

**APORTE DEL CARTOON DE LA ÉPOCA
DORADA EN LA CREACIÓN DE *FOLEY* Y
EFECTOS DE SONIDO**

Alumno: Danny Alejandro Cáceres Prada

Profesora guía: Paula Andrea Maldonado Rosas

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2022

Resumen: El sonido es una parte integral de la experiencia audiovisual, este también es el caso en la animación, donde los efectos de sonido se utilizan para darle un sentido de verosimilitud u otorgarle un ambiente a una obra. En este sentido, se encuentra necesario preguntarnos cómo llegamos acá, al hacernos esta pregunta inicial encontramos la Época dorada de la animación como la raíz de los efectos de sonido en la industria y surge una nueva interrogante: ¿qué efecto tuvo esta época en el foley actual? Esta investigación responde esa pregunta mediante un análisis histórico, artístico e individual de los sonidos creados en esa época, para luego darnos una mirada sobre el trabajo de efecto de sonido actual para trazar algún tipo de correlación. Como resultado de este ensayo se encontró dos mayores causales en las que se relacionan el sonido en la Época dorada y la actualidad: la causal de producción donde las técnicas de grabación y creación de sonido se siguen utilizando parcialmente hoy en día; y la causal artística, donde los sonidos de la época crearon un lenguaje cultural que todavía impregna el consciente social. De este resultado emergen las conclusiones de que el efecto que el foley de la Época dorada tiene en la cultura actual y en las técnicas y tecnología que utilizamos provocan que su influencia sea indiscutible, su presencia siendo evidenciada tanto en términos generales como más específicos con sonidos particulares de uso diario y que, finalmente, se entienda que sin la influencia de la Época dorada en el foley actual, este sería completamente distinto.

Abstract: Sound is an integral part in the audiovisual experience, this is also the case for Animation, wherein sound effects are used to grant a sense of believability or otherwise give an environment to a particular piece. In the same way it is necessary to ask ourselves how we got here, and, in asking that initial question we find the Golden Age in Animation as the root of sound effects in this industry, and a new question arises, What effect did this time period have in our current use of foley? This essay looks to answer this query through a historical, artistic, and individual analysis of the sounds created in that era to later give us a glimpse at the current work in sound effects in order to trace some sort of correlation between them. As a result of this essay two major factors arise with which we can relate sound in the Golden age and in the present: The production element where the sound recording and creating techniques are still being partially used today; and the artistic element where the sounds of the era created a cultural language that still pervades the social consciousness. From this result we gather the conclusions that the effect that the foley in the Golden Age had in the current culture, techniques and technology that we utilize provoke that their influence be indisputable, its presence evidenced both in general and in more specific terms with particular sounds found in our day-to-day, and that finally it is understood that without the influence of the Golden Age in the current foley, this would be completely different.

Palabras clave: Animación, Época Dorada de la Animación, Sonido, Foley, Efectos de Sonido.

Keywords: Animation, Golden Age of Animacion, Sound, Foley, Sound Effects.

INTRODUCCIÓN:

El sonido es una parte integral de toda obra audiovisual, formando parte del 50% de toda nuestra experiencia. Este también es el caso de la animación, donde elementos como los efectos de sonido le dan un sentido de verosimilitud, inmersión o un tono y ambiente particular a una obra, en un medio que de manera estética se encuentra más alejado de la realidad, haciendo que sintamos que formamos parte del universo de un filme, y transmitiendo ideas y mensajes lo cual no sería tan posible o fácil al ocupar solo la técnica de la animación. Como describe el profesor de diseño de sonido, Robin Beauchamp: “el sonido facilita y acelera la habilidad de una audiencia para desarrollar significado y comprometer la escena a memoria visual.” (2005, p.18)

Si bien el uso y técnicas de producción de sonido actual resulta efectivo en lograr estas metas, aun así, es posible preguntarse: *¿Cómo llegamos acá?*

Resulta preciso considerar que la animación ha pasado por varios cambios a través de los años, estos cambios y tendencias se congregan y crean estilos y técnicas que engloban la producción de cierta “generación”. Ha habido distintas generaciones reconocidas a lo largo de la extensa historia de la animación: la era muda, la era televisiva de la animación, la era digital, entre otras. Pero sin duda, una de las épocas que ha significado un mayor impacto y reconocimiento en el mundo de la animación corresponde a la llamada “Era dorada”.

En este sentido, la “Era dorada” en la animación se refiere al periodo de tiempo en la animación estadounidense que empieza con la creación de las primeras animaciones sonorizadas (comenzando por la primera animación de Walt Disney “*Steamboat Willie*” en 1928, y terminando al final de la década de los sesenta).

El término “Era dorada” fue acuñado, posiblemente, el año 1999 por el historiador de animación *Michael Barrier* en su libro *Hollywood Cartoons: American Animation in its Golden Age*, contiene tales obras como las que marcan el nacimiento de Walt Disney, junto con su Época dorada (1937-1942) y su Época de plata (1950-1967); Paramount Pictures con títulos notables como *Popeye* y *Betty Boop*; Warner Bros, con la creación de los *Looney Tunes*; Hanna-Barbera con la creación de *Tom & Jerry* junto a Metro-Goldwyn-Mayer, y posteriormente *Yogi Bear* y *The Flintstones* con Columbia Pictures, entre otras. Por consiguiente, esta era ha sido considerada por muchos como la época de la animación más aclamada por la crítica, financieramente exitosa y culturalmente significativa hasta ahora.

Por lo mismo, no nos sorprende saber que una gran cantidad de literatura y arte ha sido creada explorando, celebrando y analizando el arte y las técnicas y estilo de animación de esa época; sin embargo, no parece haber muchos trabajos explorando el aspecto del sonido en estas obras, especialmente de los efectos de sonido, a pesar del gran impacto que estos han provocado en la manera en que culturalmente entendemos los efectos de sonidos y *foley*,

inclusive fuera del mundo de la animación, mediante la creación de técnicas y códigos propios que han ido permeando el *zeitgeist*¹ audiovisual actual en Occidente.

En este ensayo se identificarán cuáles han sido los aportes que el sonido en los cartoons de la Época dorada tienen en los efectos de sonido y foley actuales, y determinar si han tenido algún impacto actual en la cultura audiovisual, efectivamente respondiendo: ¿Cuál es el aporte de la animación cartoon de la era dorada a la creación de nuevos efectos de sonido y foley en la animación actual? Este impacto se reconocerá al identificar referencias que han sido hechas a estas técnicas y sonidos “icónicos” que ejemplifiquen y demuestren su uso en la actualidad, al igual que reconocer su presencia en otros géneros o medios.

Resulta, de este modo, importante entender que, en aras de este ensayo, se establece la diferencia entre distintos elementos del diseño y producción, estos son:

- Sonido Ambiente: “Sonido general de una sala o localización, denominado también presencia” (Konigsberg, 2004, p.515)

- Música: Esta puede ser una orquestación de fondo o sonido diegético cuya fuente está en pantalla y toma parte de la historia.

