad de lo histórico. Es importante mencionar que muchas veces la música es utilizada con respecto a la connotación que se tiene con respecto al color sonoro que puede tener un lugar que al verdadero sonido típico de ese lugar cayendo en “clichés”.

- 5 Anticipar o indicar cuál es el tono o significado de una escena: la imagen adquiere un sentido que le es otorgado por la música, así la imagen se transforma y hace que el espectador tenga intuición con respecto a lo que puede suceder.
- 6 Intensificar el sentido de una escena o llamar la atención sobre su importancia dramática: los momentos de verdadero peso dramático de una escena así como la evolución psicológica de un personaje son resaltados por la música, de esta manera la música intensifica la importancia de una escena
- 7 Dar cohesión a diferentes escenas: dentro del cine existen cambios bruscos de escenas, la música suaviza e impone un flujo continuo coherente evitando las sensación de discontinuidad
- 8 Clarificar y/o mostrar la psicología o el carácter de un personaje: la música es capaz de aportar una dimensión psicológica o estados de ánimo que ni el dialogo o la imagen son capaces de expresar por si solos.

- 9 Dar credibilidad a una película: a pesar que una película es una gran mentira como afirma Xalabarder, por su capacidad de sugestión la música funciona como el puente necesario entre la cotidianidad de la vida real y lo extraordinario.
- 10 Subvertir la imagen o dar un matiz irónico: la música es capaz de mandar un mensaje irónico en contraposición con lo que ocurre visualmente.

Con todo lo planteado en el presente capítulo, queda claro que la composición y la música cinematográfica es un elemento esencial y prácticamente indispensable para la producción de una película en miras de un buen mensaje dentro del lenguaje audiovisual. Por tanto, la música estuvo, está y estará ligada al cine tanto por su aportación estética como por su naturaleza comunicativa y expresiva.

A continuación se presentan una serie de citas de directores, compositores y teóricos que aportan y recalcan en referencia a la música de cine.

“La música de cine no es la que mejor se escucha sino la que mejor se ve” (Xalabarder 2006, p.7).

“Aconsejo ver una película en silencio, y entonces volver a verla otra vez con ojos y oídos. La música establece el ambiente de lo que los ojos ven y guía las emociones. Es la parte más emocional de un filme” (David W.Griffith, en Música de cine una ilusión óptica, p.15).

“La música debe suplantar lo que los actores no pueden decir, puede dar a entender sus sentimientos, y debe aportar lo que las palabras no son capaces de expresar. Si entiendes que una película es una colección de segmentos de imágenes artificialmente unidos en el montaje, es entonces función de la música soldar esos fragmentos en uno solo

para que el espectador crea que es una secuencia única y compacta” (Bernard Herrmann, en *Música de cine una ilusión óptica*, p.15).

“La música cohesiona y reafirma. Es capaz de poner en claro algunos mal entendidos psicológicos del filme, puede reconducir la película y, por si fuera poco, puede oportunamente camuflar un montón de errores cinematográficos” (Hans J. Slater, en *Música de cine una ilusión óptica*, p.15).

“Puedo hacer que un actor vaya hacia la ventana y mire a través de ella. Pero Elmer (compositor), con su batuta, es quien refleja lo que éste piensa o siente. Esa es la diferencia” (John Sturges, en *Música de cine una ilusión óptica*, p.15).

“Una película muda vista sin acompañamiento musical hace que el espectador sienta malestar. Este fenómeno tiene una explicación sociológica: para la película, la música no solamente no es solamente un instrumento tradicional para expresar el tono afectivo; sino una tercera dimensión de la pantalla. La música hace aceptar la imagen de la pantalla como una realidad como una imagen de la realidad viviente” (Bela Balaz, en *Historia y teoría de la música en el cine. Presencias afectivas*, p. 31)

“Es casi imposible hacer películas sin música, las películas necesitan el cemento de la música. Nunca he visto una película que fuera mejor sin ella, la música es tan importante como la fotografía” (Bernard Herrmann, en *Historia y teoría de la música en el cine. Presencias afectivas*, p. 207)

“El rol esencial de la música en el cine es de acentuar la emoción suscitada por la imágenes” (Henri Colpi, en *Historia y teoría de la música en el cine. Presencias afectivas*, p. 225)

A pesar de la relevancia de la música en el cine, sigue siendo todavía poco valorada y puesta en un segundo nivel en cuanto a prioridades se refiere y poco estudiada, es importante señalar que actualmente la música de películas (banda sonora llamada incorrectamente) ha llegado a tener los primeros lugares en un sentido comercial.

Este capítulo termina con la cita: “la música tiene la capacidad de introducir o dilatar la emotividad y la afectividad del cine” (Morin en: Historia y teoría de la música en el cine. Presencias afectivas, p. 231). Para dar paso a la parte metodológica en donde las variables centrales de esta investigación son la música, la emoción y la percepción con respecto a una escena cinematográfica.