

## **Tesis Doctorado FADU-UBA**

---

**Gustavo Fabián COSTANTINI**

**DOCTORANDO**

---

**Claudio Guerri (Universidad de Buenos Aires)**

**DIRECTOR**

**Michel Chion (Universidad de París III)**

**CODIRECTOR**

---

**TÍTULO DE LA TESIS**

**El diseño de sonido y sus posibilidades de producción de  
sentido en el campo de la audiovisión**

---

## Índice analítico

---

### I. Agradecimientos, 9

### II. Cómo leer esta tesis, 11

1. Sobre los antecedentes de investigación que originaron la tesis, 11
2. Sobre la naturaleza del objeto de estudio de este trabajo, 11
3. Schaeffer, Chion y el abordaje semiótico peirceano, 12
4. Sobre la naturaleza panorámica de esta tesis, 14
5. Sobre la originalidad de los casos analizados, 15
6. Diseño y *audiovisión*: la complejidad del signo sonido y la escucha, 16
7. Sobre el lugar de la música en esta tesis, 18
8. Sobre el criterio de selección de los casos analizados, 19
9. Sobre las ilustraciones y fotogramas reproducidos en la tesis, 20
10. Sobre las referencias bibliográficas, 21

### III. Introducción, 23

### IV. Hipótesis, 26

1. Ilusión audiovisual y estrategias de análisis, 27
2. La imagen como *primeridad*, el sonido como *valor añadido*, 28

### V. Marco teórico, 30

1. Aproximación crítica a lo indicial en el audiovisual, 30
2. Del signo en Peirce al nonágono semiótico, 32
  - El signo Sonido en Schaeffer, 34
  - El signo Sonido en Guerri, 34
  - El signo Sonido según nuestro enfoque, 35
  - Parámetros del sonido, 36
3. Lo sonoro y la escucha: de Schaeffer a Chion, 41
4. Acusmática y filosofía analítica: el estatuto lógico del sonido, 43
5. Modos de la escucha: Schaeffer y Chion de lo diádico a lo triádico, 46
  - ¿Tres o cuatro escuchas?, 46
6. La clasificación de Schaeffer, 47
7. El planteo de Schaeffer/Chion, 50
  - La música y las tres escuchas en clave lógica relacional, 53
  - Las tres escuchas: ¿hay lugar para otras?, 57
8. *Audiovisión* y diseño de sonido, 59

## Capítulo 1. El Diseño de Sonido, 62

1. El diseño de sonido en la industria audiovisual, 62
2. Manipulación de los sonidos y la producción de sentido, 63
  - La construcción y manipulación de la radio en *Zodiac*, 63
3. Evolución de los soportes y la posibilidad del diseño, 66
  - Diseño de sonido *avant la lettre*, 73
4. Tradiciones del diseño de sonido, 80
  - Los aportes de Walter Murch y Ben Burtt, 81
5. Alcances del diseño de sonido, 85

## Capítulo 2. La Audiovisión, 88

1. La *audiovisión*, percepción y recepción, 88
2. Redefinición del análisis audiovisual, 89
3. Alcances de la incidencia del sonido en el audiovisual, 91
4. La *audiovisión* desde el enfoque peirceano, 93
5. Efectos cognitivos y condiciones de recepción en la *audiovisión*, 96
  - Imantación espacial del sonido por la imagen, 96
  - Auditivos de la vista, visuales del oído, 98
  - Auditivos de la vista, 99
  - Visuales del oído, 100
  - Visuaudición, 100
6. Algunas aportaciones de las neurociencias, 101
  - El efecto McGurk, 101
  - El *Auditory Scene Analysis*, 102
7. La *audiovisión* en juego: análisis de una secuencia de *los pájaros*, 102

## Capítulo 3. Sonido y Materialidad, 113

1. El problema de la materialidad del sonido, 113
2. Materia sonora y timbre en la música y en el sonido audiovisual, 114
  - La música como estructura, gesto y materia, 114
  - Materia sonora, timbre y sensación de materialidad, 114
  - Evolución histórica de la materia sonora, 116
  - Hacia nuevas fronteras de la audición , 118
3. El nacimiento del objeto sonoro, 120
  - Varèse y el objeto sonoro en la composición musical, 120
  - Objeto sonoro en Schaeffer, 121
  - Objeto sonoro en Metz y el pasaje al campo audiovisual, 124

- Objeto sonoro y *fonografía* en Abraham Moles y Murray Schafer, 125
- 4. Materialidad no cosificable, 126
- 5. Efectos cognitivos del sonido vinculados a la materialidad, 127
  - Indicios sonoros materializadores, 127
  - Usos de la voz como materia sonora 'pura', 128
  - Voz como materia en el campo musical, 128
  - Timbres electrónicos como lenguaje articulado, 129
- 6. Audiovisual desde schaeffer: *el exorcista ¿un film concreto?*, 130
- 7. Materialidad sonora en el audiovisual contemporáneo, 140
  - Los elementos clásicos y los industriales, 141
  - Huella material del pasado, 142
  - Soportes como pretexto para el uso texturas sonoras, 143
- 8. Materialidad en el cine de Lucrecia Martel, 145
  - Objetos sonoros y continuidad sonora en *La Ciénaga*, 146
  - Tocar sin tocar: materiales sonoros en *La niña santa*, 152
  - Escucha y acúfenos en *La niña santa* y *La mujer sin cabeza*, 154
  - Espacio y exploración de los sentidos, 156

#### Capítulo 4. Valor Añadido: Sonido y Tiempo, 161

- 1. La noción de valor añadido, 161
- 2. El problema de lo temporal en el audiovisual, 162
  - El tiempo audiovisual en las estructuras sintagmáticas, 163
  - Aceleración y contracción del tiempo audiovisual, 167
- 3. El sonido como temporalizador, 169
  - Sonido es movimiento que necesita del tiempo, 172
  - Los sonidos como objetos no reversibles, 173
  - Diferencia entre aproximación y alejamiento de las fuentes sonoras, 174
  - Imagen como espacio, sonido como tiempo, 175
- 4. Grados y aspectos de la temporalización, 176
  - Animación temporal de la imagen, 176
  - Linealización temporal de los planos, 178
  - Vectorización del tiempo real, 179
- 5. ¿Siempre que hay sonido hay temporalización?, 180

#### Capítulo 5. Valor Añadido: la Voz y la Palabra, 182

- 1. Valor añadido por la palabra, 182
- 2. *Vococentrismo* en la obra de Chion, 183

### 3. *Verbocentrismo*, 183

El texto como estructurador de la visión, 184

Tensiones entre el texto y la imagen, 185

La *redundancia ilusoria* del texto sobre la imagen, 186

### 4. Otros efectos cognitivos y usos de la voz, 188

El anclaje texto-imagen, 188

La voz 'invisible': el *acousmètre*, 190

Poderes del *acousmètre*, 191

La desacusmatización, 192

## Capítulo 6. Localización de los Sonidos en el Espacio Audiovisual, 194

### 1. El problema de la escena sonora, 194

### 2. La pantalla como marco de los sonidos, 195

### 3. Hacia un mapa lógico de los sonidos en el espacio audiovisual, 195

### 4. Sonidos diegéticos y sonidos extradiegéticos, 198

### 5. El lugar del narrador, 199

Voz en *off*, 200

Narradores hipotéticamente 'muertos', 201

Narradores de localización ambigua, 202

Narrador e interacción con otros sonidos, 204

Narrador visualizado, 204

Variaciones actuales sobre el narrador visualizado, 206

### 6. Extradiegético visualizado: los musicales, 207

Personajes y ventrílocuos/intromisiones extradiegéticas, 203

### 7. La tensión entre lo diegético y lo extradiegético: pasajes e interacciones, 208

De música de foso a música de pantalla y viceversa, 209

Música extradiegética e integración con elementos de la escena, 210

Fronteras borrosas entre diegético y extradiegético, 211

Pasaje de la música en el montaje, 212

### 8. Localizaciones de los sonidos respecto de la imagen, 213

### 9. Los sonidos *in*, 214

Sonidos *in* y juego acusmático, 215

### 10. Los sonidos *fuera de campo*, 217

Distintos tipos de sonido fuera de campo, 219

Sonido fuera de campo relativo al punto de vista de la cámara:  
cercano/lejano, 219

Sonido *fuera de campo extenso* o *extensión del fuera de campo*, 220

- Sonido *fuera de campo activo/pasivo*, 224
- Sonido *fuera de campo relativo y absoluto*, 225
- Dinosaurios en *surround*, 226
- 11. Punto de escucha y focalización, 228
  - Diseño de sonido hiperreal, 230
  - Diseño e inserción de *un sonido que nunca estuvo*, 230
  - Focalización y suspensión, 232
- 12. Sonidos *ambiente* o *sonido-territorio*, 233
  - Sonido ambiente, verosímil y perspectiva sonora, 233
  - Sonido ambiente: alcance y perspectiva sonora del territorio, 234
  - Evolución técnica y complejización progresiva del ambiente, 235
  - Tratamiento técnico del sonido ambiente , 236
  - Worldizing* y la influencia de *I am sitting in a room*, 236
- 13. Elementos de la puesta sonora, 241
  - Elementos de la puesta sonora como proyección mental, 242
- 14. Sonidos internos subjetivos, 243
  - Sonidos internos subjetivos *mentales o imaginarios*, 244
  - Cartas, 245
  - Imaginación musical, 245
  - Casos curiosos de interno subjetivo mental en el cine clásico, 247
  - Nuevamente: ¿voz interna o narrador?, 248
  - Interno subjetivo mental e interacción con lo extradiegético, 248
  - Interno subjetivo mental y sonido *surround*, 249
  - Sonidos internos subjetivos de *punto de escucha*, 249
  - Subjetivas visual y sonora coincidentes, 250
  - Pasaje de escucha 'objetiva' a subjetiva, 251
  - Sonido interno subjetivo y *lo siniestro*, 252
  - Sonidos internos subjetivos que reproducen el *estado de la escucha*, 254
  - Representación del estado de la (no)escucha, 254
  - Aturdimiento y estado de shock, 255
  - Afecciones neurológicas y acúfenos, 256
- 15. Sobre la asimetría de la cámara subjetiva y el sonido subjetivo, 257
- 16. Sonidos internos objetivos, 260
  - Palpitaciones, 261
  - Respiraciones, 262
- 17. Sonidos *on the air*, 263
  - Transmisiones de radio y noticias, 264

- Dispositivos de intercomunicación, 265
- Sonido *on the air* en el documental, 267
- Llamadas telefónicas *on the air*, 268
- Sonido *on the air* como sonomontaje autónomo, 269
- 18. El espacio *off*, 270
  - Música de foso (y música de pantalla), 270
  - Sonidos *off* propiamente dichos, 271
  - Relojes y latidos, 272
  - Entre el sonido *off* y el sonido interno subjetivo, 273
  - Sonido *off* como proyección mental del personaje, 278
  - Puntuaciones extradiegéticas, 279
- 19. Representación gráfica de las localizaciones de los sonidos, 280
- 20. Casos complejos. Localización ambigua de las fuentes sonoras en *Érase una vez en América*, 281

## Capítulo 7. Sonido y Montaje, 285

- 1. La imposibilidad de unidades equivalentes entre imagen y sonido, 285
  - El plano visual y el 'plano sonoro', 286
  - Montaje sonoro inaudible o notorio, 287
- 2. Lógica interna o externa del flujo sonoro, 288
  - Efectos unificadores de la disposición de los sonidos, 289
  - Overlappings* como recurso narrativo, 290
- 3. La convergencia de sonido e imagen: la *síncresis*, 291
  - La noción de *síncresis* en Chion, 291
  - Tipos de *síncresis*, 291
  - El punto de sincronización, 292
  - Punto de sincronización evitado, 296
  - La *síncresis* amplia, 297
  - Síncresis amplia* y contrapunto, 299
  - Las puntuaciones: diegéticas y extradiegéticas, 300
- 4. Montaje y *raccords* temporales, 301
  - Raccord* sonoro: simultaneidad temporal, 302
  - Flashbacks* sonoros, 302
  - Flashback* sonoro como explicación de lo sucedido, 302
  - Flashback* sonoro como recuerdo, 304
  - Flashback* sonoro en el límite con el *overlapping*, 305
  - Flashforwards* sonoros, 306

*Raccords* sonoros como factor de continuidad, 307

*Raccord* aparente y sustitución sonora, 308

## Capítulo 8. Música en la *Audiovisión*, 309

### 1. La música a la luz de la filosofía analítica y más allá, 310

Expresión, representación y comprensión en música, 312

Transparencia, cita e inclusión en música, 317

Músicas hipercodificadas e indicialidad, 317

### 2. Meyer y la estructura discursiva de la música: hacia un análisis auditivo y gráfico, 318

Música como estructura discursiva, 319

Música como información, 321

Kröpfl, Aguilar y nuestro análisis auditivo y gráfico, 322

Relaciones horizontales y verticales en el análisis gráfico, 325

Nuestra propuesta de traslación al campo audiovisual, 325

### 3. Funciones de la música en la audiovisión, 329

Música como ambiente, música funcional, 330

Música absorbida por un contexto, 331

Efecto anempático de la música, 331

Efecto anempático y horror, 332

Música incidental y *underscoring*, 333

*Mickeymousing*, 333

Música informativa, 334

Contrapunto, contrapunto didáctico y disonancia audiovisual, 336

Música empática, 341

### 4. Análisis de la escena de la ducha de *Psicosis*, 342

La complejidad del efecto empático, 346

Asociaciones estilísticas: expresionismo visual y musical, 347

Efecto empático de la música en el mundo narrado, 348

El efecto empático no es un reflejo pavloviano, 348

Números musicales como despliegue argumental, 349

### 5. Música preexistente: supervisión musical, 349

Supervisión musical y planteo rítmico, 351

Conclusiones, 353

Bibliografía citada y específica, 361

Bibliografía general, 370

Filmografía, 375

Glosario, 381

## I. Agradecimientos

---

En primer lugar, quiero agradecer a Michel Chion quien me ha abierto las puertas del fascinante mundo de lo sonoro en el campo audiovisual. Tomar contacto con su obra y su persona ha sido algo transformador. Su generosidad para conmigo representa una deuda que me será muy difícil compensar.

Agradezco a Claudio Guerri sus aportes metodológicos que le han dado fundamento y solidez a lo que tratamos de probar en esta tesis. También por su amistad y su incansable voluntad de trabajo.

A la Comisión de Doctorado por su paciencia y guía para la realización de esta tesis.

A Cristina Voto y Martín Acebal por su ayuda en el desarrollo de las herramientas de investigación y la búsqueda de los términos más apropiados para esta tesis.

A Walter Murch por su generosidad desinteresada y por proveer mucho material para esta tesis.

A Larry Sider y Diane Freeman por invitarme a participar de The School of Sound y abrirme las puertas para dar clases, *workshops* y conferencias en el Reino Unido, Dinamarca y Alemania. A Larry Sider y Marco Zigiotti por ser los primeros editores de mis publicaciones en el Reino Unido.

A Roberto Doberti por sus observaciones respecto de mis intervenciones en sus iluminadores seminarios. A Rafael Iglesia por su entusiasmo respecto de la noción de *materialidad no cosificable*. A Marta Zátonyi por su interés en mis trabajos de investigación, y por la profundidad de sus abordajes teóricos.

A Graciela Sarti por su amistad y el seguimiento atento de las etapas de realización de esta tesis.

A Eleonora Rapan, colega indispensable, compañera de largas discusiones, y lectora crítica y lúcida de todos los temas desplegados en la tesis y en las clases compartidas.

A Mabel Pitto Trozzoli por su calidez y su preocupación por el detalle.

A Silvio Fischbein por haber sido artífice de mi ingreso a la FADU y a la querida Carrera de *Diseño de Imagen y Sonido*, y por haber sido responsable de muchas de las visitas de Michel Chion a nuestro país.

A mis colegas y estudiantes de la Carrera de *Diseño de Imagen y Sonido* por el estímulo de mejorar y hacerme pensar una y otra vez sobre los casos contemplados en estas páginas.

A Luis Jorge Carbone por el sostén de siempre.

A la memoria de Luis Carbone y Orlanda Verini que siempre apoyaron todos los proyectos y anhelos.

*A Maia, el sonido más hermoso*

## II. Cómo leer esta tesis

---

### 1. SOBRE LOS ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN QUE ORIGINARON LA TESIS

Esta tesis representa el resultado no solo de los años de investigación encuadrados en el programa del doctorado de la Universidad de Buenos Aires, sino que lleva desde las primeras inquietudes, casi veinte años de trabajo. Esto comienza a tomar forma cuando en 1999 comenzamos a trabajar en la cátedra *Sonido 2*, dentro de la Carrera de *Diseño de Imagen y Sonido* en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, de la Universidad de Buenos Aires. Dentro de los programas de investigación cabe destacarse el *Proyecto Cátedras*, en el cual *Sonido 2* participó.

Dentro de las clases –y a partir de allí en otros cursos y cátedras a nuestro cargo– comenzaron a ensayarse muchos de los casos que hoy ilustran esta tesis. Algunos manifestaron desde el inicio su potencialidad para el análisis del rol del diseño de sonido en la producción de sentido en el audiovisual; otros fueron relevantes para comprender el funcionamiento de la *audiovisión* –tal como la postula Michel Chion en sus trabajos–; finalmente, otros fueron siendo descartados y reemplazados por otros que fueron demostrando su potencialidad para la comprensión más acabada de estos problemas.

### 2. SOBRE LA NATURALEZA DEL OBJETO DE ESTUDIO DE ESTE TRABAJO

El *diseño de sonido*, al que nos referiremos todo el tiempo en esta tesis, es en realidad un objeto un tanto esquivo. Esto sucede porque es a veces difícil determinar quién lo ha realizado, si es un *diseñador de sonido* que lleva ese título dentro de una producción audiovisual, si se lo ha planteado desde la propuesta narrativa y de la puesta en escena del realizador, o si proviene de algún otro colaborador dentro del trabajo audiovisual.

A veces el diseñador de sonido está presente, pero bajo otro nombre –por cuestiones de la industria, sea por la historia misma de los equipos de trabajo y el nombre de cada eslabón, sea por planteos gremiales como sucede en Estados Unidos– como puede ser el

de ‘director de sonido’, ‘sonidista’ a secas, y dentro de la industria internacional figuras como el *supervising sound editor*, el *re-recording mixer* o cualquier otra designación semejante que atañe a las incumbencias del diseñador de sonido. En todo caso, lo que nos importará aquí es la existencia de decisiones sobre el rol de lo sonoro en la producción audiovisual, su incidencia en la producción de sentido, y no nos importará necesariamente quién ha sido el que ha realizado la tarea, sino la preocupación y el valor académico y proyectual que tiene la una operación de diseño significativa, el poder acotarla dentro de la totalidad, y el poder valorar el efecto o resultado de dicha operación. De todos modos, cuando la información ha estado disponible, hemos indicado quién ha ejercido como diseñador de sonido. En muchos casos, responsabilizamos a los realizadores por las ideas, dado que en definitiva son ellos los responsables finales de las propuestas estéticas presentes en las obras.

La *audiovisión*, como percepción compleja e indivisible propuesta por Michel Chion –codirector de esta tesis de doctorado– será tratada en el capítulo 2 y estará presente como elemento subyacente en todos los demás capítulos, ya que su funcionamiento ha sido considerado en todos los análisis de casos realizados, y es lo que en muchos de los casos ha determinado las estrategias para la obtención de resultados originales.

### 3. SCHAEFFER, CHION Y EL ABORDAJE SEMIÓTICO PEIRCEANO

Como punto de partida y referencia, comenzamos analizando estas cuestiones desde las obras teóricas de Chion. Pero esta tesis no ha tratado únicamente de ilustrar o repetir las teorías de Chion. Nuestro trabajo ha sido el entrecruzamiento y discusión de muchas de sus ideas con otros autores y con nuestras propias ideas y aportes, que ha extendido los alcances de la *noción de audiovisión* a lo propuesto por el *diseño de sonido* en las producciones audiovisuales. Los nombres de Christian Metz, Rick Altman, Walter Murch y otros autores y diseñadores de sonido forman parte de un corpus que creemos exhaustivo, más allá de que muchas veces no insistamos con ciertos nombres como insistimos con lo planteado por nuestro codirector.

La propia figura de Michel Chion tiene el antecedente de los notables aportes de Pierre Schaeffer, que es en gran parte uno de los nombres rectores de nuestro enfoque, y al que no dejaremos de citar incontables veces. Creador de la *música concreta*,

responsable de áreas de reflexión como la *Acusmática* y la *Aculogía*, Schaeffer ha sido en el siglo XX unas de las figuras más relevantes para el pensamiento sobre lo sonoro, y su influjo no deja de iluminarnos.

Gran parte de las estrategias para la obtención de resultados –o bien el fundamento u organización lógica de los temas– tiene que ver con la Semiótica de tradición peirceana, sobre todo a través de los aportes de Magariños de Morentin y de Claudio Guerri, director de esta tesis. La Semiótica de Peirce, de base lógica y relacional, es nuestro punto de partida metodológico, pero deben considerarse además las relecturas y aplicaciones de Peirce en el contexto teórico del diseño, donde las tricotomías y correlatos peirceanos devienen Forma –*primeridad*–, Existencia –*segundidad*– y Valor –*terceridad*– a la luz de lo planteado por Magariños de Morentin (1984), y los nueve aspectos del signo peirceano que se contemplan como el *Nonágono Semiótico* (Guerri 2014) que, a su vez, permiten su interacción para la obtención de las diez clases de signos derivados, también planteadas por Peirce (CP 1931-58).

Sin embargo, debemos aclarar que esta tesis no se trata de una Semiótica del diseño de Sonido o una Semiótica de la audiovisión. Tratamos con herramientas de la Semiótica para realizar un cruce con los aportes teóricos de Chion y darle una organización lógica y relacional. Muchas veces debemos seguir las estrategias propuestas por Chion (1991) para la obtención de ciertos resultados, y luego pensar la lógica que los gobierna. Muchas de esas estrategias son de base empírica, y han partido de la experimentación con escenas y secuencias audiovisuales analizadas con y sin los sonidos, para determinar la incidencia de lo sonoro en nuestra recepción. En muchos casos, estas estrategias fueron trabajadas en nuestras clases de grado y posgrado tanto en Argentina como en el extranjero<sup>1</sup>. Chion

---

<sup>1</sup> En la Argentina en la asignatura *Sonido 2* de la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido, FADU, UBA; en *Diseño de Sonido y Musicalización* y en el seminario de maestría *Montaje, Sonomontaje y Montaje Sonoro* de la Universidad del Cine; en *Sonorización y Musicalización de Imágenes* de la Lic. en Artes Electrónicas, y en el *Taller sonoro* de la Maestría en Periodismo Documental de la UNTreF; en *Psicología de la Imagen y el Sonido*, de la Lic. en Audiovisión de la UNLa; en *Sonido e Imagen* en la Lic. en Composición con medios electroacústicos de la UNQui. En el extranjero, en las clases de grado y *workshops* de la London Film School, en la University for Creative Arts, en las clases de las MA en la Universidad de Londres –Royal Holloway y Goldsmiths– y en la National Film and Television School (Reino Unido); en la MA *de Sound Design* de la International Film School de Colonia (Alemania); en las clases de grado de *Sound Design* de

ha desarrollado una metodología tanto en sus clases en la Universidad de París III, así como en sus famosos cursos de grado y posgrado en diversas universidades del mundo. Parte de esa metodología original está presente en *La audiovisión* (Chion 1991 [1993: 173-197]), donde realiza una introducción a una nueva aproximación al análisis audiovisual. Este tipo de análisis audiovisual de base que se ha aplicado en esta tesis, para luego cruzar con las herramientas de la Semiótica peirceana, en particular el nonágono semiótico (Guerra 2014), y nuestras propias interpretaciones.

#### 4. SOBRE LA NATURALEZA PANORÁMICA DE ESTA TESIS

Dado que esta tesis habla sobre los aportes del diseño de sonido en el audiovisual y sobre su implicancia e incidencia en la producción de sentido –siempre en el marco de la propuesta schaefferiana de reflexión sobre lo sonoro, y la chioniana en cuanto a la existencia y funcionamiento de la *audiovisión*–, esta tesis es de tipo panorámico y no se restringe a un período y a una nacionalidad específicos. Sin embargo, podemos señalar que la mayoría de los casos pertenecen al campo del cine narrativo y de ficción, y que son parte de una producción audiovisual industrial –a veces independiente, pero casi siempre de difusión amplia–. En pos de facilitar el acceso a los materiales audiovisuales empleados en la tesis –como ha sido también el objetivo en las clases de grado y posgrado– hemos recurrido, en lo posible, a ejemplos conocidos o accesibles dentro de la producción audiovisual, y en casi todos los casos, disponibles en formatos asequibles comercialmente o en las plataformas de Internet. En el apartado –más abajo– sobre el criterio de selección de los casos analizados damos cuenta más detallada de esta cuestión.

---

la European Film College, y en la MA de la National Film School (Dinamarca); en los *workshops* y clases de grado en la Carrera de *Diseño de Sonido* de la Universidad ORT, y en las *master classes* de la Universidad John Cabot Roma (Italia) y la Universidad de La República (Uruguay).

## 5. SOBRE LA ORIGINALIDAD DE LOS CASOS ANALIZADOS

Cabe señalar que los numerosos análisis de casos aquí presentes, salvo indicación, son todos originales nuestros, como lo fueron para nuestras clases y lo son ahora para esta tesis –aun aquellos sobre los que se ha trabajado en diversas oportunidades, pero con otras orientaciones, enfoques y resultados– y han sido en su mayoría probados en nuestras clases, planteados en comunicaciones o *papers* en congresos en encuentros nacionales e internacionales, antes y durante el desarrollo de la investigación que dio origen a esta tesis. Aun cuando algunos de estos casos son conocidos o mencionados por razones diversas, creemos que lo que estamos señalando aquí no ha sido considerado de la misma manera fuera de esta tesis.

Un ejemplo concreto de esto es nuestro análisis de la secuencia de apertura de *M, el vampiro de Düsseldorf* (Fritz Lang, Alemania, 1931), que se presenta en el capítulo 1, donde se da cuenta de las características específicas de los sonidos, los procesamientos a los que fueron sometidos, e incluso la constitución de *leitmotifs* a partir de la conexión de la música y el silbido del asesino. Por su carácter fundacional en cuanto al cine sonoro, esta secuencia ha sido analizada muchas veces. Sin embargo, los sonidos suelen ser enumerados sin una explicación detallada y técnicamente precisa de sus características, ni tampoco se da cuenta de su inscripción en una lógica más abarcativa. Entre estos análisis ya veremos el de Vicente Sánchez Biosca (1994), que adolece justamente de enumerar los sonidos sin otra consideración que su presencia en la secuencia, relacionándolos sí con una teoría personal de la metáfora audiovisual que se basa fuertemente en las imágenes –y tomando al sonido como un ‘accidente’ de esas imágenes–.

Nota: si bien en el campo audiovisual casi no existe el ‘fílmico’, seguimos hablando de *film* al referirnos a películas contemporáneas aun cuando hayan sido ‘filmadas’ con medios digitales. Es corriente ver el crédito de ‘un film de’, más allá de la forma en la que ese *film* fue rodado. Por lo tanto, siempre hablaremos ya de ‘película’ o ‘film’ como sinónimo de largometraje audiovisual. En algunos casos, sí se indicará si se trata de una serie, o serie animada, pero *film* será entendido siempre en el sentido antes mencionado.

## 6. DISEÑO Y AUDIOVISIÓN: LA COMPLEJIDAD DEL SIGNO SONIDO Y LA ESCUCHA

En algunos capítulos la incidencia del diseño de sonido será más notoria –como por ejemplo cuando hablemos de la localización de los sonidos en el espacio de representación audiovisual– y en otros lo será la audiovisión –como en el caso de la incidencia del sonido en cuanto a la percepción del tiempo y la temporalización por parte del sonido–. Pero más allá de esa dominancia aparente, estaremos frente a operaciones de diseño donde la manipulación de los sonidos es lógicamente un acto intencional, a la vez posibilitadas por los alcances de una *audiovisión*, una recepción compleja de esos estímulos sonoros que presenta cualidades que regulan, de alguna manera, su incidencia en la percepción general del audiovisual y la generación de producción de sentido.

### *Sonido*

Dentro del marco teórico se analiza la complejidad del signo *Sonido*. En términos generales, éste puede pensarse a partir de la tríada que involucra a la *Música*, al *Ruido* y a la *Palabra* (Guerri 2014: 51). Todos son sonidos, pero dentro del esquema lógico cada manifestación tiene un estatus particular. Si bien daremos cuenta de todas las manifestaciones del Sonido, el aspecto preponderante será el de las características *indiciales*, y el de las intrínsecas, *materiales* de cada uno. Por eso, podríamos decir que todos serán tratados primeramente como el *sonido de algo*, como un *indicio* o *causa* de algo a la que el sonido remite o evoca; luego como un *objeto sonoro material* que merece ser descripto y analizado intrínsecamente; finalmente, como portador de alguna posibilidad semántica. Esto quiere decir apelaremos principalmente a dos escuchas, la *causal* y la *reducida*, y en una siguiente instancia analítica, a la escucha *semántica*.

### *Sonido-ruido, Sonido-causa*

El primer tipo de *escucha* es –como ya veremos en el marco teórico– la que se preocupará por el *sonido-ruido* o *sonido-causa*, como un indicio que remite a una fuente y que por consiguiente busca la articulación con aquello a lo que quiere remitir. Podríamos decir que en principio todo lo que escuchemos en un audiovisual puede ser tomado como si fuese un *sonido-ruido* dentro de nuestro esquema lógico –el que se desarrollará en el marco teórico–.

Tanto la palabra como el concepto de *ruido* suele ser pensado peyorativamente y suele referir a una suerte de resto, de mero accidente acústico de una cosa. Aquí lo tomaremos en su verdadera dimensión y complejidad, y hablaremos de él a través del término *sonido*, o bien el de *sonido-ruido*.

Por razones históricas y de usos del lenguaje, nunca se habla de *diseño de ruido*, sino de *diseño de sonido*, pero muchas veces se está operando sobre el *ruido* como *material* en un sentido amplio, y sobre toda manifestación audible como una *materia sonora*, a la vez indicial, referencial.

#### *Sonido-materia, sonido en sí mismo*

La segunda *escucha*, la *reducida*, es la que justamente contempla al sonido como un objeto material –aunque ya veremos que se trata de un objeto de *materialidad no cosificable*–, portador de características intrínsecas, *cualidades materiales*, *timbre*, *textura*, etc. Esa aproximación de la escucha nos permitirá otras lecturas del sonido, sobre todo cuando estemos frente a alguna manifestación cuya fuente no sea reconocible; o bien cuando se destaquen ciertos aspectos –el sonido en sí mismo, el sonido desde una escucha atenta a lo estético– por sobre el reconocimiento de su causa, o de ser solo una mera fuente.

#### *Sonido-voz, sonido-palabra*

Por último, aplicaremos la escucha *semántica*, la que refiere al reconocimiento de un código reconocible, de un texto, y de una producción de significado específica.

En este punto tenemos que hacer una distinción entre lo que sería el significado propio de, por ejemplo, un texto dicho por un personaje, y la producción de sentido de la incidencia de la voz que porta dicho texto. En esta tesis, el análisis de los textos no será el centro, aunque sí remitiremos a él muchas veces para poder realizar una lectura completa y compleja de las escenas que la ilustran. Pero nos importa plantear que fundamentalmente estaremos hablando más de los objetos sonoros *sonido-ruido*, *sonido-música*, *sonido-voz/palabra*, y no tanto del texto hablado y de lo compositivo de la música, que no es una problemática del *diseño de sonido* y que muchas veces se confunde con él.

La Palabra estará presente como *palabra hablada*, ya que su incidencia en el campo audiovisual como *texto* es múltiple y excede los alcances de esta tesis. Hablaremos de ella para señalar ciertas articulaciones con la imagen, para observar su consideración desde la *audiovisión*, y para delimitar su incidencia en el diseño de sonido. Estará presente como

producto de una voz cuyas características, procesamiento y tratamiento sí participa del diseño de sonido.

## 7. SOBRE EL LUGAR DE LA MÚSICA EN ESTA TESIS

La Música, si bien tendrá un tratamiento desarrollado en un capítulo, estará presente en aquellos casos en los cuales su articulación esté relacionada con el diseño de sonido en general, o bien como antecedente para la consideración de nuestra noción de *materialidad no cosificable*. Como objeto autónomo y no ‘diseñable’ –al menos de la misma manera que el resto de los sonidos de un audiovisual–, la *música* ameritaría una investigación propia, la que consideraremos en una instancia futura. Su complejidad compositiva<sup>2</sup>, su historia, los géneros y estilos, etc., exceden los límites de esta tesis.

De todas formas, será considerada como un objeto sonoro que puede disponerse en una escena o secuencia, siguiendo una determinada lógica de articulación, y en tal sentido, ahí sí será competencia del diseño de sonido, que le da un lugar y una posibilidad de producción de sentido. Lo que debe quedar establecido es que el *diseño de sonido* no se ocupa de componer la música, sino de disponer de ella, de hacerla presente o ausente en un determinado lugar de la obra y de una determinada forma.

Por momentos, podremos señalar que en el tratamiento del *sonido-ruido*, el *diseño de sonido* podrá manipular los materiales sonoros con una aproximación musical. Esto es lo que nos ha enseñado la *música concreta*, al trabajar con materiales sonoros pregrabados, los que son manipulados y dispuestos en una nueva configuración, respondiendo a inquietudes estéticas. En tal sentido, el diseño de sonido se acerca a la composición de la *música concreta*, y es clara su influencia en cuanto a la articulación y encadenamiento de los sonidos, tratando de constituir algo más que una mera sucesión de ruidos.

---

<sup>2</sup> En el capítulo 8 sí reconoceremos y delimitaremos lo *discursivo* de la música, y allí podremos referir a algunos aspectos implicados en lo compositivo, pero no nos ocuparemos del trabajo del compositor.

## 8. SOBRE EL CRITERIO DE SELECCIÓN DE LOS CASOS ANALIZADOS

Dado que esta tesis se plantea como panorámica y no se restringe a un período y nacionalidad específicos, la selección de casos responde a diversas necesidades y busca cubrir las diversas problemáticas tratadas.

En principio, Chion propone en diversos trabajos (Chion 1982; 1985; 1988; 1991; 1999; 2004) el análisis de casos de diversas cinematografías y períodos que tomamos en cuenta como modelo a seguir; pero también sus sugerencias como codirector de esta tesis. En sus abordajes se trata de cubrir diversos períodos y nacionalidades dentro de un espectro muy amplio, que tiene que ver con la problemática de sus trabajos y no necesariamente con el diseño de sonido, pero sí con la temática de la incidencia de lo sonoro en el audiovisual. Siguiendo ese modelo, hemos tomado en consideración otros momentos no analizados por Chion de esas mismas obras, o bien otras obras de los mismos directores, lo que nos ha aportado casos interesantes aprovechando lo ya allanado por las investigaciones de nuestro codirector.

En segundo término, y a partir de la gestación del crédito de *Sound Design* –Diseño de Sonido– y *Sound Designer* –Diseñador de Sonido– en la industria cinematográfica estadounidense, hemos realizado un recorrido en bases de datos –tales como la *Internet Movie Data Base*– sobre las obras que cuentan con un diseñador de sonido específico, o bien con un responsable de las mismas incumbencias bajo otro nombre –como ya señalábamos respecto, por ejemplo, del *supervising sound editor*–. Esto nos ha guiado hacia obras en las que el sonido tiene una participación que excede la de los usos típicos de inteligibilidad de los diálogos, verosimilitud de los ambientes y aplicación de música extradiegética que refuerza la acción dramática.

En tercer lugar, hemos realizado una exhaustiva pesquisa bibliográfica sobre lo sonoro en el audiovisual, lo que también nos ha aportado numerosas referencias a la importancia de autores y obras específicas que tomamos en consideración. De ello se ha extraído un corpus muy vasto de obras que nos han deparado diversos casos en los cuales el sonido tiene una participación activa en la producción de sentido, como siempre, más allá de la mera presencia del sonido como causa o índice, tratando de encontrar casos que operen sobre lo simbólico y, por lo tanto, sobre el *interpretante*.

Por último, hemos retomado –además de los casos que hemos probado y testeado en nuestras clases– muchos de nuestros análisis ya discutidos en diversos *papers* y publicaciones nacionales e internacionales. Sobre todo aquellos que han constituido

secciones de reflexión sobre lo sonoro en el audiovisual, como es el caso de nuestros dieciocho artículos mencionados en la bibliografía presentes en la revista especializada inglesa *Filmwaves*, en la cual se desarrolló la sección denominada *Kinopraxis*. También los artículos publicados en *The Soundtrack* y *The New Soundtrack*, revistas que se convirtieron en verdaderos foros de reflexión, y en los cuales no sólo participamos con la escritura de artículos, sino además como miembros del comité editorial<sup>3</sup>. De allí se han incorporado los que, creemos, constituyen hallazgos vinculados a lo sonoro en el audiovisual, sobre todo en el cine; pero también la participación en esas publicaciones en el comité editorial ha dado pie a la discusión de muchos de los problemas de lo sonoro en el audiovisual contemporáneo. De alguna manera, esto también se ha hecho eco de los foros de discusión del galardonado sitio web [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org), en el cual a través de la *sound-article-list* se discutieron ideas de diseño de sonido y se establecieron obras de referencia, y criterios de trabajo y análisis.

Dado el desarrollo del diseño de sonido en los Estados Unidos, no es ilógico que un gran número de casos de películas y series tenga esa procedencia. Como explicaremos en el capítulo 1, dedicado al diseño de sonido, fue en esa cinematografía donde emergió el crédito y la incumbencia del diseñador de sonido, y de esa manera se han desarrollado tradiciones que trazan diferentes aproximaciones a su incidencia en una obra audiovisual.

## 9. SOBRE LAS ILUSTRACIONES Y FOTOGRAMAS REPRODUCIDOS EN LA TESIS

Para ejemplificar diversos casos de diseño de sonido o algún aspecto particular de la audiovisión, los mismos serán citados en el texto principal, muchas veces acompañados por imágenes de los audiovisuales de donde proceden. Cuando trabajemos ejemplos con cierto desarrollo y que ilustran un determinado tema o aspecto de un tema, pero de

---

<sup>3</sup> Responsabilidad compartida con figuras tales como Walter Murch, Randy Thom, Michel Chion, Rick Altman, Elisabeth Weis, Gianluca Sergi, Larry Sider, Stephen Deutsch, Roberto Perpignani.

manera más extensa, estarán indentados y presentados con un título propio dentro del apartado del capítulo correspondiente al tema general.

En algunos casos que el fotograma es una ilustración de lo dicho en el texto –y no hay más que uno o dos planos de ese audiovisual– el epígrafe describirá la situación, sin otra referencia. Si se trata de un ejemplo del cual se observan varios planos, el epígrafe incluirá, además de la descripción, el momento de la línea de tiempo que aparece el plano en horas y minutos, por ej.: 1:04:25;, respondiendo –salvo indicación– a la edición en dvd.

El formato de los fotogramas reproducidos responderá al formato de origen. En tal sentido, se podrán ver fotogramas en una relación 1.66/1, 1.85/1 o 2.35/1.

Cuando citemos casos de películas, lo haremos con el nombre con el que se han conocido en la Argentina –de haber tenido estreno o distribución local– o con el título original. Luego se citará entre paréntesis el título original o con el que se conoce al film internacionalmente, el nombre del director, el o los países productores principales, y finalmente el año de estreno. La referencia se hará la primera vez que se mencione la obra, cuando la obra se vuelva a citar, sólo figurará con el título.

En cuanto a las series se consignará el nombre de la serie tal como se la ha conocido en la Argentina, al creador de la serie, el nombre del capítulo y el año del capítulo.

Cuando mencionemos a un personaje, en general plantearemos el nombre del personaje y entre paréntesis el nombre del actor o actriz.

Los títulos se citarán en *itálica*. Los nombres propios de otros alfabetos serán citados en la versión castellana (Chaikovski, Tarkovski).

## 10. SOBRE LAS REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

La bibliografía será citada siguiendo en general modelos establecidos internacionalmente, con el sistema (Autor Año) o (Autor Año: Página) y entre corchetes la edición castellana o edición que fue consultada en esta tesis, seguida del número de página (Schaeffer 1966 [1996: 128]).

De no haber referencia precisa a la página, pero sí a la obra, se dará la referencia de la publicación original (Chion 1991) en lugar de (Chion 1991 [1993]).

Cuando haya más de una publicación citada por autor, se planteará el apellido del autor y los años originales de publicación separados por punto y coma (Chion 1991; 2004).

Cuando haya más de una publicación de un autor en un mismo año, a partir de la segunda publicación comenzará a agregarse a, b, c, etc. (Costantini 2005b). Cuando haya una publicación que tiene más de un volumen, cada uno se citará como I, II, etc., y si se trata de una edición consultada se verá (Mitry 1963 [1998: I, 334]).

Los títulos de los libros estarán en *itálica* y los artículos entrecomillados.

Las citas de textos en otro idioma y que no cuentan con traducción al español, salvo indicación, son de traducción nuestra.

### III. Introducción

---

El *diseño de sonido* sigue siendo un objeto esquivo para la reflexión académica y para la investigación sistemática. En todo caso, es un tema de interés reciente que va creciendo poco a poco, a pesar de que el quehacer del diseño de sonido ya tenga varias décadas de desarrollo –véase capítulo 1–.

A pesar de ser la cinematografía anglosajona una de las más poderosas y la que le ha dado entidad a la noción de *Sound Design*, en la bibliografía inglesa sólo contamos con unos pocos libros sobre el tema. Uno de ellos es del diseñador de sonido estadounidense David Sonnenschein: *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema* (2001). El autor da cuenta de una reflexión sobre su quehacer como profesional, pero da por sentado que lo que él considera respecto de su trabajo es explicación teórica suficiente. Su libro es, fundamentalmente, una guía de *tips* para el trabajo en la industria y no una aproximación académica al tema. Si bien ciertas consideraciones pueden resultar útiles para explorar la mirada propia del medio, el abordaje es insuficiente para una investigación más profunda ya que no cuestiona o siquiera reflexiona sobre la propia naturaleza del término ‘diseño de sonido’, si se trata de un diseño, en qué condiciones, con qué perspectiva y con qué postulados subyacentes realiza sus producciones.

Otro trabajo es el del inglés Andy Farnell, *Designing Sound* (2010), que presenta sí un exhaustivo recorrido por los problemas técnicos que enfrenta el diseñador de sonido, pero claramente orientado hacia la exploración del uso de los soportes tecnológicos, en especial la fabricación de sonidos a partir del uso de un sintetizador o de diversos procesamientos. Una vez más nos encontramos con una serie de cuestiones dadas y sobre supuestos nunca cuestionados, o al menos, donde no están explicitadas sus estrategias de reflexión teórica.

Similar a la aproximación de Sonnenschein, es la de Kahra Scott-James (2018), en la que se trabaja sobre la organización de las etapas del sonido audiovisual –preproducción, producción y posproducción–, la distribución de los sonidos en *stems* o grupos de pistas respondiendo a la lógica de la industria, y ofrece ejemplos y entrevistas que dan cuenta de

muchos aspectos del quehacer del diseñador de sonido desde un lugar eminentemente práctico.

En la literatura alemana han aparecido algunos trabajos interesantes, algunos de ellos cercanos a lo que nos incumbe en estas páginas. Uno es el de Jörg Lensing (2009) *Sound-Design - Sound-Montage - Soundtrack-Komposition: Über die Gestaltung von Filmtönen*. Traductor al alemán de Michel Chion, su trabajo se aproxima a la problemática desde un abordaje teórico que da cuenta de la influencia de *La audiovisión* (1991) y de los estudios sobre el sonido a partir de Schaeffer. De todas formas, el libro hace hincapié en la banda sonora y en la dimensión musical del diseño de sonido, enfoque que lo conecta más con los textos sí profusos sobre la música en el cine.

*Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films*, de Barbara Flückiger (2006), trabaja más sobre la problemática del sonido, como así también lo hace el libro de Benjamin Müller (2012) *Sound-Design im Film: Was versteht man unter modernem Sound-Design im Film und wie funktioniert es?*, aunque con una aproximación un poco más introductoria y general.

Han aparecido también un par de obras en italiano que trabajan sobre la noción de *Sound Design*. Una es *Sound Design: progettare il suono*, de Alberto Morelli y Stefano Scarani (2010), y *Passaggi di Sound Design. Riflessioni, competenze, oggetti-eventi*, de Vittorio Marchetta (2010). El primero está orientado a cuestiones que vinculan el problema del espacio y el uso del sonido, y al tratamiento del sonido en algunas manifestaciones del arte contemporáneo. El segundo, de corte más teórico, indaga sobre la consideración del sonido en el ámbito de la comunicación, y muy interesantemente sobre la morfología del sonido. Sin embargo, nos encontramos lejos de nuestro objeto de estudio, o bien lo que nos interesa en nuestra tesis es tocado de manera parcial.

Existen otras obras que recurren al término *diseño de sonido*, de una manera vaga e inespecífica. En general, son trabajos de carácter introductorio a la práctica del sonido audiovisual sin especificar dónde se realiza un verdadero diseño. Por lo tanto, han sido descartados para su discusión en esta tesis. Uno de ellos es el de Murray Stiller *Sound Design for Filmmakers*, que, si bien apela al diseño de sonido en el título, en realidad nos encontramos frente a una suerte de manual técnico general sobre los distintos aspectos y etapas del sonido audiovisual, pero no da cuenta de operaciones de diseño o de incidencia del sonido en la producción de sentido.

Otros autores como Elisabeth Weis (Weis y Belton 1987) y Rick Altman (1992; 2007) en los Estados Unidos, Gianluca Sergi (2004) en Inglaterra, entre otros, han abordado

algunos aspectos de nuestro interés vinculados a la cuestión general de lo sonoro en el cine o en el audiovisual, con un abordaje académico –creemos– pertinente e interesante para nuestra tesis. En sus trabajos no se habla necesariamente de diseño de sonido, pero sí reflexionan sobre el rol de lo sonoro en el audiovisual y dan cuenta de muchos de los problemas que nos interesan en la tesis.

Pero sin duda han sido los trabajos de Michel Chion los que han planteado una pequeña revolución teórica a partir de su reflexión sobre la incidencia de lo sonoro en el campo cinematográfico y audiovisual. Sus trabajos sobre la voz, el sonido, la música y la palabra en el cine (Chion 1982; 1983; 1985; 1988; 1991; 1995; 1998; 2003) han tomado a estos objetos de estudio de una manera profunda y, a su manera particular, sistemática. Chion, sin embargo, no parte de cero. Por un lado, da cuenta de los trabajos de colegas más arriba mencionados, y por otro, de la influencia insoslayable de los estudios sobre lo sonoro debidos a Schaeffer (1966).

Lo que nos proponemos en esta tesis es dar cuenta de la naturaleza del *diseño de sonido* y su incidencia en la producción de sentido en la producción audiovisual –partiendo de lo cinematográfico como centro–. Pero también de articular ese diseño –vinculado también a un quehacer específico de la industria– con una perspectiva amplia de reflexión que es la brindada por la profusa obra de Chion. En tal sentido, trataremos de profundizar parte de lo ya abordado por Chion, darle una sistematización lógica, y exhaustivamente ejemplificar los casos, dando cuenta de los recursos audiovisuales –figuras discursivas dentro del campo de la *audiovisión*– que un diseñador de sonido o un director sensible a lo sonoro ponen en juego en una obra. A su vez, aportaremos nuestra visión, análisis de casos y perspectivas propias, como sucederá con los sonidos internos subjetivos, con la asimetría en la construcción de subjetivas visuales y sonoras, o sobre el análisis auditivo y gráfico propuesto para el abordaje de la música en el audiovisual.

## IV. Hipótesis

---

Partimos de la premisa de que la *audiovisión* –esa percepción específica e indivisible en la recepción de los audiovisuales– nos obliga a una redefinición del análisis audiovisual y a incorporar lo sonoro, que suele no ser considerado dentro del producto del análisis corriente, y que presenta una incidencia notoria dentro de la producción de sentido. Veremos cómo muchas veces nos encontramos con una serie de apreciaciones referidas a una escena audiovisual y se adjudica a la imagen algo que probablemente fue sugerido por el sonido.

En este contexto, Michel Chion (1991) propone el término *audiovisión* como una *herramienta técnica* y como hipótesis de trabajo para cualquier aproximación a objetos de estudio que presentan articulaciones entre imagen y sonido. Este concepto de *audiovisión* ha sido lentamente incorporado por la academia al punto tal de que hoy existen carreras, incluso en Argentina, donde el término se usa o bien para nombrar la carrera –como es el caso de la *Licenciatura en Audiovisión* de la Universidad Nacional de Lanús–, o bien para plantear asignaturas que trabajan la relación imagen/sonido –como sucede con *Audiovisión en la Carrera de Compositor musical con medios electroacústicos* de la Universidad Nacional de Quilmes, o en la asignatura y en la rama proyectual de *Audiovisión en la Carrera de Artes Audiovisuales* de la Universidad Nacional del Arte–.

Sin embargo, la fama del término *audiovisión* del libro que le da origen (Chion 1991), no debe contentarnos. A pesar de las sucesivas ediciones de este trabajo –continuado además por otros libros igualmente insoslayables (Chion 1995; 1998; 2003) aunque no tan específicos sobre los alcances de la *audiovisión*–, seguimos observando un trabajo de análisis audiovisual que desconoce o no contempla la incidencia de lo sonoro en su justa medida.

Por lo tanto, consideramos que es posible desplegar una serie de recursos teóricos y técnicos para extender lo aportado por Chion hacia un campo más amplio de comprensión y de aplicación. Creemos en tal sentido que debemos vincular una *teoría de la audiovisión* con el trabajo del *diseño de sonido*, que será el encargado principal de sugerir en una realización audiovisual articulaciones complejas entre lo sonoro y la imagen. Pero entendemos que estas articulaciones deben responder a estrategias definidas y a presupuestos teóricos sólidos, que son los que intentamos desplegar aquí.

## 1. ILUSIÓN AUDIOVISUAL Y ESTRATEGIAS DE ANÁLISIS

Podemos comenzar a mostrar algunas de las estrategias de análisis que desarrollaremos a lo largo de la tesis, sobre todo para ilustrar el funcionamiento de lo que podríamos llamar una *ilusión audiovisual*, que está en la base de la *audiovisión* (Chion 1991 [1993: 15-16]). Esto develará la forma en la que el sonido modifica la percepción de la imagen, dando cuenta de los mecanismos perceptivos involucrados en la *audiovisión*.

En una secuencia de *Los pájaros* (*The Birds*, Alfred Hitchcock, EE.UU, 1963) que analizaremos en detalle en el capítulo 2, observamos una clase de música en una escuela de un pueblo llamado Bodega Bay. En la clase, los niños están cantando una canción –con la típica estructura repetitiva de las canciones infantiles que acumulan elementos para ejercitar la memoria–, y la misma es escuchada dentro de la clase, pero también se deja escuchar desde el exterior de la escuela. Melanie (Tippi Hedren) va a buscar a la pequeña Cathy, se asoma a la clase, y sale del aula a esperarla en el patio de juegos que está en el exterior. Desde allí, incansablemente, sentimos la fatiga de la repetición de la canción, pero muchos análisis adjudican esta monotonía a la quietud de la espera. Al no considerar que la repetición es en sí misma una forma de fatiga auditiva que proyecta cierta tensión sobre el espectador, estos análisis recurren a herramientas que explican todo desde los aspectos visuales –o en todo caso, textuales, pero en este caso el único texto es la inocente letra de la canción que se basa mayormente en interjecciones y alocuciones inventadas–. Lo más importante, en este caso, es que, si analizamos la secuencia quitándole el sonido y planteamos las estrategias de aproximación que proponemos en esta tesis, descubriremos que la canción nunca se cantó en la escena y que fue agregada durante las instancias de posproducción. En nuestro análisis explicamos con detalle las razones por las cuales esto fue realizado de esta manera, pero además y fundamentalmente, planteamos de qué forma la canción ha transformado nuestra percepción de la totalidad.

Lo que demuestra esta secuencia, es que la introducción de una canción –que nunca estuvo planteada en el rodaje–, ha modificado toda nuestra percepción y recepción de la misma. La decisión de la inclusión, es lógicamente una estrategia del diseño de sonido, y la incidencia en la nueva producción de sentido –y en la nueva mirada que damos a la imagen– es una consecuencia del funcionamiento de la *audiovisión*.

Creemos, en principio, indispensable observar los alcances de una perspectiva teórica general de lo sonoro, que permita luego detenerse en la presencia e incidencia de lo sonoro en lo audiovisual. Para ello, será necesario recurrir a diversas fuentes que han ido

permitiendo el camino que ha llevado a la consideración y la necesidad de la *audiovisión*. Como ya mencionamos, una de estas fuentes es Pierre Schaeffer (1966) que ha abierto los estudios sobre lo sonoro desde lo acústico hacia lo musical, y desde allí hacia una nueva visión del sonido como objeto. Discípulo de Schaeffer, Chion ha trabajado en esa dirección y la reconstrucción de este camino teórico y metodológico nos permitirá no solamente encontrar más herramientas de trabajo sino además definir qué entendemos por el signo Sonido y, como manifestaciones del Sonido, la Música, el Ruido y la Palabra.

## 2. LA IMAGEN COMO *PRIMERIDAD*, EL SONIDO COMO *VALOR AÑADIDO*

Una de las nociones importantes que hay que mencionar es la de *valor añadido*, noción que Chion (1991 [1993: 16]) acuña para dar cuenta de la transformación operada por lo sonoro al ser acoplado a las imágenes en movimiento. La situación audiovisual postula a un espectador observando hacia una pantalla, el cual se encuentra posicionado en función de ella y no de los parlantes. Chion plantea que la pantalla será siempre el marco de las propias imágenes, pero también de los sonidos. La pantalla será así el continente de las imágenes y de los sonidos, siendo los parlantes la ‘voz’ de la pantalla, y de alguna manera también sus ‘oídos’. Los parlantes serán extensiones de la pantalla y sólo le darán propagación y presencia a los sonidos en función de lo postulado por la imagen. Chion desarrolla en su trabajo la idea fuerte de que la imagen es el marco y de que no hay un “marco sonoro para los sonidos” (Chion 1991 [1993: 70-71]).

De esta forma, la imagen debe estar primero –reforzado esto por la propia historia de los dispositivos que han empezado por una imagen *muda/sorda* y luego por un sonido agregado a ella– y el sonido se comprenderá como *añadido*, y de esa manera, también añadido un *valor* o transformación de la imagen. Ya veremos que esta cuestión de ‘estar primero’ debe ser entendida como momentos de lo analítico –como ocurre con la noción de *primeridad* de Peirce– y no como una sucesión en sentido temporal. El sonido, en contraposición con la imagen, deberá ser entendido como *terceridad*. La *terceridad* es el lugar del *interpretante*, de lo simbólico, y en cuanto al Sonido –siendo una de sus principales manifestaciones la palabra hablada, pero también todo sonido que transforma la imagen– su lugar dentro de un esquema lógico relacional es el de la *terceridad*.

Es muy simple observar este problema en una situación audiovisual muy corriente. Imaginemos que partimos de negro por fundido a la imagen de un paisaje, donde la cámara recorre de izquierda a derecha ese paisaje. Podría tratarse de un lago enmarcado por montañas al cual vamos recorriendo a partir de un paneo realizado por la cámara. Esta imagen nos conduce a la observación de un paisaje natural, pero de pronto comenzamos a escuchar voces cuya procedencia desconocemos, y cuyo texto nos es esquivo por la distancia que sugiere la intensidad con que percibimos a dichas voces. Este paisaje ya no será contemplado de la misma manera, y en su lugar el espectador estará tratando de localizar la procedencia de esas voces.

Como ejemplo de uno de las posibilidades de *valor añadido por el sonido*, en este caso de la voz y el texto que portan, podemos hablar del *vococentrismo* y *verbocentrismo*. Chion señala en *La audiovisión* (1991 [1993: 17-18]), una de las características de la *audiovisión* es su carácter *vococéntrico* y *verbocéntrico*<sup>4</sup>. El *vococentrismo* implica la atracción que producen las voces sobre la atención del espectador, dado que la voz es portadora de palabra, y la palabra de significado. Cuando comprendemos ese significado opera el *verbocentrismo*, donde ahora el texto entrará en tensión con la imagen y *estructurará nuestra visión*. La imagen sigue siendo el marco, pero el sonido ha aportado un *valor añadido* que transforma nuestra visión: si el texto nos dice que apreciemos la belleza del paisaje, tenderemos a observar esa belleza. Si en cambio, nos señala que cerca del lugar se encuentra operando una minera que está destruyendo el medioambiente, nuestra visión se orientará a la localización de esa empresa, y la belleza quedará a un lado. La imagen seguirá siendo el marco, pero *el texto estructura la visión*<sup>5</sup>.

Lo sugerido por los estudios de Chion en cuanto a la *audiovisión* y a la noción de *valor añadido* por lo sonoro en diversos aspectos, será el punto de partida para nuestro abordaje sobre el trabajo específico del diseñador de sonido, y trataremos de articular en esta tesis todas las formas de manipulación de los sonidos que conduzcan a una producción de sentido que transforme la recepción de la imagen.

---

<sup>4</sup> Sobre el problema del *vococentrismo* y el *verbocentrismo*, volveremos a hablar en el capítulo 5.

<sup>5</sup> Aquí es donde notamos la *terceridad* del Sonido respecto de la *primeridad* de la Imagen.

## V. Marco teórico

---

Planteamos aquí un trazado de la evolución de lo sonoro que comienza con lo desarrollado a mediados del siglo XX por Pierre Schaeffer (1966) y que será retomado por Michel Chion (1982; 1985; 1988; 1991; 1999; 2004) para hacer un pasaje de lo sonoro hacia lo audiovisual. Los trabajos de Schaeffer y Chion son, por una parte, pioneros en sus disciplinas, pero a la vez no demasiado continuados por otros autores, con la excepción de la propia Francia en primer término. Los estudios sobre lo sonoro en Francia han sido bastante prolíficos y podemos citar los aportes de François Bayle (1999) y Daniel Teruggi (1991). En Estados Unidos, a los ya mencionados Rick Altman (1992) y Elisabeth Weis (1985). En el Reino Unido a Stephen Deutsch (2015), Michael Chanan (1995), Gianluca Sergi (2004) y Larry Sider (2015), entre otros. Aquí en Argentina podemos citar a Francisco Kröpfl (1985; 2005), Pablo Di Liscia (2000) y Pablo Cetta (2007). Sin embargo, aun cuando podamos hablar de la existencia de *Sound Studies*, nos encontramos con aportes que revisten intereses muy diversos y que no pueden presentar una articulación como la que ocurre con los ‘estudios culturales’, por citar algo referido a un campo teórico.

Esta dispersión de aportes y tradiciones nos obliga no sólo a plantear un recorrido por nuestras fuentes sino también tratar de delimitar los propios objetos de estudio, muy elusivos para la reflexión teórica. En principio, debemos dar cuenta de cuál es nuestra metodología de reflexión y cómo entendemos al Sonido desde esta perspectiva.

### 1. APROXIMACIÓN CRÍTICA A LO INDICIAL EN EL AUDIOVISUAL

Antes de dar cuenta de nuestra aproximación al enfoque semiótico peirceano, de base lógica relacional, debemos señalar que ha habido intentos de esta especie llevados al cine y al audiovisual en general, pero que suelen reducir el problema a sólo un aspecto del signo, que es el *índice*, dentro de la tríada *ícono-índice-símbolo*. El *índice* o lo *indicial* dentro del signo en Peirce refiere a la *segundidad*, lo que tiene que ver con la

manifestación de una referencia del *Objeto*, una huella o vínculo estrecho con lo que alude. Dado que el cine nació primeramente como ‘pura’ imagen y como registro fotográfico del movimiento de acciones que ocurrieron delante de cámara de manera *efectiva*, muchas teorizaciones del pasado se contentaron con hablar de lo *indicial*, como si en el cine sólo hubiese lugar para una *huella de lo real* en el soporte, o bien la presencia de una referencia a algo que estuvo frente a la cámara.

Siguiendo a Peirce, la pintura –al menos la pintura representativa o figurativa– se basa en *semejanzas icónicas*, mientras que la escritura y la palabra, se vinculan con los signos a través de *relaciones simbólicas*. En este sentido, la fotografía y el cine se basarían en lo *indicial*, en la conexión con lo real fotografiado, una captación de las imágenes en movimiento y sonidos grabados, de una escena pre-filmica o pre-fotográfica.

Lúcidamente a nuestro entender, Rick Altman (1992: 42-43) plantea la *reducción del cine a lo indicial* como una “media falacia”, ya que, si bien es cierta la presencia de algo *indicial real*, las manipulaciones de imagen y sonido nos permiten hablar de algo mucho más complejo, y mediado por otro tipo de relaciones. Fue Bazin (1958) quien introdujo dentro campo teórico una muy fuerte idea del cine como un medio *indicial*, de alguna manera limitando su enfoque a una idea de *Realismo* al que el cine –y el audiovisual por extensión– sólo puede confinarse de manera muy parcial.

Para Altman, la idea del cine como *indicial* se desmiente sobre todo por *el uso del sonido*, dado que, desde tempranas manifestaciones del cine sonoro, el sonido ya se asumía como posproducido, procesado y no ‘real’: una reverberación, por ejemplo, podría registrarse de manera natural en un recinto, pero la disponibilidad de procesadores hizo más eficaz que ese tipo de efectos fuesen agregados en instancias de posproducción, y no tomados de manera directa.

Como se verá a continuación, nuestro abordaje semiótico peirceano del audiovisual está lejos de plantearse como basado solamente en lo *indicial como remisión a un objeto real* captado por el micrófono y la cámara, sino a otro tipo de relación donde lo material ‘virtual’ está allí, pero no necesariamente como un aspecto de un *referente real*. Es cierto que hubo objetos visuales y sonoros que estuvieron delante de una cámara o un micrófono, pero considerar que el dispositivo se basa en esa vinculación causalista, reduce el problema de lo *indicial* algo muy restringido.

## 2. DEL SIGNO EN PEIRCE AL NONÁGONO SEMIÓTICO

Nuestro enfoque partirá de una consideración de los objetos de estudio desde una perspectiva semiótica peirceana, donde los signos se pensarán triádicamente. Y a partir de las tres tricotomías del signo, se verán los tres correlatos que también se deducen del abordaje del signo en Peirce. Si bien esta tesis no se trata exclusivamente de una Semiótica del Sonido, sí podemos dar cuenta de cómo sus herramientas nos han permitido elucidar y ordenar de manera lógica y relacional a nuestros objetos de estudio, no sólo el Sonido y la Escucha, sino también la Audiovisión, el Diseño de Sonido y, a partir de estos últimos, la delimitación de la temporalización (Tiempo) por parte del sonido en el audiovisual, y la localización del sonido en el espacio de la escena audiovisual (Espacio).

Si bien no es nuestra intención desarrollar los alcances de la Semiótica de Peirce, sí queremos dar cuenta de qué tipo de aplicación vamos a dar, y a partir de qué aproximaciones relevantes para el diseño. En tal sentido son muy importantes los abordajes de Peirce realizados por Magariños de Morentin (1983) y Guerri (2005; 2014).

El signo peirceano (CP 2.243 y ss.) se plantea como algo que está en una relación – *Fundamento, primeridad*– por algo – *Objeto, segundidad*– para alguien – *Interpretante, terceridad*–. Pero, a su vez, cada uno de estos componentes se pueden subdividir de manera triádica, dando lugar a un nuevo cruce de relaciones y correlatos, manifestando nueve aspectos del signo, que a su vez pueden volverse a relacionar generando las diez clases de signo. Pensando en la aplicación del signo peirceano en el campo de la publicidad, Magariños de Morentin (1983: 91) propone reemplazar la compleja nomenclatura peirceana por *Forma –primeridad–*, *Existencia –segundidad–* y *Valor –terceridad–*. A partir de esta propuesta, Guerri (2010) desarrolla el *Nonágono Semiótico*:

"La construcción del nonágono semiótico, como ícono diagramático, demanda una serie de pasos conceptuales y terminológicos. El primero consiste en retomar la propuesta de Magariños de Morentin (1984: 195) de utilizar *Forma*, *Existencia* y *Valor* para cada uno de los tres aspectos del signo, y así trazar una distancia epistemológica con la formulación original de Peirce". (Guerri 2014 [2016: 10])

El nonágono semiótico permite una serie de operaciones conceptuales a partir de su organización como cuadro. Este cuadro despliega nueve cuadrantes que entrecruzan *Forma, Existencia y Valor* en tres tricotomías y tres correlatos.

"El nonágono semiótico se presenta como una grilla vacía de tres columnas y tres filas –un cuadro de doble entrada– capaz de convertirse en el cedazo que, una vez agitado, permite que permanezca a la vista el sistema de relaciones que sostienen obras u objetos, disciplinas, teorías o conceptos. El nonágono semiótico funciona, a su vez, como un *dispositivo interpelador*, una *máquina de pensar*, que habilita el seguir avanzando mediante recorridos lógicos en la comprensión de los problemas que plantea cada investigación". (Guerri 2014 [2016: 5])

El nonágono semiótico queda conformado de la siguiente manera:

<b>SIGNO</b>		F	FORMA	E	EXISTENCIA	V	VALOR
		POSIBILIDAD		ACTUALIZACIÓN		NECESIDAD O LEY	
		<i>Primera Tricotomía</i>		<i>Segunda Tricotomía</i>		<i>Tercera Tricotomía</i>	
<i>Primeridad</i>	FORMA	FF	<b>1</b>	EF	<b>2</b>	VF	<b>3</b>
F		Forma de la Forma	Existencia de la Forma	Valor de la Forma			
POSIBILIDAD		<i>Cualisigno</i>	<i>Ícono</i>	<i>Rhema</i>			
<i>Segundidad</i>	EXISTENCIA	FE	<b>4</b>	EE	<b>5</b>	VE	<b>6</b>
E		Forma de la Existencia	Existencia de la Existencia	Valor de la Existencia			
ACTUALIZACIÓN		<i>Sinsigno</i>	<i>Índice</i>	<i>Dicisigno</i>			
<i>Terceridad</i>	VALOR	FV	<b>7</b>	EV	<b>8</b>	VV	<b>9</b>
V		Forma del Valor	Existencia del Valor	Valor del Valor			
NECESIDAD O LEY		<i>Legisigno</i>	<i>Símbolo</i>	<i>Argumento</i>			
<i>Tercer Correlato</i>							

**Cuadro 1.** Nonágono semiótico que localiza los distintos aspectos del signo en Peirce (Guerri 2016: 12)

Este abordaje nos plantea un camino a seguir, cuando justamente debemos lidiar con objetos de estudio complejos y que además presentan singularidades muchas veces desconsideradas en el campo teórico. Una de las dificultades que ha presentado el desarrollo de esta tesis fue la de encontrarnos frente a un objeto de estudio muy esquivo, el Sonido, que se encuentra pendulando entre *una causa y un efecto*, debiendo comprender sus particularidades.

