

Cuando se hundió, hizo blub blub

SONIDO Y RECEPCIÓN

Maya Götz & Andrea Holler

Uno de los estudios de IZI ha investigado cuánta diferencia hay por el diferente uso de la música y los sonidos en una misma película corta y los distintos efectos que genera en los niños y las niñas.

El sonido y la música son importantes protagonistas en las series y las películas, especialmente para el público infantil. Sin embargo, su significado tiende a ser inconsciente. Cuando los/as alumnos/as (4° año) piensan en voz alta sobre una película, se enfocan en el lenguaje hablado y las acciones de los personajes. Apenas mencionan la música y los sonidos, y casi nunca usan los elementos auditivos de la película para reconstruir conexiones narrativas (Kopenhagen, 2022). Sin embargo, la observación y el análisis de situaciones de receptividad han demostrado que es un valioso método de investigación. Valkenburg pudo mostrar que los niños y las niñas usan sonidos a modo de señales que les indican cuándo vale la pena mirar a la pantalla (Valkenburg, 2004). En 2011, una serie de estudios de IZI examinó cómo las reacciones a las mismas imágenes cambiaban cuando se les agregaba una banda sonora diferente. Si se adicionaba una música diferente al mismo videoclip – p. ej. el encuentro de un conejo de chocolate con un secador de cabello – este daba lugar a diferentes posibilidades de recepción. Si la información transmitida por imagen y sonido iba en la misma dirección interpretativa, estos elementos se reforzaban uno al otro. Si la música acompañaba al conejo de chocolate derritiéndose era dramática y triste, entonces por lo menos algunos niños y

niñas mostraron tristeza. El diseño del auditorio inspiró una actitud de tristeza y preocupación en la audiencia: los/as niños/as sintieron empatía. En este estudio por lo menos, no se observaron comentarios u otro tipo de reacciones que indiquen una actitud humorística hacia el contenido. Esto cambiaba si la música era alegre (como en la canción de cierre de *SpongeBob*). Esto permite una lectura irónica del derretimiento del conejito, y los niños y niñas hicieron varios comentarios irónicos. En este y otros estudios similares, ha quedado claro que la música y su estado de ánimo tienen un mayor impacto receptivo (Götz y otros., 2012; Bulla & Götz, 2011). Gunter Kreutz relaciona esto con la velocidad de procesamiento del cerebro. Dado que el mismo es considerablemente más largo para procesar imágenes que sonidos, esto “prepara” la imagen en su significado. El cerebro activa ciertas redes interpretativas que son familiares, contextualizando así la imagen (Kreutz,

2011). Pero ¿qué sucede con los sonidos o la música cuando esta última no es usada para apoyar el contenido, pero más o menos lo atraviesa? Este es el punto de partida del reciente estudio IZI, el cual examina la importancia del diseño de sonido usando 3 versiones del mismo cortometraje de la serie *The Day I Became Strong* (*Starke Geschichten aus aller Welt*).

HISTORIAS FUERTES PARA NIÑOS Y NIÑAS FUERTES

La serie *The Day I Became Strong* (*Starke Geschichten aus aller Welt*), una coproducción con 16 países alrededor del mundo, cuenta aparentemente pequeñas historias en las que los niños y las niñas descubren su propia fuerza y su resiliencia. Estas historias autobiográficas de niños, niñas y adolescentes o incluso adultos, que fueron escritas durante una serie de talleres llamada “Historias fuertes para niños y niñas



III. 1: En *Lecciones Aprendidas del Mar*, Alejandro de Cuba cuenta la historia de cómo casi se ahogó mientras surfeaba

fuertes”, o en el Club Storytelling, usando el aviso: “¿Cuándo te diste cuenta que eras fuerte?” Luego las historias fueron usadas para escribir guiones de las historias adaptadas al presente, para hacerlas atractivas para los/as niños/as, y fueron enfocadas deliberadamente en los momentos que construyeron resiliencia. Una de las historias es el episodio 5 de Cuba: *Lecciones Aprendidas del Mar* (Götz, 2018).