- Voces: Hechas por actores de voz, es la manera en que se presentan los diálogos, narraciones y “rellenos” (ruidos producidos por la voz humana que se diferencian de los diálogos)

- Efectos de Sonidos: “Sonido (...) que no pertenece ni al diálogo, ni a la voz en off, ni a la música, y que se añade normalmente en el proceso de posproducción.” (Konigsberg, p.187)

- Foley: “La forma de crear efectos de sonido grabándolos en un estudio de grabación por una persona, siendo ésta la fuente sonora.” (Kenney, 2018, P.14)

Para efecto de este ensayo se examinará solo los dos últimos elementos de esta lista, es decir, los efectos de sonido y el foley, como sujeto de investigación. También, cabe establecer que, aunque se hace una separación entre el foley y los efectos de la música y la actuación de voz, hay que tomar en cuenta que, especialmente en el inicio de la era dorada, las líneas no eran tan claras entre uno y otro y esto también tuvo su propio impacto en la producción de foley de esa época, cuando la yuxtaposición de música en el foley creó sus propias técnicas y estilos de sonido.

Respecto de la organización de este ensayo, se creará una línea de tiempo comprensiva, donde se expondrá el progreso del uso del foley y efectos de sonido en la animación de la era dorada, con referencia también al contexto y las oportunidades y limitaciones técnicas y artísticas que hicieron posible su creación, destacando el progreso y efecto que estas técnicas han tenido en las generaciones siguientes. Luego se continuará examinando la actualidad, determinando cuáles de estas técnicas y sonidos se han mantenido o han mayormente afectado la producción de efectos de sonido y foley en el hoy en día. Lo anterior con el propósito de tratar de entender el porqué y cuáles elementos se destacan por

¹ “espíritu”, clima intelectual y cultural de una época determinada.

sobre otros, ocupando las medidas de impacto que se establecieron y describieron en el párrafo anterior.

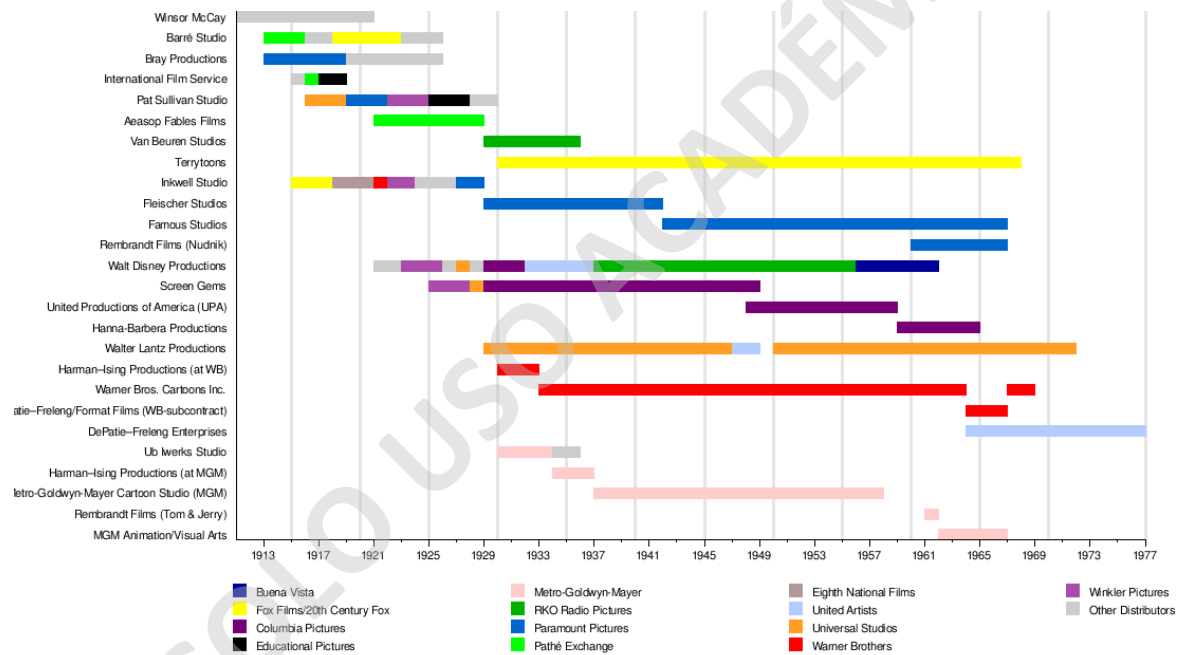
Para lograr alcanzar los fines expuestos en el párrafo anterior, se realizarán también visionados de las obras originarias de estas técnicas que han causado mayor impacto, siendo estas *Steamboat Willie* (1928), ya que originó el uso sincronizado de sonido en animación y consolidó un estilo musicalizado de crear efectos; *Looney Tunes* (1930) al ser el origen del *slapstick* y el debut de una forma distinta de generar y ocupar efectos de sonido; *Bambi* (1942), como ejemplo del cambio a un uso de efectos de sonidos más realistas y naturalizados. Producto de estos visionados se establecerá, para cada obra respectiva, el contexto de su creación, géneros y objetivos/mensajes percibidos del filme en particular, el estilo y técnica de efectos de sonidos que se utilizó, para luego listar un par de efectos de sonidos particulares en cada caso y mostrar ejemplos de su uso en su actualidad.

Este ensayo, por lo tanto, intenta destacar la relevancia de estas obras en la actualidad, pero, antes que todo eso, preguntarse: ¿Cómo empezó todo?

SOLO USO ACADÉMICO

I. LÍNEA DE TIEMPO

Esta primera sección del desarrollo tiene como propósito dar cuenta del recorrido histórico de los efectos de sonido en obras animadas. En este sentido, se organiza la información de la siguiente manera: primero, se expone gráficamente (tal como se puede observar en la imagen a continuación de este párrafo) el listado de estudios productores de este tipo de obras y, en el eje horizontal, la cronología de de estos a lo largo de 60 años aproximadamente (entre 1913 y 1977), es decir, se incluye la época conocida como Era dorada. Posteriormente se rastrea la evolución de las técnicas de creación y grabación de efectos de sonido, ejemplificando aquellas obras e hitos que marcaron un inicio de las principales técnicas utilizadas en la época.



Línea de tiempo de los estudios de animación que produjeron obras en la era dorada y durante qué años, los colores representan la distribuidora. Citada en: https://hmgong.es/wiki/Golden_Age_of_American_animation

1. El inicio de la Época dorada: Los orígenes del Foley en animación.

Antes de hablar de la Era Dorada resulta importante describir la época que la precede, la llamada *Era Silenciosa* que, a pesar de lo que su nombre indica, no era del todo libre de sonidos. Aunque la tecnología de la época no permitía la grabación de sonido en conjunto con la imagen, se crearon estrategias para aun así generar una sonoridad, mayoritariamente compuesta de orquestas que tocaban la banda sonora de una obra en vivo en las muestras oficiales de esta. Sin embargo, esta opción no resultaba muy conveniente y no permitía una mayor distribución de las obras audiovisuales en toda su gloria, ya que no resultaba posible

llevar su orquesta a cualquier cine del mundo; afortunadamente, este método iba a cambiar muy pronto, en el año 1928.

El uso de sonido sincronizado en animación partió con la primera obra animada sonorizada, creada por Walt Disney, *Steamboat Willie* narra la travesía del icónico personaje de Mickey Mouse, mientras viaja en un crucero con su novia Minnie, al mismo tiempo en que este es atormentado por Pete. La obra es una parodia del filme de Buster Keaton, *Steamboat Bill* (1928).

La razón por la cual este filme es reconocido se justifica por constituir la primera obra animada con sonido sincronizado y una banda sonora completamente post producida.