## El signo Sonido en Schaeffer

“Dos grandes diferencias separan la experiencia de los fenómenos luminosos de la de los fenómenos sonoros. La primera de ellas es que la mayor parte de los objetos visuales no son fuentes de luz, sino simplemente objetos, en el sentido habitual del término, iluminados por la luz. Los físicos están muy habituados a distinguir la luz de los objetos que la reflejan. Si el objeto emite la luz por sí mismo, se habla entonces de una ‘fuente luminosa’.

Nada parecido ocurre con el sonido. En la inmensa mayoría de los fenómenos sonoros que nos ocupan, se hace hincapié en el sonido como proveniente de ‘fuentes’. La distinción clásica en óptica entre fuentes y objetos, no se impuso, sin embargo, en acústica. Toda la atención ha sido acaparada al sonido -como decimos la luz- considerado como emanación de una fuente, sus trayectos y deformaciones, sin que los contornos de tal sonido y su forma hayan sido apreciados por sí mismos al margen de la referencia a su fuente.

Esta actitud ha sido reforzada por el hecho de que el sonido -hasta el descubrimiento de la grabación- ha ido siempre ligado en el tiempo al fenómeno energético que lo originaba, hasta el punto de ser prácticamente confundido con él. Por otra parte, este fugaz sonido sólo es accesible en un sentido y permanece bajo un único control: el sentido del oído. Un objeto visual, por el contrario, y ésta es la segunda de las diferencias, tiene algo de estable. No sólo no se le confunde con la luz que lo ilumina, no sólo aparece con contornos permanentes bajo diferentes luces, sino que además es accesible a otros sentidos: se le puede palpar, sopesar y oler; existe una forma que nuestras manos palpan, una superficie que el tacto explora, un peso y un olor.” (Schaeffer 1966 [1988: 48])

Esta lúcida reflexión sobre la naturaleza del objeto de estudio parece evidente, pero aún hoy seguimos encontrando trabajos donde el sonido parece un mero accidente de una causa, y sus características específicas son dejadas de lado por la consideración única de la fuente que lo ha producido, lo que haría al sonido equivalente al color de una cosa, lo cual sería erróneo tanto perceptiva como lógicamente.

## El signo Sonido en Guerri

El término sonido engloba muchas cosas, pero en principio podemos señalar que Sonido nos presenta una tríada, la que plantea tres tipos de Sonido: la Música, el Ruido y la Palabra. Para nuestra reflexión, podemos partir del nonágono semiótico de los Sonidos de

la Radio (Guerri 2014 [2016: 144]), que nos allanará el camino para un nonágono semiótico del Sonido en términos generales:

	PRIMERA TRICOTOMÍA <i>Possibilidades sonoras de la emisión de radio</i>	SEGUNDA TRICOTOMÍA <i>Productos emitidos por la radio</i>	TERCERA TRICOTOMÍA <i>Valores socioculturales del sonido emitido</i>
PRIMER CORRELATO <b>MÚSICA</b> el sonido en sí mismo	FF Timbre-intensidad-altura Todo sonido considerado por su valor en sí mismo	EF <b>MÚSICA</b> Tarareos, fragmentos melódicos, cortinas, canciones, sonatas, conciertos, sinfonías, etc.	VF <b>Estética sonora</b> Tranquila, agitada, suave, estridente, etc. Clásica o dodecafónica, rock, pop, tango, cumbia, folk, etc.
SEGUNDO CORRELATO <b>EFFECTOS SONOROS</b> el sonido en relación con el contexto	FE Todo sonido concreto que remita al mundo exterior en forma indicial	EE <b>RUIDO</b> La voz de una concreta persona, la lluvia sobre el tejado, pasos en la noche, la gota de agua, etc.	VE <b>Función contextualizante</b> Eficacia de la puesta en relación con el mundo o la re-presentación de él
TERCER CORRELATO <b>PALABRA</b> el sonido en relación simbólica	FV Todo sonido considerado en su capacidad simbólica de recuperar algún valor cultural del mundo	EV <b>TEXTO</b> Lecturas, discursos, improvisaciones, datos informativos, noticias, comentarios críticos, etc.	VV <b>Estrategias cognitivas y críticas</b> Valores culturales para la decodificación e inserción social

**Cuadro 2.** Nonágono semiótico de los Sonidos de la Radio (Guerri 2014 [2016: 144])

## El signo Sonido según nuestro enfoque

Partiendo del nonágono del signo Sonido en la Radio, podemos construir el signo Sonido en sentido amplio. Así, podemos reemplazar *Efactor sonoros* por el *Ruido*, concepto que abarca todas las manifestaciones sonoras indiciales, y por lo tanto, establece una relación contextual. En la columna del Valor, introducimos los tipos de *Escucha* postulados por Schaeffer y Chion –sobre lo que volveremos más adelante–, que definen el valor otorgado por el *interpretante* a partir de la instancia de la recepción de esas manifestaciones del Sonido. De esta manera, el nonágono semiótico del signo Sonido queda conformado de la siguiente forma:

<b>Signo</b> <b>SONIDO</b>	F FORMA Conocimientos POSIBILIDADES	E EXISTENCIA Acciones MATERIALIZACIÓN	V VALOR Estrategias ESCUCHA
F <b>MÚSICA</b> <i>Nivel formal del sonido</i>	FF <b>Formas musicales</b>	EF <b>Obras musicales</b>	VF <b>Escucha reducida</b>
E <b>RUIDO</b> <i>Nivel material-indicial</i>	FE <b>Texturas sonoras</b>	EE <b>Emanación de una fuente</b>	VE <b>Escucha causal</b>
V <b>PALABRA HABLADA</b> <i>Nivel simbólico</i>	FV <b>Estrategias discursivas</b>	EV <b>Voz Texto</b>	VV <b>Escucha semántica</b>

**Cuadro 3.** Nonágono semiótico del signo Sonido, donde ya observamos la distinción entre Música, Ruido y Palabra, y donde se incorpora en los valores las diferentes clases de Escucha.

### Parámetros del Sonido

Ahora bien, a esta distinción lógica de los distintos aspectos del signo Sonido, podemos realizar un abordaje que contemple también los *parámetros del Sonido*, aquellos aspectos que hacen a las distintas variables que están contempladas por los distintos campos y disciplinas que se ocupan de lo Sonoro, incluyendo la Música –ahora como disciplina, no como una de las tres manifestaciones del Sonido–.

La Acústica se ocupará, en este esquema lógico, de lo que hace al signo en sí mismo en cuanto a sus aspectos físicos, y a su conocimiento y posibilidades teóricas. Por lo tanto, entendiendo que estamos dando preponderancia a los aspectos más formales del sonido – ‘icónicos’ en el sentido peirceano– estamos ante aspectos de la *primeridad*. Considérese que en un curso de Acústica puede hablarse de variables físicas sobre el sonido y no escucharse nunca sonido alguno. La Acústica como disciplina, nos da cuenta del Sonido como posibilidad, pero también como algo mensurable a partir de unidades de medición físicas.

La actualización material del signo se dará, lógicamente, en la *segundidad*, y allí aparecerán las tres manifestaciones del Sonido: Música, Ruido, Palabra. Dentro de esta misma *segundidad*, estamos frente a una tríada que tiene internamente la misma base

lógica, es decir, la *primeridad* ocupada por la Música –el Sonido en su aspecto formal y que se vuelve sobre la propia naturaleza del signo–, la *segundidad* por el Ruido –el Sonido en su aspecto referencial, indicial–, y finalmente la *terceridad* por la Palabra hablada –el Sonido en su aspecto predominantemente simbólico–.

El *sonido-música*, partiendo de la idea de dominancia, será el sonido que es entendido desde lo estético; pero, como cualquiera de las manifestaciones del sonido, también puede ser causal, es decir, *indicial*, si no estamos pensando más que en la Música como algo producido por una fuente, sean músicos ejecutantes en vivo, o bien como producto de un dispositivo de reproducción. El *sonido-ruido* es siempre la referencia de una causa, es decir, algo *indicial*; pero puede ser pensado también en sus cualidades estéticas, ‘icónicas’, tímbricas. Por último, el *sonido-palabra*, será portador de texto, y por lo tanto, nos introducirá de lleno en lo *simbólico*; pero también podemos pensar en las características tímbricas de la voz que transmite ese texto, o bien considerar a la voz como una *fuentes indicial* que refiere a un sujeto hablante, sin detenernos en el contenido del texto.

En el tercer lugar, el de la *terceridad* –dentro de lo que considera a los parámetros del Sonido– está la Psicoacústica, donde los aspectos del Sonido cobran un valor para un individuo oyente específico.

De esta manera queda configurado este nonágono semiótico:

<b>Parámetros en función de las disciplinas y actualizaciones</b>	<b>F</b> Parámetros relacionados con la sensación de <i>Materialidad</i>	<b>E</b> Parámetros relacionados con lo cuantitativo <i>Materialización</i>	<b>V</b> Parámetros relacionados con lo cualitativo <i>Valoración de la Materialidad</i>
<b>F</b>  <b>ACÚSTICA</b>	<b>FF</b>  <b>Composición espectral</b> Los sonidos presentan distintos componentes de frecuencias, que pueden o no estar organizados en función de una FQ fundamental y armónicos, más componente de ruido y señales transitorias	<b>EF</b>  <b>Obras musicales</b> Medida en decibeles (dB) Umbrales: 0 a 120 dB SPL  <b>Envolventes dinámicas</b> (distribución de la energía en la articulación temporal de un sonido)	<b>VF</b>  <b>Frecuencia</b> Medida en Hertz (Hz) distribuida en <i>octavas</i> 10 octavas entre 20 Hz y 20 kHz
<b>E</b>  <b>Actualizaciones del sonido:</b> <b>MÚSICA</b> <b>RUIDO</b> <b>PALABRA</b>	<b>FE</b>  <b>Fuentes sonoras/Instrumentos musicales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vientos de madera y metal</li> <li>• Cuerdas</li> <li>• Percusión</li> <li>• Medios electroacústicos</li> <li>• Voz</li> </ul>	<b>EE</b>  <b>Dinámica</b> <i>Matices: fff/ ff/ f/ mf/ mp/ p/ pp/ ppp</i>  <b>Incidencia de las envolventes en la discriminación de fuentes sonoras</b> <i>Ataque, Sostenimiento (Sustain), Decaimiento (Decay) [En síntesis: ADSR, Attack, Decay, Sustain, Release]</i>	<b>VE</b>  <b>Notas o Sonidos de altura indeterminada</b> Organización de las notas en: <i>Melodía y Armonía</i> (en el tiempo: Ritmo) <i>Texturas</i> (Monodía/Polifonía: vertical, horizontal, melodía acompañada) Registros: <i>Soprano/Contralto/Tenor/Barítono/Bajo</i>
<b>V</b>  <b>PSICOACÚSTICA</b>	<b>FV</b>  <b>Timbre</b> Fenómeno perceptivo multidimensional que determina la sensación de materialidad que involucra la percepción de la composición espectral, las envolventes dinámicas, etc.	<b>EV</b>  <b>Sonoridad / Intensidad</b> Los sonidos serán fuertes o débiles en función de los umbrales perceptivos	<b>VV</b>  <b>Altura</b> Puede ser <i>determinada e indeterminada</i> , dentro de los registros agudo, medio y grave

**Cuadro 4.** Nonágono semiótico del signo Parámetros del Sonido del cual se pueden rastrear los términos que servirán para la descripción de los sonidos en esta tesis.

Este nonágono nos permite por un lado, observar la dominancia de ciertos aspectos del Sonido dependiendo de la disciplina desde la cual realicemos el abordaje, pero por otro, relacionar verticalmente que un mismo parámetro se vincula causalmente con otro, pensado desde otra área.

Hay que realizar una importante distinción entre la noción de *materialidad* –como percepción de la *sensación de materialidad* del sonido, tema que desarrollamos en el capítulo 3– de la de *materialización*, o *actualización material*, que es la manifestación efectiva de un sonido. La escucha efectiva de un sonido es su *manifestación material*, su *materialización*, lo que concierne a la *segundidad*. Esto es lo que emana de una fuente sonora concreta, que puede ser un *instrumento musical*, una causa de un *ruido* o una *voz*. En Psicoacústica, la noción de *timbre* se relaciona con la percepción de la “*materialidad del sonido*”. El timbre, como fenómeno multidimensional, atañe a la percepción de sensaciones de cualidades materiales, descritas generalmente en términos visuales o táctiles, como brillo, color, textura rugosa o lisa, áspera o punzante, etc. Por ello, no debemos confundir este aspecto de la materialidad del sonido, en tanto *primeridad*, con lo que es el sonido concreto, la *segundidad*.

El nonágono semiótico de *parámetros del sonido* nos permite hacer una lectura vertical, que relaciona un aspecto dominante considerado desde una disciplina, con otro desde la otra. Partimos de una manifestación concreta, efectiva de un sonido producido por un instrumento, una fuente sonora que produce ruido, o una voz. Esa *materialización* del sonido, puede permitirnos atender en la Acústica a la *composición espectral* –todos los componentes de frecuencia, con la posibilidad de que sean o no parciales o armónicos, más componentes de ruido, presencia de señales transitorias, etc.–; mientras que en la Psicoacústica, esos aspectos incidirán en la percepción del *timbre*, donde encontramos la sensación de materialidad, la valoración del sonido en función de cualidades específicas. Dependiendo de esas cualidades, el oyente podrá o no reconocer la fuente sonora, discriminar sus características, identificar un instrumento musical, distinguir una voz de otra, atendiendo a lo que ya veremos como objeto de la *escucha reducida*.

En cuanto a los parámetros cuantitativos, observamos primero la *amplitud* de una señal sonora –y también posibilidad de observar las *envolventes dinámicas*, el *contorno* del sonido–, en su manifestación efectiva la *dinámica* –y por lo tanto también la distribución de la energía en las *envolventes* y allí percibir concretamente, por ejemplo,

el *ataque* de un sonido específico–, y por último, el valor de la *sonoridad* –fuerte, débil, muy fuerte, incluso ‘soportable’, ‘insoportable’, etc.– en la Psicoacústica.

En los aspectos que predomina lo cualitativo, lo que para la Acústica es la *frecuencia* de un sonido, se manifestará materialmente en la Música como una *nota*, en el Ruido como un *sonido indeterminado*, en la Palabra hablada tanto como sonido de *altura determinada e indeterminada*; finalmente en la Psicoacústica, esto tendrá el valor de ser o no *altura determinada*, y a su vez se localizará en lo *agudo*, lo *medio* o lo *grave*.

Es interesante señalar que lo que se encuentra en el primer correlato –lo que se halla en los aspectos formales– permiten hacer una observación *icónica* del Sonido, incluso más allá del tiempo. Lo que nos permite ver un análisis de espectro o un osciloscopio<sup>6</sup> se encuentra contemplado por el abordaje acústico del Sonido, y no es casual que allí se localicen las abstracciones físicas, las unidades de medición preexistentes, y la posibilidad de visualización de componentes, y un análisis *visual* del sonido. Si pensamos también en la primera tricotomía, la columna de la Forma –lo que se vincula a los aspectos materiales– también allí podremos determinar una dimensión ‘icónica’, ya que las fuentes sonoras y los instrumentos pueden llegar en ciertas circunstancias a remitir a la imagen de su causa, y el timbre puede ser pensado y descrito a través de sinestias materiales que refieren a las texturas de un sonido y a la presencia de pocos o muchos componentes de frecuencia –rugoso, estriado, metálico, opaco, brillante, etc.–.

Este nonágono es de gran importancia para esta tesis, ya que de él se deriva gran parte de la terminología que utilizaremos para la descripción de los sonidos. En algunos momentos hablaremos de las notas que produce tal o cual fuente, en otros, de la rugosidad de un sonido grave, de lo brillante y metálico de otro, de las altas frecuencias que presenta tal o cual manifestación, etc. Por lo tanto, este nonágono nos brinda la

---

<sup>6</sup> Un análisis de espectro nos muestra una suerte de fotografía de un instante del sonido –lo que ocurre en unos 40 milisegundos– y allí observamos visualmente la presencia de todas las frecuencias distribuidas como barras. El osciloscopio nos muestra visualmente la forma de onda del sonido que pasa a través de él. En las formas de onda simples, nos encontramos ante una nominación visual: senoide, cuadrada, diente de sierra.

referencia para el repertorio de características de lo sonoro y de sus distintas actualizaciones.

### 3. LO SONORO Y LA ESCUCHA: DE SCHAEFFER A CHION

Los estudios sobre el Sonido y lo sonoro no tienen una historia tan extensa como podría creerse. La Música sí, en cambio, ha sido objeto de múltiples reflexiones, desde la Antigüedad hasta nuestros días. La reflexión sobre la generación de los sonidos tiene también larga data, y la Acústica y la Organología –véase más adelante el capítulo 3 sobre la materialidad del sonido– tienen también una extensa evolución. Sin embargo, los conocimientos de Acústica y Psicoacústica que hoy utilizamos y que tienen vigencia para la contemporaneidad han sido desarrollados hacia mediados y fines del siglo XIX y principios del siglo XX. Los trabajos cuasi fundacionales de las disciplinas actuales de Heinrich Hertz (1895), Herman von Helmholtz (1877), Georg Simon Ohm (1827), y otros físicos a quienes debemos las unidades de medición y el desarrollo científico de Acústica, se pueden rastrear no mucho más de un siglo atrás. Y en el caso de los psicoacústicos, los desarrollos son mayormente realizados durante principios y mediados del siglo XX.

Como podemos deducir del nonágono semiótico de los Parámetros del Sonido, la Acústica estudia las condiciones físicas del sonido, la propagación en los espacios y recintos, y las unidades de medición de cada parámetro –frecuencia, amplitud, espectro, etc.–. La Psicoacústica se ocupa de la anatomía del oído y del sistema auditivo periférico y, a partir de allí, de las representaciones y elaboraciones cerebrales y mentales que están involucradas en la escucha, entendiendo a esas representaciones como las sensaciones perceptivas de *altura*–determinada por la frecuencia–, *sonoridad*–determinada por la presión– y el *timbre*–determinada por múltiples causas, contando entre ellas las composiciones espectrales–. Sin embargo, ni Acústica ni Psicoacústica nos hablan exactamente de la naturaleza de los sonidos en sí mismos, como objetos de estudio independientes del estudio de las fuentes emisoras, o de la propagación en espacios abiertos y cerrados. Hubo que esperar hasta mediados del siglo XX para que alguien se preocupase por lo sonoro como objeto de estudio específico, como un ente autónomo

complejo. Fue Pierre Schaeffer quien realizó una obra pionera en Francia y que se ha vuelto influyente en todo lo que atañe a la concepción de lo sonoro.

Partiendo de un término griego ακουσμα –*akousma*<sup>7</sup>– del cual deriva *akousmatikoi*, Schaeffer postula un área de reflexión derivada de la Acústica y la Psicoacústica, que es la Acusmática. Los acusmáticos eran los filósofos que en la época de los pitagóricos le hablaban a sus discípulos ocultándose y sosteniendo su argumentación y enseñanza solamente a través de la voz. Lo acusmático es, por lo tanto, ‘lo que se escucha pero que no se ve’, y es concebido por Schaeffer como un punto de partida para pensar en toda una aproximación al sonido donde lo que contará es ‘lo que suena’ más allá de la causa o fuente y de la percepción auditiva ordinaria. El motor de un automóvil ya no será tal, sino que será un objeto de determinadas características auditivas prescindiendo de qué modelo de auto es, incluso de que es un auto, importando solamente –o nada más y nada menos– que el *objeto sonoro* que produce.

La importancia del enfoque acusmático –pensar en los sonidos como objetos de nuestra percepción más allá de la consideración de sus causas– ha tenido consecuencias no sólo en el campo musical sino también en el filosófico. En el campo musical, la *música concreta* y la música electroacústica, al manejar mayormente sonidos ya procesados, fijados, pregrabados o bien de fuentes invisibles para el público en un concierto, pueden ser manifestaciones acusmáticas. El oyente no se encuentra frente a una orquesta y a un director que puede ver al producir los sonidos<sup>8</sup>, y la música se escucha, pero no se ve la fuente que produjo los sonidos que se están reproduciendo. Incluso si estuviese observando los parlantes por los cuales emanan los sonidos electrónicos o concretos, no estaríamos frente a la fuente real de los sonidos de la obra, sino frente a una mediación.

---

<sup>7</sup> En realidad Schaeffer toma el concepto a sugerencia de Jérôme Peignot (1960), participante de los grupos de investigación, y es quien primero habría planteado la noción de acusmática dentro de este contexto de reflexión sobre los sonidos.

<sup>8</sup> Muchas veces el oyente está observando a muchos ejecutantes de las maderas y de los metales, pero no puede discriminar quién o quiénes son los que efectivamente están produciendo los sonidos, y en tal sentido, también estamos frente a algo que puede ser parcialmente acusmático.

#### 4. ACUSMÁTICA Y FILOSOFÍA ANALÍTICA: EL ESTATUTO LÓGICO DEL SONIDO

En el campo filosófico la aproximación acusmática se conecta con la idea desarrollada por Peter Strawson de un mundo puramente sonoro. Strawson trata de determinar el estatuto lógico de los sonidos e imagina un mundo en el cual lo único que existen son los sonidos y no tenemos acceso a sus causas (Strawson 1959 [1989: 62-89]). Este mundo acusmático, permite reconocer que los sonidos, si bien son siempre el efecto de una causa, son objetos para nuestra percepción de existencia independiente de esa causa, convirtiéndose en objetos diferentes –en su naturaleza– por ejemplo, a los colores.

Siguiendo a Roger Scruton (1997: 1-2), los sonidos son objetos de la audición, así como los colores son objetos de la visión. Los sonidos no pueden ser experimentados por personas con sordera, y el color no puede ser percibido por personas con ceguera. La persona con sordera puede llegar a percibir algunas vibraciones de manera táctil, pero esa percepción no permite el acceso a la sensación de lo sonoro en términos psicoacústicos. Lo mismo ocurre con los no videntes respecto del color, ya que pueden saber de qué color son ciertos objetos, pero no tener acceso a la experiencia del color. La pregunta que sigue es qué tipo de objetos son los sonidos, qué tipo de cualidad encarnan.

Las cualidades primarias pueden ser percibidas por más de un sentido que el sentido de la vista. Por ejemplo, la mayoría de las cosas materiales pueden ser vistas, tocadas, oídas, y eventualmente oídas si es que producen sonido. La forma de una moneda es captable por la vista pero también por el tacto. Las cualidades secundarias, mientras tanto, se pueden percibir solamente por un sentido.

Los colores, siguiendo esta lógica, serían cualidades secundarias de los objetos de cualidad primaria que los portan. Scruton –siguiendo a Wittgenstein– habla de una ‘doble vida’ de los colores, ya que pueden existir como propiedades de la luz, y como un aspecto o componente de un objeto.

“Los colores son dependientes de las cosas que los poseen, incluso si se trata de algo tan peculiar como la luz” (Scruton 1997: 2)

Los sonidos no serían cualidades secundarias ni primarias, porque en principio no podrían ser cualidades en ningún sentido. Dado que los objetos no poseen los sonidos como ‘poseen’ o portan los colores, sino que los *emiten*, estamos frente a otro tipo de

fenómeno que lo contemplado con las cualidades primarias y secundarias. Un individuo puede identificar un sonido y fallar en la identificación de la fuente, que el sonido no necesariamente remite a la fuente, o al menos no lo hace de la misma manera en todos los casos, y en muchas ocasiones puede haber una desconexión muy marcada entre el *objeto-fuente* y la *emisión-sonido*.

“Si decimos que los sonidos deben tener una causa, esto refleja una mirada metafísica sobre la causalidad (es decir, que cada evento –o cada evento de cierta clase– tiene una causa), más que reflejar que se trata de cualidades. Además, incluso si cada sonido debe tener una causa, no se sigue que debe también ser emitido por su causa, o que debe ser entendido como el sonido de esa causa” (Scruton 1997: 2)

Es aquí donde la filosofía analítica establece una fuerte conexión con el planteo schaefferiano sobre la Acusmática. Schaeffer establece que espontáneamente separamos el sonido de las circunstancias de su producción, y es por eso que podemos decir que *escuchamos la música, no los instrumentos*<sup>9</sup>.

“La separabilidad de sonido y causa tiene importantes consecuencias. Pitágoras hablaba a sus discípulos detrás de una pantalla, mientras ellos estaban sentados en silencio solamente a sus palabras, y sin pensar en el hombre que las producía. Los pitagóricos fueron conocidos, Jámblico nos dice, como akousmatikoi –los que se disponen a oír. El término a sido replanteado por Pierre Schaeffer, para describir el carácter del sonido en sí mismo. Schaeffer argumenta que espontáneamente separamos el sonido de las circunstancias de su producción, y atendemos a él como es en sí mismo: esto, la experiencia ‘acusmática’ del sonido es reforzada por la grabación y las emisiones de los medios, lo que completa la separación del sonido de su causa que ya ha sucedido en la sala de conciertos.

---

<sup>9</sup> Esto implica una decisión, y también la incumbencia del oyente. Si se trata de un músico profesional, puede atender a la música, pero también al detalle de una nota producida por un instrumento.

El preciso tenor del argumento de Schaeffer no nos concierne. Pero su primigenia intuición es seguramente de primera importancia. La experiencia acusmática del sonido es precisamente lo que es explotado por el arte de la música.” (Scruton 1997: 2-3)

Estas palabras de Scruton reflejan la trascendencia de lo planteado por Schaeffer y la relevancia que tiene para el pensamiento sobre los sonidos de la situación acusmática. Siguiendo la problemática ya planteada por Strawson (1959), Scruton se pregunta si los sonidos son objetos físicos. A esto –y es en gran parte coincidente con planteos de Chion (1999), Casati y Dokic (1994) y McAdams y Bigand (1994)– responde con consideraciones que incluyen la idea de que son percibidos en una *cierta región del espacio físico*, en el sentido del ‘mundo de extensión’ que se pensaría desde el cartesianismo. La solución que plantea Scruton es bastante original, y señala que los sonidos serían ‘objetos secundarios’, en el sentido que lo son el arco iris y los olores.

“Un interés estético en sonido necesita atribuir a los sonidos no más que la realidad determinada que ellos tienen en mi ejemplificación: la realidad de un fenómeno bien fundado, de un objeto ‘material’ (como opuesto a ‘intencional’) que no es estrictamente parte del orden físico subyacente” (Scruton 1997: 5)

Schaeffer, que además de desarrollar la Acusmática será el responsable de la invención de la *música concreta*, plantea un ambicioso trabajo en el cual realizará la primera taxonomía exhaustiva de todos los tipos de sonido posibles, además de postular la existencia del objeto sonoro<sup>10</sup>. A partir de allí, de la creación del Grupo de Investigaciones Musicales, y de la edición completa del monumental –once tomos en su edición completa– *Tratado de los objetos musicales* (1966), la obra de Schaeffer será insoslayable para pensar lo sonoro. Nuestro codirector de tesis, Michel Chion, se ocupará de hacer una primera traslación de todos estos aportes al ámbito audiovisual.

---

<sup>10</sup> La noción de objeto sonoro, que veremos más adelante, es compartida y desarrollada por otros autores como Christian Metz (1977), Abraham Moles (1981), Edgar Varèse (1985).

Es interesante señalar –y relevante para esta tesis– algunos matices de aproximación entre el enfoque schaefferiano y el de Chion. Mientras que muchas clasificaciones y enumeraciones de Schaeffer plantean una probable influencia de la semiología greimasiana o al menos de un abordaje estructuralista, el planteo de Chion responde más a un enfoque triádico, influido por la semiótica peirceana. Mientras Schaeffer le da mucha relevancia a las cuatro actitudes de escucha–*Ouïr, Écouter, Entendre, Comprendre*–, Chion le da preponderancia a los tres tipos de escucha que también postula Schaeffer–*causal, semántica, reducida*–. Schaeffer divide a esas cuatro escuchas en díadas, mientras que Chion no se aparta de lo triádico.

## 5. MODOS DE LA ESCUCHA: SCHAEFFER Y CHION DE LO DIÁDICO A LO TRIÁDICO

El objetivo de este apartado es discutir la lógica subyacente en los planteos sobre la escucha en Pierre Schaeffer y Michel Chion. Veremos cómo la consideración de los términos referidos a los distintos modos de escuchar, pueden desplegar una serie de conceptos que se verán reorganizados lógicamente al agruparse de manera triádica y relacional.

### ¿Tres o cuatro escuchas?

El idioma francés presenta una serie de términos que remiten a distintos aspectos de la escucha. Los verbos *Ouïr, Écouter, Entendre y Comprendre* (Schaeffer 1966 [1996: 61-74]), remiten a la escucha y a sus consecuencias. Al igual que en el idioma español se puede hacer una primera y clara distinción entre el oír –como mera facultad de la audición– y el escuchar –como una audición deliberadamente dirigida o intencional–. Si bien la formulación ‘oigo un discurso’ es posible, y también lo es ‘escucho ruidos’, nos es más claro o lógico hablar de la escucha de un discurso o de una pieza musical, y hablar del oír ruidos o rumores. Oír parece referir a la mera causalidad y escuchar a una intencionalidad que espera un acto comunicacional. Esto se complejiza un poco más cuando pensamos tanto en castellano como en francés en las palabras *atender y comprendre–entendre y comprendre*–. Sin embargo, en castellano estas palabras tienen

una función relativa e incluso el término comprender no necesariamente está vinculado al acto de escuchar que nos plantea su correspondiente francés. En francés, los términos *entendre* y *comprendre* diferencian dos ‘momentos’ de la escucha: en el primero, se trata de la escucha dirigida hacia algo, y en tal sentido, vinculada a la noción de escucha intencional; en el segundo, directamente se hace referencia a la escucha que decodifica algo semánticamente. Por lo tanto, en el idioma francés pareciera haber cuatro instancias de la audición bien diferenciadas.

Si bien, a los efectos analíticos se muestra una separación construida por las palabras, el acto de escuchar es siempre complejo y completo. Circunstancialmente, puede aparecer alguno de los aspectos como dominante, por un breve lapso.

<i>Oüir</i>	Oír	el sonido como mera percepción formal, <i>icónica</i> .
<i>Écouter</i>	Escuchar	el sonido como dato <i>indicial</i> , valor informativo.
<i>Entendre</i> <i>Comprendre</i>	Atender Entender Comprender	el sonido como valor <i>simbólico</i> , habilita la capacidad crítica (Guerra 2014: 99-110).

**Cuadro 5.** La comparación de términos disponibles en cada idioma ilustra el concepto de *Valor* planteado por el lingüista y fundador de la semiología de base verbal, Ferdinand de Saussure (1916 [1983: 185-195]) en el *Curso de lingüística general*. Como puede verse, el idioma francés y el castellano, ofrecen distintos matices para describir ciertos aspectos de la recepción del sonido. Por otro lado, la semiótica triádica peirceana permite discriminar la lógica del nivel de compromiso de escucha de un oyente. Nótese también que la secuencia atender/entender/comprender sigue el mismo orden lógico-triádico en ese nivel de escucha simbólica. Como sucede con *fish* vs. *pez/pescado*, la disponibilidad de palabras diferentes en cantidad y significado varía, a veces notoriamente, entre los distintos idiomas y de haberlo considerado necesario nuestros ancestros, podrían haber acuñado varias palabras más para cada nivel lógico de un mismo concepto.

## 6. LA CLASIFICACIÓN DE SCHAEFFER

En su *Tratado de los objetos musicales* (1966 [1996: 66]) Schaeffer distingue cuatro modos o actitudes de la escucha –*Oüir, Écouter, Entendre, Comprendre*–, que son

dispuestos en una tabla de cuatro cuadrantes, cuatro sectores numerados de uno a cuatro. Estos cuatro sectores así definidos, responden no sólo a la propia actividad de la audición, sino que intentan corresponderse con los distintos tipos de música hacia los cuales estas escuchas estarían orientadas.

A su vez, la organización del cuadrante responde a lo que Schaeffer denomina dos dualismos de la percepción a la que todo fenómeno está expuesto: el dualismo Abstracto/Concreto y el dualismo Objetivo/Subjetivo–lo que confronta el objeto de la percepción y la actividad de la conciencia perceptora–.

Modos de Escucha Características	Abstracto	Concreto
Objetivo	4. <i>COMPRENDRE</i>	1. <i>ÉCOUTER</i>
Subjetivo	3. <i>ENTENDRE</i>	2. <i>OUIR</i>

**Cuadro 6.** Esquema de las *cuatro* escuchas propuesto por Schaeffer (1966 [1996: 66]) en el *Tratado de los objetos musicales*, ligado al *Cuadrado Semiótico* de Greimas (1966).

Según la descripción de Schaeffer, el sector 1 –*Écouter*– es el modo de escucha concreto/objetivo que trata al sonido como indicio de una causa, donde la oreja y el oído son intermediarios entre la percepción y una fuente determinada. El sector 2 –*Ouir*– es el modo de escucha concreto/subjetivo que se constituye como el más elemental, la mera escucha pasiva que no busca ni dirigirse a una causa ni a tratar de comprender ningún mensaje. El sector 3 –*Entendre*– es el modo de escucha abstracto/subjetivo que ya manifiesta un acto plenamente intencional, donde se busca reconocer algo, donde se está a la puerta de una posible instancia de significación. Por último, el sector 4 –*Comprendre*– es el modo de escucha abstracto/objetivo que se radica en la aceptación de un cierto nivel semántico para una comunidad y un tiempo determinados.

Si bien el cuadro schaefferiano puede resultar útil y seductor, no deja de limitarse a establecer una oposición estructuralista, sin establecer un nivel de relación compleja entre las partes. Aunque Schaeffer no cita en ningún momento la metodología del *Cuadrado Semiótico* (Greimas 1966), puede suponerse que estaría al tanto de los desarrollos de Greimas en la *École de Paris*. Es probable que se pueda oponer *Écouter* a *Comprendre* en función de que el primero es *concreto*, ya que remite a un posible objeto

de la escucha, y que el segundo sea *abstracto* porque la presencia del código y la instancia de significación sea ‘mental’; lo mismo para la oposición *Ouïr* y *Entendre*, donde el primer modo de escucha es *concreto* –por plantear la exterioridad de la causa de la escucha– y la segunda *abstracta* –por tomar en cuenta la intencionalidad como una abstracción respecto de la objetividad causal que motiva el acto auditivo–.

En cuanto a lo objetivo y subjetivo, quizá resulte un tanto más arbitrario, por cuanto *Écouter* es objetiva en función de la exterioridad de la causa, pero no queda tan clara la delimitación subjetiva de *Ouïr*, aunque puede argumentarse que el ‘no atender’ remita a una actitud del sujeto. La distinción faltante, entre la objetividad de *Comprendre* versus la subjetividad de *Entendre* no reviste mayores problemas, en tanto que la primera presenta una pura exterioridad del código que permite la instancia semántica, mientras que la segunda es subjetiva en función de la actitud de atención simbólica del sujeto. También puede decirse que el enfoque de Schaeffer presenta una clara influencia de la fenomenología husserliana<sup>11</sup>, y en tal sentido, sí puede constatarse en las referencias bibliográficas al método de observación de Husserl y a la ‘suspensión’ que propone la *epogé* fenomenológica. Schaeffer es consciente de esa influencia en su tratado, e incluye algunas alusiones a los planteos de la Fenomenología.

A pesar de ser un planteo diádico, el de Schaeffer puede ser replanteado como uno triádico, que es lo que el propio Schaeffer realiza al desarrollar las implicancias de las actitudes de la escucha, a las que parece darles más trascendencia. De esta manera, podemos repensar las escuchas de manera triádica:

---

<sup>11</sup> Véase artículo de Brian Kane (2007: 15-24) donde se trata el tema de esta influencia.

Schaeffer	Peirce	Schaeffer/Chion
<i>Oüir</i>	Primeridad	Escucha reducida
<i>Écouter</i>	Segundidad	Escucha causal
<i>Entendre</i> <i>Comprendre</i>	Terceridad	Escucha semántica

**Cuadro 7.** Esquema comparativo de *las escuchas* según Schaeffer y Schaeffer/Chion en relación con las tres Categorías peirceanas. Si bien en la lógica triádica lo semántico corresponde a la *segundidad*– en una secuencia lógica: sintáctica-semántica-pragmática–, podemos reconocerle un nivel simbólico a la propuesta de Schaeffer/Chion. El esquema es válido para establecer las relaciones entre las tres propuestas, siempre y cuando se acepte una cierta labilidad en las equivalencias mostradas.

En el nivel de la *primeridad* o de la pura forma o sensación –*aisthesis*–, el *Oüir*, alude a la mera percepción sonora y la mínima expresión del acto comunicacional, como previo lógico, al acto de escuchar. En la *segundidad*, el *Écouter* es el acto de escuchar, es la escucha de algo concreto: un dato concreto, informativo y/o el reconocimiento de la fuente sonora. Por último, en la *terceridad* el *Entendre/Comprendre* implica una interpretación de un mensaje específico a partir de códigos que permiten la producción de sentido. Así, aceptando una cierta labilidad de la interpretación, tratamos de mostrar similitudes y diferencias en relación con una lógica semiótica que oriente la investigación.

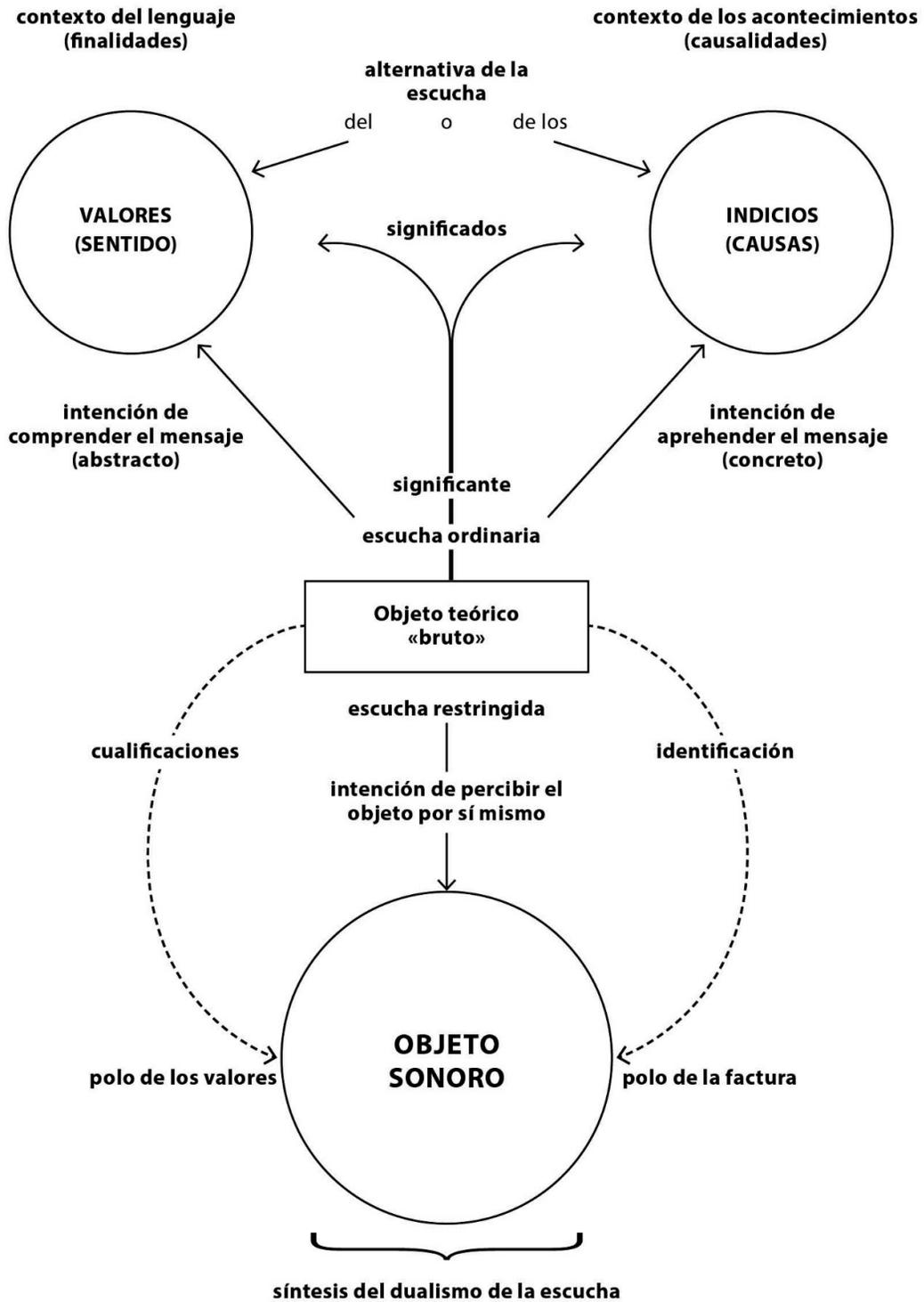
## 7. EL PLANTEO DE SCHAEFFER/CHION

El propio Pierre Schaeffer reevalúa la cuestión de las cuatro actitudes de escucha, y al desarrollar con detalle sus implicancias, deduce tres intenciones de la escucha: la Causal, la Semántica y la Reducida (Schaeffer 1966 [1988: 61-74]), dependiendo de a lo que estamos atendiendo en cada caso. De esta manera estamos frente a una aproximación más lógica y relacional, que da cuenta de toda posibilidad de aproximación a los objetos sonoros.

En el cuadro que el propio autor realiza (Schaeffer 1966 [1988: 88]) como síntesis de lo él considera el “dualismo de la escucha”, se observa ya la presencia de lo triádico que

derivará en las tres escuchas en lugar de las cuatro actitudes de escucha de las que partió. Aunque hable de algo dual cuando refiere a la atención a la causa y la atención al mensaje, en realidad está dejando afuera a la escucha sobre el objeto mismo, la instancia de la *primeridad*. Como la noción de objeto sonoro era nueva –al menos al momento de la publicación de la obra– y la idea de una escucha sobre lo tímbrico y los aspectos de materialidad de un sonido también era hasta revolucionaria, Schaeffer –desde una posición estructuralista– seguramente pensó sólo en las dos escuchas orientadas hacia lo indicial y lo semántico. Pero es muy evidente que está hablando de tres cosas que prevén lo mismo que delimitamos como Ruido –lo indicial, la *segundidad*–, Palabra hablada –el mensaje, lo simbólico, la *terceridad*– y la Música –lo formal, el sonido “en sí mismo”, la *primeridad*–. Como estamos hablando de dominancias y no de taxonomías fijas, podemos hacer una escucha reducida de la voz de alguien, también la escucha semántica del código presente en un mensaje en clave Morse, y de la escucha causal de una música –detectando que hay una música sonando como fuente, no objeto estético–.

Cuando refiere a la percepción de un sonido como una causa o como un indicio, no está haciendo otra cosa que pensar en el aspecto indicial, es decir en la *segundidad*; cuando considera la posibilidad de la existencia de un mensaje a ser comprendido, la escucha se orienta hacia lo semántico y, por lo tanto, a lo codificable, al sentido provisto por el aspecto simbólico, *terceridad*; por último, al pensar en el objeto sonoro –tema sobre el cual volveremos más adelante– piensa en la escucha reducida –en algunas traducciones, planteada como *restringida*–, la que repara en las características intrínsecas del sonido en sí mismo, la *primeridad*. Incluso el propio Schaeffer habla de “percibir el objeto por sí mismo”, y de aplicar allí la escucha de sus aspectos materiales, del timbre, de lo que no tiene que ver con lo referencial ni con lo semántico, sino con su propia condición material.



**Cuadro 8.** “Síntesis del dualismo de la escucha” (Schaeffer 1966 [1988: 88]) que revela casi inadvertidamente la presencia de una escucha triádica: reducida, causal y semántica, al plantear una escucha, respectivamente, del objeto sonoro, los indicios o causas y de los valores/sentido. Una vez más, la constricción a una esquema ideológico –estructural– fuerza una explicación. Nuestro abordaje triádico facilita otro planteo, incluso gráfico.

## La música y las tres escuchas en clave lógica relacional

Michel Chion (1991 [1993: 33-36]) retoma los planteos schaefferianos indagando los alcances de estas tres escuchas, en lugar de las cuatro actitudes de la escucha más generales. Recordemos que Chion escribió una *Guide des objects sonores* (1983), a modo de diccionario razonado de las principales entradas de los once tomos de la versión original del *Tratado de los objetos musicales* (Schaeffer 1966). Es interesante observar cómo sintetiza el problema a partir de la consideración de estar ante una causa –aunque podamos reconocerla o no–, ante un lenguaje o un sonido que permite una decodificación precisa, o bien el sonido en sí mismo, en sus características intrínsecas<sup>12</sup>. Chion no se preocupa por la cuestión verbal, del francés, en tanto puede distinguir las cuatro escuchas–de ahí que hablemos del sesgo husserliano y hasta heideggeriano del enfoque fenomenológico-semiótico de Schaeffer– y sí se preocupa por la cuestión lógica.

Si pensamos ahora en la complejidad del signo Música y aplicamos una mirada triádica peirceana (Guerra 2014 [2016: 66-69]) nos encontramos con el siguiente nonágono:

---

<sup>12</sup> Podríamos recurrir aquí a la noción saussureana de *imagen acústica*, o bien a la cuestión de la *Primeridad* peirceana y pensar en la dimensión *icónica* del sonido, o el sonido consigo mismo.

<b>Signo MÚSICA</b>	F                      FORMA <i>Conocimientos teóricos</i>	E                      EXISTENCIA <i>Acciones</i>	V                      VALOR <i>Estrategias</i>
F                      FORMA Nivel formal del sonido	FF Formas musicales Géneros y estilos	EF Notación musical Partituras Grabaciones y registros	VF Estética de la música Caligrafía, legibilidad de la notación Estrategias formales
E                      EXISTENCIA Materialización del sonido musical	FE Acústica Organología Instrumentos musicales Sistemas de registro	EE Obras musicales, partituras Ejecución Soportes de registro	VE Interpretación Corrección Valores contextuales Inteligibilidad de los registros
V                      VALOR Valoraciones psico-socio-culturales	FV Historia de la música y de la crítica musical	EV Escucha reducida, causal y semántica	VV Determinación de los valores estratégicos psico-socio- culturales respecto del rol de la música

**Cuadro 9.** Nonágono semiótico del signo Música donde se describe la compleja interrelación de factores que involucra lo sonoro musical.

Este nonágono nos ayuda a determinar el estatuto lógico del signo y sobre todo la presencia de la Escucha dentro de la complejidad aludida. Sin embargo, quizás nos hemos dejado atrapar por el título del trabajo de Pierre Schaeffer *Tratado de los objetos musicales* (1966), y pensamos en la música como centro, sobre todo porque el propio Schaeffer parte de la Música y luego se orienta hacia una reflexión sobre el Sonido en general. Sin embargo, el propio Chion (1983) nos lleva hacia lo sonoro en un sentido amplio.

Entendemos que desde el abordaje lógico-peirceano, no importa la supuesta complejidad atribuida a la Música respecto del Ruido, sino la idea de que la presencia de la dimensión estética y formal en la Música –lo sonoro en su aspecto más cercano a la pura forma– es claramente su aspecto dominante. Diferencialmente, el aspecto dominante en el Ruido lo constituye su función indicial, permitiendo o no discriminar la fuente. En la Palabra hablada el aspecto dominante es su valor simbólico, si bien, la palabra también tiene forma y es producida por una fuente.

Si volvemos sobre el nonágono semiótico del signo Sonido, observamos que, verticalmente, la columna que corresponde a la Forma está dominada por los elementos posibilitantes, abstractos, teóricos. La segunda columna, la que responde a la Existencia, nos presenta la dimensión de actualización material del sonido. La tercera columna, la

que refiere al Valor *interpretante* de lo sonoro, tiene que ver con las estrategias estético-políticas de uso del sonido.

Un próximo paso consiste en construir el nonágono semiótico del signo Escucha, entendido como un análisis de las distintas actitudes del oyente-interpretante frente al sonido. De esta manera, además, nos encontramos con otra posibilidad de pensar las escuchas que propone Schaeffer y en las que se centra Chion, que quedan lógicamente, en este caso, descriptas en la columna del Valor.

<b>Signo ESCUCHA</b>		F	FORMA	E	EXISTENCIA	V	VALOR
		<i>Posibilidades</i>		<i>Materialización</i>		<i>Estrategias</i>	
F	FORMA	FF Timbre, Intensidad y Altura <sup>10</sup> Ritmo Articulaciones		EF Obras musicales		VF Escucha reducida/ formal  <i>Musicalidad</i>	
E	EXISTENCIA	FE Fuentes sonoras Instrumentos musicales Voz		EE Ruidos en tanto manifestaciones de una fuente		VE Escucha causal/ indicial  <i>Ruidosidad</i>	
V	VALOR	FV Código modal/tonal, atonal, verbal, etc.		EV Canto Texto Discurso		VV Escucha semántica  <i>Discursividad</i>	

**Cuadro 10.** Reelaboración del nonágono semiótico (Guerri 2014 [2016: 144]) del signo Escucha, que describe la orientación de la Escucha, y además ubica la propuesta de Schaeffer/Chion en la columna del Valor, en tanto lugar del *valor estratégico de la escucha*.

<sup>13</sup> Nótese que *Timbre*, *Intensidad* y *Altura* siguen la lógica peirceana de *primeridad*, *segundidad* y *terceridad*: un primer aspecto cuali-cuantitativo, un segundo cuantitativo y un tercero cualitativo. Véase en el apartado *Hacia nuevas fronteras de la audición*, cómo el *timbre* comienza a jugar un nuevo rol en la composición, recién en el siglo XIX. En este sentido, Peirce (CP 2.302) sostenía que “*Symbols grow*” desde la *terceridad* a la *primeridad*. Esta organización también puede observarse en el nonágono semiótico del signo Sonido en el Marco teórico.

La escucha más indicial, o la que está dispuesta a la presencia de una causa cualquiera – la que se abre a la referencialidad más inmediata y por lo tanto vinculada a la *seguridad*– es la Escucha causal. Ésta refiere a la posibilidad del reconocimiento de una fuente cualquiera de sonido y no implica ninguna apreciación específica de código o en reparar en ningún aspecto formal.

La que sí está atenta a lo estético o formal del sonido es la Escucha reducida, la que se detiene en los atributos materiales, físicos o tímbricos. Esta escucha es la que más tiene que ver con las posibilidades *estéticas* de un sonido, con sus características en el mundo de las formas sonoras y de la antes señalábamos como esa dimensión *icónica*. Esta es la Escucha que interviene principalmente en la Música, y es reducida por la atención pormenorizada a los detalles de los aspectos cuali-cuantitativos a los que apela. También puede darse una Escucha reducida de una voz humana, pero lo que dirá esta escucha de esa voz no es siquiera que se trata de una voz de hombre o mujer, ni tampoco lo que dice –si es que dice algo–; se preocupará de las características estéticas y formales, es decir, si es ronca, tersa, suave, rugosa, lisa –aquí entramos en el problemático mundo de las sinestesias, pero creemos que el lector entiende a qué nos referimos–. La Escucha reducida será de vital importancia para Schaeffer en para la apreciación musical y para la consideración del objeto sonoro. También lo será para Chion y para nuestra tesis, ya que en los análisis de casos en los cuales nos detengamos en la sensación de materialidad de ciertos sonidos en obras de directores tales como William Friedkin, Lucrecia Martel, Jean-Luc Godard o John McTiernan, esta Escucha es la que estaremos aplicando recurrentemente.

Por último, tenemos la Escucha semántica, que es la que interviene en la parte decodificadora del Sonido en cuanto a transmisión de sentido. No decimos que la Música no remita a un sentido, claro está, sin embargo su sentido no puede ser comprendido desde una dimensión semántica precisa que es justamente la que ofrece la Palabra, el texto leído, el mensaje en clave Morse o cualquier otra codificación de sonidos que existe en función de valores interpretables y precisos –podemos incluso hablar de códigos de silbidos ad hoc de soldados que se señalan por silbidos que imitan a ciertos pájaros si se puede avanzar o si hay que replegarse–.

Es importante señalar una vez más que la Escucha es un acto siempre completo, y es sólo al momento de explicar la relevancia y dominancia de ciertos aspectos que se

recurre a estas distinciones lógicas y donde entran en juego los cuadrantes de los nonágonos semióticos. Así como todo Sonido tiene materialidad, sonoridad y altura – determinada o no–, cuando nos detenemos en la rugosidad de un Ruido, estamos centrándonos en un aspecto que parece suspender los demás por un instante, pero esto sucede solamente a los efectos lógicos. De idéntica manera, cuando percibimos una voz hablante, está en juego la dimensión semántica de lo que está planteando el texto, pero a su vez podríamos no prestar atención a él y detenernos en las cualidades intrínsecas de la voz, de su timbre, o bien en el mero hecho indicial de reconocer que estamos en presencia de una voz.

### Las tres escuchas: ¿hay lugar para otras?

Hay algunos autores que han intentado señalar alguna falencia o sugerido algún aspecto para completar las Escuchas desarrolladas por Schaeffer y Chion. Tal es el caso de Sonnenschein (2001: 78), que plantea la necesidad de incluir en consideración la *referential listening*, o escucha referencial. Esta Escucha sería aquella que consideraría un ‘contexto del sonido’ y conectándolo no solamente con lo indicial sino con el significado emocional y dramático.

Lo que Sonnenschein confunde, o al menos a nuestro entender mezcla, son las diferentes Escuchas con otras apreciaciones que ya no dependen de la recepción auditiva sino de una elaboración más compleja, posterior a una instancia de audibilidad. El autor cita las Escuchas de Schaeffer y Chion, reconociendo el aporte de los autores franceses, pero al intentar realizar el propio, agrega aspectos que no son parte de la instancia de Escucha, sino de una lectura que implica ir más allá de la presencia del signo sonoro. De todas maneras, y a partir de las Escuchas causal, semántica y reducida, podemos comenzar a reconocer otros aspectos contextuales que darían como resultado lo que

Sonnenschein entiende por el contexto del sonido y el significado emocional y dramático.

Si escuchamos una sirena de ambulancia, policía o de bomberos<sup>14</sup>, estamos en principio ante una Escucha causal; pero a la vez, la codificación de su sonido –las sirenas responden a diferentes códigos ‘melódicos’– nos conecta con la Escucha semántica. A su vez, si atendemos a la duración, a la intensidad, y a otros elementos apreciados desde la Escucha reducida, podremos rápidamente reconstruir un contexto sin habernos apartado de las Escuchas schaefferianas.

Lo mismo podría ocurrir con un fragmento musical, como podría ser la famosa música de Bernard Herrmann en la escena de la ducha de *Psicosis* (Alfred Hitchcock, EE.UU, 1960): si atendemos solamente a la causalidad, sabremos que estamos ante un fragmento musical, y eventualmente, ante violines y violas; a partir de la Escucha reducida, sabremos que hay disonancias en sucesión y simultaneidad, que están sonando en el registro extremo agudo, que se presentan timbres metálicos y que están con una dinámica *ff*, con un énfasis puesto en los ataques; si bien en Música instrumental es difícil establecer correspondencias estrictas con significados, es claro que estamos ante una manifestación que plantea tensión, agresión y que presenta connotaciones negativas.

De una manera un poco más interesante, Katharine Norman<sup>15</sup> plantea su idea de *reflective listening* (Norman 1996: 5) aplicada a la composición electroacústica de tipo *soundscape* –categoría que merecería una cierta revisión– y también introduce la necesidad de una nueva Escucha, que contemplaría el reconocimiento de la mediación,

---

<sup>14</sup> En el capítulo de la serie *Los Simpson* (producida por Matt Groening, capítulo 7, *The Call of the Simpsons*, EE.UU, 1990), en el cual Homer quiere comprar una casa rodante. Al solicitar el vendedor información sobre Homer como viable para el crédito, se pone en funcionamiento una sirena –tanto sonora como visualmente– ante lo cual Homer pregunta si "esa sirena es buena". El vendedor, fatalmente, le contesta con una pregunta: "¿Conoce usted alguna sirena buena?"

<sup>15</sup> Es sorprendente que la autora ignore en su artículo las escuchas postuladas por Schaeffer y Chion, como si se estuviese hablando del problema por primera vez, y sin dar cuenta de lo influyentes que han sido en todos los estudios sobre lo sonoro.

de un canal que da cuenta de sí mismo. Nuevamente, estamos frente a una Escucha que puede recomponerse a partir de las otras tres, dado que en la Escucha reducida y en la causal ya contaríamos con elementos que nos darían el indicio y la cualidad necesarias para ese reconocimiento.

Podríamos proseguir con más ejemplificaciones semejantes, pero creemos que si realizamos un abordaje triádico, de base lógica y relacional, estaremos frente a estas tres escuchas schaefferianas y chionianas, y de su combinatoria –queda quizá el desafío abierto de plantear las diez clases de signo a partir de la combinatoria de los nueve componentes observados en el nonágono de la Escucha– podríamos encontrar todas las otras variantes que siempre serán deudoras de la tríada inicial.

## 8. AUDIOVISIÓN Y DISEÑO DE SONIDO

Uno de los aspectos centrales del trabajo es dar cuenta de un cambio de paradigma en la aproximación a los estudios audiovisuales teniendo en cuenta dos cuestiones que creemos insoslayables. En principio, la postulación de la existencia de una *audiovisión*, que demuestra la presencia de una percepción única e indivisible en la instancia de recepción de los audiovisuales. La emergencia de este concepto es comparable a lo postulado para las nuevas escuchas –tanto trabajadas por Schaeffer como por Chion– y que nos obligan a pensar de manera diferente los objetos de estudio desde una nueva aproximación a lo escuchado. En este sentido la propuesta peirceana justamente ayuda a poder analizar y describir las interrelaciones. Ahora tratamos con una percepción compleja que va más allá de la suma de la vista y el oído –véase capítulo 2– y que nos hace reconsiderar qué es lo que estamos percibiendo al lidiar con situaciones audiovisuales.

En segundo lugar, debemos considerar como fundamental la existencia plena de un *diseño de sonido*, que implica toda una serie de consecuencias para un enfoque analítico de lo audiovisual. La pertinencia de un diseño de sonido –dentro de un diseño audiovisual general– modifica también muchas cuestiones otrora dominadas por la supuesta supremacía de lo visual. En trabajos ya clásicos y en la literatura sobre lo audiovisual de casi todo el siglo XX, es clara la dominancia del análisis del cuadro, del

texto, de la puesta en escena –en cuanto a actores y a articulación del espacio-tiempo ‘visible’– y suele ser pobre lo que se dice sobre lo sonoro. El diseño de sonido postula la manipulación de lo sonoro en pos de la producción de sentido de lo audiovisual, y lo hace desde una perspectiva que da cuenta del concepto de *audiovisión*.

Gran parte de este trabajo será observar cómo lo percibido y estructurado en nuestra recepción desde la *audiovisión* ha sido intencionalmente construido y manipulado por el *diseño de sonido*–a veces un rol cumplido por un diseñador de sonido o director de sonido específico, pero muchas veces el diseño de sonido es también ejercido por los directores, y hasta por otros colaboradores como el montajista–.

Esta tesis dará cuenta de una articulación entre una instancia de producción –la del *diseño de sonido* a través de sus recursos técnicos y estrategias estéticas y políticas– y una instancia de recepción –los recursos y figuras del discurso que se erigen desde la incidencia de la *audiovisión*.

Como se verá en el capítulo 2, el funcionamiento de la *audiovisión* es demostrado por Chion y nosotros de forma empírica. Sin embargo, neurocientíficos tales como Andrew King (2010) y Albert Bregman (1990) ya están muy interesados en construir una explicación científica de cómo opera cerebralmente la recepción audiovisual. A su vez, esto se relaciona con la forma en la que un diseñador de sonido o un director va articulando los diversos elementos visuales y sonoros y va observando –sobre todo en la instancia de montaje y de mezcla final de audio– cómo se transforma la recepción de la imagen a partir de la presencia de lo sonoro.

Por lo tanto, nuestro aporte intenta conciliar lo ya planteado por Schaeffer a lo sonoro en general con la actualidad de lo propuesto por Chion. De esta manera, podremos observar las consecuencias de los aportes de Chion respecto del trabajo específico del diseño de sonido.

La tesis es necesariamente panorámica y necesita ahondar y por momentos reformular desde nuestros aportes lo postulado por estos autores –sobre todo Chion– y busca a su vez tipificar los distintos recursos que el diseño de sonido puede tener a su alcance. En tal sentido, uno de los objetivos de este trabajo es discriminar y organizar herramientas de diseño de sonido según la forma en la que lo sonoro está afectando a los aspectos visuales y narrativos.

Se entiende desde ya que lo visual está primero, no en la instancia de la recepción, sino en la propia ergonomía de la situación audiovisual que tiene a un espectador que se

enfrenta y se dispone ante una pantalla, y que comprende que lo sonoro modifica lo que se encuentra en la imagen. Más aún, que siente que es la imagen la que le da una existencia precisa a los sonidos que escuchamos en la escena. Por ejemplo, un sonido estará 'fuera de campo' en función de la no visualización de la fuente en la imagen. Los parlantes estarán transmitiendo todo lo que haya para transmitir, pero entenderemos que ese sonido particular se localiza en el fuera de campo, porque su fuente no es visibilizada en la pantalla, y no necesariamente por algo que la naturaleza de su sonido nos pueda decir.

Siguiendo la lógica peirceana, dentro de la obra audiovisual la imagen está en la *primeridad*, y el sonido en la *terceridad*. Insistimos que no como una distribución de tipo taxonómica, sino como un signo que presenta dominancias y aspectos preponderantes en el momento de reflexión analítica.

# CAPÍTULO 1. El diseño de sonido

---

## 1. EL DISEÑO DE SONIDO EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL

Dentro de la industria audiovisual, el término diseño de sonido abarca una serie de incumbencias que a veces la propia industria denomina de maneras diversas –por responder a diversas tradiciones gremiales y de nomenclatura en distintos países–. Durante décadas –desde el establecimiento de los oficios del sonido cuando se empezaron a producir películas sonoras, a partir de 1927– el único desempeño referido a lo sonoro era el de ‘sonidista’. Esto comprendía sobre todo la toma de sonido en directo durante el rodaje y el manejo –y ocultamiento– de los micrófonos. Años más tarde, cuando ya se podía empezar a manipular los sonidos en una cinta magnética –década de 1940–, comenzó a desarrollarse la tarea de la edición y, cuando Les Paul introduce las grabaciones multipista –década de 1950–, tendremos también la necesidad de edición y mezcla. Por lo tanto, durante muchos años, hablaremos de sonidistas y editores/mezcladores en el campo profesional, dejando el diseño de sonido para los directores. Como veremos más adelante, esto no quiere decir que no hayan existido diseñadores de sonido antes de su nacimiento ‘oficial’ –fines de la década de 1970– en los créditos de las películas de Estados Unidos, pero en general, este diseño era realizado por el director o bien por un sonidista que estaba aportando ideas y criterios de trabajo con el sonido, más allá de que su obligación era solamente ocuparse del registro técnico, o bien de su edición o mezcla.

Por lo tanto, *el diseño de sonido será entendido como la creación o manipulación de sonidos en el campo audiovisual que inciden en la construcción de un imaginario sonoro o en la producción de sentido*. Es decir, habrá diseño de sonido cuando lo sonoro dentro del audiovisual incida de una manera específica y permita una lectura diferente de la imagen: debe haber una operación de diseño intencional. También estaremos frente a diseño de sonido cuando los propios sonidos construidos para la obra constituyan un conjunto complejo y permitan considerar un imaginario sonoro equivalente a un imaginario visual–véase *Tradiciones del diseño de sonido*, pág. 80–.

## 2. MANIPULACIÓN DE LOS SONIDOS Y LA PRODUCCIÓN DE SENTIDO

Muchas veces el espectador no comprende que tal o cual respuesta intelectual o emocional ha sido debida a un elemento que proviene de los sonidos, entendiéndolo que ha sido la escena audiovisual toda la que ha transmitido dicha reacción. Dado que no necesariamente habrá algo notorio en la imagen –una transformación en el plano o algún corte en el montaje que sea evidente–, muchas veces el sonido opera sobre ella sin que notemos la naturaleza de la operación. Por otra parte, el espectador generalmente es consciente de la introducción de la música –cuando ésta es extradiegética– pero puede pasar por alto la presencia de una música diegética que ha sido agregada en las etapas de posproducción y que transforma la percepción de la escena como si se tratara de algo que naturalmente estaba allí.

### La construcción y manipulación de la radio en *Zodiac*

Este ejemplo nos servirá para observar la forma en la que el diseñador de sonido opera sobre algo –en este caso una transmisión de radio– que simula ser ‘natural’ y parece no haber sido producto de operación alguna:

En una secuencia de *Zodiac*, una pareja está paseando en un automóvil mientras en la ciudad se celebra el 4 de julio –la acción transcurre en California en el año 1969–. En la radio del auto escuchamos un programa en el cual hay locuciones, publicidades y música. En el momento que estacionan el auto en un parque, en la radio comienza la canción *Hurdy Gurdy Man*, del inglés Donovan. Comienza con una introducción de guitarra acústica tenue y con la voz del cantante sin demasiada exigencia. Mientras la canción evoluciona, un auto sospechoso empieza a rondar cerca de ellos, lo que los pone nerviosos. En esos momentos la canción ya presenta otros instrumentos, como guitarra eléctrica, bajo, batería e instrumentos de la India como sitar, tabla y tambura –usados como elementos psicodélicos y no como música étnica–, dándole otra densidad a la canción y por ende a su presencia en la escena. El sospechoso estaciona detrás y ellos creen que se trata de un policía que está vigilando el área. Fatalmente descubrirán que es el psicópata al que alude el título del film: en el momento en que se produce el primer disparo, la música ya presenta un solo de guitarra eléctrica con cierto caudal de distorsión e inherente agresividad, reforzada por la acción de la batería que hasta ese momento no había intervenido de esa manera ‘violenta’. Allí la música abandona la diégesis, sube de intensidad, se estabiliza en un nivel de referencia, desaparece el procesamiento que la hacía parecer como proviniendo de la

radio –al igual que la reverberación que simulaba su inscripción en el espacio del auto–, y ahora es escuchada solamente por los espectadores.



*Zodiac*. Secuencia inicial. El sospechoso es confundido con un policía mientras la pareja sigue escuchando la canción de Donovan *Hurdy Gurdy Man*.

Si analizamos la secuencia de *Zodiac* en detalle, los personajes nunca manipulan el dial o encienden la radio, no hablan de la música que se está escuchando ni de sus características. Esto sucede porque toda la idea de la radio y la planificación que hace que los momentos violentos de la música –violencia simbólica y relativa a su evolución– se conecten tímbricamente con los momentos violentos de la escena –el ataque del psicópata–, son producto del trabajo del diseñador de sonido Ren Klyce.