EL CONTENIDO DEL EPISODIO

En este episodio, Alejandro que es de Cuba, cuenta su historia (Ill. 1 y 2). Alejandro ama surfear las olas de la costa de La Habana, y él es muy bueno haciéndolo. Una vez casi se ahogó mientras surfeara: él se cayó de su tabla y la soga atada en su pierna quedó atrapada en una roca bajo el agua. A través de conversar con él mismo pudo mantenerse enfocado (“No entres en pánico!”), pudo reconocer el problema y liberó la soga. Pero cuando salió a la superficie del agua, la tabla golpeó su cabeza y él se aturdió y comenzó a hundirse. Una vez más, pudo calmarse a sí mismo (“No entres en pánico!”) y desplegó una estrategia de afrontamiento adaptativa (Fröhlich-Gildhoff & Rönnau-Böse, 2018): “Espera hasta que tus pies hayan tocado el suelo. Mira hacia el sol y empuja lo más fuerte que puedas.” Esto permitió a Alejandro que se salvara, y remar hasta la orilla, exhausto. El cortometraje muestra una escena submarina espectacular, en la que el niño empuja desde una profundidad de 10 metros aproximadamente y por fin consigue llegar a la superficie. La película fue exhibida en muchos festivales de cine para la infancia (incluyendo los festivales de Toronto y de Nueva York). El análisis de la recepción cada vez que fue exhibido, ha mostrado cómo niños y niñas empatizan fuertemente con el niño cubano y esperan que consiga salvarse. En este estudio, la película presenta una banda

sonora nueva, y se exhibe al público participante en 3 versiones diferentes:

1. la original;
2. la versión con una música prácticamente constante (una “alfombra de música”);
3. la versión con sonidos y música estratégicamente colocados, creados por un diseñador de sonido.

El objetivo de la investigación es responder la siguiente pregunta: ¿qué sucede si el episodio se presenta con un diseño de sonido diferente?



Ill. 2: Atractivo para los niños y las niñas: un niño habilidosamente practica un deporte visualmente espectacular

MÉTODO

En total 99 niños y niñas de 6 a 11 años de edad miraron una de las versiones y fueron grabados mientras lo hacían. Ellos y ellas luego fueron cuestionados en entrevistas individuales, con foco en una temática. Una muestra de este tamaño no puede pretender hacer ninguna declaración universalmente válida, pero sí puede servir como un estudio explicativo para mostrar ciertas tendencias. Versión 1 (la original) fue vista por 35 niños/as (edad promedio: 7.9 años); versión 2 (con una constante “alfombra” de música que no siempre coincidía con la acción) fue vista por 33 niños/as (edad promedio: 7.7 años); versión 3 (con una diseño de sonido profesional)

fue visto por 31 niños/as (edad promedio: 8.1 años).

Impresiones generales

La película fue muy bien recibida por todos los niños y las niñas, incluso la versión con la “alfombra” constante de música, la cual fue levemente irritante para los oídos de los adultos. Cuando vieron la versión 1 (banda sonora original) y la versión 3 (con diseño de sonido) todos se sentaron frente a la pantalla en un estado de excitación y tensión (aún más este

último). Mientras miraban la versión 2 (“alfombra” de música constante) estuvieron excitados por momentos, pero también hubo breves momentos de falta de atención, en los que miraron hacia los costados, etc.

Conclusión 1: Hablando en general, si hay un giro interesante con un niño o una niña como protagonista, contando su propia historia, con el acompañamiento de imágenes espectaculares, entonces esto no puede volverse desagradable, incluso con el escaso uso de música.

¿Qué fue particularmente atractivo?

Cuando se preguntó “¿Qué te gustó especialmente de la película?”, la re-

INVESTIGACIÓN

spuesta más común que los niños y las niñas dieron – independientemente de la versión que hayan visto – es “la parte del surf” (Matteo, 6 años, versión 1). Aquí lo que más les gusta son las habilidades del niño: “Lo bien y lo hermoso que él surfea” (Samira, 8 años, versión 2) y “Verlo surfear en las olas” (Manuel, 7 años, versión 3). En este caso los niños/as se refieren al comienzo del episodio, en donde el niño de Cuba explica algunos principios básicos del surf. (Ill. 2). Un niño practicando con habilidad un deporte visualmente espectacular es atractivo para todos los niños y las niñas, más allá del diseño de sonido – siempre y cuando esto al menos proporcione suficiente ruido de fondo (olas) para hacer que la escena sea auténtica.

Agitación

El segundo aspecto más mencionado con mayor frecuencia por niños y niñas que vieron la versión 3 (con diseño de sonido) fue “la agitación” y “la acción!” Los niños y las niñas más grandes mencionaron en particular estos elementos como sus favoritos.

- “Me gustan las partes emocionantes, así que más la parte hacia el final (...) Cuando queda atrapado.” (Denise, 10 años, versión 3)
- “Pienso que fue realmente excitante cuando él quedó atrapado y no podía salir a la superficie, me pareció genial.” (Sheila, 10 años, versión 3, Ill. 3 y 4)

En el caso de la versión 1 (original), 3 niños/as mencionan que les gusta el hecho “de que fue un poco aterrador, porque el niño se cayó” (Paul, 8 años, versión 1), y que “hay también un poco de agitación allí” (Daniel, 10 años, versión 1). Los niños y las niñas que vieron la versión 2 (“alfombra” constante de música) no mencionan tales momentos de tensión o agitación cuando se les pregunta qué parte les gustó más. **Conclusión 2:** Hablando en general, el diseño profesional del sonido está relacionado con más tensión y agitación,



Ill. 3 y 4: Los niños y las niñas estaban agitados cuando la soga del niño quedó atrapada en la roca

ón, mientras que la música constante tiende a impedir los momentos de excitación y involucramiento emocional que son inherentes en la película.

Lo que los niños y las niñas recuerdan de una película

En la película, el niño le cuenta a la audiencia sobre los peligros de surfear. Sin embargo, solamente los/as niños/as que miraron la versión 3 (diseño de sonido profesional) mencionan estos peligros: “Que él dijo que debes ser cuidadoso cuando vayas a surfear” (Katharina, 10 años, versión 3). Las estrategias adaptativas de afrontamiento del niño también solamente son mencionadas en las entrevistas relacionadas a la versión 3: “Que él nos dijo qué hacer si te caes de la tabla de surf, por ejemplo, y si tu propia tabla de surf casi te deja inconsciente” (Gabriel, 10 años, versión 3). En contraste, es llamativo que los niños y las niñas que vieron la versión 2

(una “alfombra” constante de música), cuando se les pregunta qué es lo que más les gustó, son más propensos que los demás a comenzar con una respuesta vaga (“todo”) y solamente hagan mención de algo específico luego de otras preguntas.

Conclusión 3: Hablando en general, el diseño profesional del sonido acentúa y facilita la percepción de los importantes mensajes individuales, mientras que esta acentuación probablemente no se produzca si hay música constante.

Evaluación del peligro en la situación exhibida

Cuando se les pregunta qué tan peligrosa fue la situación para el niño, todos los niños y todas las niñas la evaluaron como peligrosa o muy peligrosa, pero quienes vieron la versión 3 (diseño profesional de sonido) la vieron como lo más peligroso (Ill. 5 y 6). Para evaluar cualitativamente cómo los niños y las



© IZI

Ill. 5 y 6: La situación cuando la tabla golpea la cabeza del niño es considerada peligrosa para todos/as los/as niños/as

niñas percibían la situación del niño en las distintas versiones, las respuestas a las preguntas “¿De qué se trataba la película?” y “¿Cómo se sentía el niño de la película?” fueron escaneadas en busca de las palabras “morir”, “muerte” y “ahogar” (en todas las formas gramaticales posibles); estas menciones luego fueron contabilizadas. Durante el momento de peligro del episodio, la narración dice: “No podía respirar. Pensé que iba a morir.” Casi la mitad de los niños y de las niñas que vieron la versión 3 (diseño de sonido profesional) incluyó los términos “morir”, “muerte”, y “ahogar” en las descripciones, con mayor frecuencia que aquellos que vieron las otras versiones.

