Bloque 5. Creación de paisajes sonoros

- 1. Objetivos y contenidos
- 2. Creación de un paisaje sonoro. Cuestiones básicas. Elementos y fases.
- 3. Los sonidos
- 4. La herramienta
- 5. El plan
- 5.1. Un ejemplo. El regreso de los cazadores, de Brueghel.

Copyright 2026

1. Objetivos y contenidos

Objetivos

- Crear un paisaje sonoro.
- Comprender y utilizar los elementos estructurales y espaciales de una obra sonora.

Contenidos

1. Creación de un paisaje sonoro. Cuestiones básicas. Elementos y fases.
2. Los sonidos.
3. La herramienta
4. El plan.
5. Un ejemplo

Copyright 2026

2. Creación de un paisaje sonoro. Cuestiones básicas. Elementos y fases.

En el bloque 2 hemos grabado y escuchado distintos paisajes sonoros, analizando sus sonidos tónicos, sus frecuencias características, sus duraciones, y hemos también aplicado nuestro oído a diferenciar los **distintos componentes o capas** que los conforman.

Es este un aspecto clave, ya que ahora no vamos a grabar un paisaje sonoro, sino que vamos a reproducirlo.

Si durante estos días hemos agudizado nuestro oído y afinado nuestra percepción al ver películas o documentales, nos habremos percatado de la importancia del Foley, es decir, de la importancia de recrear artificialmente los sonidos con la finalidad de hacer más creíbles las escenas. Solamente al fijarnos nos daremos cuenta de la permanente "**exageración**", necesaria para situar al espectador cuanto antes y de manera intensa en el desarrollo de la trama.

Veamos un ejemplo: 007 visita España. Por lo tanto, viene en San Fermín y en Semana Santa a la vez, sin que falte un tablao flamenco. Esta incongruencia no tiene ninguna importancia desde el punto de vista narrativo, y menos para un espectador norteamericano o japonés. Desde el punto de vista sonoro, sumamos sonidos callejeros que incluyen multitudes, vehículos, voces cercanas, respiraciones, pasos corriendo, andando, roces diversos de ropa con distintos objetos, puñetazos y golpes diversos, charangas, jotas, trompetas procesionales, etc. Ese es el paisaje sonoro en el que se van a situar los diálogos que se produzcan durante esas escenas, el fondo sonoro que da sentido a la acción. De alguna manera, las escenas se "pueden ver" con tan solo oírlas.

Nuestro objetivo al crear un paisaje sonoro es aportar toda la información necesaria de cuanto sucede a nivel sonoro en un espacio en el transcurso del tiempo.

Para ello necesitamos organizar:

- **Los sonidos de fondo**. En general, estos sonidos, aun variando, van a permanecer a lo largo del tiempo. Por ejemplo: El sonido de un río, si este está cercano. Sumaremos el sonido de tráfico si a lo lejos hay una autopista o una carretera. Quizá el viento, y si

Copyright 2026

estamos en algún entorno natural, algún pájaro puntualmente.

- **Los sonidos ocasionales:** Está claro que en la realidad estos sonidos pueden darse con baja frecuencia. Por ejemplo, una ambulancia en la noche. Sin embargo, su aparición puede ser perfecta para dar vida a nuestro paisaje sonoro si este va a ser corto y puede dar mucha más profundidad al carácter plano del sonido y el relativo silencio de una ciudad en la noche. Voces de vendedores, silbatos, claxon, frenazos, etc. pueden sumarse según las circunstancias y horas del día.
- **Los sonidos tónicos:** Si los tenemos bien localizados, los dispondremos de manera audible allá donde consideremos. Los sonidos tónicos más importantes pueden ser también ocasionales, pero esto no debe ser un problema para nuestro montaje, como hemos visto anteriormente, y dispondremos de ellos con la prodigalidad necesaria.