Muchos espectadores –¡y algunos realizadores!– no reparan en la forma en la que el programa de radio y la música que se decide incluir como parte de la emisión, se hacen presentes y cómo inciden en la respuesta que tenemos de la acción. El espectador incluso puede llegar a suponer que efectivamente había una radio encendida y que era natural lo que se escuchaba en ella. En tal sentido, muchas veces el trabajo del diseñador de sonido es un tanto ingrato, ya que puede pasarse por alto la intervención de sus ideas, cuando éstas no son muy evidentes o cuando no están en el centro de la mezcla y con una mayor sonoridad –los aportes de un director de fotografía, de un montajista, de un diseñador de producción, un vestuarista o un maquillador pueden resultar mucho más claros para el espectador medio–.

En la industria audiovisual internacional, la tarea del diseñador de sonido puede ser realizada bajo distintos nombres: a veces el diseñador se esconde tras el título de *re-recording mixer*–como sucede con Tom Fleishman, responsable de las ideas de sonido de *El embajador del miedo* (*The Manchurian Candidate*, Jonathan Demme, EE.UU,

2004)–, a veces bajo el de *supervising sound editor*–como es el caso de Skip Lievsay, quien es conocido por su trabajo en toda la filmografía de los Hermanos Coen–, y en otros incluso se esconde detrás del montaje y la edición de sonido –como es el caso de Gerry Hambling, quien trabajara durante décadas con Alan Parker, o bien el propio Walter Murch, desde que comenzó a dedicarse al montaje aunque sin abandonar nunca su participación en lo sonoro–.

En nuestro medio, es frecuente que aparezca con el nombre de director de sonido, lo que no necesariamente tendrá que ver con el diseño, pero de haberlo, será bajo este nombre que abarca prácticamente todas las instancias del trabajo de sonido en una realización audiovisual. Tal es el caso de José Luis Díaz y Carlos Abbate –quienes se han destacado en el diseño de sonido de *El aura* (Fabián Bielinsky, Argentina, 2005), o Guido Berenblum –conocido por sus aportes en la obra de Lucrecia Martel–.



*El aura*. 0:23:41: Dirección de Fabián Bielinsky y diseño de sonido de Abbate y Díaz.

Por lo tanto, entenderemos por diseño de sonido toda acción intencional de selección y/o manipulación de los sonidos en pos de la creación de un imaginario sonoro, o bien en función de la transformación o producción de sentido de la escena o secuencia de una obra audiovisual. Pero para comprender bien su emergencia, habrá que hacer algo de historia, donde la evolución de los soportes de registro será crucial.

### 3. EVOLUCIÓN DE LOS SOPORTES Y LA POSIBILIDAD DEL DISEÑO

Si bien el nacimiento ‘oficial’ del sonido en el cine –primera de las manifestaciones audiovisuales– ocurre en 1927 con el film *El cantor de Jazz* (*The Jazz Singer*, Alan Crossland, EE.UU), la presencia de lo sonoro debe remontarse a mucho antes. Antes incluso que el propio nacimiento del cine de los Hermanos Lumière. Tal como lo ha demostrado el investigador norteamericano Rick Altman (2007), todas las tradicionales afirmaciones sobre el sonido en el cine deben ser revisadas a partir de los descubrimientos de la arqueología del cine que, en función de la posibilidad de restauración y recuperación digital de muchos archivos y materiales otrora inhallables o aparentemente irre recuperables, desmienten muchas de las aseveraciones de una bibliografía poco rigurosa que instaló diversos equívocos que deberán ser revisados.

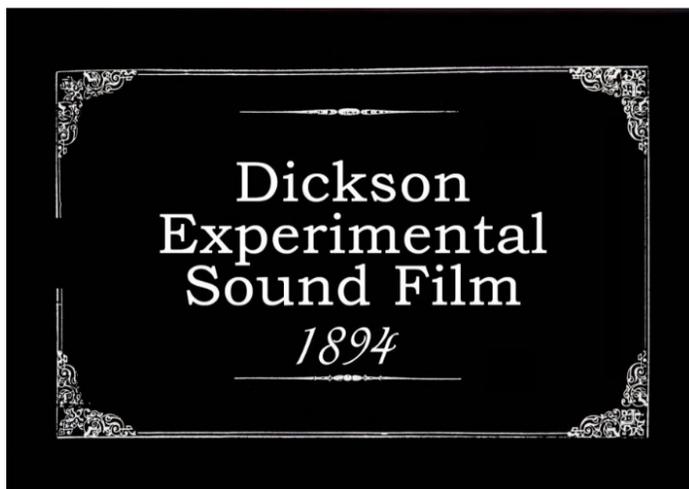
Hacia fines de 1894 o comienzos de 1895 –los investigadores no han podido precisar exactamente el material, pero claramente alrededor de un año antes que la proyección de las primeras películas de Lumière<sup>16</sup>– el inventor Thomas Edison y el que será considerado uno de los primeros directores de cine William Dickson, realizan un experimento denominado, aparentemente, *Experimental Sound Film*. Edison había sido el inventor en 1877 del fonógrafo –el primer soporte de registro y reproducción de audio– y unos años después, del kinetoscopio, donde ya se observan imágenes en movimiento pero que no se proyectan en una pantalla –como lo harán los franceses– sino a partir de un visor individual dentro de una estructura cilíndrica. Al ser el inventor de soportes de sonidos fijados y de imágenes en movimientos también fijadas, fue una cuestión de tiempo la de intentar un dispositivo complejo que pudiese registrar a la vez imágenes y sonidos. El resultado de esto sería el *kinetophone*, un kinetoscopio integrado a un fonógrafo. Si bien este aparato no prosperó y sufrió diversos intentos de

---

<sup>16</sup> El cilindro con el audio se dio por perdido durante mucho tiempo y fue hallado, roto, en el Edison National Historic Site, y etiquetado con el año 1894. En 1994 fue reparado y regrabado en el Roger and Hammerstein Archive of Recorded Sound, Lincoln Center, Nueva York, bajo la supervisión del pionero del diseño de sonido Walter Murch. Esta es la versión que puede verse y escucharse en distintos sitios de internet, incluyendo *Youtube*.

construcción, Edison se unió a William Dickson –que ya estaba haciendo breves películas con imágenes en movimiento para el kinetoscopio– y realizaron un interesante experimento que consistió en montar una escena en la cual un hombre se encuentra tocando el violín –probablemente el propio Dickson– y dos hombres están a su lado bailando abrazados. El violinista está tocando frente a un primitivo micrófono o fonocaptor –un gigantesco cono metálico que captaba las vibraciones– y el sonido es registrado en un cilindro de fonógrafo. Esta temprana filmación es el primer registro de ‘sonido directo’ en rodaje, y es a su vez, el primer registro de un registro.

El resultado, de menos de un minuto de duración, constituye ya un primer film sonoro antes del nacimiento del cine de los Hermanos Lumière. Los franceses son responsables de la invención del espectáculo cinematográfico con las características ergonómicas que conocemos y que han evolucionado en las salas desde 1895, pero no son los responsables del nacimiento del cine como articulación de las imágenes en movimiento. Esto se disputa con los norteamericanos e ingleses, y en cierta medida con los alemanes, todos responsables de la invención y fabricación de cámaras, lentes y material sensible para el registro. Sin embargo, son los norteamericanos los que ganan en la anticipación de lo que será el cine audiovisual, o cine sonoro, y que continúa con otras figuras como Alice Guy Blaché, que en las primeras décadas del siglo XX realizaron diversas experiencias de grabación de sonidos para ser proyectados con las imágenes, no tratándose del acompañamiento musical que conocemos en la evocación nostálgica que el propio cine ha hecho de sus primeros días.



*Experimental Sound Film* de Dickson y Edison, de 1894. Cartel de apertura agregado luego de la restauración y digitalización realizada por Walter Murch.



*Experimental Sound Film*. Único plano. William Dickson toca el violín ante el primitivo micrófono del fonógrafo de Edison mientras dos colaboradores bailan.

Hacia mediados y fines de la década de 1920 comienzan a realizarse en los Estados Unidos otros experimentos para registrar el sonido en la propia película, con el desarrollo del sonido óptico, pero esto no quiere decir que el sonido no haya estado presente de diversas maneras desde los inicios. Incluso hay que considerar la presencia del sonido implícito, como ya señalaremos cuando volvamos a hablar de *valor añadido*.

En *Don Juan* (Alan Crossland, EE.UU, 1926), ya se utiliza el sistema denominado *Vitaphone*, y el film de esta manera presenta una banda sonora sincronizada, aunque todo el sonido fue post-sincronizado y no fue captado en el rodaje –lo que se conoce en la jerga como ‘sonido directo’–. Y en el mencionado *The Jazz Singer* ya hay sonido óptico y sonidos captados en la filmación –las canciones cantadas en vivo por el actor Al Johnson–. *El cantor de Jazz* constituirá un curioso caso en el cual casi todo el film se comporta como un film silente –haciendo uso de los carteles con los diálogos escritos– pero que tiene los números musicales captados en directo y con sonido síncrono. De esta manera la voz humana hablando todavía no es escuchada –o casi– y sí lo es la voz cantante. Hay una escena particular en la cual el personaje de Al Johnson se hace presente en la casa de su madre –escondiéndose de su padre, que desapruueba su carrera de cantante– y le toca el piano y le canta una canción. En un momento, el personaje interrumpe la canción y ahí le dice a su madre unas palabras para luego continuar tocando y cantando. Esas palabras serán las primeras que estarán registradas por el sistema *Vitaphone*. En el *Experimental Sound Film* de Dickson/Edison puede escucharse

un instante antes del violín la frase “*Are the rest of you ready? Go ahead!*”: estas son seguramente las primeras palabras jamás registradas en un film<sup>17</sup>.

El registro de sonidos en fonógrafo o en gramófono –el *grammophone* desarrollado por Emile Berliner hacia 1887 aproximadamente– no permitía manipulación alguna. Los cilindros de cera o de metal de Edison, una vez grabados, no podían más que reproducirse y no resistían ninguna clase de edición. Lo mismo para los discos de pasta del gramófono –y más tarde de desarrollos de esta tecnología como el caso del *Silvertone* entre otros–. También extremadamente limitadas eran las operaciones sobre el sonido registrado de manera óptica en la película. Por lo tanto, habría que esperar bastante tiempo para que comenzasen a desarrollarse ciertos oficios del sonido, como el editor de sonido o el mezclador. Estas tareas dependen de dos desarrollos posteriores. El primero de ellos es la cinta magnetofónica, cuyos antecedentes se remontan a fines de siglo XIX, pero en que las formas utilizables en los medios del siglo XX recién se conocerán en las décadas de 1920 pero sobre todo en la de 1940. El ya maduro magnetófono de entonces presenta bobinas abiertas y la cinta permite una manipulación notable, ya que permite cortar, pegar, reproducir al revés, etc. –véase más adelante el apartado *El nacimiento del objeto sonoro*, pág. 120–.

El otro desarrollo tiene que ver con la posibilidad de la grabación multipista. Esto se debe a Les Paul, quien en 1948 en Capitol Records en Estados Unidos realiza una sobregrabación de ocho guitarras. Si bien había otros antecedentes de intentos como éste, es a partir del éxito de esta grabación de Les Paul que comienza el desarrollo de la grabación en varios canales, siendo en esta etapa grabaciones monofónicas –o ‘mono’–. Esta posibilidad de superposición de diferentes pistas será esencial para el desarrollo de la grabación en estudios, pero también para el desarrollo del sonido audiovisual.

---

<sup>17</sup> Existe un registro previo de sonido e imagen que data de Inglaterra de 1888, pero allí lo que se escucha es un fragmento instrumental de la obra de Haendel *Israel en Egipto*. No hay hasta ahora –en función de las investigaciones de la arqueología de los soportes– un registro preservado de palabra fuera de anterior al film experimental de Edison y Dickson.

La manipulación y edición del sonido en la cinta magnética y la posibilidad de las grabaciones multipista vienen acompañadas de una evolución de otros parámetros técnicos que determinarán un mayor ‘espacio’ para el trabajo del sonido. El crecimiento del ancho de banda –una mayor captación del espectro de frecuencias audibles, generando una mayor separación en estrados bajos, medios y agudos– y el crecimiento del rango dinámico –una mayor diferencia entre los umbrales mínimo y máximo de intensidad, es decir, una mayor separación entre los sonidos más débiles y más fuertes que podían ser captados y reproducidos– serán de vital importancia para la disposición de más cantidad de sonidos en las mezclas y por ende, una mayor inteligibilidad que las grabaciones de antaño no permitían –como sucede en las grabaciones de fonógrafo o de gramófono– ni la distinción de matices ni la distinción de distintas fuentes de sonido – como por ejemplo la diferencia entre cuerdas, vientos o maderas en la orquesta, cuya diferenciación era apenas perceptible–. A esto también se suma la invención en la década de 1930 del micrófono de bobina móvil o dinámico, que justamente permite acercar o alejar la fuente al micrófono, la captación de matices y de efectos propios del canto en el micrófono, como el denominado ‘efecto de proximidad’ que enfatiza las frecuencias graves y modifica el timbre de las fuentes grabadas<sup>18</sup>.

Es así que se llega en la industria de la música en la década de 1960 con la grabación multipista, con micrófonos más sensibles y sofisticados, con cintas magnéticas capaces de registrar con mayor ancho de banda y mayor rango dinámico, y con el progresivo desarrollo del estéreo, que hacia fines de la década se impondrá definitivamente. La posibilidad de plantear la ‘imagen estéreo’ transformará definitivamente la escucha y permitirá una nueva y verdadera espacialidad del sonido, que ahora podrá distribuirse en el espacio planteando sonidos a la izquierda, entre la izquierda y el centro, al centro, al centro–derecha, y a la derecha. Si pensamos en esta distribución horizontal, y la sumamos a las ya mencionadas estratificaciones ‘verticales’–rango de frecuencias y

---

<sup>18</sup> El efecto de proximidad es en parte responsable del desarrollo de los cantantes conocidos como *crooners*, cuya voz grave y sensual es en parte producida por el acercamiento excesivo de la boca a la cápsula del micrófono.

rango de intensidades–, ahora sí hay a disposición un espacio para la presencia de muchas fuentes, con la lógica complejidad de su manejo que deviene de dispositivos más sofisticados. Es allí cuando los sonidistas de cine –y de los medios audiovisuales en general– que comienzan a experimentar con una mayor complejidad y densidad de los materiales empleados. En las décadas anteriores, simplemente la necesidad de la inteligibilidad de los diálogos –que se ponía en riesgo si se superponían otras fuentes sonoras– hacía que mayormente las situaciones audiovisuales tuviesen la presencia simultánea de pocos sonidos. La voz reinaba en el centro de atención, a veces acompañada en un segundo plano por la música, pero rara vez habría lugar para algo más. Esto no quiere decir que no hubiese un trabajo consciente del sonido como parte de la producción de sentido. Pero esto era algo debido a la imaginación de los directores y no a la presencia de un encargado o responsable de estos menesteres.

Es la década de 1970 la que presentará las condiciones para el nacimiento de la profesión específica del diseñador de sonido. En esos años se producen muchos experimentos en la industria que crearán grandes expectativas respecto de lo sonoro: con el antecedente del disco de The Beatles *Sargent Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1967) y *Pet Sounds* de los Beach Boys, la década se abre con las notables grabaciones de discos como Led Zeppelin *III* y *IV*, pero es sobre todo con *El lado oscuro de la luna*, de Pink Floyd (*Dark Side of the Moon*), de 1973, que el mundo de las grabaciones desarrolla en el oído del público masivo un interés por lo sonoro –o lo ‘sónico’, tal como se empezará a denominar a aquello que explora nuevos horizontes acústicos o electroacústicos–<sup>19</sup>. Dentro del cine ya se cuentan con antecedentes de reproducción de sonidos en varios canales en algunas superproducciones particulares y que buscaban cierto impacto sensorial, como es el caso de *Ben Hur* (William Wyler, EE.UU, 1959), o que tuvieron el protagonismo de la música como *Fantasia* (*Fantasia*, Walt Disney, EE.UU, 1939), pero que no tenían un desarrollo de los distintos aspectos del sonido

---

<sup>19</sup> En la música académica desde años anteriores ya existen diversas experiencias sonoras que demandan una escucha atenta y compleja, pero dichas manifestaciones no tienen el alcance masivo para que la industria respalde la exploración de lo sonoro en medios masivos como el cine y la televisión.

como un trabajo complejo con los ruidos, ambientes, espacios, etc. Esto puede verse claramente en la renovadora *El exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, EE.UU,1973), donde la exploración de una paleta tímbrica compleja, la articulación de efectos de sonido inéditos y una banda sonora plena de piezas de música contemporánea, hicieron del film una referencia y antecedente para hablar de diseño de sonido –véase más adelante *Audiovisual desde Schaeffer: El exorcista ¿un film concreto?* pág. 130–.

Será unos años más tarde, con el estreno de films como *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, EE.UU,1977) y *Apocalipsis ahora* (*Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola, EE.UU, 1979) que se producirá el nacimiento oficial del diseñador de sonido. En estas obras se verá el aporte sustancial de los sonidistas Walter Murch y Ben Burt, que a su vez detentan dos aproximaciones complementarias y diferentes a este concepto –véase más adelante *Tradiciones del diseño de sonido*, pág. 80–. Es con el film de Coppola que Walter Murch aparece con el crédito de *Sound Design* por primera vez en la industria, y ese será la instalación definitiva de algo que ya existía, pero que era responsabilidad del director o de otros colaboradores dentro de una producción audiovisual.

A partir de ese momento, la industria reconocerá distintas incumbencias como las de sonidista –aquel que registra el sonido en rodaje–, editor de sonido, mezclador, editor de diálogos, doblajista, etc., pero no tendrán la responsabilidad de ocuparse de un imaginario sonoro o de la producción de sentido. De todas maneras, y como lo hemos señalado antes, antes de la existencia del diseñador de sonido nos encontraremos con ideas sonoras muy claras y con un trabajo que da cuenta de un diseño en función de la producción de sentido, pero todo esto dependía más de la imaginación del director, del guionista o muchas veces de los montajistas. Hay directores especialmente ingeniosos respecto del uso del sonido en el pasado, como es el caso de Alfred Hitchcock, Roman Polanski, Andrei Tarkovski y Fritz Lang, entre otros. Es por ello que hablamos entonces de un “diseño de sonido *avant la lettre*” y no dejamos de reconocer los pioneros y seminales aportes de estos maestros.

## Diseño de sonido *avant la lettre*

Con el objeto de sostener la existencia de un diseño de sonido anterior al reconocimiento de este rol en la industria, proponemos el análisis de una secuencia del primer film sonoro de Fritz Lang. Esta secuencia<sup>20</sup> ha sido analizada en diversas ocasiones, en particular por Michel Fano en sus cursos y en alguno de sus trabajos (Fano 1981), y por nosotros en diversas oportunidades, sobre todo cuando hemos trabajado sobre el *leitmotiv* en el cine, y en especial en lo que hemos propuesto como *leitmotiv sonoro* (Costantini 2001; 2004: 44-49), y recientemente al reflexionar sobre el nacimiento del diseño de sonido y sus tradiciones (Costantini 2018: 169-174). No seremos originales en la elección del fragmento, pero sí creemos que aportamos conceptualmente en cuanto a la lectura que realizamos de los sonidos, de la posible *introducción del raccord sonoro*, lo ya señalado respecto de la constitución de un *primer leitmotiv sonoro*, y sobre la aplicación temprana de ciertos efectos como la reverberación, claramente intencional y con función simbólica. En definitiva, nos importa señalar la existencia de decisiones de diseño sonoro y que se comprenden como lo que desarrollaremos como *valor añadido del sonido a la imagen*.

En la secuencia de apertura del film *M, el vampiro de Düsseldorf* (*M*, Fritz Lang, Alemania, 1931), se observa un cartel de créditos que muestra un afiche semejante al de búsqueda de datos y ofrecimiento de recompensa que se ve más tarde en la escena. Mientras vemos el cartel y antes de comenzar con el resto de los títulos, se escucha el fragmento de *Peer Gynt* de Edward Grieg denominado *En la gruta del rey de la montaña*, en versión de orquesta –tal como fue concebida por Grieg–. Esto instala rápidamente lo que constituiría un interesante leitmotiv indicial: mientras observamos la letra M ocupar casi la totalidad de la pantalla, y además de entender que se trata de

---

<sup>20</sup> La versión a la que recurrimos es la disponible en Argentina en VHS. La versión remasterizada y supuestamente definitiva en dvd ha eliminado imágenes como las del cartel de los títulos, y sonidos como los de la voz reverberada de la madre de Elsie, elementos fundamentales en las intenciones simbólicas de Lang y que en la supuestamente versión mejorada, han desaparecido.

un cartel policial, escuchamos la música que se asocia a él, y por extensión, al asesino al que alude.

Esto se vuelve relevante cuando el asesino se hace presente a la salida de la escuela de Elsie Beckmann, quien está jugando con una pelota sugestivamente contra el cartel al que de alguna manera remitía el cartel de títulos. Ese cartel pide pistas sobre el asesino y es leído por el espectador mientras la pelota de Elsie "interrumpe" la visión al golpear sobre él. Lang decide mostrar primero en el plano a Elsie arrojando la pelota al fuera de campo hacia la derecha de cuadro, para luego subir la cámara y dirigirla hacia la derecha donde observamos el pedido de pistas y la oferta de recompensa más la pelota de Elsie que entra a cuadro desde abajo y desde la izquierda. Sobre esta imagen se proyectará la sombra de M, a quien no veremos más que de manera lateral o de espaldas siempre evitándose el rostro –en los planos sucesivos–.



*M, el vampiro de Düsseldorf*. 0:05:28: El asesino se aproxima a Elsie sin mostrar su rostro. Pero su silbido lo identificará. El silbido reproduce el fragmento de *Peer Gynt* que se escuchaba en los títulos de apertura.



M. 0:05:30: Elsie arroja su pelota desde el fuera de campo y rebota sobre el cartel que advierte sobre el psicópata, mientras M proyecta su sombra. M le pregunta a Elsie su nombre y le dice que la pelota es muy bella. Elsie le dice que se llama Elsie Beckmann. De esta manera el vendedor de globos ciego asociará el silbido con el nombre y será clave para la captura del asesino. La pista para atraparlo es una pista sonora.

Inmediatamente vemos un plano general donde M le está comprando un globo a un vendedor de globos ciego –porta un cartel colgado de su pecho que dice *blint*, en alemán–. En ese plano y en el posterior, M le pregunta el nombre a Elsie y a la vez comienza a silbar el fragmento de Grieg –cuenta la leyenda que, al Peter Lorre no saber silbar, el que silba la música es el propio Fritz Lang–. Esto conecta al nombre de Elsie Beckmann con la música de Grieg silbada y el espectador, ayudado por la inclusión de la música en los títulos iniciales, comprende rápidamente la naturaleza de este leitmotiv de carácter indicial –y la sugerencia de Lang está dada por la presencia del ciego: a M hay que escucharlo y no necesariamente verlo–.

Más tarde, comienza un notable montaje alterno que inaugura el *raccord* sonoro: mientras la madre de Elsie prepara la mesa y está preocupada por la llegada demorada de su hija de la escuela, se observa un plano del reloj cu-cú está en la cocina y cuando sale el pajarito –produciendo el sonido típico del cu-cú–, se escucha la superposición del sonido de una campana de iglesia marcando la misma hora. Se produce el corte y ahora vemos a Elsie cruzar la calle y el sonido de las campanadas se hace más potente y de esta manera se entiende que las dos acciones son simultáneas en el tiempo y próximas en el espacio –algo notable para una primera película sonora y ¡de 1931!–. El final de la secuencia está seguramente entre lo más memorable del realizador, pero probablemente de la historia del cine: la madre continúa esperando a Elsie y comienza

a abrir puertas y ventanas gritando el nombre de su hija –a la espera de una respuesta que nunca llegará–; nuevamente Lang presenta lo que constituiría un montaje alaterno, pero dada la improbable simultaneidad de las acciones, sugiere un montaje paralelo. Este montaje plantea una idea muy radical para entonces y que se sostiene sobre el sonido: la cámara nos muestra una sucesión de espacios vacíos –el plato de comida, las escaleras, el patio– y la voz de la madre –que se encuentra fuera de campo– se escucha en cada oportunidad con menor intensidad y mayor reverberación natural. Pero el plano siguiente, presenta la imagen de la escena del crimen, donde tenemos dos planos: el primero, un suelo de pasto que sugiere un parque o el bosque, en el cual entra por derecha de cuadro la pelota de Elsie –pelota que entra por derecha como si fuese un rebote más sobre el cartel de M, si es que el espectador recuerda que la posición de Elsie era a la izquierda y el cartel a la derecha–, y luego un plano del globo con forma humana que M le compró a la niña y que ahora está atrapado por los cables elevados del teléfono o de la luz –sugiriendo que el globo “quiere” escaparse como la vida de Elsie de la existencia terrenal– y sobre este plano se escucha por última vez la voz de la madre gritando “¡Elsie!”.

Esta voz tiene una particularidad: se escucha con mínima intensidad y máxima reverberación, no siendo ya una reverberación lógica ni que responde a un espacio preciso, sino a una distancia simbólica: la voz resuena como un eco que ya no es la distancia de la escena del crimen respecto de la casa de Elsie.

Es la distancia entre la vida y la muerte.



*M.* 0:08:29: La voz de la madre sigue exclamando “¡Elsie!” mientras reverbera tenuemente en las escaleras del edificio donde vive. Aquí comienza a responder a las proporciones entre sonoridad, distancia y presencia del espacio circundante, planteando desde el sonido la distancia entre la madre y lo que vemos en el plano.



*M.* 0:08:32: La madre de Elsie llama a su hija desde la cocina y escuchamos su voz en la terraza.



*M.* 0:08:53: La voz de la madre 'llega' con mínima intensidad y mucha reverberación hasta la escena del crimen donde vemos un último rebote de la pelota de Elsie que entra a cuadro desde la derecha.



M. 0:08:57: Mientras seguimos escuchando la voz de la madre llamando a su hija, el globo de Elsie comprado por M se vuela y queda atrapado en los cables de alta tensión.

Esta misma secuencia ha sido analizada también por Vicente Sánchez Biosca (1994: 105-123) en su artículo “Metáfora, sonido y composición. En torno de una secuencia de M, de Fritz Lang”, donde mayormente se limita a hacer un exhaustivo *découpage* de los aspectos visuales, acompañado de la enumeración los sonidos presentes en cada instancia. El autor trabaja sobre una discutible aproximación a las nociones de metáfora y metonimia en el cine –partiendo, a su vez, de lo planteado por Jean Mitry en sus ya clásicos trabajos (Mitry 1963 [1998: I, 117-167])– y trata de explicar el funcionamiento de ellas en esta secuencia. El sonido, que pareciera ser central en el trabajo por estar en el título, está presente como sucesión de significantes que participan de las escenas, sin descripciones cualitativas ni cuantitativas. No se especifica cuál es el fragmento de la obra de Grieg, lo que creemos esencial para el establecimiento del *leitmotiv* sonoro-musical que Lang podría estar introduciendo en el cine sonoro.

Cuando habla sobre el *raccord sonoro* entre el reloj cu-cú y las campanadas del exterior de la casa<sup>21</sup>, no señala la superposición de los sonidos, planteando que el cu-cú suena en la casa de los Beckmann y las campanadas de la escena de la calle. En su análisis propone sucesión, cuando es claro que hay superposición, con cambio de sonoridad al pasar de escenas, y de alguna manera, una forma temprana de *overlapping*.

En una de las últimas escenas, cuando la madre de Elsie está en la casa llamando infructuosamente a su hija, Sánchez Biosca sostiene que la intensidad y el ‘tono’ de la voz se mantienen. Aquí discrepamos, ya que observamos que hay una progresión que plantea una sutil lógica de alejamiento –primero espacial– a través de las variaciones de los parámetros de intensidad/distancia/presencia del ambiente, para luego establecer otro tipo de distancia –simbólica– cuando la reverberación exagerada sugiere la inscripción de la voz en espacios mortuorios: los cementerios, bóvedas, mausoleos y demás espacios ‘dedicados a la muerte’ son generalmente muy reverberantes, y por ende, la presencia de esa reverberación remite a un lugar ajeno a las características de la casa de Elsie. De esta forma, el sonido no es sólo *indicial*, sino *simbólico* por cuanto su reverberación sugiere la asociación con otro tipo de espacios.

Asimismo, en la página 122, señala que el asesinato de Elsie está ocurriendo en ese momento del montaje, mientras observamos la pelota entrar en cuadro, ya lejos de la casa: esto no puede ser afirmado tajantemente, ya que es más probable que estemos ante una elipsis y que veamos a la pelota y luego los globos ‘a la deriva’ como consecuencia de una acción ya pasada, y no como algo que está sucediendo en el fuera de campo. De hecho, de haber querido plantear el asesinato en las inmediaciones de la actual posición de cámara, Lang *podría haber incorporado algunos sonidos de las acciones* –forcejeos, gemidos acallados, ruidos diversos– y aún así habría logrado lo deseado narrativamente, pero siendo claro respecto de la temporalidad de dichas acciones. Lo sugerido en este

---

<sup>21</sup> Deberíamos considerar, de todas maneras, qué versión es la que el autor consultó, porque puede darse el caso de que estemos frente a cortes diferentes del film, como ha sucedido con *Metrópolis* (Fritz Lang, Alemania, 1927) y otras obras de Lang, que tienen distintas copias de diferente metraje e incluso con disímil cantidad de escenas.

sentido por Sánchez Biosca es muy seductor, pero hasta cierto punto indemostrable desde la puesta en escena efectiva.

Curiosamente, el autor pone en duda la simultaneidad de acciones anteriores –en el montaje alterno entre la casa y el exterior– cuando la lógica del intercalado de planos bajo la forma del montaje alterno suele plantear una estricta simultaneidad temporal. Pero extrañamente plantea la muy improbable simultaneidad de lo que estaría sucediendo en ese momento final de la secuencia. De hecho, el traslado de M y Elsie hacia un parque o las afueras de la ciudad –tal como lo permite observar el montaje– implica elipsis necesarias, y ese tiempo elidido debe ser de mayor duración que lo que acontece en la casa. El montaje alterno inicial –el que intercala a la madre esperando a Elsie mientras prepara la comida y a la niña a merced de M– plantea una clara simultaneidad temporal, máxime cuando al comienzo estamos ante un *raccord sonoro* entre el cu-cú y las campanadas. Pero luego las elipsis son casi obligadas.

Estas cuestiones del montaje son a nuestro juicio muy relevantes, porque justamente a través de los sonidos, podrían tener una solución muy eficaz. Creemos que Lang no recurrió a los sonidos fuera de campo en ese intercalado de escenas, porque la intención era plantear otra temporalidad y no la simultaneidad aludida.

#### 4. TRADICIONES DEL DISEÑO DE SONIDO

Como puede inferirse del apartado anterior, en el diseño de sonido hay un entrecruzamiento de cuestiones técnicas y estéticas. Por una parte, para poder realizar un diseño de sonido es necesario contar con un marco técnico que permita desplegar recursos sonoros y a partir de allí, por otra, comenzar a incidir de diversas maneras sobre las imágenes. La naturaleza de esa incidencia es lo que diferencia a las distintas tradiciones o líneas que aparecen en el diseño de sonido. De manera reciente, las hemos expuesto en un artículo cuyas ideas centrales reproducimos y desarrollamos aquí (Costantini 2018).

Como hemos señalado, es oficialmente desde el crédito otorgado a Walter Murch lo que le da nacimiento en la industria a esta profesión. Pero es también Ben Burt comúnmente considerado por los profesionales del medio y los teóricos del sonido

como uno de los padres de este diseño. Incluso más tarde Burttt comenzará a detentar también ese título. Muchas veces, como hemos señalado antes, por cuestiones gremiales y por la forma en la que se nombraba a los distintos profesionales del medio en películas anteriores, diseñadores de sonido aparecen con distintos nombres, tales como *supervising sound editor*, *re-recording mixer*, o incluso a veces *sound editor* solamente<sup>22</sup>. Dependiendo de cada caso es probable de todas maneras que estemos hablando siempre de diseñadores de sonido.

Son Walter Murch y Ben Burttt quienes conscientemente comprenden al diseño de sonido como la creación de sonidos, la decisión sobre el uso de dichos sonidos y sonidos preexistentes, su ubicación en la narración, su edición y manipulación, y la incidencia que tienen respecto de la producción de sentido dentro de un audiovisual. Habrá diseñadores de sonido que plantearán más fuertemente la construcción de los sonidos en sí mismos, y otros que no tendrán tanta destreza en la creación de los sonidos, pero sí en la proyección de los sonidos sobre la respuesta emocional o intelectual del espectador.

### Los aportes de Walter Murch y Ben Burttt

El caso de Walter Murch cubre las dos vertientes, aunque se destaque más el efecto resultante y no tanto la complejidad del sonido en sí mismo. Por ejemplo, en *El padrino* (*The Godfather*, Francis Ford Coppola, EE.UU,1972), es famosa la escena en la cual Michael Corleone (Al Pacino) se encuentra en un restaurante con uno de los mafiosos de la familia rival de los Corleone y con el jefe del precinto de policía McCluskey (Sterling Hayden). Los secuaces de Michael han escondido un revólver en el baño del

---

<sup>22</sup> En nuestro medio, es frecuente que quien cumpla con el rol del diseñador de sonido sea denominado 'director de sonido', cargo que abarca el rol del diseñador y otros más tradicionales y simples –como la toma de sonido directo en rodaje– y que por razones de presupuesto no son desplegados en un número más alto de profesionales como sucede en las industrias más desarrolladas.

restaurante, para que, al ser cateado de armas, Michael aparezca indefenso. Pero el plan es pedir permiso para ir al baño, allí tomar el arma y luego asesinar al mafioso y al policía corrupto. Ya cuando Michael avisa que va a ir al baño se escucha tenuemente el sonido de un tren. Cuando se encuentra en el baño –que no presenta ventanas visibles en el cuadro– introduce el sonido de un tren que se oye mientras él está buscando el arma escondida detrás de la carga del inodoro. Esos sonidos son verosímiles ya que, si bien no hay ninguna motivación visual para su inclusión, es frecuente en esas ciudades de Estados Unidos la presencia de trenes elevados o de subterráneos que bien podrían oírse desde distintos puntos en el restaurante. Ese sonido ya proyecta sobre la escena una sutil presencia de una turbulencia o del advenimiento de un acontecimiento. Pero sobre todo, hace patente su existencia para legitimar su uso en la escena inmediatamente posterior.



*El padrino.1:20:06:* Michael busca en el baño el revólver que han escondido para que mate a McCluskey y Sollozo, mientras se escucha el sonido del tren cada vez con más presencia y complejidad.

Cuando Michael vuelve del baño ya armado, su mirada está un tanto perdida, acaso cavilando sobre el momento en el cual se convertirá él también en un asesino y un mafioso más. Justo en el instante previo a sacar el arma y jalar el gatillo, Murch reintroduce el sonido del tren, esta vez con más intensidad –como si estuviese más cerca en esa posición del restaurante– y con la presencia del chirrido metálico y con un carácter extremadamente agresivo y casi saturado. Esta violencia inherente al sonido mismo –sonido que seguramente fue obtenido de una grabación realizada en cualquier estación de tren o subterráneo– incide sobre la escena simbolizando el advenimiento y la violencia que se desata. Es evidente que Murch no ha construido el sonido y que su

manipulación puede limitarse a la edición, localización en la escena y eventualmente la variación de volumen y quizá la ecualización haciendo más evidentes los chirridos, pero lo relevante aquí es la cooperación con la producción de sentido.



*El padrino*.1:21:14: La procesión va por dentro: el sonido del tren se escucha por última vez con más violencia en el momento que está decidido a matar a McCluskey y a Sollozo.



*El padrino*.1:21:22: Michael ya mató a Sollozo y le dispara a la cabeza y la garganta a McCluskey. El violento chirrido del tren le da lugar a los disparos.

El caso de Ben Burtt es bastante diferente. Conocido por la creación del imaginario sonoro de toda la saga de *Star Wars*, sus sonidos son imborrables para la memoria de cualquier espectador que haya disfrutado de cada episodio de la serie. Podría decirse que es impensable *La guerra de las galaxias* sin sus sonidos: el sable láser, la respiración comprimida y opresiva de Darth Vader, los cuasi alaridos de las naves caza, los disparos de las pistolas láser, los gruñidos de Chewbacca, el ‘lenguaje’ electrónico de R2D2, etc., son parte de la cultura audiovisual de una gran parte de los espectadores desde fines de los años setenta hasta hoy. Sin embargo, puede a la vez decirse que la incidencia de estos sonidos sobre la producción de sentido no es la misma que el mero sonido del tren

incorporado por Murch en *El padrino*. Esto no convierte a uno o a otro en mejor o peor diseñador de sonido, pero sí nos habla de dos posturas o inclinaciones: la que tiene como centro objetivos narrativos y simbólicos, y el que tiene como dominante la complejidad o la riqueza de los sonidos en sí mismos. Siguiendo esta lógica, podríamos señalar que esta última orientación tiende a darle más relevancia a la *primeridad*, a lo formal, al signo sonoro con sí mismo. Mientras que la primera tiende a la *terceridad*, a lo simbólico, a la producción de sentido, a lo narrativo.

Los diseñadores de sonido que operan sobre lo narrativo, y que probablemente no tienen tanta destreza o competencia en síntesis o en la manipulación de medios electroacústicos prefieren llamarse *supervising sound editors* u otra denominación en la que no aparezca el término *designer*. Y es que en los Estados Unidos –y por extensión en todas las industrias de habla anglosajona– el concepto de *designer* remite tanto al diseño como a la producción efectiva del sonido, a su construcción, a su creación material. Por ende, muchos diseñadores más simbólicos y menos ‘fabricadores’ de sonidos no detentan el nombre de *sound designers*, aunque para nuestra consideración y del medio sean tan diseñadores como los otros.

Los sonidos producidos por Ben Burtt podrían incluso ser sustituidos por otros dentro de la saga de Star Wars y aun así la producción de sentido no se vería afectada. Sin embargo sí se vería comprometido el imaginario sonoro en su conjunto, como un reservorio de resonancias estéticas que la suma de todos esos fascinantes sonidos genera.



*La guerra de las galaxias*. El ‘lenguaje’ de R2D2 fue realizado por Ben Burtt con un sintetizador Arp 2600.

## 5. ALCANCES DEL DISEÑO DE SONIDO

Si seguimos con la misma aproximación lógica que realizamos con los signos Sonido, Música, Escucha, es esperable que tomemos al diseño de sonido como un signo complejo y que nos planteemos sus alcances. De esta manera podremos contemplar lo que está comprendido por el quehacer de este diseño, pero también sus implicancias tanto en lo que lo hace posible –lo posibilitante– así como lo que abre hacia un interpretante.

Hemos realizado un nonágono semiótico del diseño de sonido, entendiendo que este signo es un signo muy complejo y dinámico que, al igual que el diseño audiovisual – pero también la propia manifestación audiovisual como obra– se va modificando históricamente y evoluciona en función de los soportes tecnológicos y de las nuevas instancias de recepción, con la existencia de nuevas clases de espectadores. Por eso, entendemos que no puede haber un signo completamente cerrado de este tipo de diseños, sino entender que se trata de una visión actual del mismo y que potencialmente contempla lo pasado y lo futuro, pero que da cuenta de un estado del problema hoy.

DISEÑO DE SONIDO		F	FORMA	E	EXISTENCIA	V	VALOR
		<i>Saberes teórico-prácticos</i>		<i>Práctica audiovisual</i>		<i>Estrategias de sentido</i>	
		LO ESCUCHABLE		LO ESCUCHADO		VALOR DE LO ESCUCHADO	
F	FORMA	FF	Formato	EF	Existencia	VF	Valor
		Teorías del diseño Teorías del sonido Audiovisión		Preproducción Producción Posproducción Diseño de la escucha <i>Oyente 'modelo'</i>		Grados de impresión de realidad Verosimilitud Expresividad <i>Escucha reducida</i>	
E	EXISTENCIA	FE	Dispositivo	EE	Existencia	VE	Valor
		Dimensión fisiológica: ojo y oído Dimensión técnica Dimensión tecnológica		Sonido final resultante del audiovisual  <i>Oyente escuchando</i>		Difusión Recepción Alcance  <i>Escucha causal</i>	
V	VALOR	FV	'Lecturas' del sonido audiovisual	EV	Existencia	VV	Valor
		Valores del sonido audiovisual en tanto necesidad psico-socio-cultural Antecedentes de la escucha y la audiovisión		Efectos cognitivos: icónicos Indiciales/referenciales simbólicos Valor añadido <i>Oyente 'afectado'</i>		Estrategias narrativas y discursivas  <i>Escucha semántica</i>	

**Cuadro 11.** Nonágono semiótico de *diseño de sonido*, base de desarrollos ulteriores de esta tesis.

En este nonágono semiótico podemos observar –en la columna izquierda– los saberes y considerandos posibilitantes que permiten el diseño de sonido. En la *primeridad*, donde nos hallamos ante lo formal del sonido audiovisual, están los saberes teórico-prácticos que son condición de posibilidad de la realización. Luego con el aspecto que corresponde a existencia de aparatos o dispositivos, con tres dimensiones: la fisiológica –donde se pone en juego la ergonomía de la recepción del sonido audiovisual–, la técnica –la manera en la que se aplicarán los saberes– y la tecnológica, donde estamos frente a la disponibilidad de los soportes. Por último, nos encontramos ante las ‘lecturas’ del sonido audiovisual, y aquí en tanto contexto histórico y antecedentes de la escucha y la audiovisión.

En el centro, nos encontramos ante lo que tiene que ver con la realización audiovisual en la cual opera el diseño de sonido. Allí podemos determinar primero las acciones de construcción de lo sonoro en la producción en sus diversas etapas, lo que atañe al diseño en función de un oyente ‘modelo’, operaciones que se hacen previendo la existencia de ese oyente-interpretante. En segundo lugar, el sonido final, resultante del proceso que es el que efectivamente se pone en contacto con el oyente-interpretante. En tercer lugar, la consideración de los efectos cognitivos que se producen ante la recepción concreta del audiovisual y que han sido producidos por los sonidos ya diseñados –el diseño de sonido ‘en acción’–. Este es el aspecto que tiene que ver con la valoración de lo sonoro, donde lo intencional llega hasta el destinatario. Estos efectos responden lógicamente a lo ‘icónico’ –la apreciación del sonido en sí mismo–, lo indicial/referencial –el sonido como una causa o referencia a algo–, y finalmente su dimensión simbólica, donde se produce algún efecto de sentido, alguna aplicación del *valor añadido* por el sonido a la imagen.

En la tercera columna, donde estamos ante los valores y la actuación plena de las estrategias desplegadas, observamos primero la construcción de grados de impresión de realidad, de verosimilitud, o bien de expresividad –donde el diseño de sonido intervendría en función de la expresión de alguna sensación o sentimiento–. En segundo lugar, la difusión, la recepción en sentido social, y el alcance de ese sonido audiovisual concreto, llegando así a su interpretante. Por último, las estrategias narrativas y discursivas que dieron origen –desde una concepción creativa– a las operaciones que se

realizaron de manera efectiva, lo que comprende ampliamente tanto a las realizaciones como a lo posibilitante.

Dentro de los saberes y elementos posibilitantes incluimos la Audiovisión, que tendrá su desarrollo en el capítulo 2. De los soportes, hemos hablado en este capítulo y volveremos sobre ellos en otras oportunidades. Las instancias de preproducción, producción y posproducción, serán mencionadas en varios análisis de casos, cuando ello contribuya a la comprensión de los mismos. Lo que tímidamente parece ocupar solamente un cuadrante, los efectos cognitivos –y lo que entendemos por valor añadido del sonido a la imagen–, en realidad estarán desplegados en varios capítulos, ya que hablaremos en ellos de materialidad, de incidencia del sonido sobre la percepción del tiempo, de la voz y la palabra hablada, de las articulaciones del sonido en cuanto al espacio de representación audiovisual, y en cuanto al montaje. Lo mismo ocurre con las estrategias, las que serán reconstruidas en la lectura que hagamos de las escenas y secuencias analizadas.

**Recapitulando**, hemos visto a lo largo de este capítulo que el diseño de sonido tiene un lugar específico en la obra audiovisual y que está presente desde los inicios del cine sonoro, no necesariamente desde el momento en que ‘oficialmente’ existe el crédito de *diseñador de sonido*, con las figuras pioneras de Walter Murch y Ben Burtt. Este diseño de sonido puede ser entonces ejercido por el director –como sucede en el caso de Fritz Lang con *M, el vampiro de Düsseldorf*– o bien puede serlo por alguien como Ren Klyce –sobre todo por su trabajo con directores como David Fincher o Spike Jonze– o Skip Lievsay –por sus ideas y diseños con los Hermanos Coen, Martin Scorsese o Jonathan Demme–. A su vez, hemos demostrado el diseñador manipula y trabaja en pos de la creación de un imaginario sonoro, o bien por la incidencia de ciertos sonidos en la producción de sentido, en lo narrativo. Por último, entendemos que la evolución técnica y la transformación de los soportes tecnológicos hace que, a lo largo de los años, el sonido haya ganado terreno, y que la disponibilidad de mayor ancho de banda, mayor rango dinámico, y más canales para la mezcla multipista, ha ido creando espacios de trabajo y expresión que en el pasado eran más limitados. Respecto de los alcances del diseño de sonido, el nonágono semiótico nos provee de herramientas conceptuales para pensar sus posibilidades, ‘lo escuchable’, su manifestación efectiva en una práctica audiovisual, ‘lo escuchado’, y finalmente, el valor otorgado por el *interpretante-escucha*.

## CAPÍTULO 2. La Audiovisión

---

### 1. LA AUDIOVISIÓN, PERCEPCIÓN Y RECEPCIÓN

Michel Chion comienza sus trabajos relevantes para el estudio de lo sonoro en el audiovisual con el influyente *La voz en el cine* (1982). En este libro ensaya una primera traslación de las nociones de objeto y materia sonora, acusmática y otros conceptos derivados de las investigaciones del *Groupe de Recherches Musicales* y de la figura guía de Pierre Schaeffer. Este trabajo –uno de los más exitosos de Chion y con más repercusiones en el campo académico internacional<sup>23</sup>– lo lleva a continuar unos años más tarde en un libro más abarcador, denominado *El sonido en el cine* (1985). La obra se halla dividida en dos partes, una dedicada al sonido como problema general –que abarca todo lo que no es música o habla– y otra dedicada a la música. Con él parecía completar un panorama más amplio, pero posteriormente publica *Le toile trouée/La parole au cinéma* (1988) y aborda el problema de la palabra de manera más amplia todavía que la considerada en su primer opus.

Si bien en estos trabajos parecían estar cubiertos el funcionamiento en el cine de voz, palabra, sonido en general, ruido, música, etc., Chion se da cuenta de que hay algo que no ha sido trabajado aún y que es la percepción involucrada en la recepción de lo sonoro en el audiovisual. Trabajando empíricamente a partir de infinidad de ejemplos –

---

<sup>23</sup> Se puede observar su influencia en trabajos de Jacques Aumont y Michel Marie (1983), en David Bordwell y Kristin Thompson (1995), en Christian Metz (1991), Gilles Deleuze (1985), Slavoj Žižek (2002), Elisabeth Weis (1985), Rick Altman (1992), Claudia Gorbman, entre tantos otros que lo citan al referirse a la relación entre el sonido y la imagen. Podemos señalar sin ánimo de equivocarnos que estamos frente al corpus de reflexión sobre el sonido, y en particular el sonido audiovisual, más grande, abarcador, complejo, discutido y reconocido de todo el mundo. Muchas de las nociones acuñadas en sus trabajos se han convertido en moneda corriente de la mayoría de las aproximaciones teóricas al sonido audiovisual, lo que lo convierte en un autor insoslayable, como Schaeffer anteriormente con el sonido en general, y el sonido musical en particular.

profusamente detallados y citados en sus libros– Chion ensaya una técnica que como hipótesis de trabajo presenta un problema interesante: él vuelve a analizar los fragmentos trabajados pero esta vez sin el sonido, y más tarde, sólo los sonidos sin las imágenes. Estas estrategias producen algo revelador al constatar los resultados actuales con los previos: son muchas veces enormemente diferentes. ¿Qué es lo que ha pasado?

## 2. REDEFINICIÓN DEL ANÁLISIS AUDIOVISUAL

La simultaneidad de imagen y sonido genera contaminaciones perceptivas donde, además de contar con estímulos puramente visuales y puramente sonoros, Chion nos habla de los ‘auditivos de la vista y visuales del oído’ (1991[1993: 107]).

Pensemos en una experiencia realizada especialmente con los estudiantes de nuestra cátedra años atrás: se proyecta una situación audiovisual bastante sencilla en la cual se observa a un grupo de estudiantes que están concentrados en sus pupitres por encontrarse realizando un examen escrito. La mayoría de los estudiantes están en el centro del aula, pero uno de ellos está en un rincón que está junto a una ventana. La ventada tiene una persiana que el viento mueve de tanto en tanto, produciendo un chirrido lo suficientemente fuerte como para ser captado, pero no tanto como para que se produzca una situación de molestia o fatiga auditiva. Podríamos decir que somos conscientes de su presencia, pero esa presencia no nos perturba. Solamente en los planos de este estudiante son percibidos estos chirridos intermitentes; en los planos de los demás solamente se percibe el silencio circundante. Una vez mostrado esto, a un grupo de estudiantes se les pregunta qué es lo que han visto, y en muchas respuestas se plantea que el rostro de este estudiante está especialmente tenso. A otro grupo de alumnos se les hace ver el mismo fragmento, pero esta vez sin audio. En este caso, ninguno de ellos percibe algo diferente o especial respecto del estudiante que los otros veían como más tenso o nervioso.

¿Qué es lo que ha pasado? Lo que aparentemente sucede es la proyección de un sonido sobre la imagen que ha cambiado la forma en la que vemos y sentimos los planos del estudiante próximo a la ventana. El tenue chirrido que no es captado por muchos espectadores es absorbido por la percepción de la imagen, la que ahora parece incorporar la molestia o tensión que porta el chirrido. Los mismos estudiantes que veían

la mayor tensión en el rostro del muchacho se sorprendían al volver a ver el fragmento sin los sonidos. Es entonces que estamos frente a un ejemplo de lo que Chion denomina efectos ‘auditivos de la vista’ (1991[1993: 128-129]): algo de lo audible influye sobre nuestra manera de ver y modifica aunque sea sutilmente su naturaleza<sup>24</sup>.

En la misma secuencia de *El exorcista* que mencionábamos antes, queremos volver sobre un momento, el que muestra a Merrin en la excavación –casi al final de la secuencia de apertura– y observa a dos perros aparentemente peleando, gruñendo y ladrando fuertemente. El plano de los perros es muy breve y es anticipado y continuado por el sonido. Sin embargo, si quitamos el sonido y volvemos a ver a los perros, nos daremos cuenta que no se trata de una jauría furiosa, ni siquiera que están peleando, sino jugueteando y saltando mientras mueven sus colas. Aquí estamos en presencia de otra contaminación: el sonido de mastines salvajes condiciona la forma en la que percibimos al breve plano de los perros jugando al punto de transformarlos en animales terribles. Obviamente aquí hay una participación del montaje para lograr la eficacia de esta sugestión, pero es claro que el sonido anticipado ha generado una expectativa que la imagen no logra desmentir y que parece cooperar con lo auditivo.

En cuanto a los ‘visuales del oído’ podemos señalar un fragmento de una secuencia de *Los pájaros* en la cual el personaje de Melanie (Tippi Hedren) entra en un aula de una escuela para buscar a la pequeña Cathy. En el aula, aparentemente hay una clase de música y observamos que Melanie y la maestra aparentemente también intercambian gestos, como si no hablasen para no interrumpir a los chicos cantar y comunicándose de manera no verbal. Esta presencia de gestos y señales con las manos, contamina la totalidad de la acción y creemos que en realidad no han hablado y se han comunicado a través de lo gestual. Otra vez, si eliminamos el sonido y no prestamos atención a estos gestos, entenderemos que ellas en realidad hablaron y que el sonido nos está negando su audición; pero son los gestos los que permiten ‘leer’ que no hubo intercambio verbal y que se justifica la no audición de las palabras.

---

<sup>24</sup> Chion en principio se refiere más a un estímulo visual que produce una sensación sonora y viceversa, pero creemos que es interesante extender estas nociones a las "contaminaciones" que describimos.

A partir de estas estrategias y varios casos analizados, Chion postula como hipótesis de trabajo la existencia de una *audiovisión*: una percepción compleja e indivisible que articula lo visual con lo sonoro, más lo auditivo de la vista y visual del oído. Esta *audiovisión* replantea completamente la aproximación al análisis audiovisual y el término, acuñado en el libro homónimo ya citado, se empieza a convertir en una disciplina y hasta en carreras específicas destinadas a lo audiovisual<sup>25</sup>. La postulación de la existencia de una *audiovisión* debería generar –y en parte lo ha hecho, pero por ahora con más intenciones que resultados– una nueva forma de análisis audiovisual.

### 3. ALCANCES DE LA INCIDENCIA DEL SONIDO EN EL AUDIOVISUAL

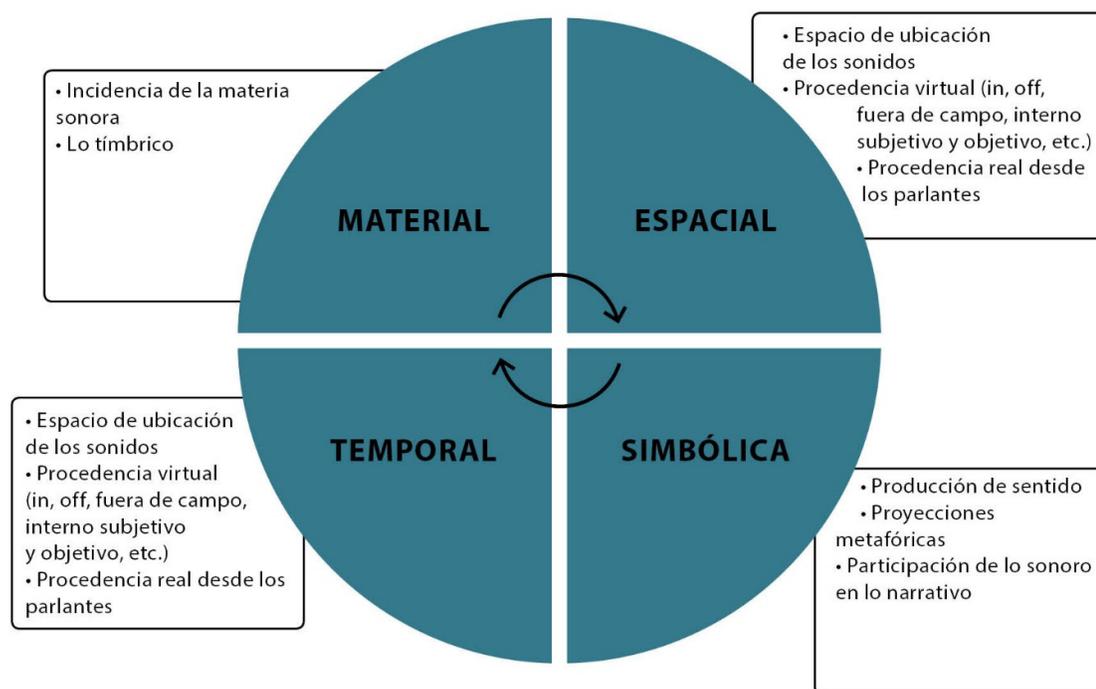
A modo de síntesis de lo que implica este abordaje de lo sonoro en el audiovisual – pensando desde la existencia y funcionamiento de la *audiovisión*– podemos señalar que su incidencia se dará en cuatro dimensiones diferentes, que están interrelacionadas. En primer lugar –y tal como lo hemos visto en el capítulo precedente– hablaremos de una dimensión Material. El sonido como objeto material no cosificable –concepto que desarrollaremos en el capítulo 3–, que nos permitirá pensarlo y describirlo como cualquier objeto diseño. En este caso, un objeto presente en una obra audiovisual. En segundo lugar, la Espacial, donde podremos considerar la ubicación de los sonidos en el espacio de representación, y una localización en un espacio real –el de la posición de los parlantes en sus diversas posibilidades como mono, estéreo, *surround*, *atmos*, etc.–. Esto se verá desarrollado exhaustivamente en el capítulo 6. También hablaremos de un plano

---

<sup>25</sup> En nuestro medio contamos con la *Licenciatura en Audiovisión* de la Universidad de Lanús, inspirada en Chion. La asignatura otrora denominada *Sonido e Imagen* en la carrera de *Composición con medios electroacústicos* de la Universidad de Quilmes, pasa a llamarse *Audiovisión*. En la *Licenciatura de Artes Audiovisuales* de la UNA, existe una orientación llamada *Audiovisión* y asignaturas que también llevan ese nombre y que se ocupan del vínculo de imagen y sonido. Podríamos nombrar más casos, pero es evidente que la influencia del término acuñado por Chion ha excedido la cuestión teórica y se ha proyectado hacia otras dimensiones académicas.

Temporal –como se verá en el capítulo 4– que implicará la influencia sobre la percepción del tiempo, incluso hablaremos de una temporalización generada desde el sonido hacia la imagen. Finalmente, deberemos considerar una dimensión Simbólica, donde se observará la proyección de lo sonoro en la producción de sentido –que ya hemos comenzado a desplegar y sobre la que se hará hincapié al hablar de la voz y el texto en el capítulo 5–.

El interés de mostrar este modelo inicial estructuralista, derivado de la propuesta de Andrea Semprini (1992), en el contexto de nuestra propuesta triádica peirceana, radica en la posibilidad de reconocer cómo evoluciona el concepto desde la oposición estructuralista –neopositivista– a la relacional triádica. En esta nueva concepción, lo temporal implica una coyuntura triádica diferente en cada instancia de análisis.



**Cuadro 12.** Se observa el tipo de interrelación que se da entre las diversas dimensiones de lo sonoro en el audiovisual. Lo material refiere a lo percibido desde la escucha reducida, las cualidades de textura y materialidad de los sonidos. La dimensión espacial contempla la localización de los sonidos en el espacio de representación y también en el posicionamiento real respecto de la ubicación de los parlantes. La dimensión temporal contempla la incidencia del sonido respecto de la percepción del tiempo. La dimensión simbólica refiere a la participación de lo sonoro en lo narrativo y la producción de sentido. La interrelación se da simultáneamente si bien puede haber por momentos alguna primacía de una sobre otra, según la actitud de escucha del espectador.

#### 4. LA AUDIOVISIÓN DESDE EL ENFOQUE PEIRCEANO

Vale la pena asociar esquema diádico anterior con otro planteo de base lógica triádica. Tal como lo hace Guerri (2014 [2016: 70-71]) con el tradicional esquema greimasiano de los cuatro cuadrantes, podemos reformular triádicamente la secuencia Espacial-Material-Simbólica –*primeridad, segundidad, terceridad*– demostrando que el cuadrante Temporal necesita para conformarse, de un estado inicial de los otros tres. O sea, estamos pensando en un Tiempo I y un Tiempo II, etc., donde para cada tiempo un estado de situación de los tres cuadrantes.

Esto nos invita a considerar a la Audiovisión como un signo complejo –como lo hemos hecho con el signo diseño de sonido– y a realizar un nonágono semiótico, que a su vez nos permitirá desplegar las dimensiones antes propuestas en una estructura más abarcadora.

Si bien la audiovisión se postula como una percepción que va más allá de la suma de la vista y el oído, a los efectos lógicos podemos establecer discriminaciones analíticas que persiguen la racionalización de los elementos en juego. Por eso estamos planteando una tríada que contempla en la *primeridad* a lo icónico, representado por la *visión*, en la *segundidad* a la *interacción actualizante* donde se conjuga la relación imagen-sonido, y por último a la *audición* en la *terceridad*. Dentro de lo formal, icónico en el sentido peirceano, donde localizamos en este esquema a la dominancia visual, nos encontramos nuevamente en primer lugar con los saberes y conocimientos visuales y proyectuales; en segundo término, con lo formal de la práctica audiovisual –donde emergen elementos conceptuales y el aspecto más ‘visual’ o vinculado a lo ‘icónico’ de la audiovisión– y en tercer lugar lo que tiene que ver con lo escópico ya afectando al interpretante.

<b>Audiovisión</b> <b>Percepción audio-logo-visiva</b> <b>(Chion)</b>	<b>F</b> <i>Pasado</i> Posibilidad-saberes-conocimientos <b>PERCEPCIONES</b>	<b>E</b> <i>Presente</i> Actualizaciones materiales <b>PRÁCTICAS</b>	<b>V</b> <i>Futuro</i> Necesidad o ley / Estrategias <b>VALOR CULTURAL</b>
F	<b>FF</b>  Teorías de la imagen: color, Gestalt, etc. Luz: Color - Textura visual y Forma Forma-Imagen 1. Geometría 2. Proyecciones geométricas 3. Escritura	<b>EF</b>  Elementos auditivos de la vista La pantalla como marco de las imágenes y de los sonidos: espacios diegético y extradiegético Tiempo de pantalla	<b>VF</b>  Elementos auditivos de la vista La pantalla como marco de las imágenes y de los sonidos: espacios diegético y extradiegético Tiempo de pantalla
E	<b>FE</b>  Dimensión físico-fisiológica: ojo y oído Dimensión técnica: Soportes tecnológicos de registro y edición de la imagen y el sonido Proyector-Pantalla Reproducción-parlantes Dimensiones tecnológicas: ergonomías de la Audiovisión	<b>EE</b>  Representación audiovisual: Imantación espacial del sonido por la imagen Articulaciones temporales audiovisuales: Síncresis sono-visual Articulaciones espaciales: Sonidos 'visualizados' y acusmáticos, diegéticos y extradiegéticos	<b>VE</b>  Estrategias cuantitativas de la audiovisión 1. Interacción sono-visual 2. Difusión (recepción efectiva) y reproductibilidad 3. Alcance
V	<b>FV</b>  Acusmática y Aculogía  Antecedentes, historia conceptual del Sonido: MUSICA - RUIDO - PALABRA  Valores o necesidades psico-socio-culturales del sonido	<b>EV</b>  Efectos cognitivos del sonido <i>A. Relativos a la materialidad:</i> A1. Elementos visuales del oído A2. Indicios sonoros materializadores A3. Onomatopeyas vocales <i>B. Temporalización de la imagen por sonido:</i> B1. Animación temporal de la imagen; B2. linealización temporal de los planos; B3. vectorización del tiempo real. <i>C. Relativos a la voz y al texto:</i> C1. Voco-verbocentrismo; C2. Anclaje texto-imagen; C3. Acousmaître	<b>VV</b>  Dis/placer auditivo  Estrategias sonoras: efectos psico-socio-culturales (crispación, miedo, alegría, suspenso, tranquilidad)  Efectos temporales: aceleración, contracción, expansión temporal  Producción de sentido

**Cuadro 13.** Nonágono semiótico de la *Audiovisión*, al igual que el de diseño de sonido, base de muchos de los desarrollos de esta tesis.

En la *interacción actualizante*, donde se conjugan imagen y sonido de manera efectiva en una manifestación audiovisual, encontramos en la *forma* nuevamente los soportes y las ergonomías que ya observábamos en el nonágono semiótico de diseño de sonido. En el centro, nos encontramos ante la producción audiovisual efectiva, y en las estrategias estamos también –como es de esperar– a algo análogo a lo estratégico de la *segundidad* del diseño de sonido. Al pasar a la fila de la *audición*, en primer lugar localizamos los saberes específicos y relevantes de lo auditivo específicamente posibilitantes de la audiovisión: la Acusmática y la Aculogía. Esto se vincula lógicamente con una historia de lo sonoro, y con los valores psico-socio-culturales de la audición. Luego encontramos uno de los puntos centrales de la audiovisión en tanto recepción que atiende a todos los efectos cognitivos del sonido en una manifestación audiovisual. De este cuadrante obtendremos una gran cantidad de elementos a desarrollar, ya que estamos en primer lugar ante lo material, después lo temporal y luego lo simbólico – vinculado al texto<sup>26</sup>. Por último, en el último cuadrante emergen las estrategias sonoras que dieron origen hacia la izquierda y hacia arriba –otra vez *symbols grow* (CP 2.302)– a lo que vincula a la audiovisión con el diseño de sonido.

Es importante señalar que lo que estamos viendo en este nonágono semiótico es gran parte de lo que desarrollaremos en los restantes capítulos de la tesis, como ocurre también con lo presente en el nonágono semiótico de diseño de sonido: como ya hemos dicho, en ciertos capítulos estaremos frente a algo de mayor dominancia del diseño, y en otros, de la audiovisión, pero siempre deberemos estar atentos a la interrelación, aún cuando no la señalemos para no ser redundantes e insistentes con las mismas interacciones actualizantes.

---

<sup>26</sup> En este cuadrante, y como sucede con muchos signos complejos, nos encontramos con una subdivisión interna que puede plantear una subdivisión también dada en tríadas, posibilitando un nonágono semiótico propio de este aspecto; o bien puede darse una primeridad monádica, una *segundidad* diádica, y una *terceridad* triádica. Esto último lo vamos a apreciar cuando en el capítulo 6 observemos el nonágono semiótico de la localización de los sonidos en la escena audiovisual.

## 5. EFECTOS COGNITIVOS Y CONDICIONES DE RECEPCIÓN EN LA AUDIOVISIÓN

La *audiovisión* presenta una serie de condiciones de recepción que inciden en la cognición de lo audiovisual. Algunas de esas condiciones son muy generales y básicas, y no por eso menos importantes, como es el caso de la *Imantación espacial del sonido por la imagen* (Chion 1991 [1993: 72-73]). De hecho, ya veremos que esto es condición de posibilidad de un audiovisual, aunque muchas veces se pasa por alto.

Podemos organizar esas condiciones y efectos a partir de lo planteado en el nonágono semiótico de la Audiovisión. En primer lugar, lo vinculado a lo material, donde encontramos los elementos *auditivos de la vista* y su reverso visual, los *visuales del oído* (Chion 1991[1993: 128-130]), los *indicios sonoros materializadores* (Chion 1991[1993: 111-113]) y la posibilidad de onomatopeyas vocales o sonidos vocales-guturales, que persiguen un determinado efecto psicológico o dramático. Los *auditivos de la vista* y *visuales del oído*, a pesar de estar relacionados con lo material, serán desarrollados en este mismo capítulo, dado que involucran cuestiones perceptivas que podemos denominar ‘transensoriales’. Los indicios sonoros materializadores, serán desarrollados en el capítulo 3, que trata sobre sonido y materialidad.

En segundo lugar, lo vinculado al sonido en cuanto a la incidencia en la percepción del tiempo, las distintas modalidades de *temporalización* por el sonido –que veremos en detalle en el capítulo 4–.

En tercer lugar, lo relativo a los usos de la voz y el texto, como ser el voco y verbocentrismo –sobre los cuales ya hablamos pero volveremos en el capítulo 5–, el anclaje texto-imagen o forma más elemental de vinculación del texto con la acción, y finalmente la figura del *acousmètre*, o ser acusmático sobre el que hablaremos también en el capítulo 5.