Conclusión 4: En general, los niños y las niñas son más capaces de percibir mensajes clave de una historia con un diseño de sonido estratégicamente aplicado.

¿Los niños y las niñas notan sonidos y los recuerdan?

Al final de la entrevista, se les preguntó a los niños y las niñas específicamente sobre los ruidos y los sonidos que podrían llegar a recordar todavía. “Intenta recordar la música o la banda sonora de la película. ¿Qué es lo que recuerdas? Describe, o muéstrame. Siéntete libre de hacer ruidos o tararear o lo que sea.” En la fase de análisis, los investigadores contaron la cantidad de niños y niñas que describieron sonidos de mar (olas, agua, chapoteo, viento, gaviotas, silbidos, ...). De los/as niños/as que vieron la versión 3 (diseño de sonido profesional), la mitad mencionó sonidos de mar, en contraste con un tercio de los que vieron la versión 2 (“alfombra” constante de música). En las versiones 1 y 3, niños y niñas definitivamente fueron capaces de recordar sonidos: “Cuando se hundió, hizo blub blub” (Nora, 6 años, versión 1) o “Creo que,

con el agua, realmente salpicó. Realmente, las olas, se podían escuchar las olas” (Timon, 7 años, versión 3).

En la versión 2 (“alfombra” constante de música) las cosas son imaginadas como “agua susurrando, pájaros” (entrevistador: “¿También había música?”, respuesta: “No había música”) (Teresa, 7 años, versión 2). 1 de cada 4 niños y niñas que vieron la versión 2 (“alfombra” constante de música) dijeron que no podían recordar ninguna música, sonidos o ruidos.

Conclusión 5: Niños y niñas tienden a recordar mejor los sonidos cuando no están acompañados constantemente por música.

¿Los niños y las niñas notan la música y la recuerdan?

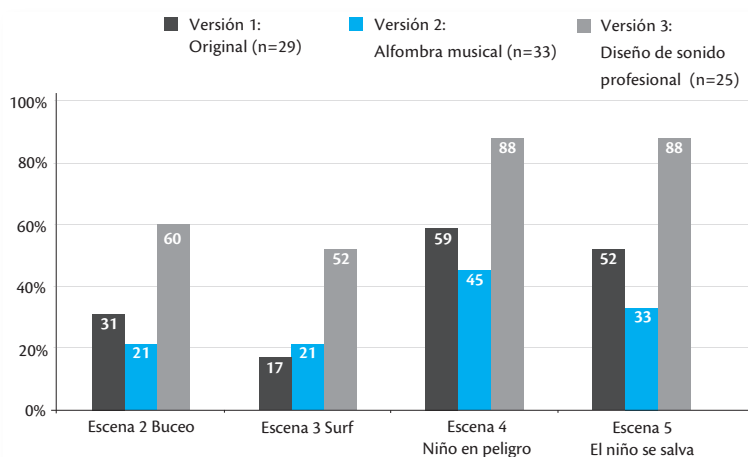
Les preguntamos a los niños y a las niñas si podrían recordar la música de la película. Generalmente hablando, para las versiones 1 y 3 las descripciones que dieron coinciden con la música que -de hecho- se usó, p.ej.:

“Entonces en el comienzo, cuando él aún se estaba divirtiendo, la música era más alegre – sonaba un poco más feliz. Y luego cuando él se hunde, se volvió un poco más suave y ya no tan feliz. Al final, en realidad fue más feliz otra vez – porque lo había logrado, porque estaba de vuelta en tierra firme otra vez.” (Greta, 9 años, versión 1, original)

Cuando los niños y las niñas que habían visto la versión 2 (“alfombra” de música constante) describen su recuerdo de la música, a veces les resulta difícil expresarlo en palabras. Usan imágenes de sonidos como “So dingsig” [“Una especie de cosita”] (entrevistador: “¿Puedes hacer el sonido para mí?”), “So dingel” [“Una especie de tintineo”] (Dorothea, 7 años, versión 2, “alfombra” de música constante).

Algunos de los niños y niñas más grandes mencionan el potencial emocional de la música, y describen sus impresiones que son contrarias a la acción:

“Había una música graciosa aunque era una situación peligrosa. Y me pareció un poco inadecuada. Porque [en] tal situación peligrosa,



Ill. 7: La proporción de niños y niñas que claramente muestran agitación y participación durante las escenas

normalmente se usa (...) música peligrosa.” (Svenja, 11 años, versión 2 “carpeta” de música constante)

Los niños y las niñas tienden a describir sus recuerdos sobre la música que se ajustan a la acción al describir la emoción que está potencialmente inscrita en ella. Si, sin embargo, la música es contraria a la acción, los niños/as más pequeños/as intentan describir la música con imágenes verbales, mientras que los más grandes mencionan esta disparidad.

Conclusión 6: Los niños y las niñas perciben la música como un elemento importante y pueden describirla en cuanto a la emoción inscrita en ella, o (en el caso de niños/as más grandes) señalan su inadecuación.

¿Hay evidencia de tensión y agitación durante el visionado de la película?

Adicionalmente a las entrevistas, las grabaciones de las sesiones de visionado fueron analizadas.¹ El primer paso fue una inspección exploratoria de las grabaciones. Luego fueron evaluadas en categorías como “agitación/tensión” (“Spannung” del alemán “Tensión”), con especial atención a los signos de intervención emocional (“Mitleben” “vivencia” y “Mitfiebern” “Alegría”, traducciones aproximadas del alemán) (Ill. 7). Para esto, la película fue dividida en 6 escenas. Para cada una, las reacciones

de los niños y las niñas fueron notadas individualmente. Cada emoción que fue más allá de lo normal se observó una mirada más atenta.² Se tuvo cuidado al grabar solamente reacciones relacionadas al contenido o que estuvieran influenciadas por el mismo. Quedaron en evidencia tendencias, especialmente aquellas relacionadas con la participación.³ En la versión 3 (diseño de sonido profesional)⁴ la mayoría de los niños y las niñas mostraron signos de participación intensa. En algunos casos sus bocas estaban abiertas, en las escenas más atrapantes sus labios estaban apretados, y sus muñecas también, sus dedos apretados unos con otros, y hubo exclamaciones como “Boah!” (“Wow!”), “Krass!” (“¡Genial!”/“Oh no!”) o “Scheiße!” (“Mierda!”/“Oh no!”). En la versión 1 (original) esto es mucho menos frecuente. En la versión 2 (“alfombra de música constante”) incluso algunos niños/as mostraron signos de agitación. Experimentaron un poco de participación intensa, y también un poco de aburrimiento.

Conclusión 7: El diseño de sonido profesional tiende a permitir mayor participación emocional.

RESUMEN Y CONCLUSIÓN

En general, el diseño de sonido profesional permite un nivel más elevado de implicación emocional y les facilita

a los/as niños/as percibir mensajes individuales y oraciones claves en una historia. En las entrevistas posteriores, ellos y ellas también se encuentran en una posición mejor para recordar sonidos específicos y para recordar la música en su emotividad. Si la película solamente ofrece la banda sonora original, con música dramática en algunos momentos y algunos efectos de sonido (obvios), la implicación de los niños y las niñas no es tan continua y su recuerdo del mensaje de la historia no es tan fuerte. Si la acción es más o menos acompañada continuamente por la música, los niños y las niñas más grandes por lo menos notan esto como una discrepancia, por lo tanto menos involucrados en la historia, y son menos capaces de percibir los principales mensajes y frases. Una historia interesante, en la que un niño toma el centro del escenario y lo saca o ella misma se saca de una situación difícil, no puede volverse completamente desagradable incluso con un diseño de sonido inadecuado, p. ej. la música elegida inapropiadamente y continua. Sin embargo se necesita un diseño profesional del sonido para desamarrar el poder verdadero inherente que tiene la historia – en este caso la resiliencia del niño y las oportunidades de fomentarla en la audiencia. No toda historia requiere tanta agitación y tantos momentos de peligro. La tensión o agitación inscriptas en una película o en un programa de TV y la implicación emocional del público joven siempre conduce a un acto de equilibrio, que requiere una deliberación cuidadosa de los productores. Pero lo que este estudio claramente muestra es que vale la pena pensar sobre la música y el diseño del sonido e investigar en la postproducción profesional. Porque el objetivo de calidad de los servicios de medios para niños y niñas debería ser el de enriquecer emocionalmente y cognitivamente a los jóvenes televidentes con una historia poderosa, y el diseño de sonido aquí tiene un especial potencial. ■

REFERENCIAS

Bulla, Christine & Goetz, Maya (2011). Wenn der Klingelbusch 3-mal unterschiedlich klingelt. Ein Rezeptionsexperiment mit unterschiedlicher musikalischer Vertonung. *TelevIZion*, 24(1), 42-45.

Fröhlich-Gildhoff, Klaus & Rönna-Böse, Maïke (2018). What is resilience and how can it be promoted? *TelevIZion*, 31(E), 10-14.

Götz, Maya (Ed.) (2018). *The day I became strong. Strong stories for strong children from around the world.* München: IZI.

Götz, Maya, Schwarz, Judith, Mendel, Caroline & Stukanova, Anastasia (2012). Man fühlt, was man hört. *TelevIZion*, 25(2), 25-29.

Kopenhagen, Linda (2022). "Die Musik ist da irgendwie so komisch." Eine explorative Studie zukünftigen Äußerungen zufilmspezifischen Codes.

Kreutz, Gunter (2011). Musik ist innere Bewegung. Ein Gespräch mit Prof. Dr. Gunter Kreutz. *TelevIZion*, 24(1), 37-39.

Valkenburg, Patti (2004). Children's responses to the screen. A media psychological. *Mahwah u. a.: Erlbaum.*

LAS AUTORAS



Maya Götz, doctora en Filosofía, es la Directora de IZI y del PRIX JEUNESSE INTERNATIONAL, Múnich, Alemania.

Andrea Holler, Maestría en Pedagogía de los Medios, Psicología y Sociología, es Editora científica en IZI, Múnich, Alemania.

NOTAS

¹ Las reacciones de algunos niños y niñas no fueron claramente discernibles, o no tuvimos el permiso para grabarlas, por lo tanto este análisis hace referencia a 87 niños/as.

² Las idiosincrasias de los niños y las niñas también fueron tenidas en cuenta aquí. Por ejemplo, si un/a niño/a tiene sus dedos en su boca o alrededor de ella durante la grabación, no era suficiente para ser considerado un signo de agitación en una escena específica.

³ La implicación emocional y la tensión fueron codificadas en expresiones faciales: ojos y boca bien abiertos, labios presionados, etc.; gestos de agitación/implicación: frotar/mover/retorcer las manos, apretar las muñecas, apretar los dedos, etc. así como también comentarios/exclamaciones, p. ej. "Boah!", "Genial!", "Mierda!", "Oh!".

⁴ Muchas gracias a Christian Riegel (Tonburo GmbH, Berlín) por crear el diseño de sonido de la versión 3.

Traducción
Vicky Romano