En este sentido, este filme resultó revolucionario a la hora de generar efectos de sonido: por un lado, es creado como una especie de video musical y, de la misma manera, los efectos de sonido que se ocuparon fueron hechos por instrumentos musicales y sincronizados de tal manera que calzaran con la música. De esta manera nació la técnica de hacer uso de instrumentos musicales para producir sonidos.

La razón particular que requirió la creación de esta técnica mencionada fue la necesidad de crear sonidos artificialmente en un espacio cerrado y limitado, ya que el equipamiento de grabación era demasiado grande y pesado para moverlo constantemente y, por ende, imposible de grabar los sonidos en la vida real, lo cual impedía, por tanto, registrar el sonido “correcto” específico de cualquier persona u objeto en pantalla.

Esta técnica persistió principalmente en Disney en obras como *Silly Symphonies* (1929), una serie de cortos musicales animados que aprovechaban esta técnica para crear musicalidad de cualquier objeto en pantalla. Una situación similar se aprecia en *Fantasia* (1940), donde se agrega un factor extra al mezclar no solo música con efectos de sonido, sino que narración, dándole agencia a la música y a los efectos de sonido, esto es, efectivamente convirtiéndolos en su personaje propio y demostrando la capacidad de los efectos de sonido (particularmente los de este estilo musicalizado) de reflejar personalidad.

También se ocuparon estas técnicas de sonido en cortos y obras de otros estudios, como, por ejemplo, Metro-Goldwyn-Mayer con *Happy Harmonies*; Fleischer Studios en *Dizzy Dishes* (animación que introdujo el personaje de Betty Boop); Warner Bros., con *Merrie Melodies* y las primeras animaciones de *Looney Tunes*, contando con el compositor y editor de sonido Carl Stalling, quien trabajaba con nuevas formas creativas de incorporar distintos instrumentos en el foley, como hacer *pizzicato*² de violines para representar el sonido de los pasos. Sin embargo, en esta producción se llevó a cabo un cambio, en 1936, creándose así una nueva forma de crear efectos de sonido, lo cual revisaremos a continuación.

² Sonido producido al punzar con los dedos instrumentos de cuerdas frotadas, como violines o violoncellos

2. Tregoweth Brown y los nuevos sonidos del foley

En 1936, con la introducción de Tregoweth Brown como artista de foley para *Looney Tunes*, Warner Bros. empezó a explorar con nuevos sonidos para incorporar en sus películas animadas, rescatando sonidos preexistentes de la fonoteca de grabaciones de películas *Live-Action* de la productora.

El hecho de tener que usar sonidos preexistentes de una fonoteca, sin poder crear nuevos, requirió una mayor creatividad, buscando sonidos que se aproximaran a los reales o que dieran la misma sensación de manera más subjetiva y conceptual. Se trata, por ejemplo, del sonido de un auto derrapando para simular un personaje frenando después de una carrera: esta no es la representación más fiel al sonido que ese tipo de movimiento tendría, sin embargo, entendemos el sonido como algo producido por un objeto avanzando a alta velocidad que se detiene de manera abrupta.

Este estilo de efectos, tomados de la realidad, pero re-utilizados en contextos completamente diferentes (usualmente mucho más cotidianos y ordinarios que la fuente original del sonido) junto a la combinación con una animación más física, surrealista y exagerada, dio origen en la industria a este nuevo estilo de comedia, el *slapstick*. Este género de comedia física, originado en el *Live-Action* por grandes artistas como Charlie Chaplin y Buster Keaton se concentraba en la exageración y el movimiento y, por ende, este método de utilizar efectos de sonido se estableció como el método propio del género y sería utilizado por las obras que lo proceden.

Posteriormente, y mientras el equipamiento de grabación se volvía más pequeño, ergonómico y fácil de portar, Brown empezó él mismo a expandir la fonoteca de la compañía para ampliar su repertorio a la hora de sonorizar animaciones.

Si bien esta técnica no reemplazó completamente la técnica original de sonoridad musicalizada, impactó de gran manera a un significativo número de obras animadas que le iban a proceder. Obviamente se mantuvo como la técnica de crear foleys en Warner Bros., pero también un gran número de estudios decidió adoptarla para sus siguientes animaciones: Metro-Goldwyn-Meyer lo ocupó en 1940 con la creación de la famosa serie *Tom & Jerry*, Paramount en la serie *Felix the Cat*, entre otras.

3. Avances tecnológicos y su impacto en los efectos de sonido.

En 1935, Jimmy MacDonald, trabajando para Walt Disney, desarrolló máquinas de grabación de sonidos hechas a mano, que produjeran sonidos más complicados desde dentro del estudio de grabación; artilugios capaces de producir artificialmente sonidos de lluvia,

viento, animales como ranas, entre otros. Se estima que en su tiempo en Disney, MacDonald con la ayuda de estas máquinas creó alrededor de 28 mil sonidos para esta fonoteca.

Junto con la ampliación de su catálogo, durante esos años, se experimentó una transición gradual por parte de Disney por crear material más realista y, en este sentido, el sonido no fue la excepción. Esta transición culminó con el estreno de *Bambi*, que si bien incluyó un par de efectos de sonidos más musicalizados, en mayor parte apuntó a uno más realista y natural, que acompañara la animación de animales y representación de ambientes más parecidos a la vida real.

Luego, en 1950, la creación de las grabaciones magnéticas optimizó la generación y ensamblaje de sonido, logrando crear múltiples pistas y así ocupar capas para crear mayor variación en los efectos sonoros.

Posteriormente, en 1960, en el estudio de Hanna-Barbera, con la creación de *The Flintstones* se consolidó el resultado de muchos años de exploración y desarrollo de la fonoteca a la manera de *Warner Bros.* para acomodarse a un nuevo estilo más económico y serial, más enfocado en diálogo que en la comedia física. Por esto mismo, se adoptaron nuevos elementos de las comedias *Live-action*, como el uso de un *laugh track*. También el mundo artificial basado en la Edad de Piedra requirió crear nuevos sonidos creativos para simular los aparatos y elementos específicos de la serie (como, por ejemplo, un auto de piedra impulsado con los pies de los personajes). Esto cimentó la fonoteca de *Hanna-Barbera* como el epítome de sonidos de efectos de cartoon clásicos hasta la época.

II. OBRAS RELEVANTES

La siguiente sección de este ensayo incluye el análisis de una selección de tres obras consideradas relevantes, no tan solo por el lugar significativo que ocupan en la historia de la animación, sino también porque cada una de ellas aportó aspectos innovadores en su momento, respecto al uso del sonido y sus efectos.

1. *Steamboat Willie*

Walt Disney Company fue fundada en 1920 por Walt y Roy Disney, trabajando originalmente en filmes mudos como *Alice Comedies*, sin mucho éxito. Para recuperarse de las pérdidas de estos filmes, Disney pensó en crear un nuevo personaje, Mortimer el Ratón (renombrado como Mickey Mouse); junto con la creación de este personaje, se crearían tres cortos protagonizándolo: *Plane Crazy*, *The Galloping Gaucho* y *Steamboat Willie*, en ese orden. *Steamboat Willie*, no obstante, fue el primero en estrenarse, trabajado originalmente para tener sonido sincronizado, ocupando el *cinéfono*, creado por Pat Powers usando el sistema de *phonofilm* (o cinefón) creado por Lee de Forest, que permitía grabar en filme fotográfico (usualmente el mismo en el que estaba grabado la imagen) una impresión gráfica del sonido que acompañaba la imagen, permitiendo reproducir ambos al mismo tiempo.

El corto fue tan exitoso, particularmente por su uso de sonido sincronizado, que provocó que a los dos cortos de Disney que lo siguieron se les agregara sonido, aunque fueron creados antes que *Steamboat Willie*, como filmes mudos.

El filme protagoniza a Mickey Mouse como marinero de un barco de vapor, con una personalidad traviesa y pícara, comienza con él pretendiendo ser el capitán del barco hasta que Pete, el verdadero capitán, lo ve y lo echa de la sala de control. Luego se nos introduce al personaje de Minnie, quien, después de que una cabra se coma su ukelele y la partitura de la clásica canción *Turkey in the Straw*, ella y Mickey se ponen a tocar dicha canción, ocupando a la cabra, junto con una serie de equipamiento del barco, como instrumento. Pete lo vuelve a pillar y lo encierra, como castigo, en una habitación, obligándolo a pelar papas.

Como la mayoría de los filmes animados de la época, no tenía la intención de enviar un mensaje particularmente profundo o relevante. Como comedia, principalmente se enfoca en entretener y causar risa en los espectadores, ocupando el arquetipo del pícaro con una dinámica de travesura/castigo. La comedia en sí requiere de exageración y un nivel de absurdo, esto es aún más exacerbado en la animación de comedia. Sin embargo, había otro objetivo con el corto, el mostrar e impresionar a las audiencias con el uso de sonido sincronizado. Esto último se complementó por el uso de la música, que dictaba un ritmo bajo el cual sincronizar la animación y el resto de los sonidos. La buena recepción de esta mezcla de la exageración, creatividad y absurdidad de la comedia con el género musical dio pie a una generación por venir de filmes con esa misma premisa, contextos creativos bajo los cuales se

produce música sincronizada, *Silly Symphonies*, *Happy Harmonies*, *Merrie Melodies*, son algunas de estas.

Los sonidos particulares en esta obra en los que se enfocará será al inicio del corto, el sonido de Pete escupiendo tabaco hacia una campana, producido por una flauta de émbolo^a y el sonido de impacto en la escena en que una cabra se come un ukelele^b y este termina rebotando dentro de ella, producido por una combinación de percusiones:

El primer sonido, de una bola de tabaco volando por la pantalla tras ser escupida, fue producido por una flauta de émbolo o, como es mejor conocido, *Slide whistle*, un tipo de flauta que, en vez de tener orificios los cuáles cubrir para producir distintas notas, ocupa un pistón, que al deslizarlo regula la columna de aire, modificando el tono del sonido. Esto permite ubicarse entre notas y deslizarse de una a otra con facilidad, haciendo de este instrumento el óptimo para expresar un objeto cayendo, subiendo o volando por los aires velozmente, permitiendo hacer *glissandos*³ ascendentes o descendentes que expresan la dirección del movimiento o, en algunos casos, hacen referencias al *efecto doppler*, donde un sonido suena más agudo mientras más cerca esté el receptor de la fuente.

Este sonido se puede encontrar en un número de obras en la actualidad, mayoritariamente de comedia y para un público infantil. Algunos ejemplos de las últimas décadas son la película *Garfield's Fun Fest*, de 2008 y la serie de Warner Bros. *DC Superhero Girls*, de 2015, en la cual se ocupa una versión más veloz, usualmente para representar un personaje resbalándose.

Una versión alterada de este sonido, pero que utilizó el mismo instrumento, donde se ocupa un Slide whistle para producir un sonido de un objeto girando velozmente^c, originalmente utilizado en la fonoteca de Warner Bros. para los *Looney Tunes* y *Merrie Melodies*, fue utilizado en el género de terror en películas como *Gremlins II: The New Batch* (1990) y *Twilight Zone: The Movie* en 1983.

Del mismo modo, en *SpongeBob* (o *Bob Esponja*) se creó un capítulo completo haciendo homenaje y referencia a este instrumento como forma de crear efectos de sonido. En el capítulo llamado *Slide Whistle Stooges*, los personajes Bob y Patrick se encuentran un par de flautas de émbolo y proceden a seguir a su vecino, Squidward (Calamardo en español), sin su consentimiento, creando efectos de sonido para cada acción de este, irritándolo en el proceso.

El segundo sonido consiste en una serie de sonidos rápidos de impacto, producidos por un ukelele rebotando forzosamente dentro de una cabra y marca la base para lo que sería el sonido de impacto y pelea cartoon de la época. Producido por una serie de distintas notas generadas por un metalófono, con unas percusiones sobre madera por debajo, otorgándole peso y cuerpo al sonido, en sus repercusiones siguientes tiende a ser acompañado o seguido

³ Efecto sonoro donde se desliza de una nota a otra, mostrando todas las notas entremedio

por otros sonidos secundarios que le dan particularidad al tipo de impacto: por ejemplo, el castaño de dientes, canto de pájaros, flautas, entre otros, que tienden a acompañar la acción cuando un personaje es noqueado o un sonido de vidrios o platos rompiéndose, trompetas y violines que le agreguen intensidad al golpe o una serie de sonidos caóticos y “ruidosos” que le sumen variedad a la sonoridad de una pelea caricaturizada.

Ahora bien, aunque resulta más común en la actualidad, dentro de los efectos de sonidos musicalizados, representar un impacto con el sonido de timbales, a veces acompañado por metalófonos o campanas, es preciso entender que implica un beneficio, al ampliar el simbolismo de ocupar un “ding” para representar un golpe. El sonido de una campana o un metalófono produce un sonido similar al de una campana en un ring de pelea, esto lo hace especialmente efectivo a la hora de representar un personaje siendo noqueado.

Por esto mismo, dentro de las variaciones que lograron permear hasta la actualidad tenemos un sonido de golpe, cuyo acompañamiento es un solo “ding” del metalófono ya mencionado^d; este se ha podido apreciar en una variedad de obras en la actualidad.

Se encuentra en películas actuales como *Toy Story 3* (2011) o *Sonic The Hedgehog* (2020), en animaciones infantiles como *Chowder* (2010), *Kick Buttowski: Suburban Devil* (2010) e inclusive en animaciones para adultos como *Ren & Stimpy Adult Party Cartoon* (2003).

También resulta posible encontrar este sonido en videojuegos como la saga de *Crash Bandicoot*, en comerciales como los de *7up* y videos de YouTube como *Best Pals Hand Time: Ready 2 Go On Vacation* (2010).

2. Looney Tunes

En 1929, tras el inmenso éxito de los cortos musicales producidos por la Compañía de Walt Disney, *Warner Bros.* ideó su propia serie de animaciones que sirvieran para promover su vasta biblioteca de música y compitieran con su contraparte de Disney, empezando con los *Looney Tunes*, en 1929 y su segunda serie, *Merrie Melodies* en 1931(Thomas, 1990).

Inicialmente, *Looney Tunes* consistía en una serie de cortos musicales, ocupando el mismo estilo de animación, diseño y sonido que Disney: cada corto enfocándose principalmente en introducir variados personajes y dinámica que lograran ser tan icónicos como Mickey Mouse, después dejando de ocupar estos personajes cuando no sean lo suficientemente populares: Bosko, the Talk-Ink kid, Buddy, Porky Pig y Beans the Cat; en realidad, el único personaje que pudo alcanzar el “estrellato” de los personajes creados en esa época fue Porky (Sperling, 1998) .

Sin embargo, el año 1936 trajo consigo un par de cambios a la serie y la compañía, introduciendo personajes que permanecen hasta hoy en día como íconos de la animación clásica, tales como Daffy Duck (Pato Lucas en español) en 1937, Elmer Fudd (Elmer Gruñón en español), Bugs Bunny en 1940 y Tweety Bird (o Piolín en español) (s/n, 2008). Junto con nuevos personajes, vino una nueva dinámica de comedia enfocada en el slapstick y, con ella, una nueva forma de hacer sonido.

El slapstick se originó en el cine al principio del siglo XX, partiendo prácticamente a la par con el cine mudo en sí. Su comedia física y exagerada resultaba perfecta para el cine de la época, ya que se podía trabajar y mostrar cuán efectiva era la técnica en causar risas y reacciones, sin la necesidad de usar sonido para complementarla. Por ende, íconos de este género como Charlie Chaplin, Buster Keaton y Fatty Arbuckle, entre otros, lideraron el cine de la época. Sin embargo, al transitar al cine con sonidos, nació la necesidad de crear una sonorización que complementara este género y que lograra *eleva el texto*⁴, sin restar el carácter de comedia que tenía en el cine mudo.

Ahora bien, esta búsqueda de sonorización culminó en 1936, con las animaciones de *Looney Tunes* y su nuevo artista de foley, Tregoweth Brown, quien dio uso a la amplia fonoteca de Warner Bros., utilizando sonidos dispares a sus fuentes originales para representar versiones exageradas y absurdas de estos, muchas veces siguiendo líneas conceptuales de los distintos tipos de sonidos, basándose en factores como la dirección, intensidad y duración del movimiento, a la vez de crear símiles entre la fuente original del sonido y la representada en pantalla.

No obstante, verdaderamente, una de las obras que es más recordada y reconocida por su uso de efectos de sonido de este estilo llegó un poco más tarde, en 1949, con el estreno de *Fast and Furry-ous*, el primer corto animado basado en los personajes de Wil E. Coyote y el Roadrunner (o Correcaminos en español)..

Este filme nos introduce a estos dos personajes y establece su dinámica: el Coyote, hambriento, quiere atrapar al Correcaminos para comérselo, pero el Correcaminos es demasiado rápido y astuto, además que parece tener una inmunidad a las trampas puestas por el Coyote. Una de las dinámicas de este filme consiste en el uso de herramientas, aparatos y trampas de la marca ACME por Wil E. Coyote, que resultan ser defectuosas y la mayoría de las veces terminan explotándole en la cara.

Los sonidos que serán destacados de este corto serán, primero, el sonido de el correcaminos acelerando^e, producido por un motor de arranque de inercia (o *Inertia Starter*) y el sonido de frenada de este^f, producido por un auto.

⁴ Usar elementos fuera del guión para mejorar el resultado de una obra, llegando a un nivel que no sería posible tan sólo con el "texto"

El primer sonido, presente durante prácticamente toda la obra, corresponde al que produce el Correcaminos cuando arranca, empieza a correr o simplemente acelera. Este es generado por un motor de arranque de inercia, utilizado en aviones antiguos; es el aparato que le da al motor un impulso inicial para arrancar y produce un sonido con un tono metálico ascendente, rápidamente oscilante. Este tipo de sonido sirve principalmente para darle vida a un movimiento veloz que está acelerando, otorgándole una sensación mecánica pero veloz. Esta base más robótica, a la vez, expresa que la velocidad del personaje no es algo humano u orgánicamente alcanzable. Fue usado en la época en otro personaje de los *Looney Tunes*, Tasmanian Devil (Demonio de Tasmania o Taz en español), quien gira velozmente, destruyendo todo a su paso.

Un uso de este sonido en los últimos quince años fue incorporado en la película de Pixar de 2008, *Wall-E*. Específicamente se utilizó para acciones cuando Wall-E, el protagonista, un pequeño robot que se mueve de la misma manera que un tanque⁸, con una serie de cadenas conectadas a engranajes que giran, necesitaba, por ende, un sonido que reflejara esta cantidad de elementos moviéndose a la hora de acelerar. Además, el tono agudo ascendente del sonido sirve para reflejar el carácter del personaje. En este mismo sentido, al usarlo como la base de un sonido, da la oportunidad de crear variaciones para reflejar una mayor cantidad de movimientos. Como se trata de ciencia ficción, este tipo de sonido más robótico puede aparecer en una obra como *Wall-e*, con un estilo sonoro más realista, porque comparte un ambiente, siendo mecánico, robótico y futurista. Si bien puede ser usado como herramienta de comedia, al incorporarlo para representar a una persona o un animal, puede también ser usado de manera más seria para representar maquinaria.

El segundo sonido al que se hará referencia es el de frenada del correcaminos, producido por el derrape de llantas de un auto sobre asfalto. El sonido fue usado a lo largo de todo el cortometraje y fue cortado y editado para calzar cada vez que el correcaminos se detuviera, frenara o disminuyera de velocidad de forma más repentina. Este es uno de los ejemplos de sonido que tuvo que ser grabado en el exterior en la vida real y no con una máquina o un simple aparato/instrumento fácil de ocupar en un estudio de grabación; por ende, no es sacado de la fonoteca previa de Warner Bros., y el sonido termina sonando ligeramente sucio.

Este sonido tiene un gran número de repercusiones a través de distintos medios audiovisuales (comerciales, videojuegos, videos de YouTube, series, entre otros); una razonable parte de este siendo una directa referencia a la serie de cortos de Roadrunner y Wil E. Coyote. Lo anterior se aprecia, por ejemplo, en el comercial de la compañía de seguros estadounidense Geico *Roadrunner & Wil E. Coyote* o en la película de Warner Bros. *Tom & Jerry, The Fast and the Furry* o en la película *Looney Tunes: Back in Action* y la serie más reciente *Looney Tunes* (2020).

Por otro lado, las otras instancias en las que comúnmente se encuentra este sonido consiste en la forma original en que apareció en el corto de *Fast and the Furry-ous*, es decir,

haciendo referencia a un personaje corriendo velozmente, para detenerse de forma abrupta. Lo anterior lo vemos en la película *Scooby-Doo and the Witch's Ghost* (1999) y en un par de episodios de *Spongebob* (estrenados en el año 2010).

Igualmente, a este sonido también se le puede dar un enfoque realista, al representar simplemente un auto o medio de transporte derrapando o frenando repentinamente, como es el caso en el videojuego *Mario Kart* (donde se ocupa ese efecto cuando uno de los autos derrapa), en la película ya mencionada de *Tom & Jerry*, como también la serie *Pink Panther*.

No obstante, cabe mencionar una forma extra de tratar este sonido; en ciencia ficción, particularmente aquella pertinente en el tema de los fantasmas, al sonorizar la máquina (usualmente una especie de aspiradora que sirve para capturar aquellas entidades), esto lo podemos ver en la película de *Ghostbusters* (2021) donde se le bajó el tono al sonido para representar dicha máquina. Uno de los primeros casos de este uso se presenta en *Casper the Friendly Ghost* (1950); también es posible encontrar este sonido en el videojuego de Nintendo, *Luigi's Mansion*, pero esta vez, con un tono más agudo para reflejar lo caricaturesco e infantil de la situación.

3. *Bambi*

En 1934, queriendo expandir los límites de la animación de la era, Walt Disney trabajó en el primer largometraje animado de la época, *Snow White and The Seven Dwarves*, que se estrenaría en 1937, siendo el primer filme animado en ganar un Oscar y convirtiéndose en la película más taquillera de la época tan solo 2 años después, en 1939.

El éxito inicial de esta película motivó a Disney a seguir trabajando en largometrajes, además de sus cortos usuales, estrenando otras cuatro películas en los siguientes cinco años: *Pinocchio* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) y *Bambi* (1942). Con la excepción de *Fantasia*, las películas de larga duración de Disney intentaron apuntar a un sonido más maduro, realista y simple. Esto se puede deber en parte a la falta de tiempo y recursos para elaborar algo más complejo y al tipo de trama más convencional que siguen. También se debe a que, durante y en el tiempo inmediatamente tras la Segunda Guerra Mundial, la cultura cambió parcialmente para tratar temas más serios. Por consiguiente, los mensajes de estas películas tendieron a ser más claros y profundos y, con la excepción de un par de escenas (como la escena del desfile de los elefantes en *Dumbo*), el sonido se modificó para reflejar un ambiente más natural y realista.

Aunque parcialmente, debido al ambiente de la Segunda Guerra Mundial, estas películas no se desempeñaron tan bien en la taquilla, ganando considerablemente menos que *Snow White* en su estreno (Thomas, 1997), sí fueron reconocidas por la academia, particularmente por su uso de sonido y música: ambos, *Pinocchio* y *Dumbo* ganando premios

Oscar por Mejor Canción Original y Mejor Banda Sonora Original y *Fantasia* ganando un Oscar especial honorífico por "ampliar el alcance de la película como entretenimiento y como forma de arte" (Polsson, 2022). El éxito de estas obras, particularmente en ámbitos de su uso de sonido, impulsó a Walt Disney a seguir con esa línea en sus siguientes largometrajes.

De esta manera, *Bambi* se enfocó en una historia más dramática con ambientes y personajes más realistas y cercanos a lo natural (Thomas, 1997), igualmente, el foley y los efectos de sonido acompañaron este estilo, siendo más realistas, mucho menos exagerados y enfocándose en correctamente representar el ambiente del bosque y las criaturas que habitan en él, solo siendo ligeramente más abstractos y exagerados en las escenas más dramáticas o de comedia.

La historia de la película trata de Bambi, un pequeño cervato⁵ y su batalla por proteger a sus amigos del bosque y a sí mismo de cazadores. Lo vemos nacer y ser criado por su madre, a quien le tiene mucho apego, hasta que esta es asesinada por un cazador y Bambi queda solo, cuidando el bosque como el príncipe del bosque.

Posiblemente por la falta de recursos de crear un largometraje en la época, los efectos de sonido de la película no son muy robustos, la sonorización, apoyándose más profundamente en la banda sonora, en parte también porque Disney, como compañía, sigue un estilo musical en sus animaciones, inclusive en las que no son del género. Sin embargo, en escenas más serias y climáticas podemos presenciar con toda su fuerza el uso de efectos de sonido, que rompen con el ritmo y el tono más alegre de la película.

Por esto mismo, los sonidos que se destacarán en esta película serán un sonido de trueno^h, producido por un *Thundersheet* y el sonido de disparo que ocurre a la mitad de la película.

El primer sonido ocurre en una especie de clímax dramático de la obra, es producido al impactar una lámina de metal, denominada *Thundersheet*, con un pequeño martillo, produciendo un sonido fuerte de impacto sobre metal, seguido por un eco y sonido más silencioso del metal moviéndose para acomodarse. Fue utilizado por primera vez en 1936 en el filme *Winterset*, fue posteriormente adoptado y usado por Disney en varias producciones desde 1941. Este sonido resulta ser bastante útil ya que no solo puede servir para representar trueno en una escena realista de tormenta como tal, sino que puede ser usado para generar susto en el espectador o marcar un impacto dramático más subjetivo.

De la misma manera, es uno de los sonidos que ha tenido más uso a través de los años, el cual es más normalizado. Es posible utilizar este sonido independiente del género, temas o tipo de material que se esté trabajando y rara vez producirá rechazo o un sentido de farsa en el espectador. Por esto mismo se encuentra una cantidad de variados ejemplos: en el cine de ciencia ficción lo encontramos en películas como *Wall-E* (2004) y *Mitchells vs. The*

⁵ Bebé ciervo

Machines (2021), también lo podemos ver en series web como *Webkinz* (2015), *Beanie Babies* (2015) o *Best Pals Hand Time* (2017). Por otro lado, lo podemos encontrar en videojuegos como *The Neverhood* (1996) o *Minecraft* (2011), en comerciales como los de *Got Milk* en 1998 o *Hostess Cupcakes* (circa 2000). Inclusive lo podemos encontrar en parques de diversiones como Disneyland o Epcot. Lo anteriormente descrito demuestra la versatilidad y utilidad de este sonido y la gran capacidad de este de mantener la inmersión, incluso al aplicarlo en la vida real.

El segundo efecto de sonido corresponde al sonido de disparo, producido por una escopeta. Este ocurre cuando la mamá de Bambi es asesinada fuera de pantalla, en un momento de alta intensidad emocional. En este caso, el sonido es producido por la misma arma y esto cumple dos objetivos: primero, el sonido de una escopeta o rifle representa el tipo de armas que utilizaría un cazador y, en segundo lugar, el tipo de disparo, que empieza de manera explosiva e intensa, pero que tiene un sonido más largo que se extiende y le da cierto peso al disparo en sí.

Ahora bien, su uso, al tratarse de un sonido relativamente común, es variado, hasta el punto de que un gran número de productoras y compañías tienen sus propias versiones en sus propias fonotecas. En la colección de Warner Bros. encontramos un sonido de disparo de escopeta usado principalmente en *Looney Tunes*, en los cortos que incluyen el personaje de Elmer Fudd, un cazador que intenta cazar a los personajes de Daffy Duck y Bugs Bunny. Este sonido está presente inclusive en la nueva versión del programa de 2020 del mismo nombre y en la película de 2003. También se puede encontrar en películas de tono más serio, como *The Iron Giant* y películas para un público más adulto como *Skyfall*.

Disney hizo uso del sonido del disparo en películas más recientes como *Pirates of the Caribbean: At World's End* (2007). Una versión ligeramente alterada apareció en una obra de Dreamworks, *War Horse* (2011). También apareció en videojuegos como *Doom* (1993) y su secuela, *Final Doom* (1996).

Resulta preciso entender que al representar un arma y las temáticas implicadas es común escuchar este sonido o sonidos similares en películas más adultas y del género de acción, pero, tratándose, como en este caso, de un tipo de arma más antigua, trae como consecuencia que no se use tan comúnmente en la actualidad, a menos de que sea una obra histórica o ambientada en alguna época pasada.

III. EFECTOS EN LA ACTUALIDAD

Si bien en su mayoría los sonidos que encontrábamos en la Era Dorada no son tan comunes de encontrar en obras actuales, su efecto en los métodos de producción, grabación y búsqueda de sonidos actuales resulta innegable. En un inicio, el origen del sonido sincronizado nos presentó una forma creativa de generar sonidos que no se pudieran grabar desde su fuente original y nos entregó las herramientas para poder grabar y reproducir el sonido junto a la película.

Pese a lo anterior, en la actualidad lo que más se busca es lograr un mayor sentido de realismo y verosimilitud, ya que los filmes en general, incluidos los animados, entregan un mensaje o un tipo de moraleja que transmitir y, a pesar de que hayan escenas de comedia que sean más absurdas y animadas, en su mayoría apuestan por una mayor inmersión de la audiencia y, de esta manera, conseguir una mayor conexión con el mensaje de la obra.

Ahora bien, Paul Taberham, en su artículo “A General Aesthetics of American Animation Sound Design”, hace una distinción de dos estilos de efectos de sonido prominentes, ambos nacidos durante la década de los noventa, el “Funcional”. Referente a los sitcoms y programas “directos a televisión” se enfoca en una versión simplificada y más realista del estilo de slapstick, con sonidos puntuales “que trabajan en servicio de la narrativa, más que un elemento que llama a contemplarse por sí solo” (2018, p. 140-141); y la “Autenticación Poética” un estilo que utiliza mayoritariamente el realismo, solo rompiéndolo cuando cierta escena o beat dramático lo requiera: “El modo de autenticación poética, entonces, se debe entender como un estilo más cercano al diseño de sonido del Live-Action (...) apunta a parecerse más cercanamente a los sonidos naturales del mundo físico.” (p.145)

También hay que tomar en cuenta que al pasar los años más y más métodos de crear y grabar sonidos han aparecido y en la actualidad, la mayoría de las películas ocupa mezclas de estas técnicas y en qué relación se ocupan varía dependiendo de la obra, el género, los temas, la temporalidad y locación de la historia afectan qué tipo de sonido se querrá usar, por esta razón resulta importante considerar lo anterior al reflexionar acerca de cómo la animación actual es afectada por los pioneros del sonido de la Época dorada.

Las animaciones de la década del dos mil significaron un regreso del estilo de Tregoweth Brown y *Looney Tunes* (series como *Ed, Edd n' Eddy*, *Courage, the Cowardly Dog*, *Ren & Stimpy*, *Spongebob*, etc.) que se enfocaba en esta clásica comedia física, mezclada con comedia situacional y basada en diálogos. Este estilo se había implementado originalmente con *The Flintstones* y otras series de Hanna-Barbera. Para estas series se crearon nuevas fonotecas y sonidos que se distinguen entre ellas, por sus características propias, basadas en distintos factores, como el género: una serie como *Courage the Cowardly Dog* generó sonidos más enfocados en el terror, mientras una como *Ed, Edd n' Eddy* se destacó por usar, en su mayoría, sonidos de animales para los golpes de comedia, siendo una de las bibliotecas de efectos más distinguida de la época.

En la actualidad también es posible identificar la influencia de los efectos de la época, particularmente en obras que precisan generar sonidos nuevos, como *Wall-E* (2008), donde los sonidos de las máquinas y robots son inspirados parcialmente por el estilo y fonoteca de Tregoweth Brown y Jimmy Macdonald, como explica el diseñador de sonido para esta película, Ben Burtt, en una sección extra de comentarios directoriales incluida en la versión para DVD de la película puesta en el mercado en el 2008.

Si quisiéramos irnos aún más a la actualidad, podemos encontrar más películas de ciencia ficción, como *Mitchells vs. The Machines* (2021), que además de ser un filme apocalíptico de ciencia ficción, es un tipo de comedia más absurda y caricaturizada que el estándar de la época y, por esto mismo, tiene una gran presencia del tipo de sonido ocupado en los *Looney Tunes*, especialmente para las escenas más de comedia.

Al centrarnos en el método de Disney en las primeras décadas de la Época dorada nos encontramos principalmente con obras que parodian o dan homenaje al estilo de esa era, incluso al salir de las obras tradicionales de la animación. Películas semi- live action, como *Who Framed Roger Rabbit?*(1988) y juegos como *Bendy and the ink Machine* (2017) y *Cuphead* (2017) (que tuvo una serie animada posterior a la salida del juego) hacen uso de este estilo de sonido a lo largo de toda la obra.

Ahora bien, en cuanto al estilo más realista nacido en la década de los cuarenta, resulta mucho más común de encontrarse en la animación actual, porque, de manera independiente del género que pueda tener una obra, es más tendencia en la actualidad ocupar, en su mayoría, sonidos más cercanos a la realidad. En este sentido, las máquinas y/o herramientas creadas específicamente por Disney en esa época son todavía usadas, inclusive en Live-action, videojuegos o cualquier otra obra que requiera de efectos de sonido, especialmente en ruidos ambiente o de exterior, que sean difíciles de grabar al aire libre, sin ningún tipo de interferencia auditiva o sonidos que ensucien la grabación de alguna manera u otra.

Una muestra de lo anterior la constituyen los siguientes ejemplos: por un lado, las máquinas de viento, que generan un sonido mediante la fricción de madera con un pedazo de tela y, por otro lado, las de trueno, las llamadas “Thundersheets” (esta herramienta puede producir una variedad de sonidos; el sacudir y doblar la lámina de metal puede producir un sonido caricaturesco y tembloroso y el frotarlo con el martillo o alguna otra herramienta puede producir un sonido agudo, metálico y chillón, perfecto para ambientar películas de terror y que es usado en un gran número de películas y juegos de este género hasta la época).

También hay que considerar que la tecnología moderna del sonido permite ocupar fuentes de sonido de manera más creativa y eficiente. Muchas veces podemos identificar sonidos conocidos, pero alterados para sonar de manera completamente distinta; programas actuales con los que es posible modificar el tono y velocidad de un sonido, limpiar ruidos de fondo, quitar armónicos y alterar las frecuencias de los sonidos mediante espectrogramas, entre otros, permiten cambiar aspectos de sonidos y lograr que sean lo más exacto posible a lo que se quiere conseguir.

En definitiva, podemos reconocer la presencia de una cantidad casi inconmensurable de factores que afectan el tratamiento sonoro de una obra y, al mismo tiempo, reconocer la influencia que ciertos hitos históricos tienen en nuestro entendimiento colectivo del medio: “[el arte] presenta un ciclo de retroalimentación, donde el consenso crea convenciones y las convenciones se convierten en el lenguaje en el que hablamos” (CJ the X, 2021).

Al considerar el impacto de los diferentes factores, cabe reconocer además que los avances tecnológicos y el contexto sociocultural dan la libertad y oportunidad de utilizar estas convenciones y sonidos, no solo dentro del micro, con sonidos específicos siendo reutilizados o replicados en obras actuales, sino también en el macro, al ver cómo la Época dorada creó la base de lo que serían, en el ámbito de producción, las técnicas actuales de creación e implementación de sonido, y en el ámbito artístico, las reglas y el lenguaje con el que entendemos el sonido en obras de animación a través de los años.

Al fin de esta investigación, se da a entender las diversas maneras en las que los efectos de sonido de la Época dorada permanecen en la actualidad. Identificando cómo la búsqueda de significado sonoro en la animación, con las herramientas limitadas de la época, dieron el contexto con el cual se crearon los sonidos con los que se sigue hoy en día trabajando, se destacan las cualidades que hacen que estos sonidos no solo resalten de manera individual, sino que permiten crear este tapiz sonoro que entendemos colectivamente y en el cual nos basamos a la hora de crear obras animadas.

CONCLUSIONES:

Durante este trabajo se investigaron las condiciones y cualidades que definen los efectos de sonido en la Época dorada en animación, con el fin de responder la pregunta ¿Cuál es su aporte a la creación de nuevos efectos de sonido y foley en la animación actual? Explorando los factores contextuales e históricos que dieron pie a las principales técnicas de sonido, para después profundizar en cada una de estas y presentar ejemplos, con finalidad de demostrar su perdurabilidad a través de los años.

El sonido en animación es un elemento constantemente cambiante, siendo un producto de la época en la que una obra fue creada. De este modo, resulta inevitable regirse al contexto cultural e histórico en el que uno vive al trabajar un proyecto. Sin embargo, este proceso también requiere considerar la influencia de las generaciones anteriores para basarse en su creación; ninguna idea nace de la nada y cabe preciso recordar cómo esta depende de otras generaciones y de toda la trayectoria histórica que la llevó al lugar en el que estaba en el momento de su creación. Bajo esta lógica es que entendemos la influencia de la Época dorada en el foley actual.

Inicialmente, al investigar el contexto y la historia del sonido en la Época dorada y definiendo los hitos que llevaron a la creación de los estilos de sonidos más icónicos de esta, se entiende cómo las limitaciones técnicas de la época forzaron una búsqueda de sonidos menos convencional y, por ende, condujeron a soluciones más creativas que lograron permanecer tanto en el medio de animación sonorizada como en el concierto social el tiempo suficiente para crear su propio lenguaje, que se sigue utilizando hasta hoy en día.

Posteriormente, al analizar los sonidos específicos podemos recoger cuáles elementos permiten mayor impacto y uso en el futuro; herramientas como las Thundersheets, de uso más flexible o sonidos realistas, pero difíciles de grabar (como sonidos de ambiente o maquinaria pesada) tienen una mayor presencia y una mayor probabilidad de ser encontrados en obras actuales, independientemente de variables como el género, la audiencia o contexto.

Un factor importante a tomar en cuenta consiste en la relevancia de las obras en sí, lo cual permitió cimentar sonidos menos convencionales en la conciencia cultural, lo que facilitó su permanencia hasta la actualidad. Un ejemplo de esto es el Slide whistle para las caídas, sin embargo, a pesar de su presencia, resulta preciso reconocer que, dentro de obras artísticas, no es tan común encontrarlo y que su uso en una obra depende de las variables ya mencionadas, el género y la audiencia: Este sonido en específico y muchos del mismo tipo, se encuentran casi exclusivamente en obras infantiles o de comedia y, generalmente, con tal de dar un efecto cómico.

Actualmente, los avances tecnológicos y la accesibilidad con la que se encuentran obras de cualquier época ya pasada, con fin de analizarla o usarla como referente, nos permiten expandir la mirada y examinar estas obras ya creadas, haciendo uso de las

herramientas ya entregadas por generaciones anteriores y creando un producto nuevo en base a ellas. Pero también, de manera más inconsciente, a la hora de trabajar en proyectos de animación sonorizados, uno se verá “obligado” a ser influenciado por las técnicas y el lenguaje sonoro creado por generaciones anteriores. En adición a esto, al tratarse de las obras de la Época dorada, las que dieron origen al uso y técnicas de sonido en animación, se destaca su influencia en la creación de estos elementos y su influencia más directa en las generaciones que la siguieron.

Al final de esta investigación cabe admitir que sin este paso inicial, y sin que este se diera de la manera en que sucedió con la Época dorada de la animación, los efectos de sonido en esta, tal como los conocemos actualmente, con sus cualidades surrealistas e iconos clave ya mencionados, no existiría.

De esta manera, se le extiende una invitación al lector a estar atento, a observar o, en este caso, escuchar la próxima vez que vea o trabaje en una animación y, al no solo prestar un ojo, sino que también un oído, pueda entender mejor qué significan todos los sonidos puestos en pantalla y cómo se pueden ocupar como herramienta para mejorar la forma en que contamos historias.

En definitiva, en este punto del trabajo, también se invita a ampliar los contenidos de este ensayo en futuras investigaciones. Algunas preguntas importantes de abordar o líneas de reflexión que esta investigación abre hacia el porvenir consisten, por ejemplo, en interrogarse acerca de qué otros sonidos icónicos del mundo de la animación es posible identificar y analizar, cómo afectaron las otras generaciones de animación al sonido actual y, del mismo modo, preguntarse qué efecto, fuera del mundo de la animación, puede estar ejerciendo el uso del foley hoy en día.

ANEXO: PLAYLIST DE EFECTOS DE SONIDO MENCIONADOS EN EL TEXTO

Al ser este ensayo de una temática sonora, y con la intención de que los sonidos descritos se entiendan de mejor manera, en modo de apoyo, a continuación se adjunta un enlace a una *playlist* que incluye archivos .mp3 de los sonidos mencionados o descritos más relevantes para esta investigación:

https://drive.google.com/drive/folders/18Qb9EK9ARne64_K0ngUoCwfgakyxkS3?usp=sharing

Los sonidos están enumerados con una letra inicial, que se encuentra en el superíndice del sonido cuando es mencionado en el texto y se ordena alfabéticamente, se sugiere escuchar los sonidos a la par en la que van apareciendo en el texto.

REFERENCIAS:

1. *Bambi* (1942). Walt Disney.
2. Barrier, M. (2009) *Hollywood Cartoons: American Animation in its Golden Age*. Amazon.com. Citado en: Nottingham University Review.
3. Beauchamp, R. (2005), *Designing Sound for Animation*.
4. CJ the X. (2021) *Objectively Bad Art*. YouTube.com.
5. Disney. (2011) *The Making of Bambi: A Prince is Born*. Bambi Blu-Ray
6. Disney (2008) *Wall-E Animation Foley and Sound Design*. Wall-E DVD release.
7. *Fantasia* (1940). Walt Disney.
8. Finan, K. (2015) *The history of animation sound*. Boom Box Post.
9. Finch, C (1995). *The Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdom*.
10. Grande, V. (2020, 28 junio). *Glosario cómico: Slapstick*. Cursodehumor.com
11. Kenney, M., (2018) *La Postproducción De Audio En Cine De Animación: Breve Estudio De La Película Wall-E*. Universidad de Sevilla
12. Konigsberg, I. (2004) *Diccionario técnico Akal de Cine*.
13. *Looney Tunes* (1930). Warner Bros.
14. Maltin, L. Beck, J.(1987) *Of mice and magic : a history of American animated cartoons*. Archive.org
15. Polsson, K. (2022) *Chronology of the Walt Disney Company*. kpolsson.com
16. Robbins, K. (2022) *Most Commonly Used Cartoon Sound Effects*. Voices.com
17. Smith, D (circa 2000). *Steamboat Willie*. The Walt Disney Company Archives.
18. S/n (2020) *14 Fun Facts About the Unique Sounds in WALL•E*. news.Disney.com
19. S/n (2008) *Warner Bros. Studio biography*. AnimationUSA.com. Archivado en 2017.
20. *Sound effects wiki*. soundeffects.fandom.com
21. Sperling, C. (1998) *Hollywood be Thy Name: The Warner Brothers Story*. The University Press of Kentucky.
22. *Steamboat Willie* (1928). Walt Disney
23. Taberham, P., (2018) *A General Aesthetics of American Animation Sound Design*. The Arts University Bournemouth.
24. *The 15th Academy Awards (1943) Nominees and Winners*. Academy of Motion Picture Arts and Sciences
25. Thomas, B. (1990) *Clown Prince of Hollywood: The Antic Life and Time of Jack L. Warner*. Archive.org
26. Thomas, B. (1997) *Disney's Art of Animation: From Mickey Mouse to Hercules*. Archive.org
27. Vera, M. (2019) *Línea de Tiempo de la historia de la animación (1900-Presente)*. Sutori.com
28. *Wall-E* (2008). Pixar