### Imantación espacial del sonido por la imagen

El cine sonoro fue posible gracias a la existencia de una pista de audio que acompañaba el filmico, y a la posibilidad de reproducción de esos sonidos síncronos a través de amplificadores y altavoces. Pero la disposición de esos parlantes no es coincidente con la

de la pantalla, y hasta podemos contar con más parlantes a los costados, debajo o incluso en más lugares de la sala.

A pesar de no estar localizados en el mismo punto del espacio de la sala que la proyección –y esto se reproduce en todas las escalas, hasta con la pantalla de nuestra computadora cuyos parlantes están a cierta distancia de ella– los espectadores sienten que los sonidos no emanan de los parlantes sino del punto virtual de la pantalla donde se encuentra la fuente. Obviamente que esto no se dará de la misma manera con los sonidos fuera de campo, sonidos acusmáticos cuya fuente no está visible en pantalla, pero aun así, la localización se realizará a partir de la relación con la imagen y no se entenderán como aislados del resto de la representación audiovisual. Si escuchamos el sonido-ruido de un automóvil acercarse y luego atraviesa la pantalla para después alejarse en la otra dirección, sentiremos que ese sonido-ruido proviene de cada punto de la superficie de la pantalla por donde pasa el auto, y no de la ubicación fija de los parlantes.

Estamos aquí imaginando una situación monoaural, donde no hay un desplazamiento entre parlantes. Pero aún en una reproducción estereofónica el lugar de la fuente visualizada no es el de la emisión de los parlantes. Lo que resulta interesante pensar es la tensión entre la localización real de los sonidos que emanan de los parlantes y la localización mental que se realiza en función de la posición de un objeto-fuente en la pantalla. Cuando la fuente se desplaza al fuera de campo, continúa una localización mental que fue construida por la inicial imantación de lo visualizado que producía sonido, como si se tratase de un ‘mapa de la posición de las fuentes’ que nos propone la pantalla.

De no haberse producido esta imantación espacial planteada por la pantalla en función de lo que sale de los parlantes, el cine sonoro ‘primitivo’ no podría haber sido posible. Pero incluso algo parecido a este fenómeno ocurría con el cine ‘mudo’<sup>27</sup>, cuando un pianista producía ciertos motivos que trataban de reproducir la

---

<sup>27</sup> Ya veremos que esta noción es un tanto errónea, y que podremos hablar más bien de un cine ‘sordo’.

onomatopeya de un tren al acercarse a un personaje atado a las vías, o bien de manera más general conectar ciertos movimientos visuales con ‘movimientos sonoros’<sup>28</sup>: para que el actuar del pianista no se percibiese como algo ajeno a lo acontecido en la pantalla, parte de sus sonidos ya eran atraídos, de alguna manera, por la pantalla.

Una reproducción cinematográfica sonora sin imantación espacial hubiese requerido de una suerte de colmena de parlantes detrás de la pantalla y hasta rodeándola en sus límites, y es probable que esa complejidad técnica y económica no hubiese permitido el desarrollo del cine sonoro. Sin embargo, y dada la contemporánea proliferación de sistemas multipista en su producción y multicanal en su reproducción<sup>29</sup>, habría que experimentar si los un sistema extraordinariamente complejo de reproducción fuese capaz de instalar su propia lógica espacial y no depender de esta construcción mental que, imaginamos, seguiría allí proponiendo una tensión entre lo real y lo imaginario.

### Auditivos de la vista, visuales del oído

“ Cierta rapidez otorgada a la imagen parece dirigirse al oído que está en el ojo para convertirse en la memoria en impresiones sonoras. En especial en Ridley Scott, aficionado a combinar, a la inversa de lo que habitualmente suele hacerse, grades estratos sonoros, amplios y resonantes, en el nivel del sonido, con un hormigueo de la textura visual, en el de la imagen: los primeros podrán muy bien convertirse en recuerdos visuales –del espacio–, mientras que el segundo dejará la huella de un fenómeno oído.”

(Chion 1991 [1993: 129])

---

<sup>28</sup> Sobre la transferencia metafórica del movimiento al movimiento en música o en sonido en general véase la reflexión realizada por los aportes de Roger Scruton al desarrollar largamente el tema en su noción de comprensión musical (Scruton 1987: 211-238)

<sup>29</sup> Sobre todo en los sistemas más complejos multicanal surround envolvente como el Dolby Atmos, en boga desde aproximadamente una década.

Al margen de la obvia existencia de estímulos destinados a la visión y a la audición, a partir de la consideración de una audiovisión, nos encontramos también ante estímulos *auditivos de la vista*, y *visuales del oído*. En principio, debemos señalar que parte de esto opera en toda situación de recepción audiovisual, donde la presencia del sonido como *valor añadido*, modifica la manera en la que observamos las imágenes, o incluso nos orienta hacia dónde mirar y qué mirar. Pero también nos encontramos ante una manifestación de ellos más específica y que merece una atención más detenida.

Esto trae a colación el problema de la *transensorialidad*, que concierne en parte a la audiovisión, pero que también está presente en la misma naturaleza de nuestro vínculo con lo sonoro, ya que los sonidos son descritos muchas veces en términos visuales o táctiles: Barthes (1972) nos habla del ‘grano’ de la voz; describimos el timbre en términos de brillo, textura; decimos que una nota grave de contrabajo es ‘rugosa’, mientras que el tintineo de placas colgantes –como en los denominados ‘llamadores de ángeles’– parece metálico y brillante, etc.

Todo esto nos lleva al terreno complejo y riesgoso de la *sinestesia*, noción que podremos criticar cuando tratemos de aplicarla de manera descuidada a cualquier vínculo entre lo sonoro y el mundo exterior a los sonidos, pero que sí nos sirve para, acotadamente, dar cuenta de la descripción material de ciertos parámetros del sonido, como ya veremos en el capítulo siguiente.

### Auditivos de la vista

Chion nos habla de los estímulos auditivos de la vista, y hasta extiende esta noción a la posibilidad de cineastas que serían claramente exploradores de lo visual en el oído. Esto refiere a ciertos realizadores que, más allá de los directores de fotografía con los que trabajen, buscan agitar la luz, hacerla parpadear, vibrar, ‘murmurar’, bajo cualquier pretexto y en las más diversas circunstancias, como es el caso del citado Ridley Scott. El barrido que realiza la luz en películas de ciencia-ficción, el efecto estroboscópico de luces en discotecas, la pulsación a las que parece someterse la luz en ciertas escenas de films de Scott, todo remite a un efecto visual que trae consigo una impresión sonora, una huella de algo visual que deja secuelas auditivas. Dicho de otro modo, el recuerdo de muchas de esas imágenes viene acompañado de sonidos imaginarios que cuando volvemos a los casos concretos, ‘técnicamente’ no estaban allí, pero su influjo está igual de presente.

### Visuales del oído

Los elementos visuales del oído, refieren a la huella o impresión visual que dejan ciertos sonidos afectados por reverberaciones exageradas o al menos muy pronunciadas, pero también puede remitir a otro tipo de sensación provisto por el sonido que en realidad no tiene una correspondencia visual estricta. En films como *Blade Runner* (Ridley Scott, EE.UU, 1982), nos encontramos muchas veces ante escenas en las que escuchamos una gran densidad de personas, una gran cantidad de dispositivos que supuestamente producen infinidad de ruidos y una sensación de ‘perspectiva’ sonora de gran profundidad, de muchas capas. Sin embargo, y salvando los planos panorámicos donde observamos una ciudad atestada de carteles y anuncios electrónicos, los planos son más bien cerrados y la sensación de profundidad y espacio denso es una huella que ha proyectado el sonido. Esto ocurre también con films como *Un condenado a muerte se escapa* (*Un condamné à mort s’échappé*, Robert Bresson, Francia, 1956), citado por Chion (Chion 1991 [1993: 130]) pero con el cual compartimos la impresión sonora de grandes perspectivas del espacio carcelario, que no tienen una correspondencia con el espacio acotado que revela la imagen. Esto también puede notarse en Godard, donde la técnica de corte y procesamiento o registro claramente reverberado de muchos sonidos, sugiere la presencia de espacios grandes o de muros extensos, o bien, por el contrario, de voces o cosas encerradas en un espacio acotado. Muchos de estos sonidos ocurren en un fuera de campo el cual mayormente no vemos y que existe ‘visualmente’ en nuestra memoria a través de una impresión auditiva.

### Visuaudición

Fuera de la situación audiovisual, es decir, cuando no estamos ante la recepción de cine, televisión, video, etc., podemos estar también ante una relación entre imagen y sonido, donde los significantes están en una especie de ‘reverso’ de la audiovisión, la *visuaudición*. Esta *visuaudición*, considera la influencia de lo visual en la recepción de algo que es centralmente auditivo. Tal es el caso de un melómano que, mientras escucha un concierto en un teatro, va siguiendo la partitura de la obra: ésta hace que ciertos detalles de lo sonoro se perciban de otra forma, como ‘amplificados’. El seguimiento de la transcripción de un discurso también puede ser un caso interesante de esta

manifestación: lo escrito en el papel –que además puede tener subrayados, resaltados, anotaciones o cualquier tipo de marcación sobre lo dicho verbalmente– genera una respuesta diferente sobre lo que se escucha, y se experimenta una *visuaudición*.

## 6. ALGUNAS APORTACIONES DE LAS NEUROCIENCIAS

Si bien Chion se contenta con plantear la *audiovisión*–como decíamos– a la manera de una hipótesis de trabajo para el análisis de lo sonoro en lo audiovisual –o bien para observar de manera diferente la articulación de las imágenes y los sonidos–, sus trabajos no buscan una demostración científica de su existencia desde una perspectiva neurocientífica. Sin embargo, ciertos investigadores comienzan a preguntarse si lo postulado por Chion no tiene un correlato cerebral y descubren que lo hay, no necesariamente como demostración de la *audiovisión* específicamente pero sí de la articulación de imágenes y sonidos y su elaboración en el cerebro. Investigadores como Andrew King (2010) descubren que el cerebro activa ciertas áreas específicas de lo audiovisual que no son la suma de las áreas que se activaban cuando se estaba ante estímulos puramente visuales –como la pintura abstracta– o puramente sonoros –como la música instrumental–. La articulación de imágenes y sonidos –donde además se conjugan palabras habladas o leídas, etc.– pone en actividad sectores del cerebro que no se habían puesto en juego cuando se percibían sólo palabras o solamente estímulos individuales. De esta manera se demuestra que lo audiovisual es una percepción compleja que no es la mera suma de la vista y el oído.

### El efecto McGurk

Uno de los antecedentes de este problema es el denominado efecto McGurk, en el cual el científico Harry McGurk (1976: 746-748) demuestra la forma en la que el cerebro es sensible a la influencia de lo visual sobre lo auditivo. En su experiencia trabajó con un colega que está frente a una cámara diciendo una y otra vez las sílabas “ba ba”. Luego hizo un doblaje en el cual se suplanta el “ba ba” por “ga ga”; por lo tanto, el espectador

está escuchando “ga” pero leyendo en los labios “ba”: lo que ocurre con el cerebro de un 85% de los humanos es que al presenciar esta articulación no se oye “ga ga” ni “ba ba” sino una sucesión de “da da” que nunca fueron ni pronunciados ni escuchados y que son creados como una pura respuesta cerebral. Es decir, el cerebro entra en conflicto por observar una articulación en los labios y otra no coincidente con la audible, lo que lleva a un sonido fantasma que no está en ninguna parte, y que bien podría considerarse como una de las consecuencias de lo *auditivo de la vista* y lo *visual del oído*.

### El *Auditory Scene Analysis*

En su seminal trabajo sobre la percepción auditiva, el investigador en Psicología y Psicoacústica, Albert S. Bregman, realiza interesantes aportes sobre la combinación secuencial de elementos visuales y auditivos. Justamente en su *Auditory Scene Analysis. The Perceptual Organization of Sound* (Bregman 1990: 181-184), en el capítulo 2 *Sequential Integration*, en la parte *Interactions with Vision*, el autor discute el efecto del ventrilocuo y le dedica también un espacio al experimento de McGurk. Muchas de sus investigaciones, al igual que las de Andrew King, apuntan en la dirección en la que va el trabajo de Chion, solo que se centran en el lado científicista y no en el costado estético y narrativo que implican los aportes de las obras de autores como Chion y Metz.

Por supuesto que todos estos aportes exceden el alcance de esta tesis y los estamos señalando como un aporte más, realizado desde otras perspectivas. Lo que nos importa es señalar que el problema de la *audiovisión* como percepción compleja no es un trabajo tan solitario como parece.

## 7. LA AUDIOVISIÓN EN JUEGO: ANÁLISIS DE UNA SECUENCIA DE LOS PÁJAROS

A través de este caso que adelantáramos en un apartado anterior, podremos demostrar la existencia de la *audiovisión* y lo determinante para la recepción de una secuencia audiovisual, la producción de sentido, y por supuesto como base de las operaciones realizadas por el diseño de sonido:

En *Los pájaros*, luego de que la madre de Mitch (Jessica Tandy) se ha descompuesto al haber visto a un hombre que los pájaros han matado y le han comido los ojos, Melanie (Tippi Hedren) –la pretendiente de Mitch (Rod Taylor)– la atiende mientras está en cama y se ofrece a ir a buscar a la pequeña Cathy (Veronica Cartwright). Melanie va en su auto por la carretera y al acercarse a la escuela ya comenzamos a escuchar débilmente el sonido de unos niños cantando. En el siguiente plano, Melanie estaciona su auto en la puerta de la escuela de Bodega Bay, y ahora los niños se escuchan con mayor intensidad. Melanie baja del auto, entra en la escuela. El plano posterior nos muestra la entrada de Melanie en el aula –la cámara toma la puerta desde adentro, no viendo a los chicos sino a la mujer abriendo la puerta–. Aquí el sonido llega a su máxima intensidad. Tuvimos una sucesión de tres planos –el auto en un plano amplio dirigiéndose hacia la escuela, la llegada a la puerta de la escuela y finalmente la entrada de Melanie al aula– y en cada uno de ellos el sonido del canto de los niños ha ido creciendo en intensidad. Los niños todavía son acusmáticos, y comenzaremos a verlos en el plano siguiente. La canción sigue sin interrupción y luego de que vimos a Melanie dirigir su mirada hacia la maestra, vemos un plano del aula donde por fin vemos a los niños mientras al frente –pero en segundo plano para los espectadores– la maestra parece señalarle algo con gestos a Melanie. La maestra mira un reloj que tiene colgado, hace un gesto con los dedos de una mano –como si imitase el corte de una tijera con el dedo índice y el mayor– e inmediatamente da una indicación de dirección con la mano –señalando la posición de algo–. Melanie sale de la escuela y se dirige ahora hacia un banco que se encuentra hacia nuestra izquierda, desplazamiento que es acompañado por un movimiento de cámara.

Melanie se sienta sobre ese banco y por detrás observamos una trepadora –que ya se veía a cierta distancia en el paneo que captaba la caminata de Melanie–. En ella vemos posarse un pájaro. Melanie no escucha su aleteo ni se percata de su presencia, probablemente porque esto es tapado por el sonido de la canción de los niños, que continúa escuchándose. Tal como se estableció en los planos iniciales, los niños son audibles desde afuera de la escuela. Más allá de que esto esté ‘falseado’ –que en la realidad no podamos oír con tanta claridad esta canción desde esa posición–, el montaje y la mezcla de los sonidos instala la idea de que nos acercamos y alejamos de ellos y que en todo momento los percibimos dentro y fuera de la escuela.

A partir de este momento comienza un montaje que alterna planos de Melanie fumando en el banco, con la progresiva acumulación de pájaros en la trepadora. Ya no vemos un plano conjunto de ella y de la trepadora: el montaje nos muestra separadamente a Melanie y a los pájaros. En cuatro ocasiones Melanie giró su cabeza hacia su izquierda –derecha de cuadro–, cosa de lo que apenas nos percatamos en esta instancia. De pronto, Melanie detecta en su mirada la presencia de un pájaro volando. A esto le corresponde un plano del vuelo del ave, el que concluye en la trepadora, que ahora está atestada de aves amenazantes. Melanie se levanta sigilosamente y se va dirigiendo de manera lenta hacia la escuela, lo que se intercala

con algún plano de los pájaros de la trepadora superpoblada. Mientras ella se aproxima a la escuela, la canción concluye y la voz de la maestra velozmente le dice a los chicos que tienen que prepararse para salir, guardar sus útiles escolares y estar prestos para dejar las clases. Finalmente Melanie entra en la escuela y entra en el aula para advertir del peligro.

Si volvemos a ver la secuencia sin sonido, descubriremos varias cosas muy interesantes. Primero, veremos que Melanie claramente le habla a la maestra; segundo, que la maestra –acompañándose por los gestos que antes enumerábamos– también le contesta verbalmente. En tercer lugar, y esto es lo que más sorprende, es que mientras vemos a la maestra contestarle aparentemente a Melanie, también vemos a los chicos que están dirigiendo sus miradas a ella y ¡no están cantando! No solo eso: en esta segunda visión silente, notamos que en el centro del cuadro la pequeña Cathy –que está sentada en la primera fila de los pupitres– se da vuelta y participa de la conversación. Es evidente que Melanie interrumpió la clase, habló con la maestra sobre cuánto falta para la finalización de la clase, la maestra le contestó y sugirió que esperara afuera en el banco, y Cathy probablemente preguntó si ya debía retirarse o esperar a que terminara la clase...

Esta nueva aproximación a la secuencia nos revela que la puesta en escena original interrumpía la canción, la que ahora nos damos cuenta que estaba restringida a la participación de la maestra y de Cathy. El montaje y la mezcla final corren el riesgo de los espectadores detectásemos este aparente ‘error’. Si Hitchcock hubiese querido niños cantando, obviamente que los hubiese tenido a su disposición. Más tarde detectamos más cosas interesantes. Los pájaros se ven nítidamente en la pantalla y producen aleteos y movimientos muy definidos –si restituimos el sonido notaremos que éstos no producen sonido alguno–. En la visión silente, mientras está sentada esperando en el banco, Melanie dirige su mirada hacia adelante sin ningún punto fijo. Esto lo interrumpe en cuatro oportunidades –tres de ellas en primer plano– para dirigir su atención hacia su izquierda, donde es claro que se encuentra la escuela. Esto lo hace claramente para visualmente saber si los chicos están saliendo de clases o no. Los movimientos súbitos de su cabeza parecen responder a algún ruido que ella supone producido por la salida de los niños. En estas imágenes los espectadores podemos suponer que ella se pregunta “¿Qué es eso? ¿Son los niños que ya están saliendo?”. En la recepción con sonido, estos movimientos no eran detectados con claridad, acaso porque al escuchar la canción de los niños entendemos que su cabeza se mueve con inquietud y no por mirar hacia la escuela y chequear si los niños ya están abandonando la escuela. Si nosotros estamos escuchando la canción, ella también debería estar escuchándola, y por lo tanto nuestra percepción de las imágenes cambia –elementos auditivos de la vista– y no consideramos sus movimientos como una acción decidida sino como parte de la ansiedad de la espera. En definitiva, lo que nos revela la versión en silencio es que casi nada de lo que creíamos haber visto u oído es como parecía. La presencia de la canción en la diégesis

replantea toda nuestra percepción, y nos brinda una comprensión completamente diferente a la que sería sin ella y con el único acompañamiento de sonidos puntuales y sonidos ambiente.

Ahora bien, ¿por qué la versión ‘musicalizada’ funciona? Porque la *audiovisión* opera tal como lo describimos anteriormente. Podemos encontrar una razón de la inclusión de la canción en el plano conjunto de Melanie en primer plano y la trepadora con algún pájaro posándose detrás. Ese plano fue realizado con una versión bastante primitiva de lo que ahora conocemos como *chroma key*. En ese momento, el procedimiento no se hacía sobre un fondo verde sino sobre una pantalla plateada. Esto quiere decir que la actriz Tippi Hedren estaba sentada en un estudio sobre un banco de escenografía, y que detrás estaba la pantalla que después sería suplantada por la imagen de la trepadora. Si observamos con atención al plano compuesto definitivo, notaremos que se perciben lentes diferentes entre el primer plano y el segundo. La imagen de Melanie parece una lente normal y la de la trepadora un teleobjetivo. Esto hace que la trepadora esté como traída hacia adelante y plantee un potencial problema en posproducción: si los pájaros se ven tan próximos a la posición de Melanie es casi imposible que ella no los escuche aletear o producir graznidos. Por otra parte, podríamos señalar que el plano compuesto de Melanie en primer plano, y los pájaros que empiezan a acercarse, es necesario. Hubiese sido muy sencillo eliminarlo del montaje definitivo, pero dado que no tenemos demasiada consciencia de la posición de la trepadora –que fue vista al paso en el *traveling* de seguimiento de Melanie cuando sale de la escuela–, es imperioso dar cuenta de la perspectiva que nos ubica a Melanie cerca de los espectadores, y los pájaros detrás de ella. Asimismo, la visualización de Melanie y los pájaros construye una tensión que estaría ausente si sólo dejásemos el montaje alterno que los muestra por separado.

Aquí es donde el diseño de sonido y el montaje replantean la secuencia. Dado que la maestra está moviendo sus manos como un director de coro, el sonido podría hacer todos los niños estén cantando una canción –que en realidad estarían cantando solo la maestra y Cathy– y que ésta se escuche desde antes, incluso decidir que es vagamente perceptible cuando el auto ya va dirigiéndose hacia la escuela y ni siquiera cuando estaciona frente a ella. La presencia de la canción desde el inicio justifica la idea de que los niños son audibles desde afuera de la escuela, y esta “mentira” está instalada desde el comienzo, aunque la necesitamos más tarde, cuando observemos los planos de Melanie y la trepadora que se va llenando de pájaros. De esta manera, Melanie puede no escuchar a los pájaros, los que estarían enmascarados por la canción de los niños. A su vez, el montaje plantearía el menor tiempo de pantalla posible para el plano en el que se detectarían los niños riendo y no cantando, y el *raccord* de dirección de miradas garantizaría que nuestra atención estaría pendiente de Melanie y la maestra, evitando notar siquiera la intervención de Cathy. Para el momento en el cual Melanie está delante de los pájaros, la presencia de la canción

está instalada y legitimada por lo anterior, y el enmascaramiento deseado se produce sin problemas.

Este nuevo diseño de la secuencia tiene una serie de interesantes efectos colaterales que incide sobre la producción de sentido. Por una parte, la canción en sí misma. Esta típica canción “trabalenguas” conocida como *Risseldy Rosseldy* –o también como su primer verso *I married my wife in the month of June–*, fue extendida en su letra por el guionista Evan Hunter y usada de esa manera en la versión definitiva del film.

La letra es la siguiente:

I married my wife in the month of June. Ristle-tee, rostle-tee, Mo, mo mo!

I carried her off in a silver spoon. Ristle-tee, rostle-tee, hey bombosity, knickety-knackety, retro-quo-quality, willoby-wallaby, Mo, mo, mo!

She combed her hair but once a year. Ristle-tee, rostle-tee, Mo, mo, mo! With every rake, she shed a tear. Ristle-tee, rostle-tee, hey bombosity, knickety-knackety, retro-quo-quality, willoby-wallaby, Mo, mo, mo!

She swept the floor but once a year. Ristle-tee, rostle-tee, Mo, mo, mo!

She swore her broom was much too dear. Ristle-tee, rostle-tee, hey bombosity, knickety-knackety, retro-quo-quality, willoby-wallaby, Mo, mo, mo!

She churned the butter in Dad's old boot. Ristle-tee, rostle-tee, Mo, mo, mo!

And for a dasher she used her foot. Ristle-tee, rostle-tee, hey bombosity, knickety-knackety, retro-quo-quality, willoby-wallaby, Mo, mo, mo!

The butter came out a grizzle-y-grey. Ristle-tee, rostle-tee, Mo, mo, mo! The cheese took legs and ran away! Ristle-tee, rostle-tee, hey bombosity, knickety-knackety, retro-quo-quality, willoby-wallaby, Mo, mo, mo!

I brought my wife a horse one day. Ristle-tee, rostle-tee, Mo, mo, mo! She let the critter get away. Ristle-tee, rostle-tee, hey bombosity, knickety-knackety, retro-quo-quality, willoby-wallaby, Mo, mo, mo!

I asked my wife to wash the floor. Ristle-tee, rostle-tee, Mo, mo, mo! She gave me my hat and showed me the door! Ristle-tee, rostle-tee, hey bombosity, knickety-knackety, retro-quo-quality, willoby-wallaby, Mmmmmmmo, Mmmmmmmo, MO!

La estructura de la letra revela que hay dos tipos de versos, uno que se mantiene siempre igual en extensión y el otro que agrega elementos y palabras sin sentido. Es interesante reparar que esta estructura de alguna manera refleja la estructura del montaje alterno entre Melanie sola en el banco esperando, y los planos de la trepadora con la acumulación progresiva de pájaros –equivalentes, si se quiere, a los elementos agregados y cambiantes en la letra, que es lo que constituye la dificultad para ser cantada y así usarla como juego de destreza vocal–.

Más interesante resulta la idea que ya está presente en la imagen que es la inversión de roles entre niños y pájaros. En lugar de estar viendo a los niños jugar en la trepadora, vemos a los pájaros tomar su lugar natural. E inversamente, en lugar de estar ante el canto de los pájaros, estamos ante el canto de los niños.

Asimismo, sabemos que los pájaros llaman a otras aves a través del canto, por lo cual, en esta versión los niños parecen inconscientemente convocar a sus potenciales victimarios para que los ataquen –como si la letra de la canción fuese un llamado que los alerta de que están allí indefensos a su merced–.

Por último, la canción estructura el tiempo. Ya veremos en el capítulo 4 la cuestión del valor añadido del sonido respecto del tiempo. Baste señalar ahora que estamos por una parte ante una linealización temporal de los planos –la música garantiza que todo está ocurriendo en el tiempo real–y por otro lado, nuestra percepción recibe una vectorización del tiempo real –la percepción del tiempo real se ve acelerada y arrastrada por la lógica de la propia canción, que nos lleva hacia completarla–.

Todo esto revela que esta nueva versión de la secuencia, en lugar de ser una versión necesitada de un elemento correctivo para evitar la detección del posible error de no escuchar a los pájaros, es una versión revitalizada que presenta más elementos para la producción de sentido y que presenta una diferente aproximación a la percepción de las acciones y del tiempo. No debemos olvidar que ha sido este nuevo diseño de sonido –y los ajustes en el montaje, tan responsables como la inclusión de la canción– el que ha enriquecido la secuencia, haciendo que la canción deje de ser una mera actividad infantil para convertirse en la estructura que articula todo lo demás.



*Los pájaros*. 1:08:14: Melanie va a la escuela. Se escucha tenuemente a niños cantando.



*Los pájaros*. 1:08:44: Melanie llega. El sonido del canto ahora tiene mayor sonoridad.



*Los pájaros*. 1:08:53: Melanie ha irrumpido en el aula y vemos a la maestra mover sus brazos como si dirigiese un coro. El sonido de los niños cantando continúa aunque no los vemos cantar, con la probable excepción de Cathy, que está en la primera fila.



*Los pájaros*. 1:08:56: Melanie claramente le pregunta algo a la maestra, aunque el sonido de los chicos cantando prosigue y no permite escuchar palabra alguna.



*Los pájaros*. 1:09:00: Aquí claramente se observa que los niños no están cantando, pero como la canción se sigue escuchando y la maestra contesta gesticulando, el espectador no tiene tiempo de detectar si todos los niños participan o no de la canción. El sonido ha modificado la percepción de la escena.



*Los pájaros*. 1:09:46: Melanie ha dejado el aula y se dispone a esperar la salida de los niños, mientras éstos siguen –según lo presente en el sonido– cantando.



*Los pájaros*. 1:10:02: Plano compuesto a partir de dos planos donde observamos a Melanie y uno de los pájaros que se posa en la trepadora. Melanie debería oírlo dada la composición, pero los niños cantando estarían enmascarando ese sonido.



*Los pájaros*. 1:10:03: Melanie ignora la presencia de los pájaros.



*Los pájaros.* 1:10:19: Los pájaros siguen sumándose paulatinamente en la trepadora.



*Los pájaros.* 1:10:44: El montaje alterno intercala planos de los pájaros acumulándose y Melanie esperando.



*Los pájaros.* 1:11:19: Melanie divisa uno de los pájaros y lo sigue con su mirada.



*Los pájaros*. 1:11:25: El ave vuela hacia la trepadora.



*Los pájaros*. 1:11: 28: Melanie descubre que las aves se fueron acumulando posiblemente para un inminente ataque. Silenciosamente tratará de volver a la escuela para alertar a los niños y la maestra. La canción de los niños llega a su fin.

**Recapitulando**, hemos demostrado teórica y empíricamente la existencia de una *audiovisión*, como una percepción única e indivisible que va más allá de la mera suma de la vista y el oído. Hemos detectado la existencia de elementos puramente visuales, otros predominantemente sonoros, pero también estímulos *auditivos de la vista*, y *visuales del oído*, y fenómenos como la *imantación del sonido por la imagen*, que es condición de posibilidad del audiovisual sonoro. La presencia del sonido en una obra audiovisual modifica la percepción de lo que vemos, y a su vez, lo que vemos incide notablemente sobre lo que oímos, generando una suerte de ilusión audiovisual, que es el

resultado de las proyecciones de lo sonoro sobre lo visual. Si bien la *audiovisión* es planteada por Chion de manera teórica y como hipótesis de trabajo para una renovación del análisis audiovisual, ciertos estudios desde las neurociencias han observado un correlato entre lo postulado por Chion y la actividad cerebral en el momento de la recepción de imágenes y sonidos. A su vez, desde un punto de vista lógico peirceano, sabemos que los cinco sentidos son tres (Guerra 2014 [2016: 66-69]): la *Visión*, relacionada con aspectos icónicos –*primeridad*–, el *Contacto*, relacionado con aspectos indiciales –olfato, tacto y gusto; *segundidad*–, y la *Audición*, relacionada con aspectos simbólicas –*terceridad*–. Esto implica que ninguno los ‘cinco’ sentidos puede ser considerado independientemente de los otros; de ahí la pertinencia de la explicación a la propuesta de Chion. La transformación de la secuencia de *Los pájaros* producida por la incorporación del sonido del canto de los niños, y la omisión de otros –como las voces de Melanie, la maestra y Cathy– es un ejemplo categórico de la existencia de la *audiovisión*, y de cómo ésta debe ser considerada en la instancia de producción y, sobre todo, para el diseño de sonido.

## CAPÍTULO 3. Sonido y Materialidad

---

### 1. EL PROBLEMA DE LA MATERIALIDAD DEL SONIDO

El propósito de este capítulo es trazar una genealogía de una noción de materialidad de lo sonoro que permite arribar a la noción de material que concierne al diseño de sonido, entendiéndolo –como todo diseño– como el trabajo realizado sobre un material, que propone soluciones materiales sobre un producto también material. El problema que justamente presenta el diseño de sonido –aunque también el diseño audiovisual, el cine y otras manifestaciones que presentan una instancia industrial, y que atraviesan etapas de proceso y producto– es lo elusivo de su condición como materia conformada y *asible*. Sin embargo, puede considerarse que la dificultad radica más en la imposibilidad de pensar al sonido como una *cosa*, como algo tangible y manejable como los objetos que los otros diseños tan claramente detentan como el producto de su trabajo.

El sonido es un objeto de nuestra percepción, y la condición de objeto sonoro ya ha sido trabajada –como hemos visto– en diversas oportunidades, sobre todo en los aportes de Pierre Schaeffer (1966), Christian Metz (1991), François Bayle (1999) y Michel Chion (1983; 1998), entre los estudios franceses sobre Acusmática y Aculogía, y por Peter Strawson (1959)–que como hemos señalado antes, es quien ha delimitado el estatuto lógico de los sonidos y ha abierto el camino hacia el análisis filosófico de lo sonoro– y Roger Scruton (1987; 1997) dentro de la filosofía del lenguaje anglosajona. Este objeto presenta una dimensión material, pero esa *materialidad* es de una naturaleza *no cosificable*.

De la emergencia de una reflexión sobre esa materialidad en la música y en cómo ésta ha derivado en la problemática de la materialidad de lo sonoro en general –que permite ‘diseñar’ el sonido– trata esta aproximación que proponemos. Es interesante señalar que no es casual que esa materialidad haya aparecido primeramente en la dimensión formal de lo sonoro, es decir, en la *primeridad* que es dominante en la música, pero también lo es el hecho de que la problemática teórica del timbre parta de su valoración en lo sonoro como *terceridad* recién en el siglo XX y que sea el aspecto que

haya tardado más en desarrollarse. Volveremos muchas veces a la noción peirceana de *symbols grow* (CP 2.302), donde lo simbólico ‘crece’ en su desarrollo conceptual desde la *terceridad* hacia la *primeridad*.

## 2. MATERIA SONORA Y TIMBRE EN LA MÚSICA Y EN EL SONIDO AUDIOVISUAL

### La música como estructura, gesto y materia

En diversas clases, textos y conferencias, el compositor Francisco Kröpfl (1985; 2005) ha planteado un abordaje singular de la música del siglo XX –pero extensible, creemos, a la más abarcativa noción de “música contemporánea”–. En lugar de hablar de melodía, armonía, ritmo, etc., Kröpfl prefiere plantear el análisis de las obras como una tensión entre tres aspectos: *estructura*, *gesto*, *materia*. Se entiende por *estructura* al tejido de relaciones entre los sonidos tanto en sucesión y simultaneidad, y la presencia de un principio de construcción que articule dichas relaciones. Esta noción se vuelve muy clara cuando se estudian obras dodecafónicas o seriales, donde la presencia de series de alturas, de ataques, intensidades, valores rítmicos y hasta timbres, organiza la totalidad del material musical y le brinda una sólida lógica interna, la que entendemos por su estructura. El *gesto*, en cambio, refiere a las dimensiones estilísticas que pueden leerse como intenciones o actitudes a las que apunta la composición, y que postula también una aproximación a la escucha. Habrá entonces gestos que remiten a lo expresionista, impresionista, abstracto, minimalista, al estatismo, a variaciones súbitas de dinámica, a lo agresivo, a lo pasivo. Finalmente arribamos a la *materia*. ¿A qué refiere este aspecto? ¿En qué sentido tienen los sonidos materia o qué tipo de materia es la que detentan?

### Materia sonora, timbre y sensación de materialidad

La materia sonora es la sensación de materialidad a la que remiten los sonidos a partir del timbre. Noción compleja si las hay, el timbre es un aspecto multidimensional que nos permite diferenciar y eventualmente identificar a las distintas fuentes sonoras. Por

una parte, es parte del timbre el espectro de frecuencias –componentes espectrales– que forman parte de un sonido determinado. Si esos componentes espectrales están en una relación de múltiplos enteros de la frecuencia fundamental, entonces estaremos frente a un sonido de altura determinada. Si dichas frecuencias no se encuentran comprendidas por ninguna relación proporcional, estaremos frente a un ruido. Pero los sonidos de altura determinada también presentan componentes de ruido, como por ejemplo sucede con una flauta travesera, cuyo soplido característico es inescindible de su identidad. La presencia de muchos armónicos o componentes espectrales –que no estén en relación armónica o de múltiplos de la frecuencia fundamental– puede indicar lo que sinestésicamente se comprende como el ‘brillo’ de un sonido, más allá de que se trate de un sonido de altura determinada o indeterminada. Por ejemplo, el sonido de un pequeño platillo es muy rico componentes espectrales y lo percibimos como muy brillante. Esto también ocurre con ciertas articulaciones de los instrumentos de cuerda o con ciertos vientos de metal, mientras que percibiremos como más ‘opacos’ o menos brillantes a otras formas de ejecución de las cuerdas, a los tambores –en comparación con los platillos– y a algunos instrumentos de madera.

Además de los componentes espectrales y los componentes de ruido, también es parte del timbre la evolución de la dinámica de cada sonido a lo largo del tiempo. Este aspecto, denominado *envolvente dinámica* –sobre el cual hablamos ya cuando abordamos los parámetros del sonido– consiste en lo que ocurre con la sonoridad de esa fuente en cada sonido emitido. El primer momento, denominado *ataque*, es lo que media entre la articulación del sonido y la máxima intensidad alcanzada por dicha articulación; a esto sobreviene un segundo momento, que es el *decay* o decaimiento, lo que sucede al momento de máxima intensidad hasta el punto de estabilización del sonido; ese momento de estabilización del sonido o ‘cuerpo’ del sonido es lo que se denomina *sustain* o sostenimiento; finalmente, la última parte de las envolventes consiste en el *release* o liberación del sonido, que es la parte en la que ya no hay articulación del sonido –por ejemplo, la tecla de un piano es soltada– y se percibe la forma en la que el sonido se extingue.

Las envolventes o *contorno* son a veces son más importantes para diferenciar un sonido de otro más que otros aspectos, dado que generalmente en el momento del ataque de un sonido –lo que ocurre aproximadamente en los primeros 40 milisegundos de la articulación del sonido– se encuentra la información más importante para

identificar una fuente o reconocerla respecto de otra. Si a un sonido de un piano, de una guitarra y de un arpa les quitamos el ataque y sólo nos concentramos en el *sustain* y el *release*, nos será muy difícil diferenciarlos. Pero si atendemos al ataque de cada uno de ellos entenderemos como muy distintos el tañido de la cuerda del arpa, de la pulsación de la cuerda de guitarra o la ejecución de la tecla del piano –cuyos martillos golpean cuerdas igualmente suspendidas y semejantes a las del arpa y en menor medida a las de la guitarra–.

Las viejas definiciones de timbre se planteaban siempre de manera negativa: el timbre es lo que no era la intensidad ni la altura del sonido –más allá de la duración–. Dos sonidos de igual altura e intensidad sólo podían ser diferenciados a partir del timbre. Esta dificultad para definir el timbre de manera positiva, por un lado, reflejaba su complejidad y también cierta desconsideración teórica por su relevancia. Recién en trabajos como los de J.M. Grey (1975), Juan Roederer (1995) o Gustavo Basso (2006), entre otros que revelan lo difícil respecto de la definición de timbre y los alcances del problema, nos permiten encontrar planteos satisfactorios que dan cuenta de la verdadera dimensión del tema.

## Evolución histórica de la materia sonora

En la música antigua, sólo algunos cronistas nos describen la sonoridad de ciertas flautas y liras, mayormente recurriendo al efecto emotivo producido sin considerar demasiado el aspecto tímbrico o material. En la Edad Media, el dominio casi absoluto de las voces y de la música sacra, puso en el centro al don divino de la voz y del texto –entendiéndose como la Palabra– y desdeñó lo tímbrico, desarrollándose de alguna manera en la música secular y profana. En el Renacimiento, también la voz fue dominante –al menos en lo sacro y ‘académico’– y los instrumentos eran entendidos como un medio para la demostración del virtuosismo del ejecutante y no tanto por la búsqueda de sonoridades y timbres diferentes. Sin embargo, tanto en la música medieval como renacentista vocal, el efecto de las voces con la reverberación del espacio de las iglesias constituía una búsqueda de un efecto material acompañado por la altura de los vitrales y la filtración de una luz ‘sagrada’ que auspiciaba imaginar la presencia de lo divino por encima de los feligreses. La ‘flotación’ del ritmo libre del canto gregoriano reverberando en ese espacio

sagrado, o las complejas polifonías vocales renacentistas resonando en las catedrales eran formas también de una búsqueda de un efecto material, aun cuando la importancia estaba dada en la fuente sonora provista por la Creación –la voz humana– y por la transmisión del Verbo encontrado en las Escrituras.

Ya en la transición de la Edad Media y el Renacimiento comienza tenuemente una búsqueda material a partir de los constructores de órganos. La idea de fabricar un instrumento que a través de las distintas combinatorias de sus tubos y del aire circulante por ellos –regulados por diversos dispositivos– pudiesen emular a distintas fuentes sonoras, es el comienzo de una preocupación por la síntesis de la materia sonora que evolucionará durante los próximos siglos. La complejidad de los órganos y los diversos problemas acústicos y físicos que depara su construcción fueron el estímulo inicial para una reflexión sobre la naturaleza de los sonidos y la obtención, en consecuencia, de su posible imitación. Pero aun cuando esto estará presente durante el período Barroco y el Clásico, el centro de atención seguirá estando en el dominio de las alturas: melodía y armonía serán las preocupaciones primordiales de los compositores durante los siglos XVII y XVIII –y hasta comienzos del XIX–. Esto explica, por ejemplo, que Bach haya realizado tantas transcripciones de obras suyas de un instrumento a otro: conciertos para violín eran rápidamente convertidos en conciertos para clave, y partitas para cuerdas podían ser repensadas rápidamente para teclado o para instrumentos de viento –en tanto y en cuanto la agilidad de ejecución de los instrumentos así lo permitiese–. La racionalización de la música acaecida en la Ilustración y las nuevas teorizaciones de la Armonía, acentúan aún más la problemática de la música en el reino de las notas. De todas maneras, habrá ciertos intentos en el Barroco y en el Clasicismo de una búsqueda incipiente de lo material e incluso espacial: la disposición de instrumentos de viento de madera y metal en distintos puntos espaciales de la iglesia le dará a Giovanni Gabrieli (1587) un resultado interesante aprovechando la resonancia de los espacios de las iglesias venecianas en la transición entre el Renacimiento y el Barroco. Mozart eliminará las flautas y los oboes de las maderas de su *Misa de Réquiem* (1791, K. 626) y esto le dará un carácter más oscuro u opaco en comparación con otras obras del género.

## Hacia nuevas fronteras de la audición

Será en el Romanticismo donde comenzará una nueva concepción de lo tímbrico<sup>30</sup> y donde la transcripción de las obras comenzará a ser más difícil o improbable. Beethoven desarrollará una búsqueda intelectual y especulativa en su tercer y último período compositivo, que auspiciará una nueva etapa en la creación musical. El segundo movimiento de su última sonata para piano –la *Sonata nro. 32* (op. 111, 1822) compuesta sólo por dos movimientos– presenta un tema con variaciones basándose en una especie de coral –denominada *arietta*– que Beethoven irá complejizando paulatinamente a partir primero de un desarrollo de los motivos y del juego con los modos mayor y menor. Pero a partir de una de las variaciones más avanzadas –cuando ya lo motivico había hecho bastante complejo el reconocimiento del tema inicial– Beethoven comienza a trabajar en una variación realizada a partir de la ornamentación. Lo que hasta ese momento era meramente adorno, es ahora parte estructural de la construcción, y los trinos, dobles trinos y trémolos se constituyen en el esqueleto de sonoridades –una suerte de constante rumor que parece ‘temblar’– que apenas nos permiten entender que estamos escuchando la misma armonía del tema que se está variando. Este trabajo pionero en este pensamiento más especulativo se convierte en algo esencial para la búsqueda tímbrica, porque ya no hay forma de reproducir en otra fuente lo que sólo el piano es capaz de realizar de esta manera. El concepto de estructura se empieza a interrelacionar con la materia, y éstos a su vez determinan un nuevo tipo de gesto.

Las exploraciones de Beethoven en todos los campos –sonatas para piano, sinfonías, cuartetos de cuerda, ópera– y su pensamiento especulativo que se plasma en los propios

---

<sup>30</sup> Retomando el concepto peirceano de *Symbols Grow* (CP 2.302) vale la pena hacer notar la similitud entre el concepto de *Timbre* en el Sonido y de *Tinte* en el Color. También en el caso del color el concepto de Tinte recién acuñado por Wihelm Ostwald en 1920. Esto, más allá de que algunos autores, erróneamente, utilicen metafóricamente la palabra color asociada al timbre, como si el timbre fuese el ‘color del sonido’. Sí podemos decir que *un aspecto* del timbre puede ser entendido como el color, habiendo otros vinculados, por ejemplo, a la textura.

planteos de las obras que revisten las más complejas operaciones intelectuales lo convertirán en el compositor más influyente del siglo XIX. La figura de Beethoven es además oportuna en un contexto histórico particular: su obra emerge inmediatamente luego de la Revolución Francesa y coincide con el pleno desarrollo de la Estética como disciplina independiente de la Filosofía y con la relativamente nueva idea del arte por el arte. Todos los compositores del siglo recibirán su influencia: Schubert en sus sonatas, cuartetos y sinfonías, Berlioz en sus planteos orquestales, Brahms en sus sinfonías y obras para piano, Wagner en sus dramas musicales –complejizando lo orquestal de sus obras de escena con el ideal beethoveniano de vínculo de música y texto planteado en la *Novena sinfonía* (op. 125, 1824)–, y sobre todo su último período compositivo se convertirá en la fuente desencadenante de muchas de las ideas que harán proliferar toda la modernidad de la música que propone el Romanticismo. Hacia fines del siglo XIX las búsquedas abrirán el camino a todos los planteos de renovación de los lenguajes, y esto conducirá a las vanguardias y a todo el universo de nuevas sonoridades del siglo XX.

Los dos puntos de inflexión que pueden señalarse como responsables del quiebre son, por una parte, el planteo armónico del *Tristán* (1859) de Wagner, y por otro, la emergencia de la obra orquestal de Claude Debussy<sup>31</sup>. En *Tristán e Isolda*, Wagner consume –a través de la influencia de Beethoven y a su vez de Berlioz– varias de sus ideas principales: la melodía “infinita”, melodía que por su complejidad y apuntalamiento armónico parece suspenderse y perpetuarse como si se tratase de una analogía de la propia vida de los personajes que las cantan, la actualización del mito como representación de todas las fuerzas humanas, y finalmente, la inestabilidad de todo el lenguaje tonal que allana el camino hacia la abstracción y la atonalidad. En el *Preludio a la siesta de un fauno* (*Prélude à l'après-midi d'un faune*, 1894), en *El mar* (*La mer*, 1905), en las *Imágenes para orquesta* (*Images pour orchestre*, 1905-1912), y en sus *Nocturnos* (*Nocturnes*, 1897-1899)–además de sus obras para piano pródigas de

---

<sup>31</sup> Si bien la obra de Debussy es coincidente con los desarrollos del posromanticismo, ésta se encuadra dentro del estilo Impresionista y Simbolista, del cual Debussy es uno de los máximos exponentes.

sugestiones visuales– Debussy despliega un nuevo universo sonoro que conlleva hacia la consolidación de la nueva materialidad sonora.

El tratamiento de la orquesta que se observa sobre todo en *El mar* y en las *Imágenes* para orquesta –orquesta que se convierte en el campo de experimentación que Beethoven había iniciado y que Berlioz y Wagner y otros desarrollaron– se centra en la exploración tímbrica y en la libertad del flujo sonoro que necesitarán de oídos completamente renovados. Debussy piensa a la orquesta no como un soporte para la ejecución de melodías y armonías complejas, sino inversamente como puras sonoridades para las cuales el tipo de melodía y armonía será el perfecto vehículo. No es que Debussy desdeñe lo melódico o armónico, sino que piensa en ello como un camino hacia la potencialidad tímbrica que esto puede detentar. De esta manera recurre a la resurrección de viejos modos griegos y eclesiásticos, a escalas exóticas y la escala de tonos enteros, cuyo sonido en el contexto de la obra contemporánea generará las condiciones para nuevas posibilidades tímbricas y materiales.

La huella de Debussy pronto se podrá observar en *La consagración de la primavera* de Stravinsky –el comienzo ‘forzado’ del fagot que abre el ballet parece hacerse eco del comienzo de flauta del *Preludio a la siesta de un fauno*, y los juegos tímbricos y rítmicos que propone reciben a su vez la influencia de la obra *Juegos* que es de 1912, año anterior al estreno de *La consagración*–.

### 3. EL NACIMIENTO DEL OBJETO SONORO

#### Varèse y el objeto sonoro en la composición musical

Esta identidad entre ciertos sonidos particulares con ciertos motivos melódico-armónico-rítmicos –en lugar de observarse un desarrollo evolutivo de los parámetros se percibe la repetición de ciertas configuraciones sonoras– lleva hacia la idea de ‘objeto sonoro’, cosa que se consolidará en la obra de Edgar Varèse (1985) y en la música concreta. Varèse plantea sus obras –ya alejadas de la tonalidad– desde lo puramente material, y lo melódico o armónico es una consecuencia de ello: por ejemplo, en sus obras puede plantearse la búsqueda de un sonido extremadamente grave, largo y

fortísimo, que deberá ser rugoso y que a su vez tendrá una envolvente determinada –su comportamiento dinámico en función del tiempo–. Finalmente decidirá que esto lo conseguirá con trombón bajo y por último decidirá qué nota deberá ejecutar. Lo interesante del planteo de Varèse, es que cada vez que se ejecute ese sonido, se lo hará con todas esas configuraciones. En sus composiciones aparecen materiales claramente acotados –aun cuando la obra sea muy compleja– y de esta manera escuchamos que hay más que notas, configuraciones sonoras donde la nota elegida está asociada a una duración determinada, a un color, un gesto, una envolvente, etc. Podríamos decir que una de sus obras podría estar constituida por tres sonidos de flauta –uno alto, largo y con mucho soplo y suave, otro grave, corto y extremadamente fuerte, y otro medio, fuerte, largo y rugoso– y no por distintas notas tocando distintas articulaciones. Esta presencia de combinatorias materiales hace que el oyente se familiarice así con estos ‘objetos sonoros’ que pasan a constituirse en los materiales de construcción, como si se tratase de una tectónica hecha de sonidos.

### Objeto sonoro en Schaeffer

“Aplicamos (...) el calificativo de abstracta a la música habitual por el hecho de que es primeramente concebida por el espíritu, después anotada teóricamente, finalmente realizada en una ejecución instrumental. Hemos llamado al contrario nuestra música ‘concreta’ porque está constituida a partir de elementos preexistentes debidos a no importa qué material sonoro, que sea ruido o música habitual, después compuesta experimentalmente por una construcción directa”.

“Esta elección de componer con material sonoro, en mi espíritu lleva el nombre de música concreta, para marcar bien la dependencia en la que nos encontramos, ya no con respecto a las abstracciones sonoras, sino realmente con los sonidos concretos tomados como objetos en toda su extensión.” Schaeffer citado por Chion (1991 [2000: 13])

Es sin duda Schaeffer quien determina teóricamente la existencia de un objeto sonoro. Cuando hablábamos en el apartado 6 sobre el planteo de Schaeffer/Chion en cuanto a las escuchas, reproducíamos el gráfico del dualismo de la escucha (Schaeffer 1966 [1988: 88]). Allí se observaba la escucha orientada hacia una causa, la escucha orientada hacia

un mensaje, y finalmente la escucha orientada hacia el objeto sonoro en sí mismo. Esto era de vital importancia para la determinación de la escucha reducida, pero en su reflexión postula la existencia de un objeto sonoro. Este objeto sonoro es ya el sonido como objeto de la apreciación de la escucha reducida, es decir, de la escucha orientada hacia las características intrínsecas del timbre, la sensación de materialidad, la 'textura' sonora. Pero también lo es el sonido fijado en un soporte, que por primera vez en la historia se constituye en algo manipulable, donde estamos ante un fragmento de materia asible, que contiene uno o más sonidos concretos.

Schaeffer llama música concreta justamente a una música concebida para los soportes de grabación. La fonofijación comenzó a ser posible a partir de 1877 con el fonógrafo de Edison. Este 'escritor de voces' permitió por vez primera dejar registrado un sonido, y éste ya no volvería a ser efímero, permitiendo su reproducción potencialmente ilimitada<sup>32</sup>. Obviamente que los primeros sonidos grabados estaban muy lejos de reproducir muchas de las cualidades tímbricas de un sonido, introduciendo el problema de la 'fidelidad', pero baste considerar que hasta ese momento de fines de siglo XIX nunca en la historia de la humanidad había podido conservarse un sonido.

La fonofijación permite a Schaeffer pensar en una música que se conciba a partir de la posibilidad de trabajar con sonidos grabados. La música concreta, o el arte de los sonidos fijados, es una música que parte de cualquier fuente sonora que está fijada en un soporte. No importa si este soporte es analógico o digital –esto sería relevante para los que considerarían a la fijación de una manera excesivamente materialista, poniendo en duda la fonofijación como datos, como registro digital, numérico– ya que lo que importa es el hecho de poder reproducir a voluntad al sonido que está atrapado en ese medio de grabación/reproducción. Tampoco importa si el sonido del cual se parte es una nota musical, un ruido o una palabra: todo sonido registrado es material potencial para una obra de música concreta. Lo que sí importa, es el hecho de que la composición

---

<sup>32</sup> Sobre estas cuestiones ya hemos realizado un pequeño aporte en nuestro artículo "Las tres revoluciones del registro sonoro" (Costantini 2003).

musical concreta se ha hecho cargo de una renovación, de una actualidad que hace que la concepción y ejecución de la obra se dé no en un pentagrama y a través de un intérprete, sino en el estudio de grabación a través de la manipulación de soportes.

En sus composiciones de música concreta, Schaeffer recurre a notas musicales tomadas de obras preexistentes, a ruidos, a voces, y a cualquier tipo de material heterogéneo cuyo interés radica en lo que cada sonido constituye como objeto sonoro fijado y apreciado en todas sus dimensiones materiales. En algunas piezas, Schaeffer trabaja sobre la alteración a través de procesamientos electrónicos de notas de piano, pero en otras a partir de ruidos, como por ejemplo sonidos de trenes.

Esta transformación que introduce la música concreta permite apreciar aquello que otrora era desconsiderado como algo aleatorio o accidental –el ruido– y lo pone en el centro de nuestra escucha para convertirlo en un material estético interesante. El ruido ya no es un mero accidente de las cosas sino un objeto acústico que se nos ofrece para una nueva consideración. Pierre Henry escribe un ballet concreto titulado *Variaciones para una puerta y un suspiro* (1965), basado en el sonido grabado y fijado del ruido de una puerta de un granero cuyos crujidos se convierten en toda una gama de sonoridades, que ahora ocupan lo que antes era ocupado por melodías y armonías.

La música concreta se convierte en la plataforma para una nueva escucha sobre el ruido y sobre la materialidad del sonido. Es más: pone a la materialidad en el centro de la escena.

La relevancia del sonido fijado es de vital importancia para el objeto sonoro schaefferiano. Porque si bien la escucha reducida ya podía realizarse sobre cualquier sonido efímero –aunque en condiciones de apreciación muy precarias por la no repetición del suceso–, la posibilidad de la reproducción cuasi ilimitada hace que esta escucha sea eficaz y confiable en sus afirmaciones analíticas.

Chion (1998 [1999: 255-256]) señala que la posibilidad de una Aculogía en Schaeffer depende de la fijación del sonido en un soporte. Esto no es algo sobre lo que Schaeffer insiste, acaso porque lo considera evidente. Pero es solo de esta manera que ese objeto de la percepción que antes era efímero se vuelve ahora observable y explorable. A partir de la fijación en el soporte podemos volver una y otra vez sobre el sonido, analizarlo, describirlo, estudiarlo de una manera completa. En la música previa a la fonofijación, podíamos estudiar la partitura y cotejar el resultado audible en la ejecución de la obra con el recurso planteado en papel por el compositor. Pero es en la grabación –y sobre

todo con la posibilidad de manipulación que permite la cinta magnetofónica– donde el objeto sonoro cobra su verdadera dimensión.

Schaeffer parte de una definición negativa de su objeto sonoro. Comienza señalando que “el objeto sonoro no es el instrumento que ha tocado” (Schaeffer 1966 [1988: 58]), dando a entender que el sonido que emana del instrumento o fuente de un sonido no es la fuente misma. El sonido de un clarinete no ‘es’ el clarinete, sino algo que ha sido emitido por él. Si no supiésemos cuál es la fuente de un sonido que estamos escuchando, aún así estaríamos ante un objeto sonoro, y el reconocimiento o discriminación de la fuente sería un problema de otro orden. A su vez, señala que “el objeto sonoro no es la banda magnética” (ibídem: 58), es decir, lo que suena no es el soporte que lo ha fijado. Siguiendo la lógica de esto último, se entiende que en los mismos centímetros de cinta magnetofónica podemos tener varios objetos sonoros diferentes. Y por último, considera que el objeto sonoro está más allá de la subjetividad del oyente-interpretante, dando por sentado que los objetos sonoros se dejan conocer muy bien y que están por encima de las circunstancias particulares del que escucha –si está cansado, si pasamos de un oyente a otro, etc.–.

### Objeto sonoro en Metz y el pasaje al campo audiovisual

Partiendo de supuestos diferentes y pensando desde la semiología de base estructuralista, Christian Metz (1977) también realiza la postulación de su concepto de objeto sonoro, u objeto audible. A pesar de las diferencias de aproximación, Metz piensa en la misma clave que lo acusmático schaefferiano y que lo planteado en la filosofía analítica anglosajona, representada por Strawson (1959) y Scruton (1987), a quienes ya citáramos en el desarrollo del marco teórico. Metz indaga en la posibilidad de preguntarse por las cualidades de un sonido cuando no se conoce su fuente, y en la posibilidad de escindir al sonido del conocimiento de su causa. Nuevamente estamos frente a la idea de lo acusmático, el objeto sonoro como ente autónomo que está más allá de la consideración de la fuente sonora que lo emitió.

Metz describe la naturaleza de la descripción que hacemos de los objetos visuales y sonoros, proponiendo la posibilidad de que la identificación del objeto visual pueda ser

total, en oposición a lo sonoro que puede ser parcial (Metz 1977: 153-156). Mientras que la naturaleza de nuestra descripción de lo visual es mayormente adjetiva, en la percepción de un sonido de fuente desconocida estamos ante algo primeramente sustantivo: escucho un rumor, un ronroneo, un temblor, etc. Metz entiende que esta cualidad del sonido como objeto parcial de nuestra comprensión es la base del uso del sonido en algunos géneros como el terror, donde la presencia de un sonido de fuente no reconocible puede ser la base de una serie de efectos y estrategias de construcción narrativa.

A Metz no se le escapa la idea de que solemos confundir la identificación del sonido con la de la fuente, pero lúcidamente observa que al conocer un objeto podemos inferir su sonido, pero no al revés. Un ruido determinado no necesariamente nos indica cuál el objeto que lo emitió, y ahí radica una de las potencialidades de lo sonoro en el audiovisual, sobre lo cual volveremos a hablar al trabajar la cuestión del sonido ambiente y del sonido fuera de campo, en el capítulo 6.

### Objeto sonoro y fonografía en Abraham Moles y Murray Schafer

Siguiendo la idea pionera de Schaeffer, Abraham Moles vuelve a dar gran relevancia al sonido fijado y a la revolución que el soporte de grabación introduce (Moles 1972 [1976: 190-208]). Su interés igualmente está más vinculado con la teoría de la información y con la cantidad de parámetros que la fonofijación permite reconocer y trabajar, pero esto no hace una diferencia sustancial con lo planteado en Schaeffer. Años más tarde (Moles 1981: 229-253) extiende la idea del objeto sonoro a la de la fonografía, como equivalente sonoro de la fotografía. Esto lo conecta con la idea de paisaje sonoro<sup>33</sup> postulada por Murray Schafer (1977), concepto muy discutible, sobre todo por las categorías de análisis de plantea su autor, como la *keynote* y la idea de una *tonalidad* de ruidos, entre otras nociones. Lo que aquí nos importa, de todas maneras, es observar la

---

<sup>33</sup> Partiendo de la noción de *landscape* -paisaje- Schafer intenta plantear su equivalente sonoro como *soundscape*, introducible al castellano en una sola palabra.

incidencia de la concepción de objeto sonoro de Schaeffer, más allá de los intentos de extender el concepto hacia algo más complejo o abarcador. En todos los casos, nos basamos en el objeto estudiable a partir de su fijación en el soporte, y para poder hablar de la materialidad de lo sonoro.

#### 4. MATERIALIDAD NO COSIFICABLE

¿Pero es ésta una materialidad equivalente a la materialidad de las cosas? En su profundo trabajo sobre el sonido en todas sus facetas, Michel Chion (1998 [1999: 41-88]) le dedica un capítulo al problema del sonido como ‘lo incosificable’. Allí plantea diversas cuestiones entre las cuales se destacan la dificultad de fijar al sonido entre una causa y un efecto, el caso de ocupar el mismo espacio distintos sonidos que conforman un acorde, o suponer al sonido de algo como si se tratase de una característica más – equivalente, por ejemplo, a su color–.

Chion desarrolla toda una serie de considerandos para demostrar la imposibilidad de considerar al sonido como una ‘cosa’, y explica claramente la historia y las razones por las cuales incluso el lenguaje le es esquivo para fijarlo en un lugar y no verlo como tironeado por la fuente que lo produce y el resultado audible que percibe el oyente. Sin embargo, esta imposibilidad de concebirlo como una cosa no impide reparar en sus condiciones materiales. Muchas veces se han confundido estas dos cuestiones y es por eso que la teorización sobre el diseño muchas veces entra en conflicto su condición de no-cosa. En diversas definiciones del diseño se plantea que el resultado del diseño debe ser una cosa. Y es allí donde el diseño audiovisual y el diseño de sonido entran en problemas. Pero a pesar de ello hemos demostrado la existencia de su dimensión material más allá de su no reducción a una cosa asible.

Por lo tanto, proponemos la noción de *materialidad no cosificable* o *materialidad virtual*, y a superar la reducción a la cosa, comprendiendo en su lugar a una materialidad que es perfectamente diseñable, manejable, y transformable en un producto de la mente y el trabajo del diseñador.

## 5. EFECTOS COGNITIVOS DEL SONIDO VINCULADOS A LA MATERIALIDAD

### Indicios sonoros materializadores

Según la definición que propone Chion (1991 [1993:111]), los indicios materializadores “son los que nos remiten a la sensación de la materialidad de la fuente y al proceso concreto de la emisión del sonido”. Por su carácter *indicial* están presentes como *segundidad*, pero por su remisión a la sensación de la materialidad se orientan hacia la *primeridad*. Estos indicios tienen que ver con la presencia de rasgos específicos que pueden darse en el sonido-música, como en el sonido-ruido, o en el sonido-palabra.

En el primer caso, puede ser el reconocimiento de la frotación de las cuerdas, el raspado de un instrumento percusivo, o bien el soplido que acompaña muchas veces a la flauta travesera. En el segundo caso, estamos ante los chirridos que producen ciertas puertas, el reconocimiento del vidrio al sonar de unas copas, etc. Por último, en la palabra estamos ante la presencia de ciertos rasgos de la voz que la transmite como, por ejemplo, una voz ronca o forzada: en *El padrino*, la voz de Don Corleone (Marlon Brando), hace que la famosa línea “le hice una propuesta que no podía rechazar” tenga un significado diferente al que tendría dicho por cualquier otra voz corriente. La presencia de los *indicios sonoros materializadores* en su voz nos llevan a pensar en un cuerpo que ha soportado –y acaso producido– violencia, nos inducen a entender que hay una edad, un estado del cuerpo y de la salud, incluso una actitud determinada, no propuesta por el texto, sino por lo material que se manifiesta al decirlo.

Hay sonidos que tienen muy poca presencia de estos indicios, y hay otros que están poblados de ellos. A veces un sonido, dependiendo de nuestro conocimiento, nos remite a sus condiciones de producción, como puede ser el caso de la escucha de una sinusoide, o tono puro. Esto no necesariamente es un caso de *indicio materializador*, porque no estaríamos ante la presencia de un rasgo material particular –salvo que consideremos que su propia naturaleza como sinusoide lo es– pero sí ese sonido ‘de laboratorio’ nos da un indicio de su pertenencia a un determinado lugar. En tal sentido, un instrumento de orquesta practicando un pasaje, nos remite a lo académico y a connota cierto estatus cultural o competencia específica.

En ciertos géneros musicales, la presencia de estas huellas materiales puede tener que ver con lo que se espera de un estilo determinado. Por ejemplo, un cantante de tango –quizá tengamos que decir ‘cantor’ en este contexto– puede que enfatice ciertas consonantes y que su fraseo remita a un mundo callejero; un cantante punk, deberá incluir en sus inflexiones cierta violencia e incomodidad de las articulaciones vocales en pos de responder al estilo.

Hay ciertos ruidos que pueden presentar o no más o menos de estos rasgos. Tal es el caso de los pasos, que pueden ser mínimos en cuanto a la revelación del material con el que están hechos los zapatos o el tipo de superficie sobre la que pisan –como ocurre con ciertos sonidos post-sincronizados en series televisivas del pasado– o bien plantear infinidad de referencias a lo material: zapatos de charol que ‘chirrían’ al moverse, con taco muy pronunciado, pisando sobre un piso de madera, arrastrando o no la pisada, etc. En la obra de Jacques Tati, nos encontramos con numerosos gags producidos por la materialidad del sonido-ruido empleado.

### Usos de la voz como materia sonora 'pura'

Nos referimos aquí a los usos de la voz como una materia y no como articulación de palabras. El uso de sonidos guturales en ciertos géneros como el terror también puede ser una referencia, y también debería considerarse aquí la jitanjáfora o cualquier uso de la voz como instrumento musical sin articulación de palabra, desde el coro a boca *chiusa* hasta las experiencias de artistas como Björk, siempre y cuando estén incorporadas en un contexto audiovisual.

En la saga de *La guerra de las galaxias*, Chewbacca ‘habla’ con sonidos guturales que los otros personajes captan como perfectas inflexiones de un lenguaje articulado, pero que los espectadores escuchamos solamente como gruñidos.

### Voz como materia en el campo musical

Hay obras musicales en los cuales encontramos usos de la voz en los cuales la misma deviene ‘forma’ o timbre, dentro de nuestra lógica. Pensamos en obras como *Thema (Omaggio a Joyce)*, de Luciano Berio (1959), o la composición de Francisco Kröpfl *Orillas* (1988). En ambos casos, el material de la obra se basa en la descomposición de las palabras

–de Joyce en el caso de Berio, de Rodolfo Alonso, en el caso de Kröpfl– y trabajar sobre lo vocal, los fonemas, como una materia sonora que es manipulada y conformada por el trabajo electroacústico. Ocasionalmente escuchamos palabras, a veces fragmentadas, a veces descompuestas o recompuestas, y en esa tensión entre la pura materia vocal ‘informe’ y la presencia de texto, radica el interés de ambas composiciones.

También podemos mencionar obras acústicas como *Stimmung*, de Karlheinz Stockhausen (1968), en las cuales los cantantes trabajan sobre todo tipo de articulaciones vocales y donde se explora el uso de los distintos tipos de formantes en distintas voces e idiomas, y en gran parte de la obra se escuchan articulaciones lingüísticas aisladas que no permiten al oyente más que percibir sonoridades que no construyen palabras reconocibles.

En el campo audiovisual, es interesante observar un caso famoso pero límite dentro de este planteo. En *2001, odisea del espacio* (Stanley Kubrick, EE.UU/Gran Bretaña, 1968), la música extradiegética incorpora dos obras de György Ligeti que recurren a la voz, *Lux aeterna* (1966), y a la voz y orquesta, el *Réquiem* (1963-1965). En ambos casos, si bien el texto que las voces cantan proviene de reconocidos pasajes de textos religiosos, la técnica micropolifónica de Ligeti hace que rara vez el oyente pueda escuchar con claridad las palabras, las que sirven de pretexto para convertir a la voz en un instrumento ‘abstracto’ más. El espectador-oyente podrá intuir el carácter religioso de la base de estas composiciones a través del gesto y no tanto del texto, salvo que conozca de antemano el título de las obras y eso influya en su recepción.