- **Densidad sonora**: Además, y como hemos visto en el Bloque 3, deberemos tener en cuenta el concepto de **densidad sonora**. Un ejemplo evidente es una ciudad en horas punta o por la noche. Superpondremos capas y aumentaremos la densidad según nos interese en el transcurso del tiempo, creando de esta manera una dinámica que, según el contexto, ni siquiera será percibida de manera consciente por el oyente, pero que dará credibilidad al paisaje.

- **El espacio:** Todo paisaje sonoro tiene sentido desde la posición de la persona que escucha. En general el paisaje sonoro está destinado a nosotros mismos, es decir, nos convierte en oyentes, contempladores, observadores, de lo que allí ocurre.

En determinadas circunstancias el paisaje sonoro nos remite a lo que están escuchando otras personas, pero este es un recurso más de aspecto narrativo que nos lleva al mismo problema: **definir bien el lugar desde el que escuchamos**. Hemos visto en el Bloque 5 cómo definir espacios mediante la rever y el panorama.

Elegimos una rever acorde al espacio en el que estamos situados (por ejemplo, un túnel, un polideportivo o sala grande, una habitación pequeña, un espacio exterior extenso como una llanura, etc).

Posicionamos los sonidos a izquierda o derecha en sus distintos grados según de donde provengan.

Los planos: Mediante el uso de la rever estableceré planos de lejanía de los distintos sonidos. A más rever, más lejanía.

> *Así, deberemos velar por que se mantenga una coherencia entre panorama y planos si estamos trabajando con imagen. Por ejemplo, si alguien está situado a nuestra izquierda en la imagen, daremos un ligero panorama hacia la izquierda a su voz. Si además está a una cierta distancia, aunque lo oiremos perfectamente, le daremos mayor profundidad mediante*

> *la rever.*

Copyright 2026

3. Los sonidos

Ya sabemos dónde acudir:

- Bancos de sonidos (gratuitos, de pago)
- Youtube. Aquí, además de lo que ya hemos visto, hemos de tener en cuenta que podemos “samplear” (ver Bloque 6). Vemos este concepto ahora en una nueva acepción para nosotros, de tal manera que también es sinónimo de copiar de otros vídeos, películas o discos. Es decir, podemos acudir a un ambiente urbano o de bosque que nos guste, recortarlo, y usarlo para nuestros fines. Este concepto forma parte de la música desde el mismo momento en que se digitalizó la grabación y es de uso común por parte de una gran cantidad de artistas,
- Nuestro propio banco de sonidos.
- Nuestra capacidad de hacer Foley y crear sonidos más o menos satisfactorios o creíbles.

Copyright 2026

4. La herramienta

Ya la sabemos manejar: Audacity. Dispondremos cada sonido en una pista individual. Debemos saber importar, cortar, copiar, pegar, aplicar rever y panorama, mezclar y exportar.

Copyright 2026

5. El plan

No debemos comenzar a trabajar sin un plan previo, un esbozo al menos, de lo que queremos hacer. En general nos podemos encontrar con las siguientes circunstancias:

- Sonido para audiovisuales. Aunque esto en sí mismo requiere otro curso, debemos observar al menos las siguientes pautas:
    - Debemos seguir escrupulosamente el guion.
    - Las voces siempre deben oírse perfectamente (ver Bloque 6).
    - Debemos mantener una coherencia total con la imagen.
    - No debemos recargar con sonido si no es estrictamente necesario. Debemos recordar su capacidad narrativa y emocional, así como la necesidad del contraste para subrayar los efectos.

- Sonido para teatro: Debemos estar atentos siempre a los planos y volúmenes de los fondos o efectos que preparemos.
- Sonido y efectos para radio, cuentos, narrativa grabada, etc. En este caso debemos cuidar siempre como valor fundamental la claridad de las voces. También el uso de rever, ecos y panorama pueden ayudar a enriquecer la narración. Debemos recordar el poder psicológico de determinados sonidos (no hablamos de música) y hacer uso de ellos en determinados momentos.
    - En todos estos casos, la duración y estructura formal del paisaje vienen dados por el guion, por lo que nos limitaremos a seguirlo estrictamente.

- Ambientación de espacios: Aquí todo cambia, y podemos plantear paisajes más flexibles. Por ejemplo:

    - una sala de meditación, de relajación, de yoga, etc.
    - Una exposición de pintura, de escultura, de fotografía, de fósiles, de automóviles, de juguetes, etc.
    - Un edificio histórico (sonidos de batallas, músicas históricas, sonidos de mercados, conversaciones o voces en distintos idiomas, etc).

Deberemos tener en cuenta la duración, y en función de ella tener en cuenta los momentos de máxima densidad sonora y de máximo volumen, así como la presencia de frecuencias más o menos duras y su duración; deberemos valorar la aparición de sonidos tónicos y su plano y, siempre, tener en cuenta la validez técnica de nuestra grabación:

Copyright 2026

No debe existir saturación de sonido y las voces, siempre las voces, deben quedar perfectamente claras y equilibradas

Copyright 2026

5.1. Un ejemplo. El regreso de los cazadores, de Brueghel.



- Vista la imagen podemos establecer cuatro planos:

1. En el centro izquierda tenemos a los cazadores y su jauría, que llegan agotados a la aldea. Aquí tenemos, por supuesto, sonidos de perros; pero también pisadas en la nieve, conversaciones o voces masculinas (¿en flamenco?).
2. A la izquierda y un poco más lejos vemos una taberna y unas casas. La fogata está castigada por el viento. Tenemos entonces: voces (mujeres, hombres, niños), ruidos diversos (movimiento de la mesa, manipulación de la fogata), viento (muy importante

para acentuar la sensación de frío), crepitar de hoguera.

3. Toda la parte derecha del cuadro está ocupada por el fondo del paisaje. Vemos el lago helado y el río y las personas que juegan y se divierten patinando. También una aldea con su campanario.
4. La parte superior del cuadro está ocupada por aves (bien volando, bien posadas) y por las ramas de los árboles que presumimos azotadas por el viento.

En nuestro proyecto de Audacity abriremos tantas pistas como sonidos necesitemos combinar.

- Para el viento usaremos al menos dos pistas (a poder ser de distintas muestras): uno que oiremos cercano y otro que forme parte del fondo, una ventisca lejana como el lago.
- Buscaremos o simularemos voces que situaremos lejos a la izquierda. Panorama izda. y rever media.
- Necesitaremos una o varias pistas para los perros.
- Daremos mucha importancia a las pisadas en la nieve (de varias personas distintas).
- Incorporaremos respiraciones pesadas y expresiones de cansancio.
- Podemos incorporar algún sonido de campanas muy lejano.
- Por supuesto, muchas voces festivas lejanas.
- Aves de invierno (distintos planos).

Dejamos viento y voces lejanas del lago y de la taberna constantes y en sus planos. Las campanas suenan en algún momento. Lo perros, pisadas y respiraciones de los cazadores estarán cerca, con poca rever, ligeramente paneados a la izquierda. Podemos incorporar algún cuerno de caza. Podemos también incorporar alguna danza flamenca del siglo XVI, bien muy lejana como si llegar del pueblo, o bien como si llegar del fondo de la taberna.

La manera más natural de enfocar nuestro paisaje es dejarnos llevar por la composición de Brueghel: Así, en un principio son los cazadores y los perros quienes atraen nuestra atención, para pasar a continuación a observar la taberna. Pues como si de una película se tratara, y aun estando todos los sonidos activos desde el principio, comenzaremos con una presencia clara de perros y cazadores, para ir aumentando el sonido de la taberna conforma desviamos nuestra atención hacia ella (al tiempo que bajamos a los cazadores y su jauría). A continuación, dirigiremos nuestra atención hacia la parte derecha del cuadro.

Copyright 2026