#### Timbres electrónicos como lenguaje articulado

También podemos encontrar el caso inverso: el de sonidos que son encadenamientos tímbricos particulares y que deberíamos apreciar como una voz que nos habla. Un caso conocido el de las voces de personajes-robots también en la saga de *La guerra de las galaxias*, en particular R2D2, que ‘habla’ con una voz electrónica construida con un sintetizador ARP 2600 por el diseñador de sonido Ben Burtt, pero que los espectadores

escuchamos como timbres que suben o bajan de altura, agregan o quitan componentes de ruido, y que son modulados para generar inflexiones que denotan alegría, tristeza, enojo, etc. Los otros personajes parecen entender su lenguaje como si fuese claramente un lenguaje articulado y ‘hablado’ por ellos, pero nosotros escuchamos una sucesión de sonidos electrónicos<sup>34</sup>. Estos personajes pueden aplicar una escucha semántica sobre los sonidos electrónicos articulados; los espectadores debemos contentarnos con realizar las escuchas causal y reducida, y a partir de esta última, quizá intentar una captación de ciertas frecuencias altas y ciertos timbres como dotados –a la manera de lo que los padres hacen con los bebés, o bien con los sonidos que emiten las mascotas– de una significación muy laxa y limitada.

## 6. AUDIOVISUAL DESDE SCHAEFFER: *EL EXORCISTA* ¿UN FILM CONCRETO?

El siguiente análisis, da cuenta de la incidencia de la música concreta en el diseño de sonido y también en el montaje de films de autores tales como William Friedkin, pero sobre todo, permite explorar la dimensión material del sonido-ruido y de toda fuente percibida desde la escucha reducida:

La década de 1970 fue una de las más fructíferas en cuanto a las innovaciones técnicas y estéticas de lo sonoro, no solamente en el cine. Con el antecedente de la masividad de las proezas conseguidas en *Revolver*, *Sgt. Pepper*, *Magical Mystery Tour*, el álbum blanco<sup>35</sup> y *Abbey Road*, de The Beatles –sin olvidar el single *Strawberry Fields/Penny Lane*– en *Pet Sounds* de los Beach Boys –y también *Good Vibrations*–, la década de 1970 fue pródiga en sorpresas sonoras sobre todo porque arribaban al campo popular y

---

<sup>34</sup> Acaso sin darse cuenta, el director George Lucas y el diseñador de sonido Ben Burtt introdujeron la problemática de los límites del lenguaje, postulando uno que podría entenderse como similar a la clave Morse, donde los personajes ¿humanos? pueden ejercer sin dificultades una escucha semántica.

<sup>35</sup> Dentro de este álbum se encuentra una suerte de homenaje a Schaeffer y Henry, que en sentido estricto es una pieza de música concreta: *Revolution 9*.

masivo operaciones que habían sido patrimonio hasta ese momento de la música electrónica académica y de otras manifestaciones de las vanguardias. Las ideas presentes en las obras de Pierre Schaeffer, Pierre Henry y otros pioneros de la música concreta comenzaban a hacerse conocidas a la par de figuras de renombre como Karlheinz Stockhausen –quien se encontraba retratado en uno de los extremos de la emblemática cubierta de Sgt. Pepper–. Una de las consecuencias de la música concreta fue la puesta en valor de la captación de los sonidos, el registro de eventos sonoros –más allá de ser sonidos tónicos o ruidos: una mirada reduccionista sobre la música concreta es pensar que se trata de una música hecha a base de ruidos–, una música pensada a partir de sonidos “fijados”. El sonomontaje comienza a ser una práctica extraordinariamente creativa y compleja, porque ya no se trata de montar sonidos sino de darles una lógica equivalente a la complejidad de la música contemporánea. Estos sonomontajes y las manipulaciones de la música concreta y electrónica van a ser muy influyentes en todos los ámbitos de lo sonoro y van a llegar incluso al sonido cinematográfico, donde los sonidistas empiezan a ver la posibilidad de darle una nueva dimensión estética a sus prácticas usuales.

Walter Murch declara en una entrevista en *The Soundtrack*<sup>36</sup> que a partir de las obras de Schaeffer y Henry muchos de los que estaban trabajando con sonidos grabados y manipulados se sentían ‘interpretados’. Tal es así que Murch y otros empiezan a construir sonomontajes que incorporan dentro de las obras integrándolos con los demás elementos del montaje. *THX 1138* (George Lucas, EEUU, 1970) –con sonomontajes de Walter Murch– es un buen ejemplo. Las maquinarias y espacios de ese mundo futurista y distópico permiten a Murch realizar diversas construcciones sonoras que no están lejos de obras de música concreta.

*El exorcista*–de 1973, año clave para lo sonoro, porque es el año de la proeza multiinstrumentista de Mike Oldfield con *Tubular Bells*, y el año del mencionado *Dark Side of the Moon*, de Pink Floyd, entre tantas obras influyentes para el mundo de la grabación–, de William Friedkin con sonido de Christopher Newman y montaje de Evan Lottman y Norman Gay, se presenta secreta y ambiciosamente como un ‘film concreto’. La presencia de patrones sonoros y visuales que se repiten de diversas maneras a lo largo del film coloca a su montaje y a su sonido en un lugar especial, y en parte responsable de la perdurabilidad del film a lo largo de los años. La película comienza con tres fragmentos diferentes de música en menos de un minuto y antes

---

<sup>36</sup> "Walter Murch interviewed by Gustavo Costantini", *The Soundtrack*, volumen 3 número 1, Intellect, London, julio de 2010

de que veamos cualquier imagen. Más precisamente, abre con dos piezas musicales divididas en dos secciones breves, seguidas de una tercera música—una voz humana, un canto del Corán que es una salutación por el comienzo del día— que coincide con la imagen del sol enorme, primera aparición de este leitmotiv circular.

El primer sonido, rico en armónicos superiores, es metálico y continuo con una altura fluctuante; el segundo es un grupo de notas agudas y efectos logrados al tocar armónicos de violín *sul ponticello* e incluso *col legno*—tocar sobre el puente y con la parte de madera del arco, en lugar de con la cerda—; el tercero es la voz de un hombre, probablemente grabada en un templo, por la reverberación natural que presenta. Pero la pregunta clave aquí es ¿Por qué hay tres fragmentos de músicas diferentes en menos de un minuto?. Y la respuesta probable es que estos fragmentos introducen la paleta sonora que el diseñador de sonido utilizará a lo largo de la obertura, y probablemente, del resto de la película. Entonces tenemos un sonido continuo y fluctuante, otro muy agudo e iterado, y la voz humana. Nos queda ahora por descubrir si estos sonidos tienen su correspondencia en el resto de la película y de qué manera.

El primero reaparece casi de inmediato. Un niño se acerca al Padre Merrin (Max von Sydow) y le pide que lo acompañe hacia otro sector de la excavación. Allí, habrá una pequeña cueva donde encontrará una medallita —segunda instancia del *leitmotiv* circular—, y luego una pequeña cabeza de demonio —tercer objeto circular—.

En el exacto momento en el que toma la cabeza de demonio, escuchamos el viento — el viento estaba sutilmente presente antes, pero luego aumenta al punto de poder oírlo y verlo, metonímicamente, al ver la arena— y enmascarado por el viento, comienza un sonido electrónico continuo y fluctuante.

Este viento y esta música están relacionados entre sí y retornarán de la misma exacta manera cuando, hacia el final del prólogo, la escala de objetos alcance su tamaño máximo con la estatua. Allí, escucharemos unas piedras, los perros, el viento y el sonido continuo. Y relacionados con los mismos objetos: el sol del amanecer es ahora el sol del crepúsculo; la estatuilla es ahora la estatua del mismo demonio; y el viento, una clara metáfora del espíritu —mayormente una creencia del Medio Oriente—.

Más tarde, estaremos en el dormitorio de Regan, y veremos ya no arena sino una cortina moviéndose, y sí escucharemos el viento. ¿Por qué? Por la presencia del espíritu maligno que se apoderará de Regan, por supuesto. La caja de Pandora que se abrió allá lejos en el Este, llevará los demonios al hogar occidental.

El segundo sonido, agudo e iterado, está presenta a través del tic–tic–tic de los herreros en el mercado. Este sonido aparece tras el descubrimiento de la estatuilla, y

escuchamos el pasaje entre el viento y el sonido continuo al ruido repetitivo y cortante de los martillos. Estos sonidos están organizados musicalmente en grupos de tres. El pulso rápido resultante está subdividido en tresillos. No percibimos de manera precisa esta organización musical, porque estamos escuchando otro sonido a un pulso diferente. Este sonido, probablemente relacionado con los caballos, está haciendo un patrón del tipo ta-ta-taaam, ta-ta-taaam<sup>37</sup>, etc. Por lo tanto, a través de todo este pasaje escuchamos esta polirritmia compuesta por los sonidos agudos y metálicos de los herreros y el sonido grave y opaco de los carros tirados por los caballos. Estos sonidos corresponden al segundo tipo de sonidos de la paleta. Y están presentes cada vez que sentimos la indiferencia del lugar, y el mecanismo de la maquinaria diabólica. Después del descubrimiento de la medalla y el demonio, Merrin no se encuentra bien: está tomando su medicina, se siente muy mal, quizás afectado por el secreto revelado. Como Michel Chion señala en *La audiovisión* (1991[1993: 20]) estos son ruidos anempáticos<sup>38</sup>, ruidos que parecen indiferentes al dolor y al miedo del personaje. Todo sigue como si nada hubiese ocurrido. Pero percibimos los sonidos y las imágenes distantes—casi todas tomadas con una lente de teleobjetivo— como un contrapunto emocional, como la confrontación de la situación emocional del personaje, con la manifestación no emotiva del entorno a través de sus ruidos. Más tarde, el Padre Merrin se aproxima a la fuente que produce esos sonidos, al menos a la de los sonidos metálicos y percusivos. Y allí, vemos a tres herreros. Uno de ellos ve al Padre Merrin e interrumpe la perfecta secuencia del *pattern* rítmico.

El diseñador de sonido aprovecha ese momento para incluir una variación musical del *pattern*, a través de una breve melodía. Pero esta interrupción nos permite reparar en la existencia misma de los *patterns*. Y, sobre todo, vemos a Merrin acusando recibo de eso cuando vemos detrás de él otro trabajador produciendo un sonido percusivo similar, esta vez sobre madera en lugar de metal. Este sonido absorbe el sonido metálico percusivo y todo esto está relacionado, como antes, a los trabajadores en la excavación; más aún, anticipa el reloj de la próxima escena. De lo que se comporta como un mecanismo de relojería, al reloj. El reloj, que pudo quedar tan fuerte en la mezcla final gracias a que venimos de esta sección sumamente ruidosa, captura la indiferencia del entorno y marca la presencia del tiempo.

---

<sup>37</sup>Dos sonidos cortos y uno largo.

<sup>38</sup> Ruidos anempáticos, sonidos (o músicas) que no coinciden con la dirección emotiva de la escena y que se manifiestan como indiferentes a ella.

La escena del museo que comienza con el péndulo del reloj –otro objeto redondo–, está compuesta por algunos planos de estatuas y otros objetos hallados en excavaciones. Todos esos planos están integrados dentro de un mismo espacio y tiempo por el sonido del reloj. Ni siquiera vemos los objetos en los planos más abiertos. Pero el tic-tac del reloj garantiza la unidad de espacio y tiempo –esto es lo que Michel Chion llama linealización temporal de los planos<sup>39</sup>–. Pero además de esta unidad, el reloj es ahora una metonimia de los trabajadores en el mercado, así como ellos fueron una metonimia de los trabajadores en la excavación. Por lo tanto, estamos dentro de la excavación aun cuando sólo estemos rodeados de los objetos hallados en ella. El sonido nos está diciendo que no hemos abandonado el sitio, y que traemos algunos demonios de allí. Y el diseño de sonido está reforzando la presencia de los objetos de piedra evocando así a la excavación como un todo.

Una de las ideas más interesantes del diseño de sonido de la película es la siguiente: el reloj se detiene. Y, luego de haber sido escuchado tan fuerte, al punto de absorber todos los demás sonidos, su detención no es otra cosa que el mundo mismo deteniéndose. El reloj está detrás del Padre Merrin en la misma posición en la que se encontraba el trabajador en el plano anterior; y Merrin se da vuelta para verlo. El mundo se detiene porque lo que se que extrajo de la caja de Pandora está empezando a hacer su trabajo. Pero no allí, ni tan pronto.

Merrin toma la decisión de volver a la excavación. Cuando se va del lugar, vemos un interesante caso del montaje constructivo de Pudovkin –aunque también podría hablarse del montaje intelectual de Eisenstein–: Merrin –quien fuera llamado “Padre” por primera vez unos segundos antes– camina de derecha a izquierda de la pantalla; inmediatamente después, vemos devotos saludando a la Meca como si estuvieran reconociéndolo como una figura espiritual. Pero luego de ese plano, vemos que Merrin está detrás de ellos, como en otro nivel. Este montaje nos está diciendo, de manera clara y simple, que Merrin es sagrado, pero que profesa una fe diferente, aunque el origen de las dos tradiciones religiosas las acerque.

Mientras Merrin camina, oímos voces humanas que parecen estar cantando. Esas voces están relacionadas con aquélla voz en el templo eterno del principio. La voz inicial es en primer lugar, un claro elemento que nos sitúa en el espacio y en el

---

<sup>39</sup> Linealización temporal de los planos: el sonido impone sobre imágenes que no prejuzgan por sí mismas un encadenamiento temporal de sus acciones, un tiempo real, las inscribe en el tiempo. Véase más adelante el capítulo 4 destinado a la temporalización.

tiempo. Pero esta voz reverberante no está en ningún templo. Pronto nos damos cuenta que no estamos viendo un templo sino sus ruinas. Por lo tanto esa voz pertenece a otro tiempo, eterno. Es el tiempo de la eterna lucha entre el Bien y el Mal. No por casualidad, las voces son escuchadas una vez más después de que Merrin se dirige hacia el último encuentro con la estatua del demonio, y luego de confrontar a sus devotos. Merrin es confundido por un sonido que está ligado nuevamente al mercado: cree estar acercándose al mercado porque oye la mezcla de sonidos agudos y graves que había allí. Pero ahora, los sonidos graves son de un carruaje, y los agudos de unos cascabeles. De esta manera, casi muere. Quizás alguien hizo que confundiera –y nosotros con él– estos sonidos, y que cometiera así un grave error que casi lo conduce a la muerte. ¿Y no es acaso la carroza con una mujer de negro de rostro descubierto y de rasgos marcados como una calavera un símbolo muy conocido? Finalmente, Merrin llega a la excavación. Otra vez, no por casualidad, antes del crepúsculo. Lo que comienza con el gran sol redondo, terminará con la misma imagen. Merrin, como en un duelo del Oeste, mira hacia cada rincón. De pronto, oye unas piedras cayendo; se da vuelta y ve un guardia árabe. Pero está en una posición que le permite ver algo que está entre él y los últimos rayos de luz solar. ¿Y qué es? La estatua del demonio. Súbitamente una vez más, oye unos perros ladrando, se da vuelta y los ve como animados por una fuerza oculta. Mientras dejamos la imagen de los perros, lentamente vemos la imagen de la estatua, y luego el plano evocando los duelos de Monument Valley. Pero el sonido de los perros es transformado en otra cosa, en un cúmulo de perros y bestias, gritos y llantos humanos que parecen provenir del interior de la estatua. Vemos un plano cerrado de la cara y la boca abierta –todo circular nuevamente–, como si proviniera de allí. Los sonidos del demonio son una mezcla de lo que hay en escena en ese momento –los perros– y de lo que habrá de escucharse más tarde: Regan gritando, Regan poseída, voces dentro de Regan, etc. Pero todo parece provenir de los perros.

Lo que es realmente sorprendente es notar que no hay piedras cayendo, y que los perros no sólo no están ladrando, sino que además están jugando. Son perros pequeños y simpáticos moviendo sus colas y jugando. Pero al verlos en correspondencia con sus sonidos, y por el lapso de un segundo más o menos, creemos que son perros terribles en lugar de los que realmente son.

La piedra es más interesante, porque su sonido aparecerá de nuevo. ¿Dónde? En la casa de Regan. Luego de dejar Iraq, entramos a Georgetown a través de una panorámica como la del comienzo de la obertura.

En la versión original de 1973, hay un sonido continuo y fluctuante –bocinas de autos con efecto *Doppler*<sup>40</sup>–. Aquella bocina de auto está de nuevo allí al amanecer, no en la excavación–al menos no en una de verdad– y proviene del cielo. Luego vemos otra vez un motivo circular, lleno de luz –el sol se transforma en el velador de la mamá de Regan (Ellen Burstyn) –y tenemos los mismos escritos que Merrin estaba haciendo en el museo. Nuevamente, escuchamos el mismo sonido de piedra que en la excavación, pero ahora supuestamente provocado por ratas. El sonido se transforma en ruidos de baldes y bolsos, y de piedras una vez más. ¿Y qué es esto? Una metonimia del ruido de la excavación que hizo confrontar al Padre Merrin cara a cara con el demonio. Y cuando la madre está en el dormitorio de su hija, tenemos la metonimia del espíritu representada por el viento y la ventana abierta. Lo que fue abierto muy lejos, se manifiesta aquí, y estará dentro de la inocente criatura

Si no prestamos atención a los pocos diálogos que están en solamente un par de escenas –y muy breves– y no vemos las imágenes, toda la gran secuencia de apertura puede escucharse como una composición de música concreta, parecida a las de Schaeffer, Henry y Chion. La sucesión ordenada de sonidos que responden a una lógica tímbrica muy precisa –la paleta sonora que mencionábamos– auspicia la escucha con una actitud de recepción diferente a la de una secuencia ordinaria. Pero también puede llegar a pensarse a *El exorcista* como un film concreto, es decir, no solamente su sonido responde a la influencia de la música concreta sino también la asociación y repetición de *patterns* visuales asociados a sonoros, como señalábamos entre los elementos circulares –el sol, la medalla, el péndulo del reloj, el rostro redondeado de la estatua del demonio, etc.– que están conectados a la paleta sonora con un rigor bastante cercano al de la banda sonora. Más allá de que esto sea así, es clara la influencia de la música concreta en el sonido del film, y la presencia de la dimensión material del sonido es harto evidente y manifiesta, constituyendo una de los primeros usos de estos aspectos tímbricos en el campo audiovisual –al menos de esta manera–.

---

<sup>40</sup> Incluso las bocinas parecen seguir la misma idea de un sonido largo y fluctuante -por el *Doppler*- y luego una sucesión de sonidos cortos.



*El exorcista*. 0:02:15: El padre Merrin es llamado para ir a otro sitio en la excavación donde descubrirá objetos arqueológicos entre los que se encontrará una estatuilla de un demonio.



*El exorcista*. 0:03:50: Merrin y la cabeza de un demonio, acompañado por un sonido extradiegético sostenido y fluctuante, y por el viento. Esto constituirá una asociación que se repetirá varias veces, creando un patrón sonoro y visual.



*El exorcista*. 0:04:40: Merrin afectado físicamente por su descubrimiento en la excavación. Sonidos de herreros y carros de caballos ejecutados rítmicamente por el diseñador de sonido Chris Newman, acompañan el momento.



*El exorcista*. 0:05:27: Uno de los herreros que se escuchaban en la escena anterior ahora es visualizado. En este momento el ritmo se modifica y el diseñador de sonido introduce una suerte de giro melódico a partir del sonido de los martillos.



*El exorcista*. 0:06:14: El reloj de péndulo se detiene luego de 'absorber' la continuidad sonora que comenzó con los sonidos de la excavación, los carros de caballos y los herreros. Su detención podría simbolizar la detención del mundo al abrirse la caja de Pandora.



*El exorcista*. 0:09:27: Merrin enfrentado a la estatua de Pazuzu y es llamado por el acusmático sonido de unas piedras cayendo, que nunca veremos.



*El exorcista. 0: 09:33:* Si se observa detenidamente, los perros salvajes y bestiales que postula el diseño de sonido, son en realidad, perros jugando. La audiovisión plantea que el oído es más rápido que la vista, y ese sonido introducido en el plano anterior condiciona nuestra mirada –estímulo auditivo de la vista–.



*El exorcista. 0: 09: 47:* Merrin se enfrenta al demonio mientras retorna el sonido del viento, el sonido fluctuante y continuo extradiegético. El sonido de perros salvajes se introducirá inmediatamente.



*El exorcista*. 0:10:07: Georgetown. La cámara introduce la acción en Washington casi de manera idéntica al comienzo en Iraq. Sonidos de autos –o aviones en la nueva versión– toman el lugar de los sonidos de la secuencia de apertura.



*El exorcista*. El viento se hace presente en la habitación de Regan y nos recuerda al viento de la excavación en el desierto. El sonido que provenía del altillo nos recordaba a las piedras cayendo de la secuencia anterior y sugiere la presencia del demonio que se despertó en la otra parte del mundo.

## 7. MATERIALIDAD SONORA EN EL AUDIOVISUAL CONTEMPORÁNEO

Un problema interesante a tratar es la materialidad del sonido en el cine contemporáneo, sobre todo a partir de la emergencia de los soportes digitales y su posibilidad de trabajar con mayor ancho de banda –más diferenciación entre bandas de frecuencias extremadamente graves, graves, medias, medias agudas, agudas, extremadamente agudas– y mayor rango dinámico –mayor diferenciación entre las diferentes sonoridades–, con mayor disponibilidad de ‘espacio’ para el posicionamiento

de más cantidad de sonidos, y para su más detallada percepción de texturas. En *La Audiovisión*, Chion (1991[1993: 144-147]) le da importancia al desarrollo del sistema de sonido Dolby, un estándar de la industria que podría señalarse como la apertura a un sonido hiperrealista que consigue que el espectador perciba detalles nunca antes escuchados en las bandas sonoras. Este sonido que emerge hacia mediados de la década de 1970 y que se ha ido expandiendo en mayor cantidad de canales<sup>41</sup> tiene como consecuencia la exploración por parte de los diseñadores de sonido de trabajar con texturas y articulaciones sonoras antes impensables de ser actualizadas, como el ruido del aleteo o movimientos de insectos, el frotar de las telas y materiales en la ropa, respiraciones y ruidos orgánicos, pero también la presencia de un nuevo retorno de los antiguos elementos agua, aire, fuego y tierra, que tienen en una parte del cine contemporáneo un protagonismo a partir del diseño de sonido que merece una reflexión más acabada.

### Los elementos clásicos y los industriales

Films considerados como superproducciones de acción como *Duro de matar (Die Hard)*, John Mc Tiernan, EEUU, 1988) se vuelven muy interesantes desde la perspectiva del diseño sonoro: la presencia de los elementos clásicos como el fuego cobran una relevancia inusual y un nivel de detalle exacerbado, pero también otros elementos contemporáneos e industriales, como el vidrio –en algunos países, el film se tituló *La jungla de cristal*– tienen aquí un tratamiento que nunca antes se había observado/oído. Este tipo de juego de texturas va a repetirse en otros films donde cambiarán los elementos, pero la materialidad será cada vez más notoria. Inevitablemente esto va de la mano del desarrollo tecnológico de los soportes, ya que al igual que las sutilezas de los timbres de una pieza de Debussy es prácticamente inadvertida en grabaciones de fonógrafo, gramófono o victrola, de idéntica manera la materialidad de los elementos naturales e industriales sólo será percibida desde el momento que la grabación y

---

<sup>41</sup> Véase los aportes a este respecto de Gianluca Sergi (2004) y Mark Kerins (2009).

reproducción sonora consigan el necesario balance entre frecuencias, sonoridades y cualidades espectrales<sup>42</sup>.

### Huella material del pasado

En pleno desarrollo del sonido digital e incluso del film ya sustituido por un soporte numérico, se puede hacer visible la huella material de un pasado que se revisita con nostalgia: en *Alta fidelidad* (*High Fidelity*, Stephen Frears, EEUU, 2000), el film se abre con el sonido de una púa sobre un disco de vinilo, donde percibimos una dosis de la llamada 'fritura' del material. La imagen luego acompaña con una aproximación más bien abstracta a los surcos de un disco. Dado que la trama se centra en coleccionistas de discos de vinilo, el film introduce al espectador a ese pasado fetichizado a través del recuerdo del ruido de la púa.

De manera similar, en *Zodiac*, el mundo de 1969 es introducido a través del sonido de la púa en un disco de vinilo de la época del sello Motown. Quizá pueda decirse que solo podemos tener nostalgia del sonido del vinilo desde lo digital: en el pasado, nadie quería que una música o un efecto de sonido denunciara su soporte de base; el soplido de la cinta –*tape hiss*– o la fritura del vinilo o de los más viejos discos de pasta era algo a evitar o minimizar lo más posible. Cuando estamos en plena era digital –donde se nos hace posible a su vez escuchar con más claridad la diferencia entre los distintos estratos de sonidos– es cuando podemos sentir esa nostalgia y recurrir a ese ruido particular con

---

<sup>42</sup> No debe confundirse esto con el problema de la 'fidelidad'. En toda su historia, los soportes de reproducción musical hablaron constantemente de 'fidelidad' o 'alta fidelidad'. Si le prestamos atención a las publicidades de reproductores como el Silvertone en Estados Unidos en la década de 1940, se hablará de que "finalmente hay un reproductor de audio que tiene alta fidelidad". Sin embargo, si escuchamos hoy música grabada y reproducida con ese soporte no nos parecerá fiel al sonido real. Pero ¿a partir de qué criterio establecemos la fidelidad? Muchas grabaciones digitales de los años 90 ya tienen un nivel de detalle que nada tiene que ver con la fidelidad a algo real. El oyente de un cuarteto de cuerdas en cualquier sala de concierto jamás pudo percibir con detalle el frotar del arco sobre la cuerda de la manera que las grabaciones digitales permiten reproducir. Por lo tanto, ahí también nos alejamos del realismo para entrar, acaso, en el terreno del hiperrealismo sonoro. El concepto de fidelidad es un concepto dinámico y en relación a los desarrollos tecnológicos de cada época, que requiere una reflexión también profunda y que por el momento excede el marco de esta investigación.

un sentimiento de calidez hacia lo que representa –la educación musical de muchos adultos que se hizo a partir de discos y casetes, y eventualmente la nostalgia también por haber sido niños o jóvenes–.

Incluso para los cinéfilos hay un equivalente que es el ‘grano’ y el deterioro de películas viejas reales o simuladas, como ocurre en el falso documental *Zelig* (Woody Allen, EEUU, 1982), donde escuchamos supuestas viejas canciones de victrola, fragmentos de filmaciones gastadas y ajadas por el tiempo, todo ello proporcionando una clara sensación de materialidad localizada en las décadas de 1930 y 1940. En este caso todo fue realizado en fílmico y en soporte sonoro analógico, pero la distancia con los soportes simulados permitía una clara diferencia entre lo actual y lo deteriorado por el tiempo o lo que se veía y escuchaba en condiciones inferiores por sus condiciones de resolución o por el limitado ancho de banda o rango dinámico.

### Soportes como pretexto para el uso texturas sonoras

En *Imperio* (*Inland Empire*, David Lynch, EEUU, 2006), la textura de los soportes vuelve a ser protagonista, pero en este caso de una manera más evidente y no ya como apelación a un pasado sino como una presencia portadora de sonoridades. El cine de Lynch viene trabajando texturas y sensaciones materiales desde su primer largometraje, pero en *Imperio* esto se plantea sin pretextos o enmascaramientos: se busca directamente que los objetos produzcan sonidos materialmente interesantes y son así articulados en el diseño de sonido realizado por el propio director<sup>43</sup>.

Algo similar sucede con el film *Siniestro* (*Sinister*, Scott Derrickson, EEUU, 2012), donde la banda sonora recurre a artistas experimentales o bandas llamadas ‘sónicas’ como Boards of Canada, Ulver, Aghast, Accurst, entre otros, todos artistas que trabajan con sonomontajes y sonidos sampleados y procesados que exploran diferentes texturas e

---

<sup>43</sup> Desde sus inicios como cineasta realizó muchos efectos de sonido para sus cortos. Ya en su madurez artística, asumió el rol de diseñador de sonido de sus películas a partir de *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (EE.UU, 1992) luego de haber trabajado con renombrados diseñadores como Alan Splet y Randy Thom.

introducen ciertas sensaciones como la aspereza, lo punzante y hasta lo abyecto en un marco electrónico no académico. Esa búsqueda de ruidos y sonidos perturbadores, esos climas inquietantes que parecían confinados a una escucha receptiva de oyentes inconformistas y desafiantes, encuentra un canal más amplio en este film de terror *mainstream* y de relativo alto presupuesto. Una vez más la materialidad es la que dicta la elección de las pistas.

Los films de ciencia ficción son justamente una fuente inagotable de recursos para la exploración de la materialidad de los sonidos. Sagas como las de *Star Wars*, *Star Trek*, *Transformers*, *Alien* y otras, trabajan en sus bandas sonoras a partir de cómo deberían sonar los materiales extraordinarios que se presentan en la imagen: sables láser, voces extraterrestres, naves espaciales, criaturas extrañas, máquinas complejas, etc., son el caldo de cultivo de incesantes trabajos de diseño de sonido que exploran la materialidad.



*Zelig*. 0:22:29: Woody Allen encarna al hombre camaleón en este falso documental que inscribe al personaje en las primeras décadas del siglo XX a partir de material real y de material reconstruido y 'degradado' para la simulación de su larga data.

## 8. MATERIALIDAD EN EL CINE DE LUCRECIA MARTEL

Aquí plantearémos la relevancia del sonido en el cine de Lucrecia Martel<sup>44</sup>, en especial el aspecto material. Sin embargo, no nos podremos circunscribir solamente a lo material, sino que esto será dominante pero dará lugar también al uso de otros aspectos del sonido. Por otra parte, también comenzamos a plantear aquí la proyección de lo sonoro en la producción de sentido.

El cine de Lucrecia Martel irrumpe con el estreno de *La Ciénaga* (Argentina, 2001) –previamente se conocía su cortometraje *Rey muerto* (1995), incluido en el colectivo *Historias breves* (Burman, Caetano, Gaggero, Gicovate, Gugliotta, Martel, Ramos, Stagnaro, Rosell, Tambornino, Hernández, Argentina, 1995) que dio a conocer a la generación que se empezó a denominar como Nuevo Cine Argentino– e inmediatamente sorprende por la relevancia dada al sonido. Si bien partícipe de una poética realista –que es uno de los denominadores comunes de estos directores– la obra de Lucrecia Martel recurre a todos los artificios que puede brindar el cine para desplegar sus inquietudes estéticas. En este sentido, su trabajo con el sonido, el montaje, la construcción del encuadre, el cuidado de los detalles de vestuario y diseño de producción, la construcción de un imaginario visual a partir de una planificada y claramente intencional dirección de fotografía, hacen que su propuesta se aleje rápidamente de obras emblemáticas de entonces como *Pizza, birra, faso* (Adrián Caetano, Bruno Stagnaro, Argentina, 1998) o *Mundo grúa* (Pablo Trapero, Argentina, 1999). Pero también se aleja de la –comparativamente– precariedad y austeridad de *Rey muerto*. El dominio de los dispositivos sonoros y la confianza en la producción de sentido a partir de éstos es tal que *La Ciénaga* se conecta con obras emblemáticas del uso

---

<sup>44</sup> Parte de esta sección de la tesis se basa en textos previos coescritos con Eleonora Rapan (2007 y 2016)

del sonido tales como *El exorcista*, *Apocalipsis ahora*, y *Nouvelle vague* (Jean-Luc Godard, Francia, 1990).<sup>45</sup>

### Objetos sonoros y continuidad sonora en *La Ciénaga*

La secuencia inicial de *La Ciénaga* que intercala imágenes del espacio de representación con los títulos y créditos iniciales es sorprendente por su madurez y establece un poderoso juego de continuidades que envuelve no solamente elementos cuasi musicales sino un gran espectro de objetos sonoros: truenos, voces, impactos, disparos, insectos, acciones humanas. Las acciones ocurren simultáneamente en diferentes espacios o inmediatamente en sucesión, y parecen estar motivadas por algo más que la mera actividad de los seres involucrados y del espacio circundante.

*La Ciénaga* se abre con un trueno anunciando el arribo de una tormenta –tormenta que precede una serie de eventos revelándose como un signo de advertencia a la manera de una antigua premonición –y conectando al film sutilmente con los relatos clásicos: la tragedia es advertida por un fenómeno natural–. Los dos planos iniciales, el cielo que se prepara para el aguacero y unos morrones que han sido recolectados, presentan algunos significantes claves para el desarrollo de la obra.

El significante agua –que estará presente como lluvia, tormenta, bombitas de carnaval, pileta, tanque de agua donde aparece la imagen de la virgen, ducha, etc.–, los sonidos-ruído –como los truenos, los disparos, las reposeras, etc.–, y ese tono rojo en particular –que se repetirá en el vino, en la sangre, en la ropa de varios personajes– serán objetos sonoros y patrones visuales clave que aparecerán de diversas formas a lo largo de toda la película. Inmediatamente después escuchamos un trueno o un disparo –la ambigüedad es deliberada– y nos conecta con el espacio del monte donde uno de los hijos de Mecha (Graciela Borges) está con amigos ¿cazando? ¿jugando? con rifles y

---

<sup>45</sup> Nos permitimos sugerir la lectura de nuestros artículos sobre la relevancia de estas obras para la evolución del diseño de sonido en el campo audiovisual (Costantini 2002; 2003b; 2005c).

observando a una vaca literalmente empantanada en una ciénaga –aquí se pone en juego algo recurrente en el cine de Martel, que es la oscilación entre lo literal y lo simbólico–.

El corte a uno de los títulos no interrumpe la continuidad sonora y la suma de todos estos sonidos es filtrada –probablemente con un filtro pasabajos y/o procesos de ecualización– borrando así las fronteras entre lo diegético y lo extradiegético. Lo diegético parece estar intervenido por un comentario extradiegético y el sonido procesado enrarece su naturaleza para abandonar el realismo en pos del artificio.

En ese instante ciertos sonidos cuasi musicales de baja frecuencia –con un leve carácter tónico– son agregados a la mezcla y esto ayuda a reforzar la idea de continuidad que se empieza a evidenciar. Alguien está escuchando desde fuera lo que está pasando dentro del relato.

Esta presencia puede tener diversas interpretaciones: desde la intervención de la propia autora, hasta la sugestión de que algo supra terrenal es partícipe de esta contemplación. En lugar de incorporar la voz en *off* de un narrador, la presencia de estos procesamientos o intervenciones es más inquietante.

Estas bajas frecuencias estarán más o menos presentes durante toda la secuencia de apertura –y en parte, en toda la película a través de diversos ‘sonidos-pretexto’– y en estos planos ceden tenuemente para introducir el enigmático y ríspido sonido iterado que se revelará rápidamente como unas sillas reposeras que los personajes están arrastrando en círculos para reacomodarse alrededor de la piscina de agua turbia. Este sonido metálico y áspero parece hacerse eco del temblor que provenía del cielo y que pasó de las bajas frecuencias del trémolo a las más altas del trueno/disparo.

A su vez, este temblor ahora va a continuar con el sonido agudo pero también áspero e iterado de las chicharras, y la continuidad se mantiene inmediatamente con los cubos de hielo que Mecha pone en la copa y que empieza a agitar, provocando un tintineo que pareciera generar la respuesta por parte de los pájaros: el plano detalle de la mano haciendo temblar la copa –para enfriar más rápidamente el vino– nos deja ver y oír que este temblor ahora es más agudo y que los pájaros retoman en frecuencias aún más altas pasando así por todo el espectro.

Las aves, lógicamente agregadas en posproducción, se activan a partir del tintineo de los cubitos en la copa y su agitación es claramente de naturaleza imitativa.

De esta manera el montaje y el montaje sonoro establecen una sólida continuidad que parte del cielo y vuelve a él: temblor, trueno/disparo, arrastre de las reposeras que

tiemblan como el rumor del cielo, bajas frecuencias extradiegéticas que acompañar y refuerzan la transición, tintineo de los cubos de hielo y golpeteo con el cristal de la copa, eco de los pájaros...



*La Ciénaga*. Secuencia inicial. 0:03:39: Las reposeras, el agua turbia, el vino.

Lo que parece una mera contemplación de una escena realista –y casi naturalista desde lo visual– que transcurre en la finca de una aparentemente decadente familia de provincias –¿otrotra poderosos?– se revela como una construcción pletórica de acontecimientos sonoros que han sido dispuestas allí para plantearnos, acaso, que la anunciación que llega del cielo ha tocado tierra y se ha vuelto a elevar, como el paso de un espíritu. Espíritu que paradójicamente los personajes, sobre todo Momi, esperan encontrar y que en vano seguirán esperando. Esta construcción e interacción entre elementos diegéticos y extradiegéticos continúa cuando unos instantes más tarde el personaje de Graciela Borges reacciona a los truenos –preguntándose de alguna manera si son truenos o disparos– y pregunta con quién está su hijo en el monte.

Posteriormente y siempre dentro de la misma secuencia nos encontramos con Momi dentro de uno de los dormitorios agradeciendo a Dios la presencia de Isabel, una de las criadas. Pero su rezo susurrante está acompañado por el cimbrar de la cama y otros tenues ruidos que más sutilmente siguen la continuidad que antes era más evidente.

El espíritu antes sugerido por el sonido es ahora invocado por el susurro de Momi – que pone a la voz en el límite con el ruido y como un elemento sonoro más en la estructura–, y cuando la cámara vuelve al exterior donde se encuentra la familia alrededor de la piscina, se producirá un accidente: Mecha está juntando las copas y vasos de todos ante la inminente lluvia y ante su estado de sueño o ebriedad –ebriedad y

estado cuasi onírico que hace parecer a todos los comensales como *zombies*– ella cae y se corta con una de las copas.

Este accidente ocurre en el fuera de campo: vemos parcialmente el impulso de la caída de Mecha, pero el golpe y la rotura del vidrio solamente se evidencia por la escucha. Una vez más aparece una intervención extradiegética: la rotura del cristal produce un sonido cuasi tónico y éste es reforzado por una frecuencia alta sinusoidal que prolonga su musicalidad sobre los planos siguientes. La lluvia ahora estalla –¿como respuesta a este accidente? ¿ratificando que esta podría ser la tragedia anunciada?– y la sangre y el vino se escurren en el suelo mientras la sirvienta junta los pedazos. La emergencia genera toda una serie de movimientos para asistir a Mecha –a pesar de que algunos de los personajes masculinos parecen no reaccionar y continuar en su estado de suspensión– y es así que Momi sube al auto para sacarlo del lugar donde está estacionado y dejarlo listo para que Mecha sea llevada a un hospital.

Accidentalmente el reproductor de música quedó activado y así se produce lo que Chion denomina efecto anempático (Chion 1991 [1993: 19-20]), que consiste en la indiferencia del sonido o la música a la situación dramática que está aconteciendo. La música que proviene del auto parece burlarse de lo que acontece y a la vez se constituye en sutil comentario a partir de la letra de la canción que señala que “en esta vida todo se paga” –*Mala mujer*, Luis y sus Colombianos–. Alguien ha dejado una botella de vino tinto sobre el automóvil y un hombre mayor va en su rescate. En ese momento se escuchan dos bocinazos del automóvil mientras la lluvia se mantiene copiosa. Corte a otra escena, ahora en el pueblo, donde la continuidad se mantiene al escucharse también dos bocinazos del automóvil que transporta a chicos que están jugando al carnaval con bombitas de agua: el eco de los bocinazos es acompañado por la presencia del agua que en el plano anterior estaba presente como lluvia fuerte y aquí atrapada dentro de los globos. Si bien esto constituye un recurso típico de montaje y podría no considerarse como parte del artificio al que aludimos, en este obsesivo contexto de articulación de significantes no puede leerse de manera ingenua.

En la secuencia que se abre con el plano de las bombitas pareciera no haber rastros de la continuidad sonora previa. Sin embargo, en breve estamos en casa de Tali (Mercedes Morán) y allí las niñas estarán cantando una extraña canción que alude a un tal doctor Jano –que reaparecerá como personaje en *La niña santa*– a través de un ventilador. Este canto intervenido por las aspas del ventilador introduce el trémolo que

abría la película y nos conecta con la articulación precedente. Pero lo que sorprende más de toda la construcción es la manera en que estas articulaciones llegan desde Salta a Buenos Aires. Luego de que el accidente ha sido controlado y que no pasó a mayores, una de las chicas llama a su hermano que vive en Buenos Aires, personificado por el hijo en la vida real de Graciela Borges, Juan Cruz Bordeu. Este personaje sugiere un potencial vínculo incestuoso con su madre, ya que vive en un departamento con una mujer mayor a él en edad y que también se llama Mercedes –recordemos que Mecha es el apodo de Mercedes, y que el casting en este caso tampoco puede leerse de manera inocente–. En Buenos Aires ya es de noche y observamos a Mercedes vestida de rojo, rojo que es tratado fotográficamente como lo fueron antes los morrones, el vino, la sangre, y también la ropa que tiene en sus manos además de la que viste.

Mientras vemos esto y escuchamos a José hablar con sus hermanas, el rumor grave del cielo, el trueno y el trémolo se hacen presentes a través del paso de un avión cuyo sonido provoca el tintineo de las botellas dentro de la heladera. Una vez más todo esto es absolutamente invisible –como los pájaros que se hacían eco de todo en la apertura– pero está ahí para vincular esta comunicación con una continuidad que ‘contagia’ lo que se enunció al inicio. Este contagio sonoro se mantendrá constante de manera menos insistente en todo el resto del film y de manera más evidente en cada momento que estemos en el departamento de José y Mercedes: siempre estarán allí los sonidos de invisibles aviones provocando bajas frecuencias y sonidos granulados y la heladera temblorosa que producirá en cada ocasión el tintineo de las botellas.

Este tratamiento podría interpretarse como una mera forma de darle identidad sonora a un determinado espacio –procedimiento típico del sonido audiovisual–, pero nuevamente debemos pensar aquí que está subordinado a una articulación más ambiciosa y que involucra a todos los espacios.

La tragedia que se anunciaba en la secuencia inicial no es finalmente el tonto accidente de las copas que padece Mecha. En todo caso, el accidente de Mecha ha sido el desencadenante de otros conflictos que estaban latentes y que tienen que ver con la tensión de lo incestuoso no explicitado y de los vínculos que establecen los hijos de Mecha con los otros. La incomunicación final de un José también ‘accidentado’ es un símbolo bastante claro de esta tensión, o el desahogo bajo la ducha de una de las chicas, que no encuentra respuesta a sus inquietudes.

La verdadera tragedia ocurrirá, paradójicamente, en el lado ‘normal’ que representa la casa de Tali. No en vano, distraídos todos por una música que proviene del fuera de campo –otra vez lo invisible que se escucha: lo acusmático– observamos distintos espacios vacíos de la casa y fatalmente al niño que se sube a la escalera contra el muro para ver al perro que nunca se hace visible pero que siempre escuchamos ladrar –perro que ladra y no muerde ni se ve, y que reaparecerá en *La mujer sin cabeza*–. Este niño caerá hacia la derecha hacia el fuera de campo –de manera casi idéntica y en la misma dirección y casi el mismo ángulo que el accidente de Mecha– y su golpe fatal será escuchado pero no visto. Otra vez el accidente será acusmático.

Y esta muerte que se estuvo anunciando desde el inicio nos revelará que la tragedia no responde a lo disfuncional de la familia y que acontece sin premiar normalidad alguna.



*La Ciénaga*. Secuencia final, 1:33:07. La tragedia que se anunciaba sonoramente en la secuencia de apertura se producirá en una de las escenas finales.

El ladrido del perro y el inmediato silencio circundante nos abandona para pasar a la imagen de las hijas de Mecha quienes ahora se encuentran al lado de la piscina de agua turbia, ocupando siniestramente el lugar que otrora ocupaban sus decadentes parientes mayores. Momi arrastra la reposera para recordarnos el sonido de la secuencia de apertura y para advertirnos sobre el inminente cierre del relato: ella ocupa su lugar al lado de su hermana y señala que fue a ver a la virgen donde se suponía que aparecía –no

casualmente en un tanque de agua–, y termina lamentándose que no vio nada. Sus plegarias no atendidas y su sensación de frustración terminan de mostrar un panorama desolador: la tragedia ha acontecido y nadie ha podido escuchar su anunciación, ellas cierran el círculo y el cielo se prepara nuevamente para reiniciar el ciclo con un nuevo temor y temblor en forma de rumor grave y trueno que anuncia la tormenta por venir.<sup>46</sup>

### Tocar sin tocar: materiales sonoros en *La niña santa*

*La niña santa* (Argentina/España, 2004) explicita todo lo que en *La Ciénaga* era una sutil construcción para detectar a partir de una escucha atenta. En el segundo film, Lucrecia Martel pone al sonido en el centro y lo vuelve incluso uno de los protagonistas. Las articulaciones deudoras de la música concreta que estaban presentes en *La Ciénaga* ahora se vuelven más abruptas y evidentes. La apertura con una melodía religiosa y la presencia extraña del *theremin* en las secuencias de la calle hacen que el sonido sea un elemento protagónico y nos invita a pensar en él. Esto se suma al congreso de otorrinolaringólogos y al padecimiento auditivo del personaje de Mercedes Morán, quien dice percibir acúfenos.<sup>47</sup>

“¿Qué queréis señor de mí?” canta al inicio una apesadumbrada maestra de catecismo interpretada por Mía Maestro. La ambigüedad se hace presente una vez más, ya que más allá de hacer referencia al lugar que uno ocupa dentro del plan divino, la mención de lo que el señor quiere de uno anticipa el vínculo tortuoso del siniestro doctor Jano con el personaje de Amelia o Amalia –la ambigüedad se proyecta también sobre el nombre: el personaje es llamado Amalia pero también ‘Ame’ como apócope de

---

<sup>46</sup> Sobre esta continuidad sonora y las características particulares de estos sonomontajes que se vinculan a la música concreta sugerimos leer el artículo *Sound continuity and tragedy in La Ciénaga* (Rapan 2007).

<sup>47</sup> Los acúfenos son sonidos provocados por alguna afección en el sistema auditivo o incluso por cuestiones neurológicas. Afecciones como el tinnitus hacen que la persona esté constante o intermitentemente escuchando distintas frecuencias molestas que interfieren con la audición y hasta pueden estar acompañadas por dolor.

Amelia-. El llamado de Dios es escuchado por las chicas de maneras muy diferentes. Algunas están muy compenetradas por el mensaje católico, otras no se toman muy en serio lo que se dice, pero todas no dejan de girar alrededor de lo que dice la profesora. Este llamado de Dios es interrumpido graciosamente por un sonido que proviene de la calle: los elementos que se hacían eco de otra cosa que tanto estuvieron presentes en *La Ciénaga* reaparecen en *La niña santa*.

En este caso se trata del sonido del *theremin*<sup>48</sup> que un ejecutante deliberadamente inexpresivo lo está tocando en una vidriera de un local vecino al hotel donde tiene lugar la convención, y que da a la calle para que todos los transeúntes puedan escucharlo y fascinarse con la particularidad de que es ejecutado por unas manos que no tocan físicamente su superficie sino que virtualmente interfieren un campo magnético, haciendo que *se toque sin tocar*. Hay toque sin contacto... El llamado de Dios parece provenir ahora de la calle y de alguna manera se constituye como una voz aguda y fantasmagórica –voces que de alguna manera reaparecerán en *La mujer sin cabeza*–.

---

<sup>48</sup> El *theremin* es uno de los primeros instrumentos electroacústicos inventados. En la década de 1930 Leon Thermen crea en la Unión Soviética este instrumento que consiste en dos antenas dispuestas de manera perpendicular, donde uno de los ejes corresponde a las variaciones de altura y el otro a las de volumen. El ejecutante no tiene que tocar sino acercar sus manos al campo magnético: de esta manera sus manos interfieren ese campo y el instrumento produce sonido siendo tocado sin contacto. Si bien el instrumento fue muy usado en el cine de suspenso, terror y sobre todo de ciencia ficción en films como *Cuéntame tu vida* (*Spellbound*, Alfred Hitchcock, EE.UU, 1945), *El día que paralizaron la tierra* (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, EE.UU, 1951), y más tarde en *Ed Wood* (Tim Burton, EE.UU, 1994), fue olvidado hasta que entrada la década de 1990 las bandas y solistas del llamado trip-hop le dieron una nueva vitalidad a partir de un gesto *vintage*.



*La niña santa*. 0:10:15: Los habitantes de la ciudad salteña observan y escuchan al *theremin* en la vidriera de un local de instrumentos, vecino al hotel donde transcurre el simposio.

Es clara la intención metafórica de la utilización del *theremin* en dos sentidos: por una parte, como la voz de Dios corporizada en su sonido *vintage* y reminiscente de las películas de extraterrestres de las décadas de 1950 y como sonido vinculado a los fantasmas del cine desde 1940. Por otra, con la idea de que se *toca sin tocar físicamente*, lo que señalábamos como estar en contacto sin realmente haber tocado. Esto es de alguna manera lo que padece Ame con el doctor Jano: es ultrajada por un contacto impropio que aun así no entra en contacto con ella de manera más que de forma superficial. No deja de resultar interesante, de todas maneras, la asociación del Espíritu con los fantasmas del propio cine y a la vez que este doctor Jano sea también una suerte de fantasma trasnochado que irrumpe en la película de manera extemporánea.

Pero también el *theremin* pone en evidencia la cuestión de la materialidad no cosificable del sonido: si bien se trata de un instrumento que por su particularidad no plantea un contacto físico palpable –la mano irrumpe dentro de un campo magnético, invisible y que no depara ninguna respuesta táctil para el ejecutante– la idea de ‘querer tocar el sonido’ o acercarnos a la posibilidad aunque sea metafórica de ‘tocar la materia sonora’, nos parece muy relevante para esta tesis.

### Escucha y acúfenos en *La niña santa* y *La mujer sin cabeza*

El tema de la escucha se evidencia también en la temática del congreso que tiene lugar en el hotel. Los otorrinolaringólogos hablan casi exclusivamente de afecciones auditivas. Incluso el personaje de Helena (Mercedes Morán) se toca el oído, dice padecer acúfenos

y mira una escena del film *Heroína* (Raúl De la Torre, Argentina, 1972) donde una muy joven Graciela Borges parece estar en una audiometría pidiendo con voz aguda por su madre<sup>49</sup>—la presencia de la actriz de *La Ciénaga* y en una situación análoga a las que tienen que ver con el congreso de *La niña santa*, y si se quiere, con el padecimiento del personaje de Mercedes Morán que estaba también como protagonista de *La Ciénaga*, habla de la obsesión de Lucrecia Martel por la continuidad—. En esta escena el espectador escucha una muy alta frecuencia que se supone el personaje de Graciela Borges está percibiendo. Y esta perturbación y molestia que siente el espectador es también lo que dice estar percibiendo Helena, aunque en esta ocasión sólo nos contentaremos con hacernos una idea a partir del film de De la Torre.

En *La mujer sin cabeza*, estas frecuencias estarán ambigüamente presentes como elementos extradiegéticos y por momentos como elementos diegéticos, no quedando claro muchas veces de dónde provienen o cuál es su fuente. Esta idea de introducir los acúfenos como parte del diseño de sonido es riesgosa y aun así efectiva para transmitir las sensaciones de inestabilidad y de incertidumbre que padecen Helena, en *La niña santa*, y Vero, en *La mujer sin cabeza*. De alguna manera, estas frecuencias anómalas proyectan sobre lo auditivo una suerte de opresión. Opresión que puede corresponderse en *La niña santa* con un trabajo de encuadre donde siempre hay muchos personajes o elementos también ‘oprimidos’ o comprimidos, encerrados en una composición que muchas veces recorta parte de los personajes. Argumentalmente esto se refuerza con la mención de los médicos a un caso de Menière: este tipo de padecimientos, al igual que la laberintitis, refieren a diversas formas en las cuales el oído está afectado y produce distintas manifestaciones de pérdida del equilibrio.

La propia Helena intentará más tarde explicarle al Dr. Jano la naturaleza de su padecimiento auditivo. Jano le pregunta cómo es el sonido que escucha y ella dice que es

---

<sup>49</sup> En realidad, el personaje está en una cabina de traducción de un congreso de Psicología y, a partir de que un paciente es presentado en el congreso gritando la palabra "mamá", ella debe repetir esa palabra y es perturbada por la repetición y el énfasis con que eso es dicho, hasta que produce en ella un estallido de angustia.

“como un pitido o una radio mal sintonizada”. Jano le explica que algunas personas escuchan sonidos que parecen voces lejanas –si las frecuencias son graves–, que por lo general “la gente escucha cosas”, “cómo escucha, qué escucha... ese es mi trabajo”. Este diálogo describe más o menos todo lo que ocurre auditivamente en la película. Y esto da pie para que se sugiera una ficción dentro de la ficción –o ficción dentro del contexto médico–, al plantearse la posibilidad de que en el congreso se dramatice un caso para mostrarle a los asistentes la relación médico-paciente. Que este caso sea el de los acúfenos que padece Helena, y que sea ella la que participe como actriz para actuar su propia afección introduce el tema de la retroalimentación: frecuencias altas que se escuchaban en la televisión en el film de De la Torre se proyectan sobre lo experimentado por Helena, que a su vez será actuado en el congreso como demostración.

La escucha del llamado de Dios vuelve a ponerse de manifiesto en una conversación entre las chicas. Jose le pregunta a Ame si ya sabe cuál es su misión en el mundo y si recibió una señal. En ese mismo instante se produce un confuso episodio donde primero se escucha un golpe o disparo –nuevamente las ambigüedades sonoras– y aparece en el balcón un hombre desnudo –más tarde se sabrá que cayó del segundo piso– y que deambula como *zombie* al borde de la pérdida del conocimiento –¿otra vez los *zombies* del inicio de *La Ciénaga*? ¿Anticipo de los *zombies* y espectros de *La mujer sin cabeza*? ¿Otra vez la inestabilidad y la incertidumbre?–.

### Espacio y exploración de los sentidos

Los espacios de *La mujer sin cabeza* y el formato de encuadre más amplio con el que decide trabajar la directora, no son aparentemente opresivos como los del film anterior. Sin embargo, este lienzo más extenso es utilizado como un espacio para el trabajo con el montaje interno: los personajes son dispuestos en el encuadre en primero y segundo plano, haciendo que uno de los dos esté mayormente fuera de foco, simbolizando la falta de claridad en la mente del personaje. Esta engañosa amplitud se convierte entonces en una proyección de la mente de Vero, o bien puede decirse que lo que observamos está tamizado por el estado en que ella se encuentra. El espacio natural, tan presente en *La Ciénaga*, ha cedido en favor de los espacios cerrados o atestados de *La niña santa*. Y a su

vez, estos espacios circundantes ahora son ya una proyección de la experiencia de Vero, cuyo estado de 'sin cabeza' hace que todo esté borroso y atravesado por un aletargamiento e indefinición que proviene de la mente de la protagonista.

Es interesante observar el cambio que se ha ido dando en cada uno de los films respecto del espacio de representación –y de ahí de su construcción sonora– y cómo se fue pasando de lo abierto a lo cerrado y de ahí a lo virtual/mental. Gran parte de *La mujer sin cabeza* podría verse como una ampliación de la secuencia de apertura de *Apocalipsis ahora*, donde Willard (Martin Sheen) está en una especie de estado de indefinición: no se sabe si está dormido o despierto, si las imágenes son recuerdos o anticipos de acciones futuras –de hecho hay *flashforwards*–, si está drogado o lúcido, si sus sentidos están atentos o si están anestesiados...



*La mujer sin cabeza*. Secuencia inicial. 0:04:52: Vero momentos después del accidente, con la fantasmagórica presencia de la huella de las manos de un niño.

Las proyecciones se hacen presentes desde el comienzo mismo: los niños de familiares y amigos han estado jugando en los automóviles y han dejado la marca de sus pequeñas manos en la ventilla del lado del conductor. Cuando Vero está manejando en la ruta el reflejo de la luz hace visibles estas manos fantasmagóricas, y es en ese momento cuando sentimos dos impactos. Luego del segundo, Vero frena pero no se baja allí del auto ni realiza intento alguno por entender qué ha sucedido. Vuelve a arrancar el auto y lo que observamos detrás del auto es un perro tirado en la ruta al lado del canal. ¿Es un perro lo que ha matado y es por eso que es lo único que yace tendido en el cemento? ¿El niño que veíamos jugar con sus amigos al costado del camino está a salvo o ha caído al canal y es por eso que no lo vemos? Vero parece querer saber qué es lo que ha sucedido y

comienza a entrar en un estado de (¿)negación(?). No puede hablarse de culpa porque no hay certeza de que haya matado a nadie –aunque matar al perro podría constituir una sensación de culpa suficiente–. Más bien podemos hablar de ‘no querer saber’. Es por este mirar para otro lado que el film ha sido leído como una metáfora de las clases acomodadas durante la dictadura de 1976-1983 –y antes con los asesinatos de la Triple A–. Pero creemos que la obra cobra otras dimensiones si se la piensa en un sentido más abierto y menos fijado a lo político. El trabajo con las percepciones es notable y constituye una exploración de los sentidos que bien podría tener al accidente como pretexto y no como centro.

Los espacios de *La mujer sin cabeza* están siempre atravesados por el estado de la mente de Vero. A diferencia de lo coral de *La Ciénaga* y *La niña santa*, aquí hay una protagonista excluyente y que domina la totalidad de la puesta en escena. Cuando más tarde llega al hotel para encontrarse con el que entenderemos que es su amante –y marido de una familiar– escuchamos una frecuencia alta muy molesta que parece no tener otra procedencia que una proyección del aturdimiento que experimenta Vero. No es claro si este sonido es extradieгético o dieгético. Parece ser lo primero, pero más tarde estos sonidos se repetirán pero con algún elemento del ambiente o del decorado sonoro y la ambigüedad entre el lugar del narrador y el mundo narrado volverá a estar presente –como ocurría en la secuencia inicial de *La Ciénaga*–. Por momentos estos sonidos enarbolan una continuidad menos obsesiva que en el primer film pero igualmente eficaz: las altas frecuencias que no conseguimos precisar son reemplazadas por una alarma de automóvil –que proviene del fuera de campo– y luego por el golpeteo de unas cucharitas –también del fuera de campo–. Todos sonidos de alta frecuencia y extremadamente molestos por su insistencia y por momentos omnipresentes.

Estos (¿)acúfenos(?), en el pasado eran comentados por Helena, hoy son experimentados por el espectador. No es claro si son sonidos internos subjetivos (Chion 1991 [1993: 78]), si provienen de los ambientes o si son, como se ha mencionado, extradieгéticos. Lo que sí es claro es que su presencia en el film es explícita, no es ya un comentario sobre lo que un personaje dice padecer o la descripción médica de un caso particular. Una vez más el uso es riesgoso porque incluso puede llegar a pensarse que hay alguna anomalía técnica en la reproducción de la película. Sin embargo, esa misma anomalía y esa incomodidad que puede sentir el espectador es deliberada y constituye

parte de la incomodidad e incertidumbre que intencionalmente Lucrecia Martel quiere transmitir a sus espectadores.

Sabemos que los oídos no tienen párpados (Quignard 1994: 103-132) y que Lucrecia Martel ha señalado en diversas entrevistas que el sonido llega al espectador como algo no sólo auditivo sino táctil, inevitable. Por eso que el espectador de *La mujer sin cabeza* podrá cerrar sus ojos, pero no podrá evitar la molestia y la perturbación de los sonidos. En una de las últimas secuencias, la de la cancha de fútbol, reaparecen los sonidos cuasi senoidales que se funden con los ambientes. En el supermercado los sonidos de las cajas registradoras son utilizados para producir este efecto perturbador. Cuando más tarde llega el primo a la casa –para comenzar con el precavido encubrimiento de las potenciales acciones realizadas– se escuchan sonidos tónicos electrónicos de procedencia indefinida. En el hospital, de la sala de radiología emana un sonido mecánico y eléctrico que funciona como un zumbido o reactancia constante y que se suma a la sucesión interminable de perturbaciones.

Estos sonidos anómalos y la indefinición de los ambientes, sonidos fuera de campo y elementos de la puesta sonora, decíamos, tiene un correlato visual con el fuera de foco que difumina lo que está en segundo plano y que lo vuelve fantasmagórico. Esto se refuerza argumentalmente con las apariciones de la tía Lala, que padece Alzheimer. Lala desvaría, pero Vero no está en condiciones de contradecirla o corregirla como sí lo hace su prima. Por momentos Lala y Vero se quedan solas y entonces lo dicho por la anciana se vuelve una afirmación que proyecta siniestramente algo horroroso: en un momento están viendo un viejo video familiar y Lala se espanta al ver en él a una tal Genoveva, que por entonces se suponía ya fallecida. ¿Es la aparición de un fantasma? En una escena posterior en la casa se observa el deambular de un pequeño que no habla y que no interactúa con nadie: ¿es el hijo de una mucama? ¿es el fantasma del niño que Vero podría haber atropellado? En este caso el silencio se convierte en un significante sonoro importante. Porque ni siquiera escuchamos sus pasos o sus acciones y el horror comienza a dominar tenuemente la puesta en escena. Los fantasmas parecen no tener sonido propio.

**Recapitulando**, hemos observado en este capítulo cómo la noción de materialidad del sonido –o materia sonora– ha ido evolucionando en la Historia de la Música, hasta volverse hacia fines del siglo XIX –y sobre todo en el XX– uno de los elementos fundamentales de la composición. Esto, más la posibilidad de la fonofijación que se desarrolla sobre todo en el siglo XX –y que permite una verdadera exploración de los sonidos a partir de la invención de la cinta magnética–, hace que aparezcan nuevas reflexiones sobre lo sonoro, y nuevos enfoques o disciplinas, como sucede con la Acusmática y la Aculogía de Schaeffer. Estos aportes han llevado incluso a plantear al Sonido como un Objeto, con características muy particulares, y de una materialidad no cosificable. Ese aspecto material, que ha sido explorado y explotado fuertemente por la Música del siglo XX, ha influido notoriamente en el diseño de sonido audiovisual. Hemos visto cómo en films como *El exorcista*, la materialidad del Sonido se vuelve esencial para entender la organización de los sonidos y materiales sonoros, sobre todo de la secuencia inicial. Asimismo, hemos visto la presencia de la materialidad en las articulaciones sonoras del cine de Lucrecia Martel, pero también en otro tipo de obras audiovisuales, como films de acción y ciencia-ficción, donde lo material nos lleva nuevamente a revalorizar la presencia de los elementos tradicionales y la incorporación de los industriales. El problema de la materialidad es un problema poco explorado en los textos sobre medios audiovisuales, y aquí estamos intentando un aporte para su abordaje conceptual.

## CAPÍTULO 4. Valor añadido: sonido y tiempo

---

### 1. LA NOCIÓN DE VALOR AÑADIDO

Como hemos señalado antes, la noción de valor añadido no debe entenderse como algo que ocurre en un momento temporal posterior –dado que la recepción de imagen y sonido se realiza al mismo tiempo– sino como un momento analítico. A su vez, debe entenderse que la imagen está primero, no sólo como dato histórico –las primeras imágenes no eran acompañadas por sonidos– sino como *primeridad*, en el sentido peirceano.

Las primeras imágenes en movimiento debidas al kinetoscopio de Edison y el cinematógrafo Lumière, carecían de sonidos saliendo de parlantes, y por lo tanto, la imagen estuvo ahí antes que la reproducción de sonidos en sala. Decimos esto porque esas imágenes en movimiento planteaban sonidos implícitos, lo que observamos en esas obras lo entendemos como dotado de la capacidad de producir sonido y muchas veces vemos las reacciones de los personajes ante ellos, observamos diálogos –a través del movimiento de labios, a veces a través de carteles que se intercalaban con las imágenes–, comprendemos que los animales, vehículos, personas, etc., producían sonidos pero el cine de los primeros años no los reproducía. En tal sentido, debemos señalar que el cine no hacía escuchar sonidos que estaban allí. Algo muy diferente sería plantear un mundo completamente plástico y visual en el cual el sonido podría no tener participación. En el caso del cine tal como lo conocemos, siempre se postula un mundo sonoro al que no se escucha. Por eso, más que hablar de cine mudo –como se lo entiende tradicionalmente, como si fuese incapaz de producir sonido o como si fuese un cine que no presente fuentes sonoras– estamos ante un *cine sordo* (Chion 1982 [2004: 19]).

Ahora bien, este *cine sordo*, si bien provisto de sonidos dentro de la diégesis aunque no audibles, está dominado por la presencia de las imágenes en la pantalla. Incluso podemos señalar que la ergonomía de la reproducción de las imágenes en movimiento está dispuesta en función de las imágenes y no en función de la recepción de otros estímulos que no sean visuales. Técnica y tecnológicamente, la incorporación del sonido ‘explícito’ –en oposición al implícito– es posterior al desarrollo de las proyecciones de

imágenes en movimiento, si bien éstas no tardaron en contar con el acompañamiento de un pianista en vivo, de actores o locutores reproduciendo textos o presentaciones, y otras manifestaciones sonoras producidas en la sala. Por lo tanto, siempre estamos ante un sonido que es agregado, o bien que se incorpora a un soporte cuya lógica de base es lo que sucede en la pantalla.

El sonido, entonces, es en ese sentido *añadido*, y eso que añade es portador de un *valor*. No se nos debe escapar aquí algo que venimos señalando desde los apartados introductorios, en el marco teórico y en los primeros capítulos sobre diseño de sonido y audiovisión: uno contra el otro, debemos decir que la imagen es *primeridad*, y el sonido *terceridad*. Congruentemente con nuestro esquema lógico, lo icónico está en el lugar de la *primeridad*, en la dominancia de lo formal, mientras que lo sonoro está en el lugar de los valores, y es por ello que ese valor añadido no es otro que el valor de lo simbólico que detenta el sonido en toda obra audiovisual. Dado que el sonido es uno de los portadores de la palabra, y la palabra es de orden simbólico, el planteo chioniano de sonido como valor añadido es coherente con nuestro marco teórico y con nuestra aproximación analítica.

Este *valor añadido* es a veces, creemos, confundido o malinterpretado. Ángel Rodríguez Bravo (1998: 221) cree necesario discutir la noción afirmando que el sonido no actuaría para modificar la imagen sino que actuaría a la par de la imagen, o como la imagen. Esto es compartido y de alguna manera refrendado por Rosa Chalkho (2014: 128), aunque en su caso señala que “un recorrido minucioso por sus textos [de Chion] revela que en realidad considera al sonido como elemento constitutivo de primer orden”. Justamente, en ningún momento Chion plantea el valor añadido por el sonido como algo secundario, y ese tipo de aclaraciones estarían fuera de lugar si se comprendiese lo icónico y lo sonoro como *primeridad* y *terceridad* dentro del audiovisual.

## 2. EL PROBLEMA DE LO TEMPORAL EN EL AUDIOVISUAL

En este apartado nos proponemos introducir una actualización de la problemática del sonido como agente de la temporalización en el campo audiovisual. El problema del tiempo en general ya ha sido trabajado de manera profunda en el campo audiovisual

a partir de las conocidas obras de Gilles Deleuze (1985) *La imagen-movimiento* y, sobre todo, *La imagen-tiempo*, donde retoma conceptos de Henri Bergson –en particular de *Materia y memoria* (1896)– y en menor medida de Maurice Merleau-Ponty –*Fenomenología de la percepción* (1945)–. A estos trabajos se suman diversos aportes relevantes como los de Jean Mitry –en su exhaustiva *Estética y psicología del cine* (1963)–, Béla Balasz –*El cine* (1957)–, Rudolf Arnheim –*El cine como arte* (1957)–, Sigfried Kracauer (1960) y tantos otros –muchos de ellos textos ya clásicos de la estética audiovisual–, pero consideramos que los trabajos de David Bordwell/Kristin Thompson –*El arte cinematográfico* (1995)–, Michel Chion (1991; 1998; 2004) y Christian Metz (1977; 1991) adquieren una particular relevancia para el problema de la temporalización a partir de la dimensión sonora de la obra audiovisual, en especial desde una perspectiva semiótica. La obra de Metz ha establecido ciertos criterios de categorización a lo largo de innumerables trabajos, sobre todo a través de planteos sobre la estructura sintagmática del film, pero es en sus últimas obras donde las cuestiones sobre la enunciación van a cobrar especial actualidad y una renovada vitalidad para los problemas del tiempo. En su *L'enonciation impersonnelle ou le site du film* (1991), Metz indagará profundamente en todos los agentes narrativos y en las diferentes modalidades de la enunciación audiovisual. Lo que nos preocupa de manera especial son sus observaciones sobre la incidencia de lo material en la enunciación, y a lo sonoro en cuanto a este tema específico. Y para acometer esta empresa se vuelven relevantes las referencias a las obras de Michel Chion.

El problema de la materialidad ha sido tratado de manera relativamente reciente en el campo audiovisual y es en la obra de Metz a comienzos de los años 90 donde adquiere especial relevancia, sobre todo a partir de sus consideraciones sobre el dispositivo y sobre la percepción de instancias de enunciación en las cuales se plantea el “cine dentro del cine”. Contemporáneos a los últimos trabajos de Metz, los aportes de Chion replantean muchos de los problemas sobre lo sonoro en el audiovisual y específicamente se vuelven novedosos sobre la cuestión de la materialidad.

### El tiempo audiovisual en las estructuras sintagmáticas

Si bien es complejo y aventurado establecer correspondencias muy estrictas entre el estudio de los textos literarios que realiza la semiótica narrativa y los textos

audiovisuales, creemos que es posible señalar algunas correspondencias básicas, sobre todo en lo que hace a la sintaxis discursiva donde se presentan las estructuras que conforman el entramado audiovisual. Proponemos, como hipótesis de trabajo, una serie de estructuras que mayormente ya han sido debidamente estudiadas por diversos autores y que ya forman parte de una semiótica audiovisual básica y generalmente compartida y aceptada por la comunidad académica.

Dentro de estas estructuras se observa el problema del tiempo y ya pueden visualizarse algunas cuestiones sobre lo tensivo:

**TIEMPO HISTÓRICO:** el tiempo de la totalidad de acontecimientos abarcados, ya se hayan visualizado o no, o bien hayan sido sugeridos por la imagen, el narrador o diversos agentes narrativos. Hay casos extremos de obras audiovisuales que abarcan tiempos muy amplios. Por ejemplo, nos encontramos con *Intolerancia* (*Intolerance*, David W. Griffith, EEUU, 1916) que plantea el problema de la libertad en distintos momentos de la historia, lo que genera un abanico temporal muy amplio –desde Babilonia hasta el presente del relato–. Otro caso singular es *2001, odisea del espacio*, que cubre desde el nacimiento del proto-humano hasta el, por entonces, futuro localizado en una –hoy– utópica manifestación de la tecnología y del viaje espacial en 2001. Seguramente el planteo más extremo en este sentido es el del film *El ladrón de orquídeas* (*Adaptation*, Spike Jonze, EEUU, 2002), donde el guionista Charlie Kaufman postula una narración que se inicia con el *big bang*, transcurre por toda la evolución de los seres vivos hasta el presente del relato, donde el concepto de adaptación sirve para comprender el proceso de adaptación de los seres vivos al medio, la adaptación de los guionistas y directores a las condiciones del medio industrial audiovisual y a sus reglas de juego, y la adaptación de una novela –*El ladrón de orquídeas*– que debe ser llevada al cine.

Por otra parte, existen contrariamente, obras que plantean una historia muy acotada temporalmente y que incluso pueden durar menos que la obra audiovisual que las contiene, como es el caso de *A la hora señalada* (*High Noon*, Fred Zinnemann, EEUU, 1952).

**TIEMPO DISCURSIVO:** es la selección de acontecimientos que se han decidido contar de esa historia implicada en el punto anterior. Lógicamente ese tiempo es mucho menor que el de la totalidad de la historia referida o sugerida por la totalidad. En el caso de *2001*, nos encontramos con una serie de momentos en el pasado remoto –Kubrick lo llama *The Dawn of Man*, el amanecer del hombre– y posteriormente lo que se ubica en el momento fundacional del tercer milenio cuando el monolito aparece en una luna de Júpiter y la

misión es destinada a su investigación. En el medio se plantea una de las más extremas elipsis jamás vistas, superada solamente por el mismo salto en *El ladrón de orquídeas*—de la formación de los primeros seres vivientes al presente del guionista a punto de realizar la traslación al cine de una novela—.

**TIEMPO PERCIBIDO:** es el tiempo cronológico que dura la proyección o visualización en un soporte. Este tiempo puede ser lineal si esa visualización en el soporte se hace de manera ininterrumpida pero puede verse —sobre todo contemporáneamente en función de la diversidad de soportes— fragmentada por diversas interrupciones que incluso pueden incluir re-visualizaciones de fragmentos específicos una determinada cantidad de veces. Esto es posible desde la fijación de los audiovisuales a soportes de manipulación individual y se exagera a partir de la portabilidad de laptops, tablets, y cualquier otro medio de reproducción de audiovisuales. Si bien un tema no debidamente trabajado, esta manipulación del receptor del tiempo de proyección genera nuevas formas de vinculación con las obras y establece nuevos problemas de recepción y fragmentación de lo percibido.

**TIEMPO NARRATIVO:** es el tiempo que efectivamente se halla narrado en el soporte y que puede incluir o no diversos saltos y elipsis, o diversas formas de fragmentación de los tiempos implicados en las escenas visualizadas.

Dentro de lo discursivo se establecerán diversas formas de adaptación y adecuación del tiempo a la especificidad audiovisual, por lo cual pueden distinguirse formas de temporalidad y estrategias de temporalización —las que inciden en la percepción del paso del tiempo—. La adecuación refiere a la necesaria transformación del tiempo de la historia en el tiempo del discurso y de la recepción, aun cuando ésta sea elíptica.

Un caso interesante es la mencionada *A la hora señalada*, en la que los acontecimientos planteados por la historia duran menos de una hora —la salida de la cárcel de unos criminales que el sheriff deberá volver a detener— pero el film llega casi a las dos horas. Lo que permite esta adecuación es el intercalado de acontecimientos que se plantean en distintos puntos de vista o en escenas que transcurren de manera simultánea y que son mostradas de manera sucesiva. De esta manera, la narración, que plantea aun así diversas elipsis, presenta una temporalidad que excede lo sugerido por el tiempo de la historia.

Otra posibilidad es que se plantee una equivalencia entre el tiempo de la historia y el tiempo de proyección, como sucede en obras como *Festín diabólico* (*Rope*, Alfred

Hitchcock, EEUU, 1948), que transcurre en su totalidad en una reunión en un departamento donde dos asesinos ocultan a su víctima debajo de una mesa donde se sirve un ágape. Hitchcock plantea el film como un simulado y único plano secuencia de aproximadamente una hora y media de duración, presentando solamente dos cortes –uno al inicio y otro promediando la obra– pero sugiriendo un tiempo lineal continuo sin elipsis ni otras alteraciones.

Justamente, estas posibilidades de linealidad o fragmentación nos llevan a otra clasificación de las estructuras. Esto permite observar diferentes formas de actualización del tiempo a modo de programación temporal y de localización temporal de los eventos.

**SINTAGMAS DE TIEMPO LINEAL O SIMPLE:** en estas estructuras los acontecimientos son narrados de manera sucesiva y planteando un orden cronológico determinado. Este orden puede ser interrumpido por la aparición de un sueño del personaje o un pensamiento o recuerdo –que no contempla el pasaje hacia el pasado sino la evocación en el presente del relato–. De esta manera, el sintagma seguirá siendo lineal pero adoptará por momentos la forma lineal intercalada. Hay casos curiosos donde la narración se plantea de manera lineal pero sin embargo la sucesión es regresiva en el tiempo. Tal es el caso de *Casta de malditos* (*The Killing*, Stanley Kubrick, EEUU, 1956), o *Traición de amor*, de (*Betrayal*, David Jones, Reino Unido, 1983).

**SINTAGMAS ANACRÓNICOS:** en estas estructuras nos encontramos frente a sintagmas que pueden presentar momentos de linealidad pero que nos afectados por diversos momentos que se intercalan y que se localizan en momentos temporales que están fuera de la línea de tiempo del relato. Estos momentos pueden referir a diversas manifestaciones de analepsis, como lo son los distintos tipos de *flashbacks-raccontos*, *inserts*, saltos del comienzo al pasado, etc.– o prolepsis, que pueden constituir los diversos tipos de *flashforwards*.

Dentro de los *flashbacks* encontramos obras que comienzan con un acontecimiento que luego será leído como una anticipación del final de la historia, entendiéndose la totalidad de la obra como una especie de *flashback* –que luego establece una temporalidad lineal o lineal levemente intercalada–. Estos son los casos de *Lawrence de Arabia*, de David Lean (1962), *Gandhi* (Richard Attenborough, Reino Unido, 1982), o *Lolita* (Stanley Kubrick, EEUU, 1962).

Otras estructuras presentan un acontecimiento interrumpido por la visualización de un pasado que es reconstruido a partir de diversos puntos de vista, como es el caso de varios films de Joseph Mankiewicz, tales como *La malvada* (*All About Eve*, EEUU, 1950) o *Carta a tres esposas* (*Letter to Three Wives*, EEUU, 1949), o más recientemente *JFK* (Oliver Stone, EEUU, 1991), donde se involucran además diversas formas de lo anacrónico.

Siguiendo la fragmentación introducida por los videoclips y otras formas menos lineales de articulación audiovisual hay casos fílmicos extremos de esta clase de sintagmas anacrónicos que presentan sucesiones de imágenes y escenas que atraviesan multiplicidad de tiempos que el espectador debe reconstruir en la instancia de recepción, reordenando lo que en principio parece un caótico devenir de unidades desarticuladas. Tal es el caso de *El dulce provenir* (*The Sweet Hereafter*, Atom Egoyan, Canadá, 1997) que presenta 35 situaciones temporales diferentes que se articulan alrededor de un accidente de autobús escolar, alternando todos los tiempos e intercalando los acontecimientos como anteriores o posteriores al accidente –omitiendo mayormente el accidente en sí–. Otro caso es el de *21 gramos* (*21 Grams*, González Iñarritu, EEUU/México, 2003), que de manera similar también organiza las escenas como anteriores o posteriores a un accidente que desencadenará una tragedia, o bien el de *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, EEUU, 2004).

Cabe señalar que, a diferencia de los *flashbacks*, los *flashforwards* son más difíciles de identificar, puesto que a veces lo que se anticipa en el relato no presente rasgos de pertenecer a una cadena causal clara y debe ser interpretado como tal más tarde cuando se cuenten con otros elementos de juicio. Tal es el caso de *Apocalipsis ahora*, donde en la secuencia de apertura observamos imágenes que anticipan la misión final del personaje de Willard, pero que bien podrían ser recuerdos de misiones pasadas: sólo sabremos que se trataba de un *flashforward* cuando veamos hacia el final del film las mismas imágenes y recordemos que se entonces se trataba de un anticipo de lo porvenir.

## Aceleración y contracción del tiempo audiovisual

Dentro del propio orden del discurso audiovisual nos encontramos con estrategias de manejo de lo tensivo que permiten alterar la percepción del tiempo narrado. Entre ellas podemos destacar las siguientes:

**ACELERACIÓN:** este recurso acorta el tiempo de la historia en relación al tiempo del discurso, es decir, que una acción que duraría en el tiempo objetivo cinco minutos pasa a durar apenas segundos a través de procedimientos tales como la cámara rápida o articulaciones de numerosos planos muy breves a una razón muy alta de planos por segundo o minuto. De esta forma se percibe un tiempo que parece reflejar la totalidad de lo acontecido en la historia sin transcurrir objetivamente ese mismo intervalo. Esta aceleración es a diferentes niveles aplicada por multiplicidad de films y constituye uno de los recursos más usuales.

Entre los casos en los cuales la aceleración es claramente visible podemos señalar *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, EEUU/Reino Unido, 1971), la escena de sexo entre Alex y dos chicas. La aceleración sugiere un tiempo de relación sexual inagotable que en pantalla dura apenas un par de minutos.

**RALENTIZACIÓN:** este recurso alarga el tiempo de la historia en relación al tiempo del discurso, o sea, que una acción breve puede ser expandida temporalmente a través de diversos mecanismos. Entre ellos pueden señalarse la cámara lenta –aunque a veces ésta es también usada curiosamente para la aceleración, como sucedía con las corridas del hombre nuclear o la mujer biónica en las series de tv: se suponía que estaban corriendo a velocidades superlativas y sin embargo observábamos escasos momentos planteados en cámara lenta–, donde los movimientos se extendían en el tiempo más allá de lo cronológico.

Recientemente se ha observado un uso interesante de este recurso en *Melancolía* (*Melancholia*, Lars Von Trier, Dinamarca/Francia/Suecia, 2011), donde un planeta llamado Melancolía está a punto de chocar contra la tierra y las diversas acciones anteriores a los últimos segundos sobre la tierra aparecen anticipadas en el comienzo del film como una sucesión de planos muy lentos que perpetúan en la pantalla las acciones como queriéndose aferrarse a la existencia ante la inminente desaparición.

**REITERACIÓN:** en este caso también el tiempo de la historia se alarga en relación al del discurso pero mediante el montaje; reiterando planos, por ejemplo, de modo que un acontecimiento que en tiempo real duraría un minuto, en pantalla da la sensación de que dura mucho más. También puede ocurrir que una misma acción se repita varias veces en planos sucesivos y se dé la sensación de extensión.

Esto es lo que sucede en *La hora 25* (*25<sup>th</sup> Hour*, Spike Lee, EEUU, 2002), donde el personaje interpretado por Edward Norton está a punto de ser encarcelado –sólo restan 24 horas antes de eso– y, dado que él supone que en la cárcel no va a sobrevivir, cada una de las

acciones de ese día previo al encierro es mostrado desde diversos ángulos a través de planos sucesivos rápidos pero que extienden la acción en el tiempo debido a la repetición.

**CONDENSACIÓN:** como en la aceleración, la condensación acorta el tiempo de la historia en relación al discurso pero, sin embargo, ante el espectador parece que el acontecimiento que se quiere contar sucede completo ante nuestros ojos, mediante otros recursos de montaje. Esto sucede, por ejemplo, en películas donde se visualiza todo lo acontecido de una manera sumaria a partir de collages de montaje que muestran la totalidad de los sucesos pero saliéndose del tiempo real y planteando una temporalidad propia.

Tal es el caso de varios films de ciencia-ficción o suspenso que realizan un *racconto* de ciertas acciones usando esta técnica donde se suceden todas las acciones a una velocidad propia del montaje y ajena al tiempo real, como ocurre con *Puntos de vista* (*Vantage Point*, Pete Travis, EEUU, 2008).

### 3. EL SONIDO COMO TEMPORALIZADOR

Al realizar el nonágono semiótico de la audiovisión, nos encontrábamos en el cuadrante que desplegaba la existencia del valor, los efectos cognitivos del sonido vinculados a la materialidad –que ya tratamos en el capítulo 3–, lo relativo a la temporalización –que trataremos ahora–, y los vinculados a la voz y el texto –que trataremos en el capítulo próximo–. Estos efectos cognitivos revelan una complejidad muy grande, y en tal sentido nos permiten pensar un nonágono semiótico propio.

No estamos solos en nuestra aproximación. En su ya clásico trabajo sobre el arte cinematográfico, Bordwell y Thompson (1979 [2010: 551]) plantean un esquema de relaciones temporales del sonido en el cine. Este cuadro puede verse como dos tricotomías basadas en tres manifestaciones del sonido en función de lo diegético y lo extradiegético: sonido antes que la imagen, sonido simultáneo con la imagen, y sonido posterior a la imagen. Si agregásemos una tercera columna con el valor que le daría el interpretante a esas manifestaciones –y si nos localizar lo extradiegético a la izquierda– estaríamos ante un nonágono semiótico.

<b>Relaciones temporales del sonido en cine</b>	<i>Localización Diegética</i>	<i>Localización Extradiegética</i>	<i>Valor narrativo</i>
Sonido antes que la imagen	Diegético desplazado: Externo: - Flashback sonoro - Flashforward de imagen Interno: sonido de un recuerdo de personaje	Sonido entendido como pasado de las imágenes (sonidos de archivo de discursos políticos sobre imágenes actuales)	<i>Evocación de eventos anteriores o explicación de acciones (discurso anterior de Perón que habla de superar un golpe s/imágenes del día del golpe de 1955)</i>
Sonido simultáneo con la imagen	Diegético simple: Externo: diálogos, efectos, música Interno: pensamientos de un personaje	Sonido entendido como simultáneo con las imágenes (voz de un narrador cuyo relato se refleja en la imagen)	<i>Construcción del verosímil Impresión de realidad Integración de imagen y sonido en presente</i>
Sonido posterior a la imagen	Diegético desplazado: Externo: - Flashforward sonoro - Flashback en la imagen con sonido en presente - Personaje narrando acciones anteriores Interno: sonido de una visión futura	Narrador en presente hablando de hechos mostrados en pasado Sonido entendido como 'más tarde' sobre imágenes anteriores (narrador reminiscente de <i>Soberbia</i> , de Welles)	<i>Creación de anticipación y expectativa Producción de tensión dado el potencial desconocimiento de las acciones anticipadas</i>

**Cuadro 14.** Relaciones temporales del sonido en cine. La tercera columna es agregada por nosotros sugiriendo la posibilidad de un potencial nonágono semiótico (Bordwell y Thompson 1979 [2010: 551]).

El cuadro de Borwell y Thompson incorpora las nociones de lo ‘externo’ e ‘interno’, refiriendo lo primero a lo realizado por el montaje ‘externo’ a la diégesis, y lo segundo, por ejemplo, a lo acontecido en la conciencia de un personaje. Lo más interesante del planteo es la incorporación de la noción de lo ‘diegético desplazado’ que resuelve lo que sería difícil de abarcar si analizáramos lo diegético solamente en el presente del relato. Inspirados en parte en este esquema, y deducido del nonágono semiótico de la audiovisión, presentamos nuestro propio abordaje:

<b>Influencia del sonido en la percepción del tiempo audiovisual</b>	F <i>Pasado</i> Posibilidad - Saberes - Conocimiento PERCEPCIONES	E <i>Presente</i> Actualizaciones materiales PRÁCTICAS	V <i>Futuro</i> Necesidad o ley - Estrategias VALOR CULTURAL
F  <b>TIEMPO COMO FORMA POSIBILIDAD DE TIEMPO</b>  Grado cero y Animación temporal de la imagen	FF  Teorías sobre el tiempo y el tiempo audiovisual (Bergson, Chion) Imagen-movimiento Imagen-tiempo (Deleuze) Ritmo musical/ Ritmo Prosódico (Mitry) 'Agógica' audiovisual	EF  Guión técnico, découpage  Diseño de la temporalización mediante las posibilidades del montaje audiovisual	VF  Valores estéticos de la temporalización para la construcción de género y estilo: vertiginoso, aburrido, entretenido
E  <b>TIEMPO REAL CRONOLÓGICO, LINEAL, CONTINUO</b>  Linealización temporal de los planos	FE  Dimensión físico-fisiológica: ojo y oído Dimensión técnica: soportes tecnológicos de registro y edición/ montaje de la imagen y el sonido Dimensiones tecnológicas: ergonomías de la audiovisión	EE  Representación audiovisual Plano, escena, secuencia: construcción de la temporalidad a partir de las unidades del montaje audiovisual	VE  Valores estratégicos cuantificables de la temporalización: Conciso, breve, largo, estirado, expandido, contraído, comprimido, etc.
V  <b>TIEMPO COMO VALOR ESTRATÉGICO 'POLÍTICA' DEL TIEMPO</b>  Vectorización del tiempo real	FV  Conciencia ideológica: psico-socio-cultural del tiempo Valores 'políticos' de la temporalización	EV  Ritmo Progresión Velocidad: lento, rápido. Efectos cognitivos y psicológicos: aceleración, contracción, ralentización, expansión, etc.	VV  Estrategias de la temporalización: acelerar, ralentizar, brindar impresión de tiempo real/lineal/continuo

**Cuadro 15.** Nonágono semiótico de la temporalización, que plantea la dominancia de los aspectos de la temporalización por el sonido sugerida por Chion (1991 [1993: 24-30]), incluyendo un 'grado cero'.

Este nonágono semiótico nos permite observar la presencia, en la *primeridad*, de un tiempo como posibilidad, un ‘esbozo’ de tiempo, proporcionado por el sonido. Aquí nos encontramos con el ‘grado cero’ de esta manifestación, con la ‘mera’ presencia del silencio, que no debe confundirse con la ausencia de sonido: el silencio es también una construcción del diseño de sonido, dado que su presencia nada tiene que ver con la suspensión del sonido en la proyección, que se entendería como un problema del soporte tecnológico. En las fases de rodaje, además de grabar los diálogos de los personajes, se graba silencio dentro de ese mismo espacio donde se rodaron las escenas. A esto se lo llama ‘fondos del directo’ o bien ‘silencio de *raccord*’, pensando en un silencio que sirva para integrar todos los parlamentos dentro de un espacio sonoro homogéneo sobre el cual cada palabra se ‘apoya’.

Este silencio, constituido muchas veces por manifestaciones sonoras casi imperceptibles pero claramente presentes, ya nos indica la existencia de un tiempo presente que va transcurriendo. Ya veremos que la propia presencia del sonido, nos garantiza el transcurso de un tiempo, más allá de la naturaleza de las imágenes.

### Sonido es movimiento que necesita del tiempo

Más allá de las diferentes formas de organización del tiempo en el relato –lo que se da el nivel sintagmático y de la totalidad de las unidades articuladas del discurso– la temporalización acontece dentro, si se quiere, de un nivel paradigmático, en la percepción misma de las unidades mínimas de sentido, incluso dentro de cada plano. Aquí es donde volvemos a los aportes de Chion que, en *La audiovisión* (Chion 1991 [1993: 24-30]) establece los mecanismos de la temporalización a partir de lo sonoro, o mejor dicho, explica de qué manera la adición de sonidos a las imágenes transforman la experiencia más allá del tiempo de pantalla, o tiempo que objetivamente las imágenes estuvieron frente a nuestros ojos. Es aquí donde la materialidad de lo sonoro incide sobre la naturaleza de las imágenes alterando la percepción de su temporalidad.

El sonido hace que la imagen cinematográfica se vuelva más realista y más natural a través de la conexión lógica de los objetos y los sonidos que éstos producen a partir del sincronismo. Esta imantación que se produce entre rostros y voces, objetos y ruidos, etc., hace que la noción de banda sonora sea sólo verdadera en el aspecto técnico, ya que

los sonidos parecen asociarse mucho más a las posibles fuentes localizadas en la imagen que a asociarse entre sí en un grupo homogéneo. En la escena teatral o en la ópera, si bien estamos ante la presencia física de los personajes cantando o hablando, las posibilidades actuales de doblaje en vivo, de ubicación de múltiples parlantes, de 'juegos de espejo' entre los sonidos y sus posibles fuentes localizables, hacen que esta problemática se extienda fácilmente a este campo. Es a partir de esta imantación espacial del sonido por la imagen –como ya introdujimos en el capítulo 2– que la relación imagen-sonido se hace indivisible, más allá de la mera superposición de los dos registros.

### Los sonidos como objetos no reversibles

Gracias a la Acusmática sabemos que los sonidos no son reversibles. Cada sonido nos está diciendo que estamos transcurriendo en el tiempo real. Los sonidos no son reversibles, en el sentido de que la inversión del sentido temporal de una grabación revela inmediatamente que ese sonido se escucha 'pasado al revés'. El procedimiento técnico de escuchar sonidos pasados al revés es inmediatamente descubierto dada la retrogradación de las envolventes dinámicas del sonido<sup>50</sup>–ataque, decaimiento, sostenimiento o cuerpo del sonido, liberación, o dicho en la terminología anglosajona, *Attack, Decay, Sustain, Release*: de ahí la conocida sigla ADSR–. Esto hace que la lenta extinción del sonido de un platillo sea ahora el comienzo de su versión retrogradada y que, en lugar de culminar con una paulatina extinción, el ataque se convierte en su abrupto final.

Las imágenes pasadas al revés también invierten su relación causa-consecuencia, pero la diferencia radica en que mientras los sonidos necesariamente cambian de naturaleza, las imágenes se siguen viendo como eran originalmente, sólo que ahora

---

<sup>50</sup> Véase nonágono semiótico de los parámetros del sonido dentro del marco teórico.

habrán invertido su relación causal en la sucesión en la que estaban incorporados –por ejemplo, el agua ahora ‘cae’ para arriba, pero sigue siendo ‘agua’–. Los sonidos, pasados al revés, son en la mayoría de los casos, otros sonidos en casi todos sus aspectos, dado que su versión retrogradada también afecta a la forma en la percibimos los componentes espectrales<sup>51</sup> y a otros aspectos físicos y materiales.

### Diferencia entre aproximación y alejamiento de las fuentes sonoras

Por otra parte, los sonidos que se acercan y los que se alejan presentan lo que se conoce como efecto Doppler, que consiste en un paulatino aumento del volumen y la intensidad de los armónicos superiores a medida que la fuente sonora se va acercando –sea a nuestros oídos, sea a un mecanismo de registro–, y su alejamiento produce lo contrario, una paulatina sustracción de componentes de frecuencia que hace que el sonido parezca entonces variar de frecuencia –sube cuando se acerca, baja cuando se aleja–. Si tomamos imágenes de una persona acercándose o alejándose, no habrá ningún indicador visual que cambie si tomamos puntos equidistantes cuando se acercaba que cuando se alejaba. Esto no ocurre así con los sonidos: no sólo nos dicen que el tiempo está pasando, sino también nos dicen si se acercan o se alejan de nosotros.

Es por esto que la presencia de lo sonoro en conjunción con las imágenes plantea una nueva percepción de temporalidad establecida por las condiciones de los sonidos mismos, por su dimensión material, más allá, como se ha señalado, del tiempo de pantalla. La percepción de sonidos implica, entonces, de manera necesaria, la percepción del paso del tiempo. Una fuente sonora es reconocida cuando al menos se escuchan dos etapas de las envolventes dinámicas, lo que implica al menos un tercio de segundo. Por lo tanto, una sucesión elemental de sonidos, determina el paso del tiempo.

---

<sup>51</sup> Para observar este aspecto también sugerimos volver sobre el nonágono de los parámetros del sonido.

## Imagen como espacio, sonido como tiempo

Podrá decirse que las imágenes también necesitan de una duración para ser percibidas. Sin embargo, puede señalarse que ya en el cine o en la imagen electrónica –donde tenemos 24 cuadros por segundo, 25 o 30 según las normas y formatos– plantean fragmentos de segundo que para el sonido son insignificantes –la 1/24 parte de un segundo es un estímulo auditivamente imperceptible–. Si tomamos un cuadro de imagen y lo copiamos muchas veces hasta completar varios segundos –realizando un *loop* o *sinfin*– estaremos ante una imagen inmóvil, pero reconocible. Si, en cambio, realizamos ese mismo loop con el equivalente de un cuadro de imagen multiplicado hasta cubrir también varios segundos, estaremos ante una articulación sonora irreconocible, un ‘*glitch*’.

Por lo tanto, la captación o reconocimiento de sonidos está estrechamente ligada con la sucesión temporal y con una orientación clara hacia el futuro. La sucesión de imágenes también está imbricada en una trama temporal, sin embargo, su captación puede plantear una temporalidad diferente, dada su reversibilidad. Esto es lo que hace posible la compresión de films como *Memento*, de (Christopher Nolan, EEUU/Reino Unido, 2000), donde las imágenes son por momentos presentadas hacia atrás simulando la operación mental del personaje de reconstruir lo acontecido, dentro de su cabeza.

Las imágenes o la escena pueden convertirse en negación del paso del tiempo real. Todo ocurre en un tiempo orientado siempre hacia el futuro, sin embargo, el tiempo de contemplación difiere de la sensación de tiempo que tenemos en función de la riqueza de eventos o de la animación que presente la escena/imagen. Ahora bien, si a esta cierta inmovilidad le agregamos sonido ambiente, el tiempo real ya está ahí presente –esto ocurre hasta con los fotomontajes en cine, o en planos que duran hasta minutos y que sin embargo son apenas unos fotogramas repetidos en *sinfin*, sólo que no parecen ser sólo inmóviles fotografías por la presencia de un sonido que todo el tiempo nos está diciendo ‘si me escuchas, es porque el tiempo está transcurriendo’–.

Cuando más cuantificable sean estos sonidos, mayor será la sensación de precisión o de aparente sucesión temporal. Esto quiere decir que la progresiva complejidad de los sonidos aumenta la comprensión del valor cognitivo de la imagen –nuevamente estamos ante el valor añadido–. Dicho de otro modo, estamos ante una *construcción diferencial de valores de la imagen a partir del tiempo propuesto por el sonido*.

#### 4. GRADOS Y ASPECTOS DE LA TEMPORALIZACIÓN

De esta manera, el sonido continuo del viento es menos temporalizador que una sucesión de campanadas de una iglesia lejana o el tic-tac de un reloj, que hasta funcionan como enmascarados metrónomos que nos permiten sentir un determinado ritmo. Los sonidos que más ‘arrastran’ la acción hacia el futuro, son aquellos que no tienen regularidad y que nos cuentan pequeñas historias sonoras: la llegada de un automóvil, su estacionamiento, la salida de su conductor, el cierre de la puerta, sus pasos alejándose del auto, etc., todo esto ocurriendo en el fuera de campo –visual–, mientras observamos una imagen más o menos fija o inmóvil o simplemente repetitiva, como una mujer balanceándose incesantemente en una mecedora. Esta acción de movimiento nulo o repetido estará así más orientada hacia el futuro y presentará una sensación de paso del tiempo mucho más veloz, cuanto más complejo o rico sea el sonido que se convierte en una suerte de vector.

##### Animación temporal de la imagen

Este es el caso de la mera presencia del aire que circunda la escena, el viento, pequeñas reverberaciones, que ya pueden inscribir en el tiempo a esas imágenes. Lógicamente, estos sonidos continuos y difícilmente diferenciados y con poca evolución o transformación – viento, agua que corre, etc.– son más efectivos en su temporalización –o su carácter temporalizador es más evidente– cuando acompañan imágenes fijas o de poca movilidad. En el comienzo del *Persona* (Ingmar Bergman, Suecia, 1966) se observan planos de un bosque, una reja y un paisaje que prácticamente se perciben como inmóviles, suspendidos en el tiempo. Sin embargo, la presencia de viento, una campanada lejana y otros microsucesos aislados y dispersos nos dan la sensación inequívoca de que esas imágenes están durando un tiempo específico, el tiempo de la audición.

El film *La Jetée* (Chris Marker, Francia, 1962) está construido como un fotomontaje que está completamente inscripto en el tiempo a partir de los sonidos, por momentos animado temporalmente por sonidos semejantes a los sonidos continuos incluidos en el prólogo de *Persona*.



*La jetée*. 0:02:42: La obra está constituida a partir de imágenes fijas como un fotomontaje. El sonido inscribe a las imágenes en el tiempo, con diferentes tipos de temporalización.



*Persona*. Secuencia inicial. El sonido temporaliza las diversas imágenes de la secuencia inicial. Muchas de ellas son imágenes donde no hay movimiento y es el sonido el que brinda una perspectiva espacial y temporal.

Esto es también lo que ocurre con la imagen de Marion Crane (Janet Leigh) en *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, EEUU, 1960) cuando yace muerta e inmóvil en la bañera. La imagen nos muestra un plano detalle de su ojo y lo único que brinda la certeza del paso del tiempo no es la percepción del tiempo de pantalla sino el ruido del agua que corre. Obviamente que el agua que corre como metáfora del tiempo refuerza cualquier lectura que pueda hacerse de esta situación, pero es en realidad la naturaleza de ese sonido el que determina la presencia del tiempo, y por ende las condiciones de una temporalización definida.



*Psicosis*. Escena de la ducha. 0:48:39: El plano fijo del ojo contrasta con el sonido de la ducha, que plantea el transcurso del tiempo.

### Linealización temporal de los planos

Este caso es muy interesante porque sólo es posible a partir del cine sonoro. Imaginemos una situación silente –en el sentido de cine mudo– en la cual en un plano observamos un hombre que está en una esquina y que mira su reloj. En el siguiente plano se observa a otro hombre que va caminando apurado por una calle en una determinada dirección. ¿Cómo podemos saber sin la presencia del sonido que uno está cerca del otro o si se trata de dos situaciones inconexas? Pensemos ahora la misma situación, pero con sonido: en el primero escuchamos una insistente bocina de automóvil –no importa si el automóvil está en el plano, puede estar o inventarse que está en el fuera de campo– y un silbato de policía. En el segundo plano, volvemos a escuchar los mismos significantes sonoros pero esta vez con diferencia de intensidad y con la presencia de una reverberación también diferente. El hecho de que los mismos sonidos están presentes en los dos planos conecta a las imágenes en una sucesión de contigüidad temporal –y además, en este caso, de proximidad espacial– y establece una linealización temporal de los planos.

En *El exorcista*, en la secuencia de apertura que transcurre en Iraq, hay una escena en la cual se observan en repisas los diversos objetos colectados en la excavación arqueológica. Lo que garantiza que esa sucesión de planos detalle está en el mismo espacio y en un tiempo continuo es la presencia de un sonido de tic-tac de reloj –que observamos al inicio de la escena– que se convierte en una suerte de *timeline* sonoro que definitivamente refuerza la yunción. Los sonidos que presentan ciertas repeticiones o

iteraciones rítmicas –como si se tratara de cosas contables– son por supuesto más eficaces en la linealización.

### Vectorización del tiempo real

Este aspecto es el más complejo. Y es a su vez la que semióticamente afecta más lo tensivo. Imaginemos el plano de una anciana que yace sentada en una silla mecedora. El plano nos muestra los vaivenes de la mujer en la silla y cualquier espectador podría hasta contar cada flexión. Sin embargo, lo que más probablemente suceda es que se tenga la sensación de un tiempo muerto, como si el tiempo se detuviese o se planteara de manera circular, tediosa y lenta. Ahora imaginemos que mientras vemos exactamente los mismos movimientos de la anciana, escuchamos como procedente de la calle el rumor de algo que empieza a definirse paulatinamente como una sirena de ambulancia. A su vez, al acercarse la presunta ambulancia hacia la ventana de esa habitación el sonido comienza a manifestar el efecto *Doppler*, es decir, al acercarse la fuente se produce un incremento de la frecuencia y al alejarse un decremento paulatino que se estabiliza prontamente y que define con claridad el trayecto –acercamiento–alejamiento– hasta desvanecerse definitivamente.

Este pequeño relato sonoro, además de activar sonoramente lo que sucede fuera, se convierte en un vector que arrastra la imagen hacia el futuro y que además suscita un interés –descubrir de qué se trata, prestar atención a su duración, responder al estímulo de los cambios de intensidad y a la relación acercamiento–alejamiento, etc.– que obliga a la imagen a abandonar la sensación de tiempo muerto y se vectoriza hacia adelante, acelerando además la sensación de paso del tiempo –es por esto que lo que se vectoriza es el tiempo real: el acontecimiento plantea una atención que evita la percepción de un tiempo “lento”–.

También sucedería lo mismo si en la habitación escuchásemos un ‘llamador de ángeles’: el viento comenzaría tenuemente a mover las cañas de bambú y éstas comenzarían a golpearse, primero suavemente y luego de manera más intensa hasta aminorarse y detenerse por completo. Esos microrritmos producidos por los golpes de las cañas, las aleatorias y nunca repetidas notas que establecen a su vez pequeñas melodías, las variaciones de intensidad, las diferencias en duración de cada sonido, etc.,

constituyen un fenómeno irrepitable, irreversible y a su vez orientador del tiempo de la imagen hacia un futuro que se acelera. Cuanto más compleja la sucesión de sonidos, más complejo será el relato que el sonido proporcionará al superponerse a las imágenes y más potente será su cualidad vectorizadora.

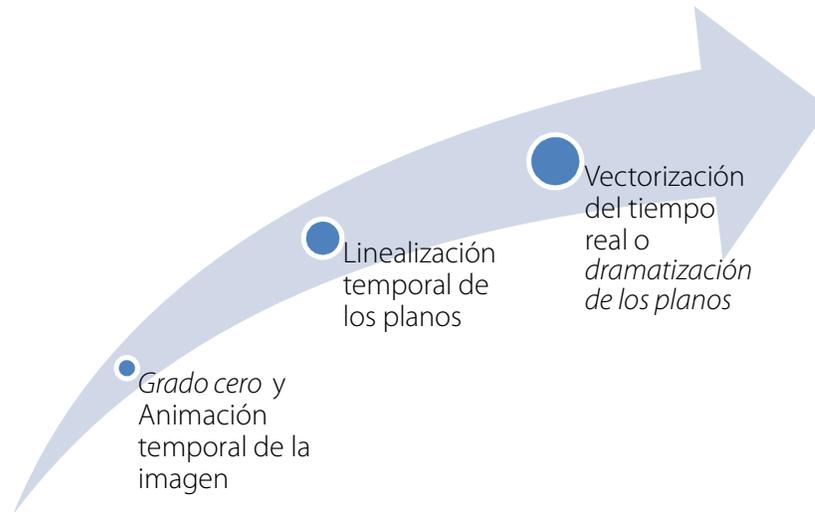
## 5. ¿SIEMPRE QUE HAY SONIDO HAY TEMPORALIZACIÓN?

La *animación temporal de la imagen*, la *linealización temporal de los planos* y la *vectorización del tiempo real* son aspectos de la temporalización que pueden superponerse e imbricarse. Por el tipo de imagen y el tipo de sonido es posible que uno de ellos se destaque sobre otro, pero pueden manifestarse de manera simultánea y contribuir a la temporalización de todas las imágenes. Éstas a su vez podrán estar inscriptas en series de imágenes y en procesos paradigmáticos o sintagmáticos que en suma determinarán la totalidad de las formas de manifestarse el tiempo en relato audiovisual.

Hemos señalado que siempre que hay sonido, hay tiempo. Esto quiere decir que, si la presencia del sonido no es interrumpida, debería estar funcionando alguno de los aspectos de la temporalización. Sin embargo, debemos hacer algunas aclaraciones. Por una parte, que los sonidos, para temporalizar una escena, incluso una secuencia –como puede darse en un montaje alterno, siempre que los planos de las escenas intercaladas planteen con una estricta simultaneidad temporal–, *deben ser diegéticos*, es decir, deben provenir del mundo narrado y solo así podrán manifestar la temporalización. Los sonidos extradieгéticos por supuesto que también duran y presentan una dimensión temporal, pero al no estar conectados a lo indicial del mundo narrado son susceptibles de plantear una temporalidad propia, ajena a la lógica temporal que gobierna las acciones en la diégesis.

A su vez, si estamos ante la presencia de sonidos dieгéticos, pero en una escena donde tenemos acciones visuales cambiantes, donde hay movimiento y sucesos diversos, *la temporalización estará provista por estos elementos visualizados y no por el sonido*: en tal sentido, podemos decir que el sonido como factor temporalizador puede ser *enmascarado* por los acontecimientos visuales de la diégesis, al volverse dominantes

para la audiovisión y estar dotados de un movimiento que no requiere de los servicios del sonido para percibir el paso del tiempo.



**Cuadro 16.** Se observa la progresión y el aumento de la construcción diferencial de valores de la imagen a partir del tiempo propuesto por el sonido, desde presencia del silencio de la escena hasta un relato sonoro complejo localizado en el fuera de campo.

**Recapitulando**, hemos señalado, por una parte, las distintas formas de articulación del tiempo en el audiovisual de manera general. Por otra, hemos demostrado de manera particular, de qué manera el sonido participa de la forma en la que es percibido el tiempo audiovisual, más allá de las propias formas de organización temporal del montaje. Si estamos percibiendo sonidos, y dado que necesitamos de tiempo para poder entender las mínimas articulaciones, estamos en presencia del tiempo. De esta manera, el sonido plantea tres aspectos de la temporalización de las imágenes. Por una parte, el ‘grado cero’ y la simple *Animación temporal de la imagen*; en segundo término, la *Linealización temporal de los planos* –cuando estamos frente a una sucesión de planos en una misma escena o secuencia que alterna instancias temporales simultáneas–; finalmente la *Vectorización del tiempo real*. Estas herramientas conceptuales que tienen que ver con la audiovisión, pueden convertirse en herramientas de diseño de sonido, ya que, dependiendo del tipo de imágenes o articulaciones del montaje, el sonido puede plantear estrategias que aceleren o contraigan la percepción del tiempo.

## CAPÍTULO V. Valor añadido: la Palabra

---

Aquí se tratará solamente la incidencia del texto y la forma en la que la percepción de las imágenes es modificada o delimitada por la palabra hablada. El problema de la palabra en el audiovisual es un problema que excede el marco de esta tesis, y que ha tenido ya innumerables trabajos de reconocida influencia teórica. Lo que nos proponemos modestamente en este apartado es plantear algunas cuestiones básicas que hacen a la forma en la que se comporta la *audiovisión*, y a las consideraciones que deben hacerse en torno a ella y la presencia de la voz y la palabra.

Entre los aportes reconocidos sobre la enunciación y la articulación de la palabra y del texto en términos más amplios y no vinculados al problema de la *audiovisión* y el diseño de sonido, podemos mencionar los de la semiótica audiovisual, en particular los de Christian Metz (1991) y de Gérard Genette (1972), más otros aportes más recientes entre ellos los trabajos seminales de Vivian Sobchack (1992), William Rothman (1988), André Gaudreault y Francois Jost (1995), Warren Buckland (1995), y sobre todo Sarah Kozloff (1988), ya que estudia con detalle el problema de la voz en *off* del narrador. Michel Chion también ha reflexionado sobre el tema en diversos trabajos, sobre todo en *La voix au cinéma* (1982), en *Le toile troué/La parole au cinema* (1988), en *Le promeneur écoutant* (1993) y más recientemente en *Cinéma, un art sonore* (2004). Respecto de la voz en *off* y la ubicación del narrador véase capítulo 6 de esta tesis.

### 1. VALOR AÑADIDO POR LA PALABRA

El *valor añadido* por la palabra tendrá características muy particulares, dada la presencia de una dimensión semántica proporcionada por ésta, que activará la escucha semántica de la que hablábamos en los capítulos iniciales. La palabra dicha o el texto escrito generarán una respuesta de la *audiovisión* que incidirá sobre cualquier estrategia de diseño de sonido, la que deberá considerar cuál es la función que estará cumpliendo la

palabra, incluso la posibilidad de estructurar la visión. Por otra parte, si bien voz y palabra hablada van a aparecer juntas, hay que distinguir entre la voz como una fuente – diríamos, con carácter indicial, y también como un material sonoro más– y la voz como articulación de un texto. La interacción de las características materiales de una voz, la referencia a algo o alguien portador de esa voz, y lo puramente simbólico del texto, es uno de los aspectos más interesantes de este capítulo.

## 2. VOCOCENTRISMO EN LA OBRA DE CHION

En *La audiovisión*, Chion plantea que nuestra atención a las imágenes se modificará de manera súbita ante la presencia de voces (Chion 1991[1993: 17-18]). Las voces, como potenciales portadoras de palabra –y éstas, de potencial sentido– generarán un cambio en la recepción.

Volvamos sobre algo que ya esbozamos en las primeras páginas. Imaginemos que observamos una panorámica donde contemplamos un paisaje. La cámara panea, digamos, de izquierda a derecha, y paulatinamente vamos mirando lo que el paisaje depara. En un momento del paneo escuchamos el rumor de unas voces, por el momento ininteligibles. Nuestra contemplación del paisaje se interrumpe al tratar de localizar la procedencia de las voces. Esto sucede porque como espectadores sabemos que las voces implican la presencia humana, esta presencia implica protagonismo –al menos potencial–, y la voz puede portar palabra y ésta sentido. De esta manera, podemos señalar –siguiendo a Chion– que la *audiovisión* es vococéntrica, es decir, va a centrar la atención en la percepción de las voces, probablemente a la espera de percibir palabras.

## 3. VERBOCENTRISMO

Una vez planteado el *vococentrismo*, la atención a las voces se tratará de convertir en una atención a las palabras. Si las voces son portadoras de palabras inteligibles, si el espectador comparte la lengua de esas palabras –y aun si no la compartiese, puede

comprender fácilmente que hay intenciones y actitudes determinadas que esas palabras están impartiendo– se produce lo que Chion denomina *verbocentrismo*.

El *verbocentrismo* consiste en la estructuración de nuestra *audiovisión* a partir de la presencia de la palabra como dadora de sentido. Esto ocurre incluso cuando la palabra es contradictoria con lo observado en la imagen –por ejemplo, un personaje mintiendo sobre algo y la imagen desdiciendo lo que personaje dice–porque lo que importa es centrarse en lo que la palabra dice y a partir de allí observar la imagen desde esta mediación.

### El texto como estructurador de la visión

Uno de los señalamientos más importantes de *La audiovisión*, es la idea de que el texto no sólo tiene relevancia por su dimensión simbólica y sus posibilidades semánticas, sino a su vez, que esta relevancia puede convertirse directamente en una estructuración de toda nuestra recepción audiovisual (Chion 1991 [1993: 18-19]).

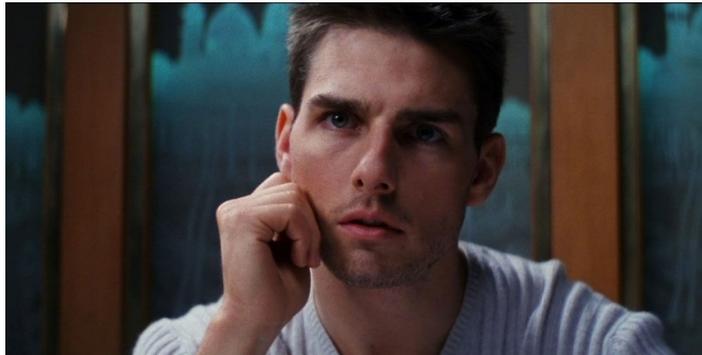
El carácter temporal y fugaz de la mayoría de los planos, hace que el texto genere una referencia tan potente que se vuelve condicionante de lo que vemos, de cómo lo vemos, y de qué interpretamos de lo que vemos. Chion nos señala que no hace falta que recurramos a experimentos como los de Chris Marker en *Lettre de Sibérie* (Francia, 1957), donde unas mismas imágenes son reevaluadas por distintos textos de ideologías diversas –estalinista, capitalista, etc.–. Esta *estructuración de la visión* se da igualmente en cualquier manifestación y no es necesario llegar a este juego, supuestamente, extremo.

Esto sucede porque, como señaláramos en el marco teórico, lo sonoro en general, y la voz y la palabra en particular, nos pone claramente en el terreno de lo simbólico, del interpretante, de la *terceridad*. Una vez más debemos insistir con la idea de que, puestos una contra el otro, la imagen es *primeridad*, el sonido es *terceridad*, dentro de la lógica peirceana. El sonido aparece como *valor añadido*, y este *valor añadido* inscribe a las imágenes inevitablemente en el terreno de lo simbólico. Esto no quiere decir que las imágenes carezcan de una dimensión simbólica, sino que dentro del audiovisual como signo complejo, la imagen y el sonido presentan dominancias diferentes.

## Tensiones entre el texto y la imagen

En una secuencia de *Misión imposible* (*Mission: Impossible*, Brian De Palma, EEUU, 1996), el personaje de Tom Cruise, Ethan Hunt, se encuentra en un lugar público de Londres con su jefe de misión Jim Phelps (Jon Voight), al que creía muerto en acción. Ethan Hunt sospecha que su jefe le está mintiendo y que ha sido él el que ha asesinado a todo el *team* y se acerca a él para engañarlo nuevamente. Phelps le da explicaciones sobre lo que ocurrió en la fallida misión y Hunt asiente y le sigue la corriente. Mientras tanto, la imagen nos plantea –por momentos por sobreimpresión, por momentos por corte– lo que Hunt está imaginado como lo sucedido realmente, incluso con distintas aproximaciones a los posibles escenarios.

Es muy interesante observar aquí cómo *el texto estructura la visión* y genera una compleja y difícil tarea para el espectador que está escuchando una determinada cosa pero la imagen le sugiere otra. Para el espectador no angloparlante, esto todavía reviste una mayor dificultad, dado que la lectura de los subtítulos –es decir, la presencia todavía más cabal de lo simbólico bajo la forma de la escritura– se convierte en un verdadero desafío perceptivo, porque el espectador debe atender a los detalles que niegan en la imagen lo que es propuesto por el texto.



*Misión imposible*. 1:21:34: Ethan Hunt escucha atentamente las palabras que le dice Jim Phelps, pero las imágenes en su cabeza estarán en tensión con lo explicado verbalmente.

En ciertas obras, los narradores pueden mentirnos o darnos pistas falsas sobre lo acontecido. Tal es el caso del comienzo de *Laura* (Otto Preminger, EEUU, 1944), cuando el narrador –que toma la voz de Waldo Lydecker (Clifton Webb)– nos dice “nunca olvidaré el fin de semana en que Laura murió”. Luego de los títulos donde observamos el cuadro de Laura (Gene Tierney), escuchamos su *leitmotiv* en la música de David Raskin y

entendemos la centralidad de la figura de Laura, se nos dice que Laura ha muerto, replanteándonos completamente la mirada sobre la obra que comenzamos a ver.

Algo semejante ocurre con la apertura de *La malvada* (*All About Eve*, Joseph Mankiewicz, EEUU, 1950), protagonizada por Bette Davis como estrella y personaje central. Antes de comenzar la diégesis, como espectadores suponemos que la Eve a la que alude el título y que vemos en los créditos no es otra que la protagonista Bette Davis. Para nuestra sorpresa, en la entrega de premios de teatro que abre la historia, nos enteramos que la ganadora de un premio es Eve Harrington, y que Eve no es Bette Davis sino... Anne Baxter. Este cambio súbito en nuestra presunción, guiada por la incidencia del texto y la forma en la que se establece el título, y la intencional suposición que ha manejado hábilmente el director y guionista, nos replantea completamente el film que vamos a ver y nos introduce en cómo es que este personaje en apariencia secundario desplazará a la protagonista principal.

### La redundancia ilusoria del texto sobre la imagen

Una de las críticas más típicas a la voz en *off* o *voice-over* –voz típicamente de un narrador–, es la de la potencial redundancia que puede producirse entre el texto y lo observado en la pantalla. Esta relación puede plantearse de muchas maneras, y es posible que torpemente la voz esté duplicando absolutamente todo lo que suceda en la imagen al punto de escucharse a la voz como una suerte de instrucciones que la acción está siguiendo paso por paso. Sin embargo, es muy interesante pensar en que muchas veces –o acaso siempre– esta redundancia es aparente, *ilusoria*.

Chion nos propone en *La audiovisión* (1991[1993: 18]), un interesante juego que el autor plantea a partir de un caso televisivo. En la transmisión de una regata, un periodista se encontraba en vivo en el lugar de la carrera, mientras que en el piso del estudio estaba el conocido presentador Léon Zitrone. En un momento de la transmisión se produce un problema técnico y el sonido del cronista en el lugar se deja de escuchar, dejando de manera silente las imágenes de la regata. Zitrone, tratando de llenar el hueco silente que dejaba esta ausencia –el curioso *horror vacui* que nos suele plantear la sonorización constante de todo noticiario–, comienza a describir lo que ve en pantalla. “Se ven tres aviones siguiendo a los barcos”, y efectivamente se veían tres avionetas en la

pantalla, provocando la risa de los espectadores. Ahora bien, Zitrone podría haber dicho “es un hermoso día de sol”, y efectivamente hubiésemos atendido a la ausencia de nubes. Podría haber señalado “uno de los aviones está adelante y los otros atrás”, o “dónde ha ido a parar el cuarto avión” –sacado de la galera de Zitrone–. En todos los casos el texto parecería estar produciendo una redundancia, pero si nos encontramos con que hay numerosas redundancias posibles, es probable que ninguna lo sea. Es aquí donde debemos hablar de la *redundancia ilusoria*, que se produce porque justamente *el texto estructura nuestra visión*, y parece establecerse una relación de duplicación, que solo es aparente y que potencialmente podrían producirse innumerable cantidad de ellas.

En una escena de una clase en una escuela, podrían repetirse estas cuestiones. El texto podría señalar cosas más o menos obvias, y a todas ellas, la imagen respondería con mayor o menor grado de ‘redundancia’: la maestra se encuentra en el frente, son veinte alumnos, hay solamente cinco varones, los chicos tienen todos un cuaderno y una lapicera en su pupitre, el pizarrón es verde, hay textos escritos con tiza blanca, uno de los chicos tiene gorra, la maestra es zurda –mientras se ve que escribe en el pizarrón–, la clase es de geografía, hay un mapa al costado del pizarrón, en el mapa se observa América del Sur... podríamos seguir mucho más y nos encontraríamos con textos igualmente redundantes –aunque algunos sean, como señalamos antes, un poco más obvios que otros, lo que no es el problema–, y tendríamos que concluir que son todos casos de *redundancia ilusoria*.

De manera bastante similar, el investigador norteamericano Rick Altman discute la cuestión de la redundancia entre texto e imagen y podemos encontrar muchos puntos de contacto con lo señalado por Chion. A su vez, ambos coinciden en que las imágenes son, de alguna manera, como el muñeco manejado por el ventrilocuo, que es la palabra (Altman 1980: 67-68). Altman incluso desarrolla toda una teoría del *cine como ventriloquismo*, replanteando el vínculo entre la imagen y la palabra, y acercándose a nuestro enfoque de imagen como *primeridad* o *forma*, sonido –y sobre todo el sonido-palabra– como *terceridad* o *valor simbólico*.

#### 4. OTROS EFECTOS COGNITIVOS Y USOS DE LA VOZ

Volvemos aquí sobre algo que planteamos de manera acotada en el capítulo sobre la materialidad. Y son los efectos cognitivos de la voz que observábamos en el nonágono semiótico de la *audiovisión*. Además del voco y verbocentrismo, que son condiciones de la percepción misma –es decir, de la *primeridad*–, tenemos el anclaje entre texto e imagen, y por último, el *acousmètre*, como extremo de uso simbólico y narrativo de la voz y el texto.

##### El anclaje texto-imagen

Si bien esto parece negar lo que hemos discutido respecto de la *redundancia ilusoria* del texto respecto de la imagen, en realidad estamos hablando de algo que, por obvio que parezca, no podemos dejar de considerar. Y nos referimos al *anclaje entre texto e imagen*, la clara *segundidad* por la cual observamos la coincidencia entre un texto dicho por un personaje y su imagen. Esto es deudor fuertemente de lo que discutiremos en el capítulo sobre sonido y montaje, cuando hablemos de la noción de *síncresis*. Pero baste señalarse ahora que el sincronismo, por un lado, y la *imantación espacial* de la cual hablábamos principalmente en el capítulo 2, por otro, son responsables de una coincidencia entre voz/texto sonoro –el sonido-palabra– y el personaje-fuente que por este proceso aceptamos como su portador.

Puede darse el caso de juegos entre la expectativa de una voz y la imagen de un personaje, como sucede graciosamente con el personaje del perro doberman del film *Up: una aventura de altura* (*Up*, Pete Docter y Bob Peterson, EEUU, 2009): los perros presentan un dispositivo electrónico que convierte sus gruñidos, ladridos y 'vocalizaciones' en texto 'humano'; una suerte de traductor de perro a ser humano que permite determinar lo que están manifestando. El macho alfa del clan, el aludido perro doberman, tiene un dispositivo defectuoso, y esto hace que su 'voz' se escuche una o dos octavas por encima de la original. Esto hace que su sonido sea notablemente agudo y gracioso, sobre todo para el tamaño y la actitud que detenta el jefe de la jauría. Esto no entraría en conflicto entre el anclaje entre el texto, pero sí establece una tensión

interesante a partir de la construcción de una expectativa –que puede rozar el estereotipo– que no es satisfecha.

La otra acepción de la noción de anclaje, es la de Roland Barthes en su ya clásico trabajo sobre la retórica de la imagen (Barthes 1960). El anclaje o el relevo se da a partir del tipo de relación que se establece entre la imagen y el texto que la acompaña. Si bien Barthes está apuntando fuertemente a la imagen publicitaria, estas nociones se pueden aplicar sin mayores problemas al campo audiovisual.

El anclaje, se da cuando el texto refuerza algunos de los aspectos que están presentes en la imagen, lo que podría estar contemplado en la noción de *redundancia ilusoria*. Una de los anclajes más elementales se da entre una imagen de la torre Eiffel y un cartel por el cual se fija la locación ‘París’. Esto podría darse de manera verbal: la imagen nos sitúa en una locación extranjera, y la voz nos brinda elementos –reconocimiento del idioma, referencias textuales– que anclan la imagen en un determinado contexto.

El relevo, en cambio, plantea una suerte de complemento textual entre la imagen y la voz/texto. Este es el caso de un texto que nos permite deducir algo que la imagen no revela, como puede ser la apariencia de un personaje y lo que la voz/texto nos completa: es frecuente entre ciertas escenas y la voz en *off* del narrador que no sólo nos dice cómo observar lo que está en pantalla, sino además nos orienta en ciertas direcciones que no se deducen de lo visualizado. En el famoso comienzo de *Laura* (Otto Preminger, EEUU, 1944), la cámara parte del retrato de Laura (Gene Tierney) y luego hace un recorrido por una parte de la casa de Waldo (Clifton Webb), mostrándonos un gran reloj de péndulo, una vitrina y al detective McPherson (Dana Andrews). La voz del narrador –que se plantea como la voz de Waldo hablando en primera persona– nos entera de la inesperada muerte de Laura, la existencia de un reloj idéntico en la casa de Laura, y nos dice que el personaje que vemos en pantalla es el detective. Algunos de estos enunciados constituyen un anclaje, otros un relevo –sobre todo la cuestión del reloj, que la imagen no puede sugerir de manera alguna–. El propio título sobreimpreso sobre la imagen del cuadro –donde vemos un retrato de la actriz Gene Tierney– es un anclaje, porque nos indica con claridad que esa imagen corresponde a la protagonista.

## La voz invisible: el *acousmètre*

Una de las figuras más interesantes de la teorización sobre la voz es la del *acousmètre*<sup>52</sup>. Prácticamente intraducible, el neologismo chioniano contempla la unión de los vocablos *acousmatique* –acusmático– y el verbo *être* –ser– (Chion 1991 [1993: 123-125]). Este *ser acusmático* que a la vez detenta poderes de un ‘amo’ –en su designación podemos entender que también está contemplada la palabra *maître*, amo o maestro– es un personaje que mayor o totalmente, no vemos en pantalla y sí escuchamos con misterio su voz. Los griegos hablaban de acusmáticos –*akousmatikoi*– para referirse a quien hablaba a sus discípulos sin hacerse ver, ‘reduciéndose’ a una voz. Esta especie de antecedente del psicoanalista ‘de diván’ o del confesor –figuras que descansan en el poder que les confiere ser una voz de fuente parcialmente invisible– es una voz que carece de temporariamente cuerpo, y que así parece no someterse a las precariedades de la dimensión humana. No hay que olvidar que en el principio era el Verbo, y que justamente, la idea de una voz sin cuerpo, nos lleva a la asociación con lo divino o todopoderoso.

El *acousmètre* es un personaje concebido casi como una pura *terceridad*. Es una voz, portadora de palabras, cuyos enunciados suelen ser percibidos como mandatos o sentencias. La proyección de la tradición judeo-cristiana en esta construcción no es antojadiza, creemos, dado que la circulación de este tipo de personajes tiene una presencia que parece estar dotada de cualidades ultraterrenas. El mago (Frank Morgan) de *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, Víctor Fleming, EEUU, 1939), Hal 9000 (Douglas Rain) en *2001, odisea del espacio*, la ‘madre’ de Norman Bates (Anthony Perkins) en *Psicosis*, el tiempo que Marsellus Wallace (Ving Rhames) permanece parcialmente visible en *Tiempos violentos* (*Pulp Fiction*, Quentin Tarantino, EEUU, 1994), el Dr. Mabuse (Rudolf Klein-Rogge) en *El testamento del Dr. Mabuse* (*Des Testament des Dr. Mabuse*, Fritz Lang, Alemania, 1933) son algunos ejemplos de personajes que en gran

---

<sup>52</sup> Fragmentos de este apartado ya fueron expuestos en nuestro artículo "Poderes del acúsmetro" (Costantini 2002b).

parte de la narración permanecen parcial o totalmente invisibles y a los cuales se les confiere un poder especial a través de la voz.

La sensación de materialidad de la voz –la *primeridad*– también tendrá aquí un protagonismo relevante, ya que, al ser no visibles, el espectador tenderá a escrutar las cualidades de la voz, y tratará de obtener información a partir de lo tímbrico. Lo indicial –la *segundidad*– se torna más elusivo, porque si bien sabemos que la voz corresponde a un determinado ser o ente, la negación a su visualización plantea parcialmente una suerte de cortocircuito con el referente. Pero sin duda, lo que domina aquí es lo simbólico –la *terceridad*–, porque el procedimiento extremo de ‘negar’ la visualización del personaje no puede sino manifestar una operación simbólica que, a su vez, se refuerza por constituirse por una voz portadora de palabras –cuya valoración es también llevada a un extremo–.

#### Poderes del acousmètre

El *acousmètre* suele ser *omnisciente, omnipresente y omnipotente*. Es *omnisciente* porque su circulación en el espacio audiovisual de manera casi total y libre parece conferirle rasgos de conocimiento absoluto. La madre de Norman Bates en *Psicosis* le habla a su hijo pero parece saber muy bien de qué es culpable el personaje de Marion que la escucha desde su habitación del motel. La simetría es interesante: Marion cree escuchar a su propia conciencia culposa al escuchar la voz de Norman haciendo de voz de su madre. Y si llevamos al extremo el argumento, debemos decir que la razón por la que Norman ha matado a su madre es la misma por la que Marion va a morir: así como Norman encontró a su madre con otro hombre que no era su padre –ni él mismo, por supuesto– Marion ha sido presentada como una mujer que se acuesta con un hombre casado, transgresión a la que suma el hecho de robarse el dinero que se destinaría a regalarle un hogar a una mujer que iba legítimamente a casarse.

Por la misma circulación que mencionábamos el *acousmètre* es *omnipresente*. Hal 9000 la computadora de *2001, Odisea del espacio*, de Stanley Kubrick, está en todas partes. Allí, no es casual que la identificación de la procedencia de la voz de la computadora, se haga con alguno de los ojos electrónicos por los que Hal ve (!): una vez más, es lo que mira o lo que remite a lo visual lo que se interpreta como la fuente de la que procede esa voz. No se ven parlantes, y de verlos, el espectador en ningún momento los confundiría con el ‘cuerpo’ de Hal. Hal –una voz– es solamente un ojo que habla.

Pero un ojo que a todo accede, que todo ve, que todo escucha. Lo mismo para el Dr. Mabuse de Fritz Lang, cuyos poderes alcanzan a dominar a sus súbditos. O la voz grabada de Marlon Brando en *Apocalipsis ahora*, que parece llegar a la conciencia de Willard aun a través de este mecanismo indirecto.

Podemos también plantear el caso particular de *The Truman Show* (Peter Weir, EEUU, 1998), donde la voz de Christof (Ed Harris), el creador y director del *reality show*, se dirige en la última secuencia a Truman como un *acousmètre*, que es clara metáfora del Creador: Truman –¿*true man*?– ha estado sospechando que alguien manejaba los hilos en Seahaven –nombre también simbólico para este particular paraíso– y, al llegar literalmente al fin del –su– mundo y subir una ‘escalera al cielo’, Christof se dirige a él como si fuera la voz de Dios. Los espectadores somos ajenos a los poderes de *acousmètre* de Christof, pero Truman claramente lo percibe como tal.

Por último, el *acousmètre* es *omnipotente*. O al menos, su construcción como presencia sonora le quita la vulnerabilidad que un cuerpo posee. Es el espectador el que le confiere los poderes a partir de una tajante actualización de la separación entre voz e imagen. Y está en el realizador, saber aprovecharse de ellos a los fines de la narración o, por el contrario, no conferirle a un personaje *poderes de acousmètre*.

### La desacusmatización

El proceso de *desacusmatización* corresponde a la devolución del cuerpo a esa voz invisible. Lo que se *desacusmatiza* es el cuerpo, no la voz, pero la voz atrapada en un cuerpo –es decir, cuando ha dejado de ser pura sonoridad– pierde todos sus poderes. Aquí es donde se pone en juego con claridad la segundidad, lo indicial y referencial, ya que la voz es ahora conectada con su fuente y con un cuerpo, ya acaso vulnerable.

La madre de Norman Bates en *Psicosis*, es atrapada inmediatamente después de que es visualizado su cuerpo, que no luego de tanto poder, no es más que Norman patéticamente disfrazado. Mientras tanto, el Coronel Kurtz, de *Apocalipsis ahora*, que se manifiesta al espectador como una voz grabada que parcialmente se va revelando a través del registro fragmentario de sus máximas y sentencias, nos da una lección del destino del *acousmètre*: Willard debe encontrarse con Kurtz allí, en el corazón de las tinieblas. Y una vez allí, a Willard no le es revelado en su totalidad el cuerpo de Kurtz: sólo vemos una cabeza rapada, entre penumbras y un rostro que se cubre parcialmente con sus manos. ¿Por qué? Porque a partir de que el cuerpo completo de Kurtz es

totalmente revelado, Kurtz tiene los minutos contados –literalmente–. La omnipotencia de Kurtz se desvanece cuando reconocemos que no es más que un cuerpo humano. La desacusmatización equivale a su desaparición como personaje o a su inminente muerte, a su probable ejecución o sacrificio. ¿Y no fue ése acaso el destino del Verbo cuando se hizo carne?

**Recapitulando**, hemos señalado la manera en que la palabra incide en la lectura de la imagen, y de qué forma opera en la *audiovisión*. El texto puede llegar a estructurar nuestra visión, dado que desde la perspectiva de la *audiovisión* nuestra recepción de los audiovisuales es *vococéntrica* y *verbocéntrica*. Una vez más, el *symbols grow* de Peirce (CP 2.302) nos da el marco lógico de estas aseveraciones. Así es que, *vococéntrica* refiere a la atención principal que le dedicamos a la presencia de voces, asumiendo inevitablemente que éstas son potencialmente portadoras de palabra, y la palabra, de significado. *Verbocéntrica* refiere a la presencia del texto, y de cómo éste incide en nuestra lectura de la imagen, al punto de poder constituirse en estructurador de nuestra mirada. Es interesante señalar también las tensiones que se pueden dar entre la palabra y la imagen, cuando parecen pronunciarse de manera contradictoria. Es también importante señalar la cuestión de la *redundancia ilusoria* del texto respecto de la imagen, ya que habrá muchos textos posibles, todos aparentemente redundantes respecto de la imagen, ya que con cada texto estaremos atendiendo a ciertos aspectos presentes o no en la imagen, pero siempre a partir de cómo el texto a determinado nuestra visión. Por último, hemos observado cómo se plantean distintos usos de la voz, y sobre todo, la figura más compleja, el *acousmètre*, personaje que se constituye precisamente como una voz de fuente parcial o totalmente invisible, y que opera como una estrategia simbólica dentro de la construcción narrativa.

## CAPÍTULO 6. Localización de los sonidos en el espacio audiovisual

---

### EL PROBLEMA DE LA ESCENA SONORA

¿Existe una escena sonora? ¿Son aplicables los términos vinculados a la imagen como la noción de plano a un equivalente sonoro? Esto se hace corrientemente en el trabajo técnico –se habla de que un sonido ‘esté en plano’ cuando el micrófono lo ha captado en condiciones óptimas para el rodaje– pero teóricamente son nociones que no tienen un fundamento preciso. Se trata más bien de correspondencias para el uso cotidiano en la factura de audiovisuales y no una consideración específica sobre la naturaleza de lo sonoro en el campo audiovisual.

Es claro que podemos estar frente a una escena audiovisual y es la imagen que la que está delimitando su existencia: es la pantalla la que postula dónde se ubican y cómo son los espacios que habitan los seres y objetos reales o imaginarios de una ficción o un documental. Lo que es difícil postular es la idea de una escena sonora, como si existiese un marco sonoro para los sonidos.

Chion va más allá al señalar que no sólo no hay escena sonora sino que *siquiera existe la banda sonora*. Si bien sí puede reconocerse como una cuestión técnica –la banda sonora como un espacio técnico en el cual los sonidos podrían estar todos juntos– no puede decirse que en sentido perceptivo y estético haya realmente una banda sonora. La voz de un personaje está más vinculada al movimiento visual de los labios del personaje que a los sonidos que vienen de la calle en una escena en una ciudad. Los sonidos ambiente están conformados heterogéneamente hasta por múltiples elementos articulados –a veces son apenas el viento o grillos, otras veces infinidad de cosas sonando como el ambiente de una guerra o de una gran ciudad– y puede percibirse la homogeneidad con la que suenan pero a la vez se sentirán separados de, por ejemplo, la voz de un narrador aun cuando refiera en su relato a ese mismo ambiente o situación. Bien dice Chion (1991 [1993: 44-45]) que “no hay banda sonora” y que las articulaciones voluntarias entre los diversos elementos son posibles pero trabajosas y que requieren de

un tratamiento muy complejo para sugerir una continuidad entre los diversos componentes.

En esta tesis hemos recurrido y seguiremos recurriendo al término ‘banda sonora’, pero siempre lo haremos a sabiendas de que es una denominación más bien técnica, y que en otro sentido es un término que refiere superficial o corrientemente a una serie de elementos vagamente articulados, y no a un concepto estético. No se trata aquí de abandonar los términos que conocemos, sino simplemente problematizarlos y replantearlos aunque sea por momentos para comprender mejor cómo funciona la *audiovisión*.

## 2. LA PANTALLA COMO MARCO DE LOS SONIDOS

Uno de los aportes fundamentales de Chion para el estudio de los audiovisuales es la idea de que *no hay un marco sonoro para los sonidos*. El continente de las imágenes es la pantalla, pero también lo es de los sonidos, dado que la existencia misma de los sonidos se deduce a partir de lo postulado por la imagen. Los parlantes funcionan como una extensión de la imagen y no como un marco o continente de los sonidos. Los sonidos existen dentro del universo postulado por la pantalla, y bien pueden localizarse dentro del mundo narrado –siendo por lo tanto diegéticos–, o bien localizarse fuera del mundo narrado –extradiegéticos–. A su vez, la fuente de estos sonidos podrá ser visualizada en pantalla o bien los sonidos serán acusmáticos –se escuchan pero la fuente no se visualiza–. Y a partir de estos principios podemos empezar a delinear una ubicación de los sonidos en el espacio de representación audiovisual.

## 3. HACIA UN MAPA LÓGICO DE LOS SONIDOS EN EL ESPACIO AUDIOVISUAL

Al realizar los nonágonos semióticos de la *audiovisión* y el diseño de sonido, ya nos encontrábamos ante el problema del espacio de los sonidos, de la existencia de un espacio diegético y otro extradiegético, pero también de la relevancia de lo visualizado y

lo acusmático, más allá de ser o no parte del mundo narrado. Recurriendo a las mismas herramientas semióticas, e inspirados también en el cuadro de Bordwell y Thompson que citamos en el capítulo sobre sonido y tiempo, estamos en condiciones de proponer un nonágono semiótico de la localización de los sonidos en la escena audiovisual, o bien en el espacio de representación audiovisual.

En este nonágono la primera tricotomía nos presenta una disposición monádica, la segunda a una división diádica, y la tercera una triádica que, a su vez, internamente se divide en monádica, diádica y triádica. De esta manera, estamos ante un esquema lógico relacional complejo y completo.

Es importante señalar que dentro de cada cuadrante se encuentra un tipo de localización del sonido audiovisual, que a su vez se comprende dentro de lo *acusmático y extradieético*, lo *visualizado diegético y extradieético*, y finalmente lo *acusmático diegético*.

**Los sonidos en el espacio de representación audiovisual**

F *Función icónica*

ACUSMÁTICOS EXTRADIEGÉTICOS  
(dentro de la obra, fuera del mundo narrado y de fuente no visualizada)

E *Función indicial*

VISUALIZADOS  
(dentro del mundo narrado de fuente visualizada)

V *Función simbólica*

ACUSMÁTICOS DIEGÉTICOS  
(localizados en el mundo narrado, no se ve su fuente, cumple una función estratégica)

EXTRADIEGÉTICOS

DIEGÉTICOS

	FF	EF	EF	VF
F <b>MÚSICA</b>	<b>OFF</b>  (Música de foso)	<b>IN</b>  (Número musical que suspende la diégesis)	<b>IN</b>  (Plano de los intérpretes en un concierto, o cualquier interpretación musical dentro de una escena audiovisual)	Música como <b>Ambiente</b> (ascensor, consultorio: música funcional)  Música como <b>fuera de campo / on the air</b> (escena en concierto / transmisión de radio)  Música como <b>fuera de campo extenso / sonido interno objetivo / sonido interno subjetivo</b> (música que viene de otra escena / música dentro de una caja / imaginación musical o recuerdo de una melodía)
E <b>RUIDO</b>	<b>OFF</b>  (Sonidos off propiamente dichos)	<b>IN</b>  Sonidos indiciales pero externos a la diégesis  (Mientras vemos un narrador visualizado, escuchamos el viento que lo rodea)	<b>IN</b>  Sonidos indiciales p.p.d.  (Ruidos provenientes de la diégesis)	<b>VE</b>  Ruido como <b>Ambiente</b> (grillos, reverberación, viento)  Ruido como <b>fuera de campo / on the air</b> (frenada de auto / sonotipo de la radio o transmisión de ruidos de una manifestación)  Ruido como <b>fuera de campo extenso / sonido interno objetivo / sonido interno subjetivo</b> (disparo que mata a alguien mientras vemos otra escena / latido de corazón / recuerdo de un alarido)
V <b>PALABRA</b>	<b>OFF</b>  (Voz en off: narrador no visualizado/ Voz contextualizante)	<b>IN</b>  (Narrador visualizado)	<b>IN</b>  (Parlamento de un personaje visualizado)	<b>VV</b>  Voz como <b>Ambiente</b> (murmullos en un salón, voces enérgicas en una asamblea como fondo)  Voz como <b>fuera de campo / on the air</b> (personaje no visualizado en un diálogo / locutor en radio)  Voz como <b>fuera de campo extenso / sonido interno objetivo / sonido interno subjetivo</b> (palabras del sacerdote en <i>El padrino</i> / voz de enterrado vivo / pensamiento del personaje)

**Cuadro 17.** Nonágono semiótico de la localización espacial de los sonidos. En la primera tricotomía nos encontramos con lo monádico, en la segunda con lo diádico, y en la tercera con lo triádico, siendo su división interna también monádica, diádica y triádica, respondiendo a un esquema lógico relacional completo y complejo.

Las localizaciones y tipos de sonido dispuestos en este nonágono son la base de todo nuestro desarrollo y ejemplificación que desplegamos a continuación. Muchos de estos sonidos se manifiestan de manera simultánea –podemos estar escuchando una música de foso<sup>53</sup> y una voz en off de un narrador, ambos sonidos extradiegéticos, y a la vez ya estar escuchando el sonido ambiente de la escena que la cámara está recorriendo– y la procedencia de múltiples espacios virtuales enriquece la construcción del diseño de sonido, que a su vez complejiza la estructura del relato audiovisual. Una vez más, la explicación analítica nos obliga a la descripción separada de cada espacio y de cada tipo de sonido, pero no debe perderse la idea de que podemos estar frente a muchas manifestaciones simultáneas.

#### 4. SONIDOS DIEGÉTICOS Y SONIDOS EXTRADIEGÉTICOS

Una primera división que podemos plantear para la localización de los sonidos es pensar en dónde se ubica la fuente respecto del mundo narrado, o lo que es de alguna manera lo mismo, preguntarnos a quién se dirige en un determinado momento del relato. Si la fuente se localiza dentro de ese mundo narrado real o imaginario que postula la imagen, los sonidos que produce serán diegéticos. Si por el contrario los sonidos no se localizan dentro del mundo narrado, es decir, no son ni pueden ser experimentados por los seres que habitan dicho mundo, los sonidos serán extradiegéticos. Se trata de sonidos que se encuentran dentro de la obra audiovisual, pero no se localizan dentro del mundo narrado, dirigiéndose a los espectadores que son los únicos que podrán percibirlos y experimentarlos, al menos hasta que se produzca un pasaje de lo extradiegético hacia lo diegético.

---

<sup>53</sup> Música de foso, como ya veremos más adelante, nos recuerda al vínculo de la música con el foso del teatro, y las funciones que cumplía con la escena.

Los sonidos diegéticos se someterán siempre a un tratamiento técnico del diseño de sonido que los inscriba en el espacio de representación, mientras que los extradiegéticos podrán mantener una diferenciación cualitativa dada su no sujeción a los vaivenes de la imagen, por ejemplo, la no variación de intensidad respecto de la distancia: en un sonido diegético, por principio general –que puede alterarse bajo ciertas circunstancias, como se verá más adelante– cuando la fuente se visualiza cerca del objetivo de la cámara –es decir, cuando está en cuadro y de manera cercana–, su sonido responderá de manera proporcionada, su intensidad o sonoridad serán acordes a esa distancia. Cuando la fuente se aleja, la intensidad decrecerá siguiendo algún principio de proporcionalidad aunque éste no sea naturalista y hasta esté ‘falseado’ respecto de la realidad objetiva. Lo que importará en estos tratamientos en la edición y mezcla será que sean verosímiles respecto de lo que postula el tipo de relato en el cual se inscriben. Los sonidos extradiegéticos, por el contrario, mantendrán una cualidad diferente y no sujeta a los cambios de planos, ya que no hay una distancia real ni visualizada, sino virtual.

A veces, los sonidos extradiegéticos pueden presentar procesamientos como la compresión, incluso algún tipo de reverberación –más bien artificial y que no se confunda con la simulación de un espacio físico visualizado en pantalla–, para justamente ‘despegar’ a estos sonidos del mundo que se postula en pantalla. Este tipo de tratamiento es lo que en la terminología anglosajona refiere por ejemplo a la *voice-over*, o voz de un narrador que está ‘por encima’ de una localización precisa en la imagen y la convierte en una localización virtual. Esta diferencia cualitativa es la que permite diferenciar incluso sin mirar a la pantalla si un sonido, en principio, es diegético o no.

## 5. EL LUGAR DEL NARRADOR

El problema del narrador excede claramente los objetivos de esta tesis y amerita un desarrollo propio. De todas maneras sí haremos mención a algunos tipos generales de narrador para poder entender el tratamiento desde el diseño de sonido de alguno posible, o bien su consideración en función del tipo de narración de la que se trate.

En los relatos infantiles o tradicionales nos encontramos muchas veces con un narrador en tercera persona que incluso puede apelar a las típicas palabras ‘había una

vez' o 'érase una vez...'. Este tipo de narrador claramente será un narrador extradiegético, que alude a la voz que nos cuenta una historia. Sin embargo, podrá también ser extradiegético un narrador que no apele a la tercera persona y que sin embargo se está dirigiendo exclusivamente al espectador. Incluso puede darse el caso de que parezca confundirse con el pensamiento de un personaje pero no tratarse en realidad de ello, sino ser una estrategia de escritura –que tendrá su correlato en el tratamiento técnico de esa voz– para que se pueda crear esa suerte de ilusión.

### Voz en *off*

La voz en *off* o *voice-over* es una voz extradiegética que funciona como narrador. En algún caso extraordinario como *India song* (Marguerite Duras, Francia, 1975), parece haber en algún momento un diálogo de dos voces que son extradiegéticas –aunque ambigüamente se trata de simular que son dos personajes localizados en el fuera de campo–, pero en la casi totalidad de los casos nos encontramos frente a una voz solitaria.

En films que refieren a un escritor o incluso al mundo mental del escritor como es el caso de *Providence* (Alain Resnais, Francia/Reino Unido, 1977), la voz en *off* fluctúa constantemente entre el pensamiento del personaje y el narrador extradiegético.

Y hasta cierto punto es lo que sucede en la secuencia final de *Psicosis*, donde observamos el rostro de Norman Bates ya 'poseído' por su madre, y asistimos a la escucha de las palabras de la madre, que nos dice que su hijo fue siempre malo y que ella no va a matar ni una mosca, y que así sabremos que ella era incapaz siquiera de matar una mosca. En este caso límite, todo hace indicar que se trata del pensamiento del personaje, pero si pensamos a quién se dirige ese pensamiento y por qué adopta una cualidad narrativa nos podremos inclinar a pensar en una voz en *off* de narrador extradiegético, aunque este narrador tome la máscara de un personaje desquiciado y aparentemente anclado en el mundo narrado.



*Psicosis*. Escena final. Escuchamos la voz de la madre de Norman tomar aparentemente la conciencia de su hijo. Esta voz oscila entre la voz interior, como sonido interno subjetivo de tipo mental, y la voz de un narrador, por más que sea un narrador improbable. La voz de la Sra. Bates se dirige claramente al espectador aunque juega con ser el pensamiento de su hijo, que se ha convertido definitivamente en su madre.



*Psicosis*. Escena final. “Dirán que es incapaz de matar a una mosca”, dice la voz de la madre de Norman y luego mira a cámara sonriendo. Nótese la fascinante sobreimpresión de tres planos: el de Norman, el del cadáver de la madre, y el del auto que contiene en su baúl el cuerpo de Marion. La cadena parece salir del interior del cuerpo de (la madre de) Norman y permite pensar en una oscura metáfora sobre la maternidad.

### Narradores hipotéticamente ‘muertos’

En *El ocaso de una vida* (*Sunset Boulevard*, Billy Wilder, EEUU, 1950), ya se nos plantea un narrador que haría referencia a un muerto. En la secuencia inicial donde observamos una piscina con un cadáver –el cuerpo del actor William Holden, cuya voz es la que relata– el narrador nos dice que conoce muy bien la historia y que la va a contar sin adulteraciones. Irónicamente señala que quien está en la piscina siempre quiso tener una casa con pileta, y que de alguna manera llegó a tener una. A sabiendas de que no se trata de un espectro que nos está hablando desde la diégesis, es claro que el narrador ha tomado prestada la voz y la persona del guionista que en la ficción encarna Holden. El

film nos postula un hipotético narrador que sería un guionista ya muerto. Pero esto es viable porque justamente no se trata del personaje sino de una máscara sonora del narrador.

En *Mi secreto me condena* (*Reversal of Fortune*, Barbet Schroeder, EEUU, 1990), asistimos a la escucha de la hipotética voz del personaje que se halla en coma irreversible –muerte cerebral–, que encarna la actriz Glenn Close.

Otro caso reconocible es *Belleza americana* (*American Beauty*, Sam Mendes, EEUU, 1999) donde se nos plantea un caso similar al de *El ocaso de una vida*, cuando el narrador hace alusión a que en el comienzo del relato está tomando una ducha y que dentro de un determinado tiempo ya sabe que estará muerto.

¿Pero no están todos los narradores de alguna manera ‘muertos’ respecto de la historia que narran? El juego justamente es posible porque la voz que transmite la narración no está dentro de la historia que nos hace llegar. Y de esa manera puede adoptar máscaras para no caer en la tradicional tercera persona del érase una vez...

#### Narradores de localización ambigua

En *El gran Lebowski* (*The Big Lebowski*, Joel Coen, EEUU, 1998), asistimos durante gran parte del film a la voz de un narrador que entendemos como extradiegético y que en una de las escenas finales se revelará como diegético cuando encontramos a un personaje –cuya voz reconocemos– y que estaría contando los acontecimientos en tiempo presente a un tercero. Esto no debe cambiar nuestra apreciación de que la voz fue siempre la voz *en off* de un narrador extradiegético, y si volvemos a ver el film desde el comienzo, debemos volver a entenderla como la del narrador que se dirige al espectador. La revelación tardía de esta fuente es absolutamente intencional desde el guion y su ambigüedad respecto de su posicionamiento es calculada.

En el film *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, EEUU, Michel Gondry, 2004), se plantea un interesante juego –muy probablemente concebido desde el propio guion– donde la voz del narrador fluctúa entre tres posiciones: voz *en off* de narrador, pensamientos del personaje, y palabras leídas del diario del protagonista. Esta ambigüedad es posible, en parte, por el tratamiento de la voz, dado que se escucha extremadamente cercana al espectador y claramente despegada de la diégesis. Sin embargo, lo que ‘acerca’ esta voz al espectador es que se escucha con un carácter de intimidad: intimidad lograda a partir de que el

actor Jim Carrey leyó su texto en voz baja como hablando para sí, pero grabando con un micrófono de condensador de gran sensibilidad que a su vez fue sometido a un fuerte proceso de compresión. El resultado es la sensación de cercanía e intimidad y gran volumen pero sin escuchar en ningún momento a la voz abandonar la postura relajada, íntima y sin forzamiento alguno. Esto le confiere un carácter muy particular porque parece estar hablando para sí pero a la vez como susurrándole el texto secretamente al espectador.

Estos casos son de narradores extradiegéticos que tratan de jugar con su posición respecto del espacio de representación. En *Carlito's Way* (Brian De Palma, EEUU, 1993), en todo momento escuchamos la voz de Carlito (Al Pacino) hablar en primera persona e incluso haciendo referencias a sus supuestas sensaciones internas como si se tratara del pensamiento del personaje. Sin embargo, es claro que se trata de un narrador extradiegético que posee un conocimiento de la historia que no lo posee el personaje. Las características de omnisciencia, omnipresencia y omnipotencia típicas de todo narrador se hacen presentes también aquí, a la vez que una dimensión poética – proporcionada por los textos escritos por el guionista David Koepp– que el personaje no posee en su hablar dentro del mundo narrado.

No debe confundirnos pues si la voz habla en primera o tercera persona, solo debemos prestar atención al tipo de texto y a quién en definitiva se dirige. El tratamiento técnico la va a localizar aparentemente en lo extradiegético, aunque esto también podría confundirse con un pensamiento de un personaje, aunque ya veremos más adelante cuándo se trata de un sonido interno subjetivo, y en particular del tipo mental o imaginario. En estos casos será clara una sincronización del pensamiento con una acción puntual o concreta respecto de lo que ocurre en imagen, y si bien puede resultar a veces ambiguo, la mayor parte del tiempo será claro cuándo la voz refiere a un pensamiento o recuerdo y cuándo a una narración –cuya lógica textual es cualitativamente diferente–.

En *Apocalipsis ahora*, en la secuencia inicial, Willard se levanta de su cama y se dirige hacia la ventana. Al abrir las pestañas de la persiana americana escuchamos la voz del actor Martin Sheen –que personifica a Willard– decir “*Saigon, shit, I'm still on in Saigon...*”. Ese momento de coincidencia entre la acción de mirar por la ventana y ese texto puede ser un pensamiento del personaje, solo que inmediatamente el texto

comienza con el carácter narrativo alejado de la inmediatez del pensamiento y las acciones visualizadas pierden esa coincidencia temporal.

En la mencionada *Carlito's Way* hay varios momentos donde se busca esta misma ambigüedad: en una escena en un hospital, el personaje camina por uno de los pasillos y salas de espera y observa a un sospechoso policía –que es efectivamente un mafioso disfrazado– y la voz nos dice “algo me dice que ese rostro no va con ese uniforme”. Ese texto parece ser justamente un pensamiento, pero si consideramos los textos inmediatamente anterior y posterior, y el tono literario en el que se inscriben, nos inclinaremos nuevamente a pensar en el narrador extradiegético y solamente aceptaremos ese deliberado juego que plantea el guion.

#### Narrador e interacción con otros sonidos

En el film *Nouvelle vague*, la voz en *off* del narrador (Alain Delon) presenta un interesante doble juego: por una parte, ‘dialoga’ con la música extradiegética de Dino Saluzzi –el tema *Winter* de su álbum *Ainda*– al realizar uno y otro inflexiones similares. Muy probablemente Godard le pidió al actor que escuchara la música, o bien el diseñador de sonido François Musy editó la voz de diferentes tomas para lograr este efecto casi imitativo: la música y la voz parecen fundirse en el mismo registro grave y rugoso –como si se volvieran dos manifestaciones del mismo sonido– con la consecuencia de volver el texto casi ininteligible.

A su vez, esta voz parece reaparecer en la voz de otro personaje –el jardinero o conserje–, dado que el actor que lo personifica fue seleccionado justamente por su timbre similar al de Delon –un verdadero *casting* de voces–. Aquí la selección y el tratamiento de la voz del narrador busca borrar las fronteras entre lo extradiegético y lo diegético, y nuevamente se convierte en parte del diseño de sonido, o al menos, éste se halla implicado en la construcción.

#### Narrador visualizado

Podríamos estar tentados a pensar inmediatamente que todos los sonidos cuya fuente es visualizada son diegéticos, pero tal como lo hemos visto en el nonágono de la localización de los sonidos, esto es desmentido, por ejemplo, por la presencia de un narrador visualizado, como sucede con Woody Allen en su film *Dos extraños*

*amantes* (*Annie Hall*, EEUU, 1977), cuando le habla al espectador mirando a cámara y contando sus desventuras con las mujeres.



*Dos extraños amantes*. Escena 1. Alvy Singer le habla al espectador sobre sus desventuras con las mujeres y se constituye en un narrador visualizado.

Esto que parece no ser tan frecuente en el audiovisual –acaso por su tipo de contrato con el espectador donde el dispositivo plantea una fuerte impresión de realidad–, es la base de representaciones como la ópera y el ballet. En el mundo de la ópera y en el de la danza, no se supone que los seres que habitan el mundo narrado viven sus vidas cantando o bailando. Sino que a través del canto o del baile transmiten lo que están experimentando en la diégesis.

El espectador de ópera sabe que a través de un aria se está contando lo que el personaje vive, pero que no lo vive tal como el género lo presenta, cantando. El espectador deduce por las acciones y por el texto –además del carácter de la música, el fraseo, etc.– qué es lo que está pasando en la historia, y es capaz de desdoblar lo visualizado y escuchado, con lo que estaría sucediendo realmente en el mundo narrado.

En *Turandot* (1926), de Giacomo Puccini, cuando Calaf canta la famosa aria *Nessun dorma*, no se supone que el personaje haya cantado nada a nadie, sino que ha desafiado los acertijos de la princesa Turandot y en esa noche en vela se preparará para cumplir con la hazaña. En un ballet, no se supone que los personajes viven sus vidas con movimientos rítmicos y gráciles de sus cuerpos en todo momento.

Esta irrupción de lo extradiagético en lo visualizado es constante en la ópera y el ballet, y es frecuente en el teatro desde la Antigüedad. La presencia del coro griego en las representaciones es un buen antecedente de algo visualizado en la escena que puede no tener presencia en la diégesis. En el teatro isabelino un actor puede desdoblarse sin

problemas en personaje y narrador aun manteniendo sus imposturas y hablando como si fuese el personaje mientras se dirige a los espectadores. Cuando en *Ricardo III*, de William Shakespeare, el actor se dirige a los espectadores y les plantea las famosas líneas “Ahora es el invierno de nuestro descontento”, está comportándose como narrador visualizado. Esto es naturalmente aceptado por el espectador teatral, pero parece un poco más extraño para el audiovisual<sup>54</sup>.

#### Variaciones actuales sobre el narrador visualizado

Recientemente ha habido más intervenciones de narradores visualizados tanto en el cine como en la televisión. En *Si la cosa no funciona* (*Whatever Works*, Woody Allen, EEUU, 2009), el personaje de Larry David habla con el espectador en varias ocasiones y cómicamente los otros personajes lo interpelan sobre a quién se dirigía.

En *Alta Fidelidad*, John Cusack se dirige en varias ocasiones a los espectadores comportándose como narrador visualizado y, si bien no se supone que en la diégesis pueda estar hablando con nadie ‘externo’, por momentos baja la voz para supuestamente no despertar a la chica que está en su cama.

En *El lobo de Wall Street* (*The Wolf of Wall Street*, Martin Scorsese, EEUU, 2013), Leonardo Di Caprio le habla al espectador en diversos momentos describiendo las prácticas fraudulentas que realizaban o los vicios que tenían.

En la serie de televisión *House of Cards* (creada por Beau Willimon, EEUU, 2013), el político que encarna Kevin Spacey gira súbitamente su cabeza para interrumpir sus acciones como personaje para dirigirse a los espectadores y dar alguna apreciación sobre un contrincante político.

---

<sup>54</sup> En la transposición al cine realizada por Richard Loncraine (*Richard III*, Reino Unido/EEUU, 1995), este famoso parlamento está diegetizado: Richard habla a un público en el palacio. Más tarde, cuando el personaje vaya al baño, continuará el texto, y ahí sí ambiguamente parece hablar en voz alta, y finalmente se revela como narrador visualizado.

La necesidad de renovación narrativa parece haber auspiciado una cierta proliferación de este tipo de narrador, pero no puede considerarse que esto sea nuevo o siquiera propio del universo audiovisual.

## 6. EXTRADIEGÉTICO VISUALIZADO: LOS MUSICALES

Dentro del género musical hay infinidad de variantes para el despliegue del canto y del baile, a veces dentro de la diégesis, y a veces suspendiéndola temporariamente. En films como *Cabaret* (Bob Fosse, EEUU, 1972), dado que las acciones mayormente transcurren en un cabaret de la Alemania que está engendrando al nazismo, muchos números musicales ocurren dentro de la diégesis.

En otros films como *Los miserables* (*Les miserables*, Tom Hooper, Reino Unido/Francia/EEUU, 2012), casi toda la obra se comporta como una ópera, es decir, todas las acciones presentan textos cantados o entonados a la manera del *recitativo*, y puede decirse que todo lo musical es extradiegético, siendo las acciones que estos números musicales nos permiten deducir y comprender, diegéticas.

Muchos films de género musical plantean una modalidad mixta: la historia transcurre como un film corriente, pero el número musical suspende temporariamente la diégesis e introduce una serie de acciones que no están aconteciendo en el mundo narrado, y que le permiten al espectador deducir lo que estaría sucediendo en la historia a partir del texto. Tal es el caso de *Chicago* (Rob Marshall, EEUU, 2002), en el cual vemos escenas como la de la salida de Roxie (Renee Zellweger) luego de estar detenida, y vemos cómo al declarar ante la prensa ella recibe instrucciones sobre qué decir por parte de su abogado (Richard Gere): cuando esto comienza, la acción empieza a ser intercalada con un número musical que nos muestra al abogado como titiritero y a Roxie como su marioneta. El número musical nos hace pensar en manejos y simulaciones, pero lo que vemos no está sucediendo ni ha sucedido de esa manera en el mundo narrado.

Algo similar ocurre con la reciente *La La Land* (Damien Chazelle, EEUU, 2016), donde escenas como las de la apertura en la autopista, o la inmediatamente posterior de las chicas caminando juntas por la calle, presentan canciones y movimientos de baile que suspenden la acción dramática para introducir el número musical.

### Personajes como ventrílocuos/intromisiones extradiegéticas

En los curiosos musicales de Alain Resnais como *Conozco la canción* (*On connaît la chanson*, Francia, 1997) y *Pas sur la bouche* (Francia, 2003) nos encontramos ante una forma muy curiosa de la manifestación de lo extradiegético. En particular en *Conozco la canción*, los personajes se mueven como en cualquier film narrativo y de ficción, pero en ciertos momentos, comienzan a cantar, sólo que en lugar de cantar ellos con sus propias voces, sus bocas se abren y siguen con los labios en sincro una canción que irrumpe desde lo extradiegético. Como si se tratara de personajes ventrílocuos –aquí como exacerbación de la idea ya citada del *cine como ventriloquismo* de Rick Altman– o, si se quiere, médiums, los personajes realizan un *playback* de una música que no está siendo reproducida en la diégesis, sino que como espectadores, debemos deducir lo que realmente sucede a partir de la acción y el texto que se está escuchando.

Este procedimiento tiene un correlato no musical. En muchos capítulos de la serie *Los Simpson* (*The Simpsons*, creada por Matt Groening, 1989-2018 y todavía produciéndose) nos encontramos con exclamaciones de los personajes que no pueden ser sino irrupciones de lo extradiegético, verdaderas intromisiones del guionista que pone en boca de los caracteres textos que no pueden ser concebidos dentro de la diégesis. Por ejemplo, la inteligente, culta y sensible Lisa, en más de una ocasión exclama frases como "qué extraño, todos dicen que soy tan inteligente y hace tantos años que sigo en el mismo grado en la escuela". Esto, que es aplicado a veces a una suerte de autoconsciencia –sobre su condición de seres animados perpetuados en un status quo que parece eterno– es en verdad la voz de un ventrílocuo que hace hablar a su muñeco, o bien un médium a través del cual operan voces ajenas a su existencia.

En el film *Mirá quién habla* (*Look Who's Talking*, Amy Heckerling, EEUU, 1989) nos encontramos frente a rostros de bebés que son acompañados por voces de adultos. Estas voces estarían representando –en términos imposibles para el bebé, claro está– ciertas motivaciones de alegría, tristeza, incluso angustia, que aparecen verbalizadas desde lo extradiegético. Esas voces están en sincro con las acciones –como si se trataran de sonidos internos subjetivos del pensamiento de esas criaturas– pero su participación es nuevamente una interesante intromisión extradiegética. En este caso el efecto ventrílocuo es todavía más curioso porque se trata de *hacer hablar al pensamiento latente* de los personajes. Si bien en el film esto aparece como un simple efecto cómico, lo que plantea es mucho más complejo de lo que parece.

## 7. LA TENSIÓN ENTRE LO DIEGÉTICO Y LO EXTRADIEGÉTICO: PASAJES E INTERACCIONES

### De música de foso a música de pantalla y viceversa

Al juego ya planteado entre la posición del narrador y su ambigüedad con el pensamiento del personaje que genera una tensión entre lo diegético y lo extradiegético, también puede sumarse el pasaje de un sonido o música de una instancia a otra. Muchas veces un sonido puede comenzar como extradiegético y convertirse más tarde en diegético o viceversa. En la mencionada *Alta fidelidad*, la música de la apertura es claramente extradiegética, pero al entrar en el mundo narrado observamos un plano que recorre un cable de auricular hasta llegar al rostro de John Cusack que está escuchando música –justamente en el momento que está por hablarnos a los espectadores como narrador visualizado–. La música, que se escuchaba a pleno en la mezcla, comienza paulatinamente a estar filtrada por un filtro pasabajo o pasabanda –con la frecuencia de corte ubicada en el registro medio/agudo– para simular que ahora la música proviene de los auriculares que porta Cusack y que se ‘escapa’ por fuera de ellos. La transformación paulatina de esta música, el procesamiento que dura lo que dura el recorrido del cable hasta llegar al rostro, introduce un pasaje entre lo extradiegético y lo diegético.

Esto mismo ocurre en ambos sentidos en otra secuencia de la ya mencionada *Zodiac*. La música del inicio es extradiegética –una canción *soul* típica del sello Motown– pero comienza a pasar a diegética cuando distraídos por fuegos de artificio –en la imagen observamos casas que pasan una a otra como vistas desde un automóvil, con el telón de fondo de fuegos de artificio por las celebraciones del 4 de julio en la ciudad californiana de Vallejo– el sonido del motor del auto se hace más intenso, y se aplica un filtro pasabanda para simular que ahora la música proviene de la radio del auto. Al final de la secuencia ocurrirá lo contrario: la música que provenía del auto pasará nuevamente a ser música de foso.

En *Operación Valquiria* (*Valkyrie*, Bryan Singer, EEUU, 2008), cuando el Coronel Claus von Stauffenberg (Tom Cruise) está escuchando música con su familia –una versión en victrola de la *Cabalgata de las Valkirias*, de Richard Wagner– se produce un interesante juego de pasaje de lo diegético a lo extradiegético. En medio de la audición,

comienza un bombardeo, y la familia se debe proteger en el sótano. Desde allí seguimos escuchando la música que viene de la victrola –ahora afectada por las coordenadas de distancia/intensidad/presencia del ambiente– y en un determinado momento una explosión hace la púa salte nuevamente a la introducción. Inmediatamente, la cámara realiza un plano cenital sobre el centro del disco y comienza supuestamente a girar a las mismas revoluciones que la victrola. Cuando esto sucede, la música deja de escucharse de manera diegética y pasa a escucharse extradiegéticamente, con mayor claridad, ancho de banda y rango dinámico. Esto hace que la música parezca expandirse en la audición del espectador y completa sonoramente el efecto visual.

### Música extradiegética e integración con elementos de la escena

En el film *Rojo como el cielo* (*Rosso come il cielo*, Cristiano Bortone, Italia, 2006), en la que se relata la historia de un sonidista italiano que padecía ceguera, hay una secuencia en la que Mirco (Luca Capriotti) le hace escuchar a Francesca (Francesca Maturanza) el sonomontaje que ha realizado para ilustrar las estaciones. Los sonidos que brotan del reproductor de cinta abierta son ilustrados por la imagen como si fuesen imaginados por Francesca que escucha con atención. Interactuando –y a veces entorpeciendo lo imaginativo a lo que apela lo grabado por el niño– con el sonomontaje se plantea una música, que interviene como si fuese parte de la construcción dándole cohesión y continuidad a la sucesión de sonidos.

La música de *Expiación* (*Atonement*, Joe Wright, Reino Unido/EEUU, 2007) incorpora el sonido de la máquina de escribir que se ha anticipado en unos planos antes de la secuencia de títulos. Al comienzo escuchamos la pesada máquina de escribir – estamos en la década de 1930–, de teclas lentas y ataques marcados, y vemos a Briony (Saoirse Ronan) terminando su primera obra de teatro. Luego de escribir el *The End*, Briony toma todas las hojas y recorre la gran mansión en la que vive en busca de su madre. Apenas cesa de escribir y deja la habitación, la máquina de escribir continúa sonando, solo que ahora lo hace de manera extradiegética y ajustada al montaje.

## Fronteras borrosas entre diegético y extradiegético

En la mencionada *Nouvelle vague*, de Godard, en la secuencia inicial se producen algunas tensiones entre lo diegético y lo extradiegético que merecen ser señaladas. El bandoneón de Dino Saluzzi que abre el film –el *track Winter*, del álbum *Ainda*– se suspende con un motivo que insiste sobre una misma nota. Inmediatamente un sonido que parece el bandoneón y que produce la misma altura determinada –con un poco más de componente de ruido– hace pensar que la pieza de Saluzzi continúa, y en realidad es el sonido del motor de un tractor que está deliberadamente procesado y afinado para generar esa continuidad. Un par de escenas más tarde, el diseñador de sonido François Musy plantea otro borde borroso al hacer que unas bocinas de autos y camiones produzcan notas que están armónicamente relacionadas con la música extradiegética de David Darling que se está escuchando –notas de un violonchelo eléctrico que está en la misma franja de frecuencias medias, además de la relación armónica ya mencionada, generando así una conexión tímbrica muy singular–.

En *Desde el infierno* (*From Hell*, Hermanos Hughes, EEUU/Reino Unido, 2001), se produce un curioso uso del por entonces recientemente inventado fonógrafo: el inspector Abberline (Johnny Depp) está en una bañera, y mientras toma un baño de inmersión se droga con láudano y ajeno. Pero esto lo hace mientras escucha un cilindro de música en el fonógrafo. La música comienza sonando con el rudimentario ancho de banda y limitado rango dinámico del fonógrafo –además del ruido de la púa sobre el cilindro–, pero paulatinamente la música comienza a transformarse –como si fuera producto de las drogas– en algo que se proyecta sobre el espectador, al empezar a estar duplicada por esa misma música en versión extradiegética –y por lo tanto escuchándose a pleno con todas las cualidades espectrales–. La agudización de los sentidos que producirían en Abberline las drogas es representada aquí a través de la “expansión” que afecta a la música al volverse lentamente en extradiegética –o a estar duplicada en lo extradiegético– como si el espectador estuviese también afectado por algún consumo químico o etílico. El círculo se cierra cuando el inspector vuelve en sí y el sonido vuelve a ser el del precario cilindro.

Andrei Tarkovski es también un director que gusta de descolocar al espectador ante un manejo deliberadamente ambiguo de diegético y lo extradiegético. En *El sacrificio* (*Offret*, Andrei Tarkovski, Suecia/Francia/ Reino Unido, 1986), recurre a unas músicas

étnicas –músicas tradicionales folklóricas de Japón y Bulgaria– que en algún momento están siendo reproducidas en un equipo de audio y escuchadas por Alexander (Erland Josephson). Pero en otros momentos reaparecen como acompañamiento de las alucinaciones de Alexander –no es del todo clara la naturaleza de estas imágenes, muchas veces en blanco y negro, que cada tanto irrumpen en la narración– y no es claro si ahora funcionan como música extradiegética o si siguen sonando en el equipo de audio mientras Alexander está dormido, acaso soñando con esas imágenes –y la música nos plantearía la continuidad, la realidad objetiva–.



*El sacrificio*. 1:57:19: Alexander (Erland Josephson) despierta y mientras tanto se oye una flauta tocando música tradicional de Japón.

### Pasaje de la música en el montaje

En *Pecados capitales* (*Se7en*, David Fincher, EEUU, 1995) hay un montaje paralelo que compara el modo de investigar del detective Somerset (Morgan Freeman) y el detective Mills (Brad Pitt). Mientras el primero se encuentra en una biblioteca fuera del horario de atención –incluso por momentos interactúa con los serenos–, el otro está en su casa observando las fotos y el material forense. Somerset le señala a los serenos que no entiende cómo ellos pueden estar jugando al póker mientras tienen un mundo de cultura a su alrededor. Uno de ellos se aproxima a un reproductor de música y le dice qué le parece esto como cultura: al accionar el botón de *play*, comienza a escucharse la famosa *Aria de la cuerda en sol*–de la *Suite para orquesta nro. 3* de Bach–. Mientras estamos dentro de la biblioteca, la música responde a las coordenadas de intensidad/distancia/reverberación –presencia del ambiente o recinto–, pero en un momento vemos una sobreimpresión de imágenes de libros –sugiriendo distintos

momentos en los cuales Somerset estuvo buscándolos– y allí la música deja de modificarse, se quita la reverberación, sube a un nivel constante y así se convierte en extradiegética. Inmediatamente comienza el montaje paralelo con la primera imagen de Mills: para ese instante la música ya había sutilmente pasado a una ubicación extradiegética.

Esta secuencia podría tener otras soluciones de montaje y diseño de sonido. Una podría ser la de suspender la música cuando comienza el intercalado con la escena donde se encuentra Mills: esto pondría de manifiesto la no simultaneidad de las acciones que interactúan en el montaje y, al volver a Somerset en la biblioteca, tendríamos que contar con silencio u otra música diferente emanando del reproductor que estaba en escena. Allí dependería de lo deseado en cuanto a la voluntad del montaje de incorporar elipsis o bien si se quiere establecer cierta idea de contigüidad de las escenas. La otra, sería la de comenzar las imágenes de la escena de Mills manteniendo la música de Bach como proveniente de la biblioteca, realizando una extensión del fuera de campo –véase más adelante–. Esto implicaría limitar la superposición de la música mientras es clara la simultaneidad temporal de las acciones –como si al inicio se tratase de un montaje alterno–. Y técnicamente, la música debería mantener la cualidad acústica del recinto del cual proviene, reforzando la idea de que en la biblioteca se sigue escuchando.

## 8. LOCALIZACIONES DE LOS SONIDOS RESPECTO DE LA IMAGEN

La ubicación de los sonidos en el espacio de representación es uno de los elementos claves del diseño de sonido. El guion literario o el guion técnico pueden ya dar cuenta de algún juego con la ubicación de los sonidos. Directores o guionistas sensibles al diseño de sonido –como David Lynch, o en nuestro medio a Lucrecia Martel– pueden ser ya ellos los que introduzcan ideas de diseño de sonido o inquietudes que después el profesional ejecutará. Pero también puede darse el caso que el diseñador de sonido plantee desde la lectura del guion que tal o cual elemento podrían estar ubicados en otro lugar. Por ejemplo, un texto que debe decir un personaje puede pasar a localizarse como pensamiento del mismo o bien articularse como *overlapping*, mientras comenzamos a ver la escena siguiente y seguimos escuchando el texto solapándose en lo posterior. La

sugerencia del pensamiento puede provenir del diseñador de sonido, el *overlapping* puede ser realizado por el montajista. En ambos casos, lo que nos importa es el funcionamiento del sonido en el contexto y no necesariamente si la idea es realmente aportada por el diseñador o director de sonido. Lo que es claro es que la localización de los sonidos incidirá en la recepción del espectador y eventualmente en la producción de sentido.

Observaremos a continuación cómo puede complejizarse esto al punto de considerar un cuadro exhaustivo de localizaciones que parte de una distinción bastante elemental entre tres posibles lugares: el espacio *in*, el espacio *fuera de campo* y el espacio *off*. El primero será el de los sonidos cuya fuente es visualizada. El segundo será el de los sonidos acusmáticos que se localizan en la diégesis, y finalmente el espacio *off* será el que plantea los sonidos que son acusmáticos y extradiegéticos. Esta división tripartita – planteada como el ‘tricírculo’ de Chion (1991[1993: 76])– pareciera cubrir todas las posibilidades: lo que se encuentra visualizado en la diégesis, lo que está en ella pero que no se ve, y lo que se dirige solamente a los espectadores desde el espacio extradiegético.

Ahora bien, ¿qué pasa con los sonidos de los grillos que están presentes en un campo en la noche? ¿Son sonidos *in* que no vemos? ¿Son sonidos *fuera de campo* que también estarían en la pantalla pero invisibles? Por otra parte, el pensamiento de un personaje, ¿está en el espacio *in* porque veo al personaje que está pensando? Esto trae aparejadas otras preguntas: ¿Es la visualización del rostro de un personaje visualizar la fuente del pensamiento? ¿Es en definitiva visible la verdadera fuente del pensamiento? – la sinapsis neuronal o alguna operación cerebral inaccesible a la vista–.

La división tripartita no puede ser sino un punto de partida y esto debe necesariamente que complejizarse para obtener una localización de los sonidos más acabada y narrativamente más interesante para la producción de sentido. Esto es lo que ya revelaba nuestro nonágono semiótico, al explorar desde la lógica relacional todos los espacios posibles de localización de los sonidos.

## 9. LOS SONIDOS *IN*

Como ya lo hemos señalado, llamamos sonido *in* a los sonidos cuya fuente se visualiza en la pantalla. Este término proviene de un préstamo lingüístico del inglés y refiere a *in*

*frame* o *onscreen*. Muchos autores toman este término y plantean que refiere a los sonidos cuya fuente está a la vista, siendo lo más típico ver el rostro del personaje que está hablando, o bien un plano de un objeto que está produciendo un determinado sonido-ruido. En este contexto entenderemos a los sonidos *in* como los sonidos en cuadro, más allá de las consideraciones visuales que podrían plantearse respecto de un campo visual y su extensión a un fuera de campo o incluso un supercampo.

Por definición los sonidos *in* parecen ser todos diegéticos, aunque ya hemos señalado las dos excepciones que constituyen la posibilidad de sonidos *in* extradiegéticos: el narrador visualizado y el número musical que se ve en pantalla y que suspende la diégesis en determinados musicales.

### Sonidos *in* y juego acusmático

En *El camino de los sueños* (*Mulholland Drive*, David Lynch, EEUU, 2001), en la secuencia del Club Silencio, Lynch juega todo el tiempo con lo acusmático y con falsos sonidos *in*. Un maestro de ceremonias ingresa en el escenario de esta especie de teatro y plantea en castellano “¡No hay banda!”. Como si se hiciese eco de la frase de Chion (1991[1993:44])–“No hay banda sonora”, *Il n’y a pas de bande-son* en el original francés–, el personaje anuncia que no hay banda y aun así escuchamos una banda. Por momentos con algunas alocuciones en francés –lo que podría constituir una clave para que entendamos secretamente que Lynch conoce la obra de quien ha reflexionado sobre la banda sonora, ha escrito un libro sobre él, y lo ha entrevistado en alguna ocasión–el maestro de ceremonias nos invita a pensar en lo acusmático: no hay banda y sin embargo escuchamos. Siguiendo con esta lógica, el personaje realiza algunos movimientos con sus manos que son sincrónicos con notas musicales. En un momento nos dice cuáles son las fuentes sonoras que estamos escuchando y que provienen probablemente de una grabación.



*El camino de los sueños.* Secuencia del Club Silencio. “¡No hay banda!” y juego con lo acusmático.

Pero más tarde ingresa en el escenario un trompetista quien parece estar tocando en vivo. Todo así lo indica pero a partir de un momento saca la trompeta de su boca y el sonido del instrumento se sigue escuchando. Por último, ingresa en escena la cantante Rebekah Del Rio, quien se pone a cantar en castellano una versión de una conocida canción de Roy Orbison, *Crying*. Durante un poco más de un minuto, cuando ya estamos convencidos que estamos escuchando a esta cantante interpretar *a capella* su versión de la canción, vemos cómo desmaya en el escenario y una vez más la música continúa: su voz también era una ilusión de un *playback*, como en el caso de un trompetista. Toda la secuencia debe observarse, por una parte, como la introducción de Lynch del problema del *playback* y de lo acusmático como parte de lo narrativo, pero por otra, probablemente como metáfora de la relación ilusoria que tienen Diane/Betty (Naomi Watts) y Rita/Camilla (Laura Elena Harring).



*El camino de los sueños.* Secuencia del Club Silencio. Rebekah del Río haciendo *playback*

En *Birdman, o la inesperada virtud de la ignorancia* (*Birdman, or The Unexpected Virtue of Ignorance*, Alejandro González Iñárritu, EEUU, 2014) hay un curioso caso que plantea una tensión entre la música extradiegética y una presencia musical en la escena. Durante muchos momentos en los largos planos secuencia que conforman la estructura de *Birdman*, se escucha el sonido de una batería, la que creemos se posiciona fuera de la diégesis. Sin embargo, mientras la cámara sigue a Riggan Thompson (Michael Keaton) por los camarines del teatro donde ensaya, nos cruzamos con el baterista que está tocando en vivo la música que suponemos que no forma parte del mundo narrado. Al igual que la presencia fantasmal que antes planteábamos del coro griego –que está en el escenario pero no necesariamente en la acción dramática– su presencia aquí es ignorada por los actores. Por lo tanto, podemos señalar que se trata también de un caso de sonido *in* extradiegético, ya que si bien vemos la fuente en pantalla, su verdadera localización estaría fuera de la diégesis.

## 10. LOS SONIDOS FUERA DE CAMPO

Los sonidos *fuera de campo* son aquellos sonidos cuya fuente se localiza fuera de campo–o fuera de cuadro: a los efectos de esta discriminación entenderemos indistintamente como lo mismo–. Cabe señalar que en términos teóricos estrictos los sonidos *fuera de campo* no existen: lo que existe es un sonido cuya fuente se encuentra o localiza temporalmente o permanentemente en el fuera de campo visual<sup>55</sup>. Para no tener que señalar todo esto, consideramos apropiado apelar a la noción de *sonido fuera de campo*.

Por otra parte, también debemos señalar que el *fuera de campo sonoro* es prácticamente inexistente. También en términos teóricos estrictos –desconsiderando la terminología frecuente en el campo audiovisual e incluso en la academia– la noción de

---

<sup>55</sup> Sobre este problema es conocido el planteo de Christian Metz sobre el fuera de campo como un lugar de las imágenes y no de los sonidos (Metz 1977: 157-158)

fuera de campo es excluyentemente visual. De todas maneras, alguna práctica muy particular puede presentar una situación donde se puede llegar a postular un *fuera de campo sonoro*. Chion (1991[1993: 71]) señala el caso particular de *Othon*<sup>56</sup>(Jean-Marie Straub y Daniëlle Huillet, Francia, 1970), un registro audiovisual de una tragedia de Corneille ambientada en la Antigüedad pero representada con el tráfico de fondo de la Roma contemporánea. Los personajes son visualizados en las ropas de la Roma imperial y las acciones transcurren en ese pasado. Sin embargo, al haber registrado la representación con el telón de fondo de los ruidos del presente, esos sonidos que no se suponen que deban estar allí –pero que han quedado voluntariamente en el registro– constituirían una suerte de *fuera de campo sonoro*: un sonido ajeno al espacio-tiempo de la historia, pero a que la vez sirve de marco de separación entre lo representado y el presente. En un caso como este quizá sí sería posible hablar de este tipo de espacio, pero esto es infrecuente o solamente limitado a este tipo de experiencias inusitadas y que deberían cumplir con requisitos muy particulares respecto de la relación entre la escena y otros sonidos como el del entorno extemporáneo.

En el sentido más usual el sonido *fuera de campo* se propone como una relación entre lo que se ve y la hipotética distancia que media entre lo visualizado y la localización de esa fuente acústica. Son las propias características del sonido en cuanto a intensidad y presencia de un entorno o recinto lo que nos dirá si la fuente se ubica cercana o lejanamente. Pero también puede darse el caso de que el sonido provenga arbitrariamente desde una situación fuera de campo inaccesible a la escucha y aun así decidir que sea audible en el contexto visualizado.

---

<sup>56</sup> El título completo original es *Les yeux ne veulent pas en tout temps se fermer, ou Peut-être qu'un jour Rome se permettra de choisir à son tour*.

## Distintos tipos de sonido fuera de campo

### Sonido fuera de campo relativo al punto de vista de la cámara: cercano/lejano

Proponemos aquí distinguir como sonido fuera de campo cercano/lejano—muy cercano, lejano, muy lejano, lo que corresponda a la sensación de distancia que sugiere la localización de la fuente— a todo sonido cuya fuente es audible desde el punto de vista de la cámara y cuya intensidad y presencia del entorno o recinto nos plantea cuán cerca o lejos está la fuente del lugar que estamos observando en pantalla. Podría decirse que este tipo de sonido fuera de campo es el más típico: el sonido nos dice cuán próxima o no está su fuente y requiere de un criterio técnico que establezca una cierta proporcionalidad a lo largo del tratamiento de estos sonidos en toda la obra. La distancia sugerida podrá no ser verdadera y deberá como siempre ser verosímil. En algunas escenas esto puede ser más exagerado o falseado, pero se puede correr el riesgo de que el espectador perciba esa modificación del criterio de proporcionalidad. No existe para esto una regla estricta, solamente se recurre comúnmente a la famosa ‘regla de los 6 dB’: esta regla de los seis decibeles, refiere a que dos sonidos que manifiestan una diferencia de seis decibeles, uno está teniendo aproximadamente el doble de sonoridad del otro. Esto permite tener una referencia técnica para acercarse a una relación más o menos controlada, aunque es muy frecuente que las proporciones sean establecidas de una manera más arbitraria y no estricta.

En la analizada secuencia de apertura del film *Zodiac*, en una de las escenas donde observamos a una joven y un joven en un auto estacionado en un parque, ambos están nerviosos por la potencial presencia del marido de ella, quien podría seguir a su mujer y sospechar adulterio. En uno de los momentos, unos petardos estallan cerca del auto donde se encuentran —recordemos que estamos en medio de celebraciones por el 4 de julio—, y notamos su sonido muy claro y definido, de alta sonoridad. Este fuera de campo es evidentemente cercano, y la reacción del chico no se hace esperar, insultando a los muchachos que desde otro auto habían arrojado los petardos. En otro momento posterior en la misma escena, aparece otro auto que por momentos es visualizado y por momentos es acusmático. Ahí se da el típico juego entre sonido *in* y sonido *fuera de campo*, que también se da en los diálogos donde un personaje habla y es visualizado y el otro puede intervenir en la conversación estando por momentos en el fuera de campo —cercano—. El automóvil se estaciona detrás del de la pareja y luego se retira.



*Zodiac*. Secuencia 1, 0:03:38: La joven presta atención al fuera de campo cercano

La pareja observa atentamente el desplazamiento –la cámara lo sigue como tomando el punto de vista de ellos– y vemos cómo se pierde a lo lejos. Una vez fuera del alcance de la vista, la cámara vuelve sobre la pareja y ahí se escucha una frenada violenta que llama la atención de los jóvenes. Esa frenada se escucha con poca sonoridad aunque es claro que el sonido revela un accionar súbito de los frenos y una fuente que ha producido un sonido de gran intensidad que se percibe desde lejos. Este sonido acusmático, también audible desde el auto en que se encuentra la pareja, es un sonido *fuera de campo* y es claramente *lejano*: tan lejano como las cualidades del propio sonido nos permiten reconstruir. Un sonido de gran potencia que se capta desde una gran distancia, distancia sugerida por el rebote del sonido en un espacio amplio, donde percibimos también la espacialidad en la cual el sonido se ha propagado.

Lo clave de este tipo de *fuera de campo* es la condición de captación del sonido en la escena: la fuente ha producido un sonido y este sonido presenta cualidades que son las que determinan la distancia que media entre el objetivo de la cámara –lo que estamos viendo– y su posición y distancia respectivo.

#### *Sonido fuera de campo extenso o extensión del fuera de campo*

El sonido *fuera de campo extenso* refiere a la posibilidad de plantear que el sonido de una escena sonora ‘llegue’ hasta la localización de otra escena audiovisual, no siendo audible desde el espacio de representación para los personajes allí presentes –pero sí para el espectador–. En el apartado *Diseño de sonido avant la lettre*, ya señalábamos el caso de la secuencia de apertura de *M, el vampiro de Düsseldorf*, en el cual el grito de la

madre exclamando “Elsie” parece llegar hasta la escena del crimen. En ese caso, Lang plantea un sonido con mínima intensidad y máxima reverberación que sugiere no ya una distancia física sino una distancia virtual como la de la vida y la muerte. Ese sonido de la madre no es que llega hasta allí por su propia propagación en el espacio, sino que lo hace por la arbitrariedad del diseño de sonido y del montaje. La madre está en su casa gritando el nombre de su hija para que aparezca; Elsie yace oculta en un parque en las afueras de la ciudad que estamos observando en pantalla. La voz de la madre es escuchada como deliberada extensión de lo que está sucediendo en un fuera de campo que se ubica quizá a kilómetros de la casa de los Beckmann.

Lo mismo ocurre con la voz del sacerdote, el llanto del bebé y la reverberación de la iglesia en la famosa secuencia de bautismo y asesinato en *El padrino*, que proviene de la iglesia pero se superpone a todos los preparativos y concreciones de los asesinatos que planeó Michael Corleone. El notable montaje paralelo –que a la vez sugiere alternancia por manifestar una aparente simultaneidad temporal– establece a Michael Corleone y su sobrino y ahijado Michael Rizzi en la iglesia donde tiene lugar el bautismo. Mientras tanto, se intercalan otras escenas donde observamos a sicarios y gangsters preparar primero y concretar después los asesinatos previa y secretamente planificados de los jefes de las otras familias mafiosas.

El montaje intercala A –la iglesia– con B, C, D, E, etc. –asesinos y asesinatos–. Pero los sonidos de A nunca se dejan de escuchar: la voz del sacerdote y por momentos el llanto del bebé se escuchan todo el tiempo. Esto genera una interesante ritualización de todo, haciendo que los asesinatos estén ‘bendecidos’ por la palabra divina y como partícipes de una ceremonia insospechada. A su vez, puede decirse que mientras observamos el bautismo de su ahijado, asistimos también a su bautismo de fuego como padrino de todos los mafiosos. Michael Corleone se convierte así en padrino de su ahijado y en padrino de la mafia. Mientras vemos a los asesinos y luego los asesinatos también oímos los sonidos que se producen allí, pero a esto se superpone lo proveniente de la iglesia, que es lo que extiende el fuera de campo.

Tanto en el caso de *M* como en el de *El padrino*, es claro que la decisión de trabajar con una *extensión sonora del fuera de campo* es una decisión de diseño de sonido –muy probablemente debida en parte al propio Coppola que pergeñó de antemano el complejo montaje paralelo–que incide en la producción de sentido y que depende en este caso de la conjunción diseño de sonido y montaje.



*El padrino. 2: 35: 14:* Montaje paralelo que intercala el bautismo de Michael Rizzi –sobrino y ahijado de Michael Corleone– con los preparativos y concreción de los asesinatos de los jefes de las cinco familias.



*El padrino. 2:38:37:* “¿Michael, renuncias a Satán?”: Michael contesta por su sobrino y ahijado mientras se intercalan en el montaje los asesinatos.



*El padrino. 2:38:42:* Comienzan los asesinatos. La voz del sacerdote y los otros sonidos de la iglesia llegan hasta aquí por extensión del fuera de campo.



*El padrino*. 2:39:13: Otro de los asesinatos ordenados por Michael Corleone. La voz del sacerdote sigue escuchándose sin interrupción.



*El padrino*. 2:30:31: El último y más espectacular de los asesinatos ocurrirá en las escalinatas. A la voz del sacerdote, se ha agregado el llanto del bebé, el que proviene de la extensión del fuera de campo.



*El padrino*. 2:40:05: Michael sigue impertérritamente las palabras del sacerdote, acaso pensando en los asesinatos que ha encargado.

### *Sonido fuera de campo activo/pasivo*

Este tipo de sonido *fuera de campo* plantea más un comportamiento del sonido partícipe de la escena que una ubicación de los sonidos en el espacio de representación.

Imaginemos que en la escena observamos a un hombre sentado en un sillón en una casa de campo, a la vera de un hogar a leña. De la ventana llegan sonidos de grillos, algo de viento, un sonido lejano de autos en la ruta, un ladrido de perro de tanto en tanto también a bastante distancia de la casa. El hombre se dispone a leer un libro mientras disfruta una copa de su bebida favorita. En un momento, el perro que ladraba lejano y esporádicamente comienza a ladrar fuertemente y de manera insistente, con un gruñido violento y muy diferente al ladrido lejano que no generaba alteración alguna. ¿Qué ha pasado? El sonido ha *activado el fuera de campo*. El ladrido antes formaba pasivamente parte del entorno circundante a la casa y ahora se ha recortado de ese conjunto de sonidos para indicar acaso que un extraño se ha acercado a la tranquera de la casa de campo o bien que algo sucede en las cercanías de la casa. El hombre que se encontraba leyendo levanta su vista y se pregunta qué es lo que está pasando. Él, al igual que el espectador, reacciona a ese sonido y lleva su mirada preocupada hacia la ventana.

El sonido *fuera de campo pasivo* es aquel que plantea acusmáticamente su localización en el fuera de campo y que no participa de la acción al simplemente funcionar como sonidos de un entorno verosímil –veremos más adelante la distinción entre sonidos ambiente y elementos de la puesta sonora, que son los encargados de garantizar el verosímil en muchas situaciones audiovisuales–.

El sonido *fuera de campo activo* es aquel que se localiza cercana o lejanamente pero que genera una tensión con lo que se ve en la imagen: tensión que tiene que ver con la activación de una atención provista por el sonido que no necesariamente deba ser algo que provoque alarma. El paso de un automóvil que anticipa su llegada a la puerta de la casa, el ladrido del perro primero aislado y luego repetido y alarmante, los pasos que se convierten en pasos que se acercan –y que ya no son personas que se desplazan afuera sino que se dirigen hacia nuestro protagonista–, son todas posibilidades de sonidos pasivos que luego se activan.

Por supuesto que podemos contar con sonidos que *activan el fuera de campo* sin la necesidad de que antes hayan formado parte de un entorno pasivo. Tal sería el caso del sonido de un timbre, golpes a la puerta, el llamado de una voz por la ventana, el ruido de algo que se cae y se rompe en otro cuarto de la casa, etc., que plantearán la relevancia del

fuera de campo para la acción sin antes habernos proporcionado un momento de continuidad y de presencia no participativa de la acción.

Chion (1991 [1993: 84–90]) hace una distinción de estos sonidos fuera de campo en dos célebres films de Hitchcock. En la apertura de *La ventana indiscreta* (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, EEUU, 1954), plantea a múltiples sonidos que se hallan muchos de ellos en el fuera de campo, como casos de fuera de campo pasivos. Mientras que la voz de la madre de Norman Bates escuchada por Marion Crane desde su habitación en el motel Bates en *Psicosis*, es claramente un caso de fuera de campo activo. Allí la voz llama la atención de Marion y la hace dirigirse a la ventana o acercarse a una posición mejor para poder atender lo que sucede en la casona lindera al motel Bates. Es el sonido de esa voz el que ha activado el fuera de campo y esto interviene en la acción generando una respuesta de parte del personaje.

#### *Sonido fuera de campo relativo y absoluto*

En una situación de proyección de cine monoaural contamos con uno o más parlantes, pero todos portando la misma información sonora. En una sala grande con muchos parlantes tenemos que cada uno transmite los mismos sonidos idénticamente a los otros. Cuando estamos en mono, el desplazamiento de una fuente sonora que se visualiza hacia el fuera de campo, digamos, por ejemplo, desplazándose del centro de la pantalla hacia la derecha y luego saliendo por derecha, no presenta desplazamiento espacial alguno. La fuente sale de cuadro y su sonido comienza a decrecer en intensidad progresivamente hasta eventualmente desaparecer. Esto puede ser acompañado por algún incremento en la reverberación si la fuente se está desplazando hacia un lugar cerrado pero amplio, o bien puede presentar la simulación de algunos rebotes –como si hubiese salido a un pasillo que conduce a la calle–. En todos los casos y por el o los parlantes se escuchó lo mismo: un sonido que decrece paulatinamente. En este caso el sonido fuera de campo es solamente *relativo* a la imagen, puesto que la información de que se ha desplazado hacia la derecha y que se aleja en esa dirección fue provista solamente por el movimiento en la pantalla.

Cuando estamos ante una mezcla estéreo o *surround*, este mismo desplazamiento puede también producirse en el espacio donde se encuentra el espectador, haciendo que el sonido progresivamente se vaya extinguiendo pero también percibiéndose a la derecha, o la derecha y hacia atrás –cualquier posibilidad dentro del 360 grados que

circundan al espectador en una situación multicanal surround, o bien hacia derecha e izquierda en una estéreo–: aquí el sonido fuera de campo seguirá siendo *relativo* a la imagen –porque es ésta la que postula inicialmente el desplazamiento– pero también se podrá volver *absoluta* su posición respecto de la ubicación del espectador. Estas herramientas relativamente recientes –el sonido estéreo se impuso masivamente a partir de mediados de los años 70 en los cines y el *surround* desde principios de los años 90– se han convertido en procesamientos que han brindado una nueva forma de lidiar con la espacialidad de la *audiovisión*. Es interesante señalar que a diferencia de la imagen –que se encuentra siempre dentro de los límites del cuadro, aun en una situación de 3D que le brinda relieve y profundidad hacia adelante y atrás pero no extensión hacia afuera tanto arriba o abajo o derecha e izquierda– el sonido puede plantear una verdadera inmersión del espectador en una espacialidad de hasta 360 grados. A través del Dolby *stereo* primero, luego Dolby *surround*, DTS (*Digital Theater Sound*), Sony SDDS –formato *surround* multicanal de Sony–, Dolby Atmos, la experiencia puede partir de la imagen estéreo que nos brinda hasta 180 grados de perspectiva sonora, hasta una inmersión total en todas direcciones. Esto puede convertirse en un mero efectismo por momentos, pero también puede ser responsable de verdaderos trabajos de creación de espacios complejos reales o imaginarios, y contribuye notablemente en la discriminación de más sonidos con mayor presencia y sensación de materialidad precisa.

### Dinosaurios en surround

Este ejemplo nos introduce en la importancia del diseño de sonido en cuanto a impresión de realidad y contribuye a la construcción del –hasta ese momento inédito– desplazamiento de criaturas de *stop motion* y criaturas de diseño digital, las *Computer Generated Imaged*, CGI.:

El sistema DTS –*Digital Theater Sound*– hace una de sus primeras apariciones en el film *Jurassic Park* (Steven Spielberg, EEUU, 1993) y es uno de los responsables del realismo de las criaturas que observamos en pantalla. Spielberg trabajó las imágenes mezclando dinosaurios realizados a escala –debidos al veterano creador de *animatronics* Stan Winston– con imágenes realizadas digitalmente en computadoras –CGI o *Computer Generated Images*–, que muchas veces animaban los dinosaurios a escala o bien construían seres de la nada. Cuando el espectador veía a algunos dinosaurios con pocos movimientos o casi inmóviles –la escena del triceratops que

está enfermo en medio de la vegetación es uno de los casos– está observando uno de los dinosaurios hechos a escala, y dada la clara interacción de los personajes con ellos la impresión de realidad es muy grande. En otras escenas, como muchas de las que intervienen los velocirraptores, casi todas las imágenes son creadas a partir de CGI. A esta interacción de imágenes de distinto tipo sin duda se suma para garantizar el realismo el trabajo notable del diseñador de sonido Gary Rydstrom. El galardonado diseñador de sonido –ganó 7 premios Oscar por sus trabajos, incluyendo dos por *Jurassic Park*–, contribuyó de manera notable con la imaginaria recreación de los sonidos de los dinosaurios. Muchos de esos sonidos fueron creados a partir de sonidos de animales reales de la actualidad, como por ejemplo sonidos de morsas o delfines. En muchas ocasiones estos sonidos fueron bajados o subidos de octava para producir cualidades particulares –el sonido de la morsa una octava abajo parece ahora el rugido del tiranosaurio, el del delfín una octava arriba se convierte en un sonido punzante de los velocirraptores– y procesados de múltiples formas para obtener resultados convincentes y verosímiles. Pero es la introducción del surround provisto por DTS lo que termina de delinear la sensación de criaturas vivas y tridimensionales. En una movida claramente revolucionaria para la representación de criaturas imaginarias, Spielberg mueve la cámara a la vez que se mueven las criaturas –digitales o a escala–. Lo que sucedía antes era que la cámara estaba inmóvil cuando se movía una criatura –incluso cuando éste era realizado a través del *stop-motion* o movimiento cuadro por cuadro–; aquí se mueven los dinosaurios y también se mueve la cámara alrededor de sus movimientos. El sonido producido por los dinosaurios también se desplaza, en este caso, en el espacio surround: por momentos son sonidos in pero con reverberaciones en el fuera de campo –rebotes en los diferentes espacios en el espacio de 360° que provee este tipo de mezcla–, por momentos son sonidos fuera de campo desplazándose en todas las direcciones posibles. La conjunción de imágenes a escala y digitales, movimientos de las criaturas y de la cámara en simultáneo, más la utilización del DTS para los sonidos, constituyeron una verdadera revolución en la representación de este tipo de films, volviéndose un modelo para las futuras realizaciones de ciencia–ficción, terror y fantasía.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> *Terminator 2, juicio final* (*Terminator 2, Judgment Day*, James Cameron, EE.UU, 1991), ya había anticipado creaciones digitales y movimientos de cámara, además de sonido surround, pero de manera mucho más acotada y sin la interacción propuesta por Spielberg y su equipo.

## 11. PUNTO DE ESCUCHA Y FOCALIZACIÓN

El tema de los sonidos fuera de campo está relacionado con la cuestión del *punto de escucha* y la *focalización*. Si observamos el plano de un automóvil en una ruta y la cámara se encuentra a diez metros al menos de su posición, y escuchamos un silbido que proviene del interior –silbido debido al conductor del automóvil que está acompañando a una radio que está escuchando y que los espectadores también percibimos–, ¿ese sonido está en campo o está en el fuera de campo? Visualizamos al automóvil, pero apenas vemos al conductor, del cual solo divisamos una vaga silueta. Aquí aparece un problema lateral a la cuestión del campo y el fuera de campo, que es la localización de un *punto de escucha* que está *más allá del punto de vista*.

Es muy frecuente la situación en la cual observamos dos jinetes en el horizonte donde apenas vislumbramos que se trata de hombres a caballo. A pesar de que su ubicación es claramente lejana a la posición de la cámara, podemos decidir en el diseño de sonido que el punto de escucha no responda al punto de vista. El punto de escucha puede situarse en el lugar donde se encuentran los jinetes y de esta manera es posible plantear que se escuchen los diálogos con claridad mientras la imagen nos muestra apenas unas siluetas poco definidas. Esto puede confundirse a veces –o a ser una posibilidad límite entre ambos– con un *overlapping* de anticipación. El *overlapping*, como procedimiento de montaje donde se anticipa o encabalga el sonido entre planos de la misma escena o entre los planos finales e iniciales de dos escenas diferentes, nos podría plantear que durante el plano amplio en el cual vemos los jinetes en el horizonte, el sonido es una anticipación del plano siguiente, cuando ahora sí vemos a los jinetes desde una posición de cámara cercana. Será difícil determinar si se trata de un punto de escucha o un *overlapping*; dependerá de cada caso. Pero es interesante plantear la posibilidad de jugar con ese punto de escucha independizado del punto de vista.

En una serie de escenas de transición de *Corazón satánico* (*Angel Heart*, Alan Parker, EEUU/Reino Unido, 1987), observamos al detective Harold Angel (Mickey Rourke) manejando su automóvil en busca de pistas sobre el misterioso cantante desaparecido Johnny Favorite. Cuando la cámara se encuentra lejos del auto y lo vemos en la ruta a lo lejos –aunque paulatinamente acercándose a su posición–, solamente escuchamos el motor del automóvil y el ambiente circundante. En el momento que la cámara se acerca, observamos a Harold Angel dentro del auto, aunque la posición del

objetivo está tomando desde el exterior. Allí escuchamos un silbido producido por él mientras piensa en algunas frases importantes de su conversación en la escena anterior – la que motivó este viaje–. Una vez que el silbido comenzó, éste continúa siendo oído aun cuando la cámara vuelve a posicionarse fuera y lejos del auto, estableciéndose un punto de escucha dentro del habitáculo. Es interesante señalar que el sonido del motor del automóvil que lo transporta está atado a las relaciones de intensidad y distancia, pero el interior de la cabina está más allá de estas variaciones, dado que está más allá del punto de vista. Es claro que los puntos de escucha son establecidos donde hay participación activa de los personajes, sea porque producen sonidos como este silbido, sea porque dialogan y debemos escuchar ese texto.

La paradoja que señalamos no parece constituir un problema para los espectadores, quienes aceptan sin problemas que el diseño de sonido proponga una voz en primer plano sonoro, más allá de que el motor del automóvil que la transporta se escuche con muy baja sonoridad dada la posición lejana respecto de la cámara. Lo que dicen, silban o cantan los personajes tiene una relevancia que auspicia un tratamiento diferenciado de los objetos que completan la escena, aun cuando se produzcan estas potenciales contradicciones entre el sonido portado y el sonido del portador.

Este es el caso también de escenas en las cuales podemos ver una calle con tránsito y detrás de todo esto se encuentra una ventana a través de la cual vemos a una pareja charlar dentro de un bar. Esa charla ya puede ser oída mientras vemos el plano de la calle, y ese diálogo será percibido en primer plano sonoro por encima de los sonidos de la calle que tendrán un tratamiento de las relaciones de intensidad y distancia a los que las palabras no responderán.

En una escena al comienzo de *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, EEUU, 2004), Joel (Jim Carrey) se encuentra hablando por teléfono para dar una excusa al trabajo para ausentarse. Joel se encuentra en una estación de tren y está llamando desde un teléfono público. La cámara se encuentra a una distancia bastante grande para que la voz se oiga con claridad, pero no lo suficientemente lejos como para que no se oiga del todo. Aquí se plantea también la posibilidad del punto de escucha, pero también puede tratarse de una típica licencia poética de la mezcla, que falsea la intensidad en función de la distancia y nos permite distinguir claramente lo que Joel está diciendo durante el llamado telefónico. Este falseamiento de las proporciones entre intensidad y distancia no siempre constituyen un

punto de escucha independiente del punto de vista; más bien son concesiones que la mezcla y el montaje deben sostener para hacer técnicamente más viables las realizaciones a pesar de las disgresiones establecidas.

### Diseño de sonido hiperreal

En una escena de *Twin Peaks, Fire Walk With Me* (David Lynch, EEUU, 1992), Lynch establece un juego que podría entenderse como hiperreal. Dos personajes se encuentran en un local nocturno en el cual hay gente bailando y la música se escucha extremadamente fuerte –como suele ser realmente en las discotecas y lugares semejantes–. En lugar de responder al típico procedimiento de mezcla a través del cual decidimos bajar el volumen de la música circundante y darle más lugar a la audición de los diálogos entre los personajes allí presentes, Lynch no viola la realidad en función de la puesta en escena y las voces son apenas percibidas por el espectador, teniendo que agregar subtítulos en inglés para que se pueda saber qué es lo que están diciendo.

El espectador, en lugar de sentir que está viendo algo que responde a un planteo naturalista, se siente descolocado, acaso porque está tan acostumbrado a las licencias poéticas que trabajan con el falseamiento de las proporciones entre intensidad y distancia, que pierde la referencia y siente la extrañeza que deliberadamente busca Lynch –aun cuando estaría respondiendo a una realidad objetiva en cuanto a lo sonoro–.

### Diseño e inserción de *un sonido que nunca estuvo*

Un fascinante uso del punto de escucha, y probablemente realizado por el diseñador de sonido en la posproducción, se encuentra en la continuación de *El silencio de los inocentes, Hannibal* (Ridley Scott, EEUU, 2001). En la secuencia inicial durante los créditos de la compañía productora nos encontramos con el sonido –aquí será un sonido *off*, tipo de sonido sobre el que nos explayaremos más adelante en este mismo capítulo–, escuchamos un sonido metálico como de chapitas o pequeñas monedas. Aquí el sonido está reverberado y se integra de alguna manera a la música de Hans Zimmer que acompaña inmediatamente la compleja secuencia de títulos.

Más tarde, cuando luego de varias escenas se presenta el Inspector Rinaldo Pazzi (Giancarlo Giannini), lo vemos con las manos en los bolsillos –característica que le imprimió el actor italiano a la composición de su personaje–. En ese momento escuchamos aquellas monedas como movidas en el bolsillo del pantalón de Pazzi, cosa que no necesariamente se deduce de la imagen y que bien podría ser la excusa del diseño de sonido para poder ‘inventar’ la presencia de las monedas.

En otra escena este comportamiento se repite –las manos en el bolsillo y el ruido de monedas– y finalmente veremos su relevancia un poco más tarde: cuando Pazzi descubre que el Dr. Fell es en realidad Hannibal Lecter –que ha estado ocupando un lugar en un instituto de investigación de Florencia, ante la desaparición de un académico que presumimos Lecter asesinó– y está a punto de delatarlo ante la gente del poderoso Mason Verger –que pagará una fuerte suma de dinero a quien dé con una prueba de la localización de Lecter– Pazzi se encuentra frente a una cabina telefónica. El plano está realizado con un teleobjetivo, que plantea un plano medio pero captado desde mucha distancia –con foco muy preciso en la imagen de Pazzi y el teléfono, estando el fondo muy borroso–, y allí volvemos a escuchar las monedas en un primer plano sonoro –y también a modo de focalización, cuestión que veremos inmediatamente– que se encuentran en manos del inspector, que vacila ante el riesgo de la delación<sup>58</sup>. Lo que en un principio podría parecer un capricho del diseño de sonido o un mero trabajo con texturas, se vuelve muy relevante para los espectadores que conectan los infames 30 denarios con las monedas del delator Pazzi.

---

<sup>58</sup> La cuestión de la delación no es un tema menor en la narrativa del film, ya que uno de los temas que Lecter –como el experto en Dante que es el Dr. Fell– trabaja en la academia florentina es el de la iconografía sobre Judas y la forma en la que son tratados los delatores. Lecter le señalará a Pazzi, antes de matarlo, que uno de sus antepasados fue muerto en Florencia por razones y circunstancias semejantes a los delatores y traidores que él ha mostrado en su conferencia.



*Hannibal*. 0:47:32. El inspector Pazzi a punto de informar que el Dr. Fell es en realidad Hannibal Lecter. La delación presenta aquí los 30 denarios en la forma de las monedas que usará para el llamado desde el teléfono público. Este sonido de las monedas fue anticipado en los títulos y en los bolsillos de Pazzi cuando aparece por vez primera en el film.

### Focalización y suspensión

La focalización consiste en la decisión –muchas veces en las instancias de mezcla– de hacer sonar solamente un único sonido o establecer una selección de qué sonidos van a percibirse en un determinado momento, por diversas razones narrativas. Estos procedimientos pueden provenir del diseño de sonido, pero también pueden estar vinculados al montaje, ya que a veces están acompañados de un *rallenti* en la imagen o en alguna alteración de su percepción normal.

En la película *Soldado anónimo* (*Jarhead*, Sam Mendes, EEUU, 2005), hay una escena en la cual el personaje protagonizado por Jake Gyllenhaal está aturdido y alienado por una situación de batalla. El sonido desaparece casi por completo pero sí percibimos una pizca de arena que cae sobre su rostro. Esos granos de arena cayendo serían inaudibles si todos los sonidos de la escena estuviesen siendo escuchados. Es la decisión del director Sam Mendes –y de la diseñadora de sonido Pat Jackson, la que podría considerarse discípula de Walter Murch, quien a su vez se desempeñó como

montajista del film– la de focalizar todo lo sonoro en un determinado detalle mientras la imagen nos plantea otra cosa. Ese detalle sonoro focalizado revela y proyecta el estado de enajenación del personaje ya que ni las explosiones ni los gritos que se ven en pantalla son escuchados durante el tiempo que participamos del estado del personaje.<sup>59</sup>

## 12. SONIDOS AMBIENTE O SONIDO-TERRITORIO

### Sonido ambiente, verosímil y perspectiva sonora

El sonido *ambiente* o *sonido-territorio* (Chion 1991 [1993: 78]) es un sonido que refuerza el verosímil, o que bien, por momentos, puede ayudar a construirlo. Como veíamos en el nonágono semiótico, es un tipo de sonido que maneja materiales muy heterogéneos, pero siempre tiende a lo que entendemos lógicamente como *forma*, su dominancia tiende hacia la *primeridad*. Su construcción involucra mayormente sonido-ruido, pero hay casos donde puede haber música o voces funcionando como ambiente – véase nonágono, pág. 197–. Tanto esa música como esas voces participarán como lo que entendemos aquí por forma: la música será la ambientación que sugiere la llamada música funcional, y las voces serán un mero bullicio que no permitirá desplegar la palabra en su dimensión semántica.

A su vez, y dependiendo de la escena y la situación audiovisual de la que participa, puede brindar ciertas coordenadas espaciales que le darán también una función *indicial*, y entonces la dominancia pasará a ser la *segundidad*, pero no dejará de recurrir a los aspectos materiales, ‘icónicos’, del sonido. De haber música o voces como partícipes en este sentido, su uso estratégico nos indicará en qué tipo de establecimiento estamos – según la música de consultorio, sala de espera, etc.– o si el ámbito es relajado y

---

<sup>59</sup> Esto se relacionará también con los sonidos internos subjetivos que reproducen el estado de la escucha de un personaje, que veremos en un apartado siguiente.

tranquilo, o por el contrario más exaltado –murmullo de voces en un restaurante sofisticado o bien voces de fondo en una asamblea gremial, etc.–.

Como vemos, el sonido ambiente puede constituirse a partir de algo muy acotado y puntual, como puede ser la reverberación de un determinado recinto, o bien un sonido muy complejo construido a partir de muchos elementos heterogéneos. Aun en estos casos su tratamiento y posterior recepción es más bien de carácter homogéneo –por ejemplo, el ruido del tránsito o el bullicio de un restaurante– que es lo que nos permite designarlo como una unidad a pesar de su heterogeneidad material.

### Sonido ambiente: alcance y perspectiva sonora del territorio

El sonido ambiente sonido-territorio nos indica la extensión y el alcance audible de un determinado espacio, sus características acústicas, nos sugiere cómo es un recinto o el tipo de materiales con que está hecho, y nos brinda una *perspectiva sonora*. Esta *perspectiva* puede ratificar lo que la imagen denota, o bien puede relevarla<sup>60</sup> y enmarcar una determinada escena visual en un contexto determinado.

Si en un film de bajo presupuesto queremos representar una mazmorra, es probable que la imagen se limite a mostrar a alguien con ropas de arpillera, detrás de las sombras de unas rejas, apoyado sobre una pared de piedra; con la debida puesta de luces –que trabajen sobre todo con el claroscuro y la penumbra– obtendremos una imagen que podrá aproximarse a la reproducción visual de un aspecto de la mazmorra. Pero será el sonido el encargado de darle a todo esto una extensión espacial y una cualidad material que terminará de constituir lo visible en el espacio que se quiere realizar. La aplicación de reverberación, el sonido de ratas e insectos sonando a lo lejos y también reverberados, la caída de gotas de agua en el espacio circundante, etc., constituirán así un marco que inscribirá a las imágenes en el territorio buscado. Aquí el sonido fue el

---

<sup>60</sup> Interesantemente, esto conecta al sonido ambiente con otra manera de dotar de indicialidad, que nos permite hablar de sonido-ruido también como un posible factor de construcción de anclaje o relevo, que en el capítulo 5 parecíamos restringir a la palabra.

encargado de enmarcar o de terminar de constituir un verosímil que sería difícil sostener solamente por obra de la imagen.

### Evolución técnica y complejización progresiva del ambiente

En el pasado, el sonido ambiente se limitaba a algo muy puntual y que tenía poca presencia en el resultado final. Esto tenía que ver con que en las primeras décadas del cine sonoro no se contaba con el ancho de banda, el rango dinámico ni la posibilidad del sonido multipista: en las primeras películas se escuchaba a razón de un sonido por vez – incluso en casos como el ya descrito de *M, el vampiro de Düsseldorf*– y no había ‘espacio’ para desplegar una articulación compleja. Con la progresiva expansión de los umbrales de frecuencia y dinámica, más la aparición de la grabación multicanal, comienza a haber un lugar para un más detallado trabajo con los ambientes. Esto está en paralelo con la posibilidad de percibir la materialidad de los sonidos y las cualidades tímbricas.

Con la emergencia de los soportes digitales –más allá de la discusión de si suenan o no ‘mejor’ que los analógicos– es muy clara la expansión en cuanto al registro de frecuencias y a la capacidad de discriminar distintos estratos de dinámica. La diferencia más demarcada entre lo extremadamente agudo, lo agudo, lo medio, lo grave, y extremo grave, por un lado, más la posibilidad de percibir más diferencia entre lo mínimo y lo máximo registrable en cuanto a rango de intensidades, permite darle a los sonidos ambiente un lugar cada vez mayor y de mayor detalle.

El diseñador de sonido Ren Klyce, quien trabaja siempre con David Fincher y otros directores como Spike Jonze, se ha preocupado desde la década de 1990 en dotar a los ambientes de un gran detalle. En la mencionada *Pecados capitales*, el departamento del detective Somerset parece estar rodeado de varios departamentos en los cuales hay discusiones, gritos, golpes, etc., creando un entorno de violencia que parece acompañar su gesto adusto o serio. En la imagen no observamos nada que sugiera que los vecinos son ruidosos: por el contrario, el orden del departamento, los pocos muebles y la ausencia de televisores y radios –al menos no se los ve encendidos– sugiere silencio y tranquilidad. Pero es el sonido ambiente el que dota a Somerset de un vecindario crispado, violento, de gran densidad. Lo mismo sucede con los sonidos que provienen de la calle: sirenas, gritos, ajeteo, automóviles, silbatos, voces, etc., constituyen un

escenario de gran densidad en el cual parece insoportable vivir, y que contribuye a la proyección en lo social de la violencia que manifiesta el psicópata al que investigan.

### Tratamiento técnico del sonido ambiente

Hemos señalado que los sonidos ambiente pueden ser conformados por *un conjunto de sonidos heterogéneos tratado de manera homogénea*. En la captación de sonidos ambiente suelen emplearse micrófonos estéreo para crear en una pista estéreo una perspectiva espacial que localiza diferentes elementos de ese conjunto a la izquierda, centro o derecha. Esto contribuye notablemente a hacer que el sonido ambiente provea cierta profundidad y perspectiva espacial. Pero la idea de esta captación es que los elementos puedan brindar ese esparcimiento en el espacio sin abandonar la sensación de homogeneidad.

A su vez, se busca que percibamos diferencias tímbricas y espectrales pero que no podamos recortar del todo a cada una de las partes. Si estuviésemos tomando el sonido ambiente de un restaurante, el micrófono deberá colocarse de manera tal que tengamos una captura de la totalidad de ese espacio pero que, por ejemplo, no diferenciamos una conversación puntual entre comensales. Sí podremos percibir alguna palabra inteligible aislada, pero no es conveniente que se pueda discriminar frases o conversaciones completas. El efecto del conjunto plantea la homogeneidad a pesar de la heterogeneidad de los componentes.

### *Worldizing y la influencia de I am sitting in a room*

Ciertas operaciones de la música contemporánea y experimental han influido interesantemente en el diseño de sonido, proveyendo ideas que se terminaron de convertir en procesos estándar en la práctica:

Hacia comienzos de la década de 1970, Walter Murch se encontraba colaborando con George Lucas en sus primeros pasos como cineasta. Murch participaba como coguionista de uno de sus primeros proyectos importantes, el corto *THX 1138* –que daría lugar más tarde a una versión de largometraje– pero también realizaba como muchos estudiantes de cine diversas tareas, entre ellas sonido y montaje. En esos primeros pasos todo era exploración de los soportes, pero también se prestaba mucha atención a las prácticas que se realizaban en la música contemporánea y en los laboratorios de música electrónica y concreta. Alvin Lucier (2012), compositor

norteamericano que ha explorado en sus obras la naturaleza física del sonido mismo y que ha construido obras a partir de cuestiones físicas de espacios y fuentes sonoras, enseñaba en la Universidad Brandeis y continuaría en Wesleyan, donde continuaría con sus investigaciones y exploraciones compositivas.

En 1969 publicaría la que sería una de sus más famosas obras, titulada *I am sitting in a room*. La obra es realizada a través solamente de un micrófono, parlantes, grabador y reproductor, y por supuesto, el cuarto al que alude el título. Lucier lee un texto y lo graba en uno de los grabadores/reproductores de cinta de entonces. Una vez finalizada la grabación, rebobina la cinta y ahora la reproduce a través del grabador y hace que el parlante se localice donde antes él se encontraba sentado leyendo el texto original. El micrófono ahora capta la reproducción y es registrada en el segundo grabador a cinta. Una vez finalizada esta segunda toma, se rebobina la cinta hasta el punto donde comenzó esta segunda versión y ahora se reproduce la segunda toma para ser grabada por el otro grabador, y así sucesivamente. Lo que obtiene Lucier a partir de este experimento es que su voz vaya siendo enmascarada por las frecuencias resonantes del recinto que en cada vuelta se hacen más evidentes. A partir de una determinada cantidad de regrabaciones la voz ya no es inteligible y se ha convertido en el elemento disparador –el *trigger*– de las frecuencias resonantes que son únicas a cada espacio particular.

Lucier no es inocente con su propuesta. Su voz presenta un leve tartamudeo y el propio texto de la obra nos indica que no se trata de una demostración de un hecho físico sino que lo que está haciendo es realizado para suavizar las irregularidades que su habla pudiese presentar:

*I am sitting in a room different from the one you are in now. I am recording the sound of my speaking voice and I am going to play it back into the room again and again until the resonant frequencies of the room reinforce themselves so that any semblance of my speech, with perhaps the exception of rhythm, is destroyed. What you will hear, then, are the natural resonant frequencies of the room articulated by speech. I regard this activity not so much as a demonstration of a physical fact, but more as a way to smooth out any irregularities my speech might have.*

[Estoy sentado en un cuarto diferente del que usted está ahora. Voy a grabar el sonido de mi voz y voy a reproducirlo nuevamente en el cuarto una y otra vez hasta que las frecuencias resonantes del cuarto se amplifiquen ellas mismas, así que cualquier rastro de mi habla, con la excepción quizá del ritmo, es destruido. Lo que usted va a oír entonces son las frecuencias resonantes naturales en el cuarto articuladas por el habla. No veo esta actividad mucho como una demostración de un hecho físico, sino más como una forma de suavizar cualquier irregularidad que mi habla pueda presentar.]

De una manera muy sutil, el compositor confiesa su molestia con su habla y de alguna forma trata de exorcizar su defecto a través de un hecho estético. Asimismo, lo que sería una molestia en el habla se vuelve potencia en la obra, dado que los tartamudeos justamente enriquecen rítmicamente el disparo de las frecuencias resonantes y justamente es lo que introduce las mayores variaciones de su exposición en la pieza.

La obra se vuelve pionera de una suerte de composición fenomenológica que arbitra los medios para que emerja o se haga audible de manera estéticamente interesante algo de naturaleza física sobre lo cual el compositor interviene. La voz reverbera mínimamente en ese cuarto, cuarto que posee características acústicas propias y probablemente únicas –aunque haya muchos cuartos diferentes con los mismos materiales y distribuciones de los objetos dentro de él–, y los sucesivos registros van permitiendo la aparición de más rebotes de las frecuencias resonantes al punto de convertirse en una especie de sonido continuo en la que el espacio “habla” disparado por la voz.

Cuando Murch toma contacto con la obra de Lucier, se da cuenta de que es posible manipular los espacios y trabajar sobre las frecuencias resonantes y la reverberación a la manera de *I am sitting in a room*, o al menos teniendo en cuenta las consecuencias de los procedimientos planteados por el compositor.

Una de las técnicas que Murch va a usar para hacer más creíbles y realistas los sonidos ambiente o elementos de la puesta sonora es reproducir dichos sonidos en un espacio real y registrarlos con la impronta de ese ámbito. En la versión de largometraje de *THX 1138* (George Lucas, EEUU, 1971), película de ciencia ficción que retrata un futuro distópico, observamos la proliferación de espacios amplios, fríos y mayormente vacíos.



*THX 1138*. 0:36:35: Espacios amplios y vacíos auspician el uso de la reverberación.



**THX 1138. 0:03:10: Los dispositivos e intercomunicadores permiten sonidos procesados y a su vez reverberados, generando una atmósfera muy artificial.**

En dichos espacios se plantea la existencia de intercomunicadores o dispositivos de reconocimiento de personas, los que producen sonidos o reproducen las voces. Los sonidos de esas voces que salen de aparatos fueron simulados en una situación de estudio de grabación donde los actores hablaron a través de un micrófono y luego al resultado se le aplicó el filtro pasabanda que imita el comportamiento del canal y del parlante del intercomunicador. Pero esto tiene que sonar en un espacio muy grande, por lo que Murch en lugar de intentar aplicar una reverberación artificial –y recordemos que por entonces no había dispositivos muy sofisticados, siendo el más frecuente la *plate reverb* o cámaras de reverberación de pocos segundos–, decide reproducir esos sonidos en un garaje o depósito muy grande donde se encuentra una reverberación natural. El sonido es reproducido por parlantes en esos espacios y el micrófono es puesto a diversas distancias para probar los diferentes tiempos de reverberación e incidencia del espacio real.

En otras ocasiones, y dado que el tiempo de reverberación obtenido no era lo suficientemente extenso como para lo que se quería simular, pensó en una variante de estos procedimientos. Tomó los sonidos grabados y los reprodujo en un primer grabador/reproductor al cuádruple de velocidad. El sonido reproducido se acortaba en duración y subía en frecuencia. Un segundo grabador/reproductor registraba esto también al cuádruple de la velocidad. ¿Cuál era el sentido de esta operación? El sonido era reproducido por el dispositivo 1 más rápido y se propagaba en el espacio reverberante –el mismo garaje o depósito al que aludíamos antes–, y es captado por el micrófono del grabador 2 que también está corriendo a más velocidad. Pero la reverberación que se produce en ese espacio está siendo registrada con el cuádruple de extensión de cinta magnetofónica, de modo tal que al ser reproducido a velocidad normal, el sonido se escucha en la frecuencia adecuada pero con un tiempo de reverberación mayor que fue el que quedó registrado en mayor cantidad de cinta. Estas imaginativas técnicas de manipulación de los espacios y de registro de ambientes o reverberaciones reales en los cuales se inscriben sonidos artificiales

creados en estudio es lo que Murch ha denominado *worldizing*, o “mundanización” del sonido: la esterilidad o asepsia del estudio es ahora “ensuciada” por el espacio real y su impronta transforma la artificialidad en algo vivo. Como Lucier (2012) demostró, cada espacio tiene su propia lógica de resonancia, por lo cual no habrá sonidos idénticos al ser sometidos a esta práctica. Lo que no quiere decir que se abandona la práctica del estudio, sino que se la interfiere en la búsqueda de un procesamiento más “orgánico” y original.

En la década de 1980 era muy frecuente escuchar en la música pop infinidad de sonidos de *presets*—sonidos ya programados por los fabricantes de los sintetizadores y que se escuchaban en cientos de canciones de manera inalterada, haciendo que todo se vuelva monótono y repetitivo— y sobre todo los sonidos “estáticos” de las baterías electrónicas. Uno de los trucos de los productores artísticos de los discos de entonces era reproducir por parlantes en el estudio o en un espacio diferente a las secuencias de batería, que ahora eran grabadas por un micrófono tal como si esos micrófonos hubiesen registrado a una batería real. Si bien no podía evitarse la presencia a veces monótona o maquinal de los *patterns* —máxime si el programador no era muy imaginativo— esta técnica lograba que el sonido “respirara” y se manifestara como algo más vivo y no como una mera transmisión aséptica a través de cables —solo como sonido transducidos de un medio a otro<sup>61</sup>—.

El ya mencionado Ren Klyce ha reivindicado el *worldizing* de Murch y la influencia de las obras de Lucier y las ha sabido aplicar a la creación de sus sonidos ambiente y sus elementos de la puesta sonora. Esto está muy presente en films como el ya citado *Pecados capitales*, pero también en *El juego* (*The Game*, David Fincher, EEUU, 1997), *El club de la pelea* (*Fight Club*, David Fincher, EEUU, 1999), *La habitación del pánico* (*Panic Room*, David Fincher, EEUU, 2002), entre otras.

---

<sup>61</sup> La transducción es la forma en la que el sonido en su forma acústica pasa a circular por un soporte en una forma eléctrica y viceversa. Cuando un sonido ya sampleado en una batería electrónica ha sido transducido y lo conectamos a un grabador a través de un cable de línea, el sonido sigue en su forma de transducción y no es interferido por la propagación en el aire. Esto, que puede ser deseado para una más prolija y controlada grabación en estudio, tiene su contraparte negativa al generar la sensación de estatismo o de paradójica robotización. En ciertos formatos del tecno, esto es lo más buscado, pero es también lo que se quería evitar en otros géneros o estilos.

### 13. ELEMENTOS DE LA PUESTA SONORA

Continuando con el ejemplo del restaurante, en la escena observamos a la pareja protagonista sentados en una mesa. Durante la cena, uno de los dos planteará una separación temporaria y el otro una propuesta de casamiento. El sonido ambiente del restaurante funciona como un fondo continuo, como una pura forma, como algo 'icónico'. Pero desde el sonido queremos simbolizar y anticipar la potencial ruptura de la pareja con la caída y ruptura de una copa en una mesa de al lado –salida de la galera del diseño de sonido, no porque tengamos planos de ello en la pantalla–. Esa copa que se rompe, es un sonido puntual que será grabado por separado como efecto de sonido –en cosas cotidianas y comunes como pasos, apertura y cierre de puertas, ruido de ropa, etc., intervienen los artistas de Foley, que son los encargados de sonorizar esos elementos frecuentes–, efecto que se despegará de la homogeneidad que sugiere el sonido ambiente.

Llamaremos *elementos de la puesta sonora*–o elementos del decorado sonoro según la traducción en *La audiovisión*(Chion 1991 [1993: 58])– a aquellos sonidos puntuales –mayormente ruidos, pero podría haber algunos sonidos tónicos– que 'habitan' el espacio que ha sido delimitado por los sonidos ambiente o sonido-territorio. Dependiendo de su complejidad, a veces serán provistos por Foley, a veces serán producidos como efectos de sonido –o tomados de 'librerías' de sonidos o sonotecas–, o podrán ser creaciones de los diseñadores de sonido. No importa en este caso cómo se realicen, sino conceptualmente el hecho de que en la escena puede existir también una puesta sonora a base de sonidos-ruidos puntuales.

En la filmografía de los Hermanos Coen hay decenas de ejemplos donde los elementos de la puesta sonora tienen gran protagonismo, incluso es notable la forma detallada con la que figuran descriptos en el guion. Walter Murch (2008) hace un detallado análisis de la conformación de los espacios en *Barton Fink* (Joel Coen, EEUU, 1991). Es notable el grado de precisión que los guionistas –los propios Joel y Ethan Coen– describen lo que debe sonar y cómo debe sonar. Por momentos esto tiene un efecto siniestro o inquietante, como sucede con el cuarto de Barton Fink, o puede resultar muy gracioso como lo son los dispositivos que mantienen con vida al viejo abogado que maneja los hilos de la firma en *El amor cuesta caro* (*Intolerable Cruelty*, Joel Coen, EEUU, 2003).

En superproducciones tales como *Rescatando al soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, EEUU, 1998), el trabajo del diseñador de sonido –o de un equipo, en este caso comandado por el galardonado Gary Rydstrom–, la reconstrucción del ambiente de guerra y los elementos de la puesta sonora de una secuencia como el desembarco en Normandía, son una verdadera proeza: sonidos del mar en distintas manifestaciones y distancias, tanques, lanchas, disparos, disparos debajo del agua –y la percepción de acciones fuera del agua pero escuchados desde la toma submarina–, explosiones, etc., constituyen un verdadero *tour de force* para el diseño de sonido.

### Elementos de la puesta sonora como proyección mental

Hay casos en que los sonidos ambiente y los elementos de la puesta sonora no están procesados ni alterados notoriamente pero que igualmente consiguen proyectar algo sobre el estado mental del personaje. Tal es el caso de *Repulsión* (*Repulsion*, Roman Polanski, Reino Unido, 1965), donde a partir de una progresiva variación de sonoridad de los sonidos ambiente y los elementos de la puesta sonora, acompañamos el proceso de enajenación de Carol (Catherine Deneuve). Los sonidos del vecindario, el teléfono, las moscas –Carol ha dejado fuera del refrigerador un conejo al que nunca cocina y que comienza a acumular moscas– y demás elementos de la puesta sonora paulatinamente van aumentando de sonoridad, hecho que va en paralelo a la alteración mental del personaje. El espectador puede notar en algún momento esta variación de sonoridad –por ejemplo, cuando luego de la violación imaginaria Carol es despertada por el teléfono– por lo brusco de su irrupción, pero en general es una sutil variación que va en paralelo a la creciente locura del personaje protagónico.



*Repulsión.* El conejo olvidado fuera del refrigerador es una excusa de Polanski para que se sumen sonidos de moscas, además de sugestionar y provocar asco en el espectador.

Es este también el caso de la aceptación por parte del espectador del complejo sonido de ventilador de techo de la famosa secuencia de apertura de *Apocalipsis ahora*: se trata de un sintetizador analógico que produce un ruido modulado por un oscilador de baja frecuencia (LFO), que a su vez es afectado por un filtro pasabajos con sutiles variaciones de la frecuencia de corte y de la resonancia. El resultado es un sonido-ruido de ventilador de techo que lo conecta muy fuertemente con el de los helicópteros que las aspas del ventilador recuerdan. Dada la construcción total de la secuencia –debida al eminente diseñador de sonido y montajista Walter Murch– entendemos que el personaje, Willard (Martin Sheen), está afectado por el sueño, el alcohol y/o las drogas. Esto hace que la secuencia presente movimientos *rallentados* y que se vea de una manera cuasi onírica. En este contexto, este sonido-ruido artificial de ventilador de techo es verosímil y aceptado por el espectador sin cuestionamientos.

#### 14. SONIDOS INTERNOS SUBJETIVOS

Una de las posibilidades más interesantes del diseño de sonido la constituyen seguramente los sonidos internos. Los denominamos internos porque proceden del interior de un personaje, estén o no mediados por la escucha propia del personaje. Se los divide en subjetivos y objetivos, siendo los primeros los que reproducen alguna de las posibilidades de la experiencia auditiva del personaje, mientras que los objetivos provienen del interior del personaje, pero no reflejan lo que está escuchando.

Nuevamente nos encontramos frente a la necesidad de establecer una categorización que va más allá del sonido *in*, del fuera de campo y del *off*. Como señalábamos al comienzo de este capítulo, es imposible localizar la fuente del pensamiento de un personaje y no corresponde pensar que sería un sonido *in* si lo estamos viendo y un sonido fuera de campo si es acusmático. En esta tesis, y siguiendo los planteos de Chion y otros autores como el varias veces citado Altman, el *off* quedará restringido a lo extradiagético y por lo tanto los sonidos internos no podrían ser considerados como sonidos *off*, aunque la terminología corriente confunda estas localizaciones a menudo.

Proponemos entonces hablar de una ubicación principal, que es la de *sonido interno*, y luego pensar en la posibilidad de si son *subjetivos* u *objetivos*. A su vez, nuestro aporte en este sentido radica en la distinción en los tres tipos de sonido interno subjetivo. Planteamos tres posibilidades: los *mentales/imaginarios*, los que reproducen un *punto de escucha de un personaje*, y finalmente, los que reproducen el *estado de la escucha de un personaje*.

### Sonidos internos subjetivos *mentales o imaginarios*

Este es el caso de los sonidos que tienen que ver con la actividad mental de un personaje, sea porque se encuentra pensando, recordando algo, o imaginando una música o un texto. No debe confundirse este tipo de sonido con la voz de un narrador cuando éste toma ‘prestada’ la voz de un personaje. Antes ya señalábamos el caso de *Carlito’s Way* donde el guion plantea deliberadamente la ambigüedad entre voz del narrador y voz interna del personaje, o *Providence*, donde narrador e imaginación del escritor son difíciles de distinguir. En una de las escenas que ilustran la narración que el personaje está imaginando, la voz interior del escritor se ‘sorprende’ por la aparición de un personaje que acude a su imaginación pero que no sería su intención convocarlo a participar del relato –o en todo caso lo estaría haciendo al responder a una motivación inconsciente– y el pensamiento se pregunta “por qué estás aquí”. En este momento nos encontramos con una intervención de este tipo de interno subjetivo.

Probablemente el primer interno subjetivo de tipo mental o imaginario haya sido la lectura de una carta. Ya en el cine clásico nos encontramos con situaciones en las cuales un personaje recibe una carta y se pone a leerla. Esto puede plantearse de muchas

maneras: bien por la lectura en voz alta del personaje que lee, bien por una lectura que recurre a su propia voz interior, o bien la voz de quien redactó la carta reconstruida de alguna manera en la mente de quien lee. Esta licencia poética nos permite entender la intencionalidad y el carácter que el emisor le ha dado a su misiva, más allá de que el que lee pueda o no reconstruir esto de manera cabal. Obviamente que esto no sería viable con la lectura de un anónimo: la recepción de una amenaza –típicamente hecha con recortes de palabras de diarios y revistas– no podría o no debería reconstruirse en la mente de quien la recibe, dado que el personaje no conoce a su potencial agresor. Esto podría constituir un error para el verosímil.

### Cartas

En *El color púrpura* (*The Color Purple*, Steven Spielberg, EEUU, 1985), Celie (Whoopi Goldberg), que lee con dificultad por su crecimiento en un ámbito hostil tanto por la discriminación racial como por el propio maltrato de su marido, reconstruye la relación con su hermana a partir de la lectura de las muchas cartas que ella le había enviado desde África pero que su marido le había escondido. Cuando las encuentra, comienza con su lectura en orden cronológico. La primera de las cartas la comienza a leer en voz alta, lentamente, hasta que en un momento se superpone la voz de la hermana y así comienza la voz a ser imaginada en la mente de Celie. El resto de las cartas serán leídas como internos subjetivos de esta clase.

### Imaginación musical

En *Amadeus* (Milos Forman, EEUU/Reino Unido, 1984), en una de las secuencias finales, Mozart (Tom Hulce) se haya enfermo en cama y le está dictando a Salieri (F. Murray Abraham) partes de su *Misa de Réquiem*. El número que está componiendo es el *Confutatis*. En un momento, Mozart le canta –mientras aclara algunas notas musicales precisas– la frase *Confutatis maledictis flammis acribus addictis* para ser asignadas a los bajos. Salieri escribe y consulta por alguna nota en particular. Una vez terminada la frase, Salieri le entrega la partitura y Mozart lee lo escrito. En ese momento escuchamos como viniendo de su mente la voz de los cantantes bajos en sincronismo con su lectura. Entendemos así que en su mente está imaginando cómo sonaría la música una vez ejecutada.

Pero lo más interesante comienza inmediatamente después. Cuando le dicta lo que cantan los tenores –la parte que estaría superpuesta a la anterior– y con qué instrumentos se doblan, Mozart canta y al unísono escuchamos la voz de los tenores que estarían viniendo de su imaginación. Luego plantea lo que tocan las trompetas y los timbales, y marca en el aire como un director de orquesta, mientras con su voz reproduce los sonidos que harían esos instrumentos. En sincro con esta acción, los espectadores escuchamos trompetas y timbales reales, ejecutando su imaginación. Cuando dicta lo que hacen las cuerdas –un *ostinato*–, Mozart comienza a cantar mientras escuchamos las cuerdas reales superpuestas, para que esto sea continuado por Salieri quien prosigue con el tarareo en simultaneidad con las cuerdas reales.



*Amadeus*. Secuencia final. Mozart dicta un fragmento del *Confutatis* mientras imagina las voces en su cabeza.



*Amadeus*. Secuencia final. Salieri escribe lo que Mozart le dicta. Pronto él también imaginará el sonido del *ostinato* de cuerdas en el mismo fragmento del *Confutatis*. Estamos ante casos de sonido interno subjetivo de tipo mental o imaginario.

El efecto es extraordinario, porque nos plantea, por una parte, cómo opera la mente de un compositor y en qué consiste la audición interna; por otra, nos hace escuchar cómo

brotó la música de su imaginación y cómo sería el resultado final. Esto implica una planificación del diseño de sonido y de la música muy cuidadosa y que no puede realizarse en instancias de posproducción sino desde la preproducción.

En principio, hay que tener en cuenta que en música académica, no se graba la música por separado y se va superponiendo pista a pista como sucede con la música popular. Por lo tanto, hay que contratar a una orquesta, un coro, un director orquestal y uno coral, para que graben fragmento por fragmento, frase por frase, de manera separada –tal como la imaginará el personaje–. Luego hay que proveer a los actores de una copia de esas grabaciones y hacerlos estudiarlas como si fuesen a realizar un playback en un musical. Finalmente, hay dos posibilidades, o bien reproducir la música en el rodaje a través de parlantes, o bien colocarles auriculares a los actores –en los oídos que no se ven en pantalla, y esto es lo que creemos que se ha realizado en este film–, para que vayan escuchando los fragmentos durante el rodaje y canten arriba de ellos, coincidiendo con los cantantes e instrumentos y obteniendo así el necesario sincro labial con la música. El actor podrá o no cantar afinadamente, pero ya se obtendrá un movimiento labial que es coincidente con el exacto fraseo de los cantantes e instrumentos de la música pregrabada. De esta manera, de ser necesario, se trabajará en la posproducción la afinación o se cantará nuevamente, pero ya funcionará como un doblaje típico.

Es claro que para este film, y en particular esta secuencia, hubo un trabajo conjunto entre el director Milos Forman, el sonidista Chris Newman –y probablemente Todd Boekelheide, como *re-recording mixer* y John Nutt como *supervising sound editor*, quienes muchas veces obran como los diseñadores de sonido junto al sonidista principal–, los montajistas Michael Chandler y Nena Danevic, y el director musical Sir Neville Marriner, responsable de las versiones de la música de Mozart que se escuchan en el film. Solo de esta manera puede reconstruirse la imaginación del compositor de esta manera excepcional.

### Casos curiosos de interno subjetivo mental en el cine clásico

A lo largo de la historia ha habido muchos casos interesantes de sonidos internos subjetivos de tipo mental o imaginario. En *Doble vida* (*A Double Life*, George Cukor, EEUU, 1947), un actor (Ronald Colman) que empieza a obsesionarse con los papeles que representa, comienza a escuchar en su cabeza voces que provienen de parlamentos

de las obras en las que ha actuado –en particular *Othello*–. Cuando luego de una representación va a una fiesta, comienzan a mezclarse los sonidos de la fiesta con los de la obra de teatro: la música renacentista parece provenir del piano que toca el pianista que anima la fiesta, las voces de varios personajes parecen reaparecer en las caras de sus amigos y conocidos, unos colgantes de cristal suenan como si fuese un carrillón, etc.

En *Carta a tres esposas* (*Letter to Three Wives*, Joseph Mankiewicz, EEUU, 1949), una de las mujeres que recibe la carta en cuestión, se pone a recordar cosas mientras pasea en un catamarán. Cuando está volviendo al momento presente, se repite en su mente la frase “Is it Brad” una y otra vez, mientras se escucha un sonido repetitivo de motor que empieza a mezclarse con esta frase, como si la frase ahora fuese pronunciada por la máquina.

### Nuevamente: ¿voz interna o narrador?

En *Un milagro para Lorenzo* (*Lorenzo’s Oil*, George Miller, EEUU, 1992), en escena final del film cuando Lorenzo comienza a responder al tratamiento, la voz de la madre que le lee y le cuenta cosas siempre le dice “dile a tu cerebro, que le diga a tu pie, que le diga a su dedo que se mueva” –y cosas por el estilo, estimulando su recuperación psicomotriz–. Siguiendo la misma práctica, la madre le cuenta lo que ha ocurrido ese día y le dice que pronto el podrá hacer cosas como esas cuando su cerebro le diga a su cuerpo que se ponga en marcha. En ese instante comenzamos a escuchar el ‘eco’ de lo dicho por la madre en la voz de un niño –presumiblemente la voz interior de Lorenzo– para luego dejar de escuchar a la madre y pasar directamente a escuchar la voz de Lorenzo, como si se tratase de un sonido interno subjetivo de tipo mental. Sin embargo, esto resulta atractivamente ambiguo, porque la voz del niño parece cerrar su intervención como dirigiéndose a los espectadores y de esta manera convertirse en un narrador. De alguna manera sucede algo similar a lo ya señalado sobre el final de *Psicosis*, solo que en esta ocasión la voz del niño comienza como una clara repetición interior de las palabras de la madre, posicionándolas en su cabeza. Más tarde la voz cobra independencia y parece convertirse en otro narrador confesional.

### Interno subjetivo mental e interacción con lo extradiegético

En *Drácula* (*Bram Stoker’s Dracula*, Francis Ford Coppola, EEUU, 1992), en la secuencia de apertura que transcurre en la época de la caída de Constantinopla, vemos a

Elisabetha (Winona Ryder) –la amada de Vlad (Gary Oldman)– que yace muerta luego de cometer suicidio. Ella ha dejado una carta que Vlad comienza a leer. En un juego fascinante entre lo diegético y lo extradiegético, se escucha la voz de Elisabetha en la mente de Vlad –hablando en rumano o húngaro–, a la vez que se oye también la traducción al inglés –por la propia Winona Ryder que hace las dos voces–. A esto se suma desde la música una letanía –alusiva al alma en pena por causa del suicidio– de una voz femenina, que termina por construir una suerte de responso religioso a partir del trabajo de la mezcla de los sonidos.

### Interno subjetivo mental y sonido *surround*

En *El embajador del miedo* (*The Manchurian Candidate*, Jonathan Demme, EEUU, 2004), se plantea un cruce interesante entre el sonido interno subjetivo de tipo mental y el uso del sonido *surround*. Raymond Shaw (Liev Schreiber) el supuesto héroe de la guerra del Golfo que ahora es candidato a vicepresidente de los Estados Unidos –y que está manejado por su manipuladora madre (Meryl Streep)– ha recibido un lavado de cerebro en su misión en Irak y se le ha implantado un chip que es disparado a partir de cierta forma de decir su nombre. Una vez que esto sucede, el sujeto no recuerda nada y puede realizar cualquier acción que se le comande. En la escena posterior a la que Raymond ha recibido un ultimátum de un senador que empieza a descubrir que detrás de su candidatura hay intereses espurios, su madre comienza a llamarlo lenta y claramente: “Raymond... Sargent Raymond Shaw... Raymond Prentiss Shaw... listen!”. Su nombre comienza a sonar de manera particular y empieza a estar más comprimido, con más intensidad, y distribuido paulatinamente en el *surround*. De esta manera entendemos que algo mental se ha disparado en Raymond Shaw y que el chip se ha activado, en este caso, por la propia voz de su madre. El espectador se percató del cambio en la mente de Shaw a través de los procesos de transformación de la voz y el desplazamiento en los 360° del *surround*.

### Sonidos internos subjetivos de *punto de escucha*

Esta noción de punto de escucha está emparentada con la localización de un punto de escucha independiente del punto de vista de la cámara, pero en este caso no refiere a un

espacio en el cual se ha situado este punto de escucha sino en los propios oídos de un personaje. Dada la presencia de una localización más o menos precisa, y en muchos casos de un soporte de audición –teléfonos, estetoscopios, auriculares– es probablemente el más indicial de los internos subjetivos.

El primero de ellos que ha aparecido en la historia del cine es seguramente el del llamado telefónico: en una escena observamos a un personaje hablando por telefónico; su voz se escucha como sonido *in* o fuera de campo –dependiendo en cada instante de su localización respecto de la cámara–, pero la voz del que habla del otro lado del canal es escuchada en primer plano sonoro porque estamos escuchando tal como lo está captando el personaje a través del auricular. Imaginamos que esto ha comenzado también como una licencia poética, una necesidad narrativa o economía de recursos: si quisiéramos ver el otro lado de la línea, habría que filmar los planos de esa otra escena; o bien el personaje en cuadro debería repetir en voz alta las palabras que le llegan del otro lado. En cualquier caso, lo que opera aquí es la audición de la otra voz a través del oído del personaje que escucha y el espectador percibe lo que el personaje percibe tal como él lo está captando. Este es el caso también de un estetoscopio o cualquier otro instrumento de audición que se reproducirá en primer plano sonoro a los efectos de que los espectadores escuchen de la misma manera que está experimentando el personaje.

Es muy frecuente en el audiovisual contemporáneo que se recurra a personajes que están portando auriculares –de *ipods* o cualquier reproductor de música– y que los espectadores estemos oyendo lo que los personajes oyen. Esto implica que en la mezcla no van a hacerse oír muchos de los sonidos cuyas fuentes están presentes en pantalla, al estar “tapados” o enmascarados por el sonido del dispositivo que porta el personaje.

### Subjetivas visual y sonora coincidentes

En el film *Tesis* (Alejandro Amenábar, España, 1996), la pareja protagónica se encuentra en una escena escuchando música. Cada uno está sentado en una mesa de la cafetería de la universidad y están escuchando música con reproductores portables. Ángela (Ana Torrent) está escuchando música barroca, mientras que Chema (Fele Martínez) está escuchando lo que podría encuadrarse como *hardcore*. En un momento, la cámara realiza una subjetiva de ella y escuchamos casi exclusivamente la música –como la está escuchando ella–, con el único agregado del sonido de unas hojas de cuaderno que ella está pasando con sus manos. Luego el plano se vuelve objetivo y ahora la música se

escucha filtrada y con poca intensidad para dar la pauta de que está ‘escapándose’ tenuemente de los auriculares que porta. Inmediatamente después vemos un plano objetivo de Chema, y también escuchamos débilmente lo que sale por fuera de sus auriculares. Cuando pasamos a una subjetiva de él, la música se escucha a pleno y de manera exclusiva. Ahí comienza un gracioso juego de géneros musicales y sexuales: subjetiva de Chema viendo a Ángela mientras escuchamos lo que él escucha, es decir *hardcore*; corte a subjetiva de Ángela que lo mira a Chema mientras escuchamos la música barroca. Aquí el juego de oposiciones plantea que cuando veo lo que él ve, veo a la chica ‘buena y educada’ pero musicalizada con el rock agresivo; cuando veo lo que ella ve, lo veo al chico ‘reo’ pero acompañado por la música barroca que parece tan ajena a su condición. Esto se repite un par de veces hasta que comienza el diálogo y se sacan los auriculares. Es claro que esto ha sido guionado para justamente realizar este juego a través de los sonidos subjetivos de punto de escucha, ya que no habría forma de realizarlo en posproducción si no se hubiese contado con los planos adecuados, lo cual nos hace pensar interesantemente que los directores están más embebidos de la problemática del diseño de sonido y del sonido como elemento narrativo de lo que a priori podríamos suponer.

#### Pasaje de escucha ‘objetiva’ a subjetiva

En uno de los capítulos de la primera temporada de *Los Simpson*, titulado *El héroe sin cabeza* (*The Telltale Head*, *The Simpsons*, Matt Groening, primera temporada, episodio nro. 8, EEUU, 1990), en el cual Bart Simpson le corta la cabeza a la estatua de Jebediah Springfield (Jeremías Springfield en la versión en castellano), hay un largo *flashback* donde Bart relata lo sucedido ese día. En uno de los momentos se ve que él está yendo a la escuela dominical –el equivalente del catecismo dentro de los protestantes– portando auriculares y escuchando un *walkman*. Marge lo reprende y le plantea a Homer lo mal que se porta su hijo. Homer observa el reproductor de una manera particular porque será la forma en la que podrá escuchar el partido de fútbol americano en el cual él apostó su dinero mientras se encuentre aparentemente escuchando las palabras del reverendo. Cuando esto sucede, la ‘cámara’ nos muestra al reverendo hablando a todos y lo escuchamos de manera objetiva. Pero cuando la ‘cámara’ se acerca a Homer luego de recorrer los rostros lateralmente de otros feligreses, vemos que él tiene puestos los auriculares. Ahí se produce un cambio en el punto de escucha, ya que dejamos de

escuchar objetivamente para pasar a oír lo que Homer está escuchando en la radio, que es el partido de fútbol. El excepcional guion plantea una continuidad entre la última frase del reverendo y lo que continúa diciendo el relator deportivo: el reverendo se queja de que en el día del señor, miles de norteamericanos no están en la casa del señor sino en sus propias casas adorando al falso ídolo que es el fútbol americano, al finalizar la frase exclama “Oh Lord...” y esto es continuado en la transmisión radial por el relator diciendo “*It’s a beautiful Sunday and perfect football weather for this incredible game*”. La continuidad a pesar del cambio del punto de escucha hace parecer que el reverendo está celebrando el buen tiempo para el partido. Mientras Homer escucha el partido –y así lo hacemos los espectadores– se produce un interesante juego con el sincronismo –veremos más adelante la cuestión de la *síncresis*–, haciendo que el parloteo del reverendo que nunca se detiene –aunque no escuchamos– parezca estar relatando el partido en lugar del sermón. Incluso hay deliberadas coincidencias que fueron pensadas desde el guion que refuerzan este juego: en un momento que vemos al reverendo alzar su brazo en alto –como indicando ‘Gloria a Dios’ o ‘Aleluya’–, y en la voz del relator escuchamos: “Es un buen momento para una cerveza Duff, nunca es suficiente cerveza Duff!”, como si el reverendo la celebrara; inmediatamente después el reverendo pide a todos que recen –lo deducimos por las acciones visualmente– y allí el relator nos indica que el equipo de Homer está por dar vuelta el partido que en principio perdía por un margen muy grande; el relator señala que solo queda un tic del reloj y hay un tiro libre, y si convierten ese tiro libre habrán dado vuelta el partido, pero es un tiro de 49 yardas de distancia en contra de la dirección del viento. Esto es acompañado por movimientos de las manos del reverendo que señalan hacia el cielo como si antes rezara para que concreten el tiro libre y ahora advirtiese sobre la dirección del viento. Luego de esto, y dado que su equipo gana finalmente el match, Homer grita y sorprende a todos, volviendo el punto de escucha a ser objetivo.

### *Sonido interno subjetivo y lo siniestro*

En *Carretera perdida* (*Lost Highway*, David Lynch, EEUU, 1997), Lynch aprovecha la cuestión de la confusión con el punto de escucha para construir una perturbadora escena que trabaja sobre lo siniestro. El saxofonista Fred Madison (Bill Pullman), va a una fiesta en la que se topa con un extraño personaje con la cara muy pálida o maquillada de blanco (Robert Blake). Cuando el misterioso personaje se le acerca, la

música y el ambiente de la fiesta se suspenden y el sonido se focaliza en ellos dos –de fondo se percibe una atmósfera densa, de bajas frecuencias y filtrada–. El personaje le dice que ya se conocen, a lo que Fred dice que no cree que sea así. El hombre misterioso redobla la apuesta y le dice que “nos conocimos en su casa, y de hecho, ahora mismo estoy en su casa”. Ante la incrédula mirada de Fred, el hombre le propone que llame a su casa. Fred toma su teléfono, marca su propio número, y ahí del otro lado del teléfono aparece la voz de este hombre diciéndole “le dije que estaba acá”.



*Carretera perdida*. Escena de la fiesta. 0:29:06: El extraño hombre le plantea a Fred que en ese mismo momento se encuentra en su casa.



*Carretera perdida*. Escena de la fiesta. 0:30:36: “Le dije que estaba aquí”. Fred llama a su casa y ante su sorpresa escucha la voz del hombre que tiene ante sí. Lynch juega con los espacios y la ubicación de los sonidos.

Fred se sorprende y le pregunta cómo lo hizo, a lo cual el hombre le dice que le pregunte a su otro yo en el teléfono. La escena termina con las risas del siniestro personaje de un lado y otro del teléfono y luego de que lo saluda y se retira, el ambiente y la música de la fiesta retornan.

## Sonidos internos subjetivos que reproducen el *estado de la escucha*

Este tercer y último caso es el que permite mayor libertad y creatividad al diseñador de sonido. A diferencia del de punto de escucha, donde estamos obligados a reproducir de la manera más clara el dispositivo a través del cual se escucha, aquí se presenta un mayor margen para experimentar diversas posibilidades. Esta construcción más libre y creativa, es lugar del despliegue de estrategias más marcadas y de una clara alteración de la imagen. Su valor añadido es más marcado y se encuentra, por lo tanto, dominado por la *terceridad*. Si bien hay un aspecto indicial por la referencia a una afección o condición particular de la escucha, lo que se busca generalmente es transmitirle al espectador una valoración de ese estado que está aqueja al personaje.

El ‘estado de la escucha’ refiere a alguna situación particular por la que está atravesando el personaje y que afecta a la forma en la que escucha. Esto puede tener que ver con que ha sufrido un trastorno en el oído por una explosión, se plantea hipoacusia o sordera, ha sido drogado y esto afecta su percepción, padece un daño neurológico que le hace oír cosas –que van más allá de su imaginación, no confundiendo esto con lo mental o imaginario–, y que en definitiva representa una alteración para la reproducción de su percepción auditiva.

### Representación del estado de la (no)escucha

Pensemos en dos casos diferentes en los cuales hay presente un personaje hipoacúsico o directamente sordo. Uno es Ludwig van Beethoven en el film *Amada inmortal* (*Immortal Beloved*, Bernard Rose, EEUU/Reino Unido, 1994). El otro es una joven coreana en el film *Babel* (Alejandro González Iñárritu, EEUU/México, 2006). En *Amada inmortal*, Beethoven (Gary Olman) presenta una sordera que no responde a la realidad de estar sordo, sino a una reconstrucción que busca desde el diseño de sonido transmitir al espectador la angustia del compositor que deja de oír y los estímulos se vuelvan más y más elusivos. El diseñador de sonido Nigel Holland construye una especie de ‘cápsula’ sonora en la cual el personaje estaría encerrado. En lugar de suspender el sonido o filtrarlo excesivamente, lo que hace es filtrarlo con un filtro pasabajos –para dar la sensación de distancia como si el sonido estuviese detrás de un muro– y a la vez enmascara los sonidos externos con respiraciones y latidos de corazón –también filtrados–. El resultado es muy interesante ya que lo que vemos es, por ejemplo, al sobrino de Beethoven tocando el piano y lo que oímos es apenas un destello de ese

sonido fuertemente tapado por todas esas frecuencias que lo enmascaran y que evitan llegar a él. De esta manera, el diseñador de sonido hace que el espectador comparta la sensación de Beethoven –que obviamente no fue sordo de nacimiento y que su pérdida fue gradual– en cuanto a la angustia búsqueda del estímulo y su cada vez mayor negación.

En el caso de *Babel*, por el contrario, la sordera de la Chieko (Rinko Kikuchi) es representada por el diseñador de sonido de este film como una completa desaparición del sonido. Acaso sea esta forma de representarla más realista, pero es claro que es menos imaginativa, o al menos, está menos trabajada. Además, solamente entendemos que la chica está sorda cuando vemos a través de una subjetiva visual: solo cuando vemos a través de sus ojos –ella se encuentra en una discoteca– es cuando sus oídos no presentan estímulo alguno y entendemos que no hay audición. En el caso de *Amada inmortal*, la sordera puede plantearse tanto en planos objetivos de Gary Olman como en planos subjetivos, es decir, podemos ver a través de los ojos de Beethoven y escuchar en su condición particular, pero también podemos verlo en el plano y entender que estamos escuchando tal como él lo hace –no dependiendo de una también subjetiva visual para captar su situación de escucha–.

### Aturdimiento y estado de shock

Uno de los sonidos internos que representan el estado de la escucha es sin duda el del aturdimiento en *Rescatando al soldado Ryan*, en la secuencia en la cual el personaje de Tom Hanks durante el desembarco de Normandía recibe una explosión cerca y queda en estado de shock. La cámara se acerca al rostro de Hanks y ahí comienza un leve ralenti, que a la vez determina el cambio de sonido objetivo a interno subjetivo que reproduce el estado de la escucha del personaje. El Capitán Miller comienza a contemplar lo que ocurre a su alrededor manifestándose absorto y como ajeno a la violencia que lo circunda y no consciente del peligro que corre si sigue en esa posición. Spielberg alterna tomas con gran angular y tomas con teleobjetivo, que al sumarse al ralenti y al sonido interno subjetivo producen una sensación de suspensión y distanciamiento. El recurso fue más tarde imitado en diversas oportunidades y es muy eficaz porque el sonido nos hace escuchar de manera filtrada y distorsionada los sonidos de la guerra. Pero es además una forma a través de la cual Spielberg probablemente esté tratando de mostrar la obscenidad de la guerra sin resultar obsceno desde su punto de

vista como narrador. La combinación de lentes, cámara lenta y sonido filtrado y alterado, consiguen un apartamiento del espectador de la sensación de estar frente al tiempo real y así acompañar al Capitán Miller en su contemplación del pandemónium. Uno de los planos muestra a un chico que busca su propio brazo y corre luego de recogerlo entre escombros; unos soldados con lanzallamas se prenden fuego en una imagen dantesca; un joven soldado está llorando asustado amparándose en una estructura metálica. Todo esto resultaría acaso insoportable en tiempo real y con una cámara cercana y tomando con lentes normales. Por eso es muy probable que Spielberg aproveche este recurso de sonido –ejecutado por Gary Rydstrom– para poder mostrar lo casi abyecto sin caer en la abyección de mostración no mediada por algún elemento que amortigüe el impacto.

#### Afecciones neurológicas y acúfenos

En nuestro medio es muy interesante el sonido interno subjetivo que reproduce el estado de la escucha afectada por el daño neurológico que padece el personaje de Ricardo Darín en *El aura*. Antes de cada ataque que padece Esteban Espinosa (Darín) se produce una alteración en su audición que le avisa lo que está por acontecer. Los sonidistas Carlos Abbate y José Luis Díaz construyen un fascinante sonomontaje a partir del cual el personaje va a la vez tomando consciencia de su estado y también de lo inevitable del padecimiento que lo terminará dejando tendido en el suelo. Lo interesante del planteo –además de los propios e indeterminados sonidos empleados–es cómo se borran los límites entre lo diegético y lo extradiegético. Porque si bien puede entenderse directamente como un interno subjetivo de estado de la escucha, también ciertos ruidos como de roturas y quiebres reverberados parecen responder al montaje –a los cortes y cambios de planos– y de esta manera se plantea un refuerzo de esto desde lo extradiegético. Lo que lo hace particular es que es muy difícil determinar hasta dónde lo que escuchamos es lo que experimenta el personaje y desde dónde comienza lo que se localiza de manera extradiegética.



*El aura*. 0:26:20: Esteban Espinosa ante uno de sus ataques neurológicos. El diseño de sonido de Abbate y Díaz recrea el estado de la escucha del personaje en un interesante sonido interno subjetivo, que aparentemente está reforzado por algunos sonidos extradiegéticos.

En el capítulo sobre la sonido y materialidad, hablábamos de la materialidad sonora en los films de Lucrecia Martel. En *La niña santa*, la acción transcurría en un hotel donde se desarrollaba un congreso de otorrinolaringología, centrado en problemas de audición. Ahí se hablaba de los acúfenos, o sonidos ‘fantasma’ producidos por una afección específica. Pero donde estos acúfenos afectan a un personaje es en *La mujer sin cabeza*, al que le dimos relevancia por el tratamiento tímbrico. En un muy interesante juego entre lo que parece afectar a la protagonista y acaso al propio espectador, estos acúfenos pendulan entre el interno subjetivo de estado de la escucha y el sonido *off*.

## 15. SOBRE LA ASIMETRÍA DE LA CÁMARA SUBJETIVA Y EL SONIDO SUBJETIVO

Uno de los problemas semióticos del estudio audiovisual es justamente el de partir de una premisa por la cual las imágenes y los sonidos serían equivalentes o similares en sus cualidades más allá de su especificidad perceptiva. Uno de los hallazgos de esta tesis nos revela –y también la puesta a prueba en las clases que impartimos en las cursadas de las asignaturas de Sonido– que muchas de las condiciones que presentan las imágenes no son aplicables a los sonidos y viceversa.

Tal es el caso de algunas características de los sonidos internos subjetivos en relación a las imágenes subjetivas. En muchos de los sonidos internos subjetivos que planteamos, nos encontramos con la posibilidad de una toma objetiva visual con una subjetiva sonora. Es decir, que mientras vemos al personaje en cuadro, podemos estar

escuchando a través de sus oídos o su mente. En los ejemplos de *Rescatando al soldado Ryan*, en el capítulo de *Los Simpson*, en *Amadeus*, en *Amada inmortal*, en *El aura*, teníamos a los personajes en cuadro –aunque sea por momentos– y el sonido era claramente subjetivo. Solamente en los casos de *Tesis y Babel* nos encontramos con una subjetiva visual y sonora simultánea.

La pregunta que nos hacemos ahora es si podemos pensar en casos donde ocurre lo opuesto, es decir, donde estamos ante una subjetiva visual mientras escuchamos una objetiva sonora: la idea sería ver a través de los ojos de un personaje o punto de vista subjetivo de algo o alguien, mientras escuchamos algo que no se corresponde con los oídos de ese punto de vista. A lo largo de muchos años de investigación, nos hemos encontrado con que este juego es casi imposible, o bien, que para que suceda deben darse situaciones muy particulares. Sin embargo, hemos localizado algunos casos aislados que responden a la inventiva de los realizadores, la presencia de dispositivos –muchas veces registros de cámaras y micrófonos en mano de personajes dentro de la propia ficción–, las que permiten esta curiosa oposición de objetividad sonora con punto de vista subjetivo visual.

En la ya mencionada *Repulsión*, el personaje protagónico encarnado por Catherine Deneuve, Carol, se encuentra en un proceso de enajenación y locura mientras se halla encerrada en el departamento de su hermana mayor y su marido que están de vacaciones en Italia. En una escena, Carol cree estar siendo violada por un extraño. La escena claramente está en su cabeza y Polanski lo plantea a través de no sonorizar nada de la violencia que ella cree estar viviendo mientras solamente los espectadores escuchamos el tic tac del reloj que se halla en la mesita de luz. En dos de los planos se ve parte del cuerpo del violador a través de una subjetiva visual –el punto de vista es el de los ojos de Carol–. Mientras vemos ese plano, el sonido continúa restringido al reloj y es allí donde sucede esta disociación entre subjetiva visual y objetiva sonora. La subjetiva muestra lo que Carol imagina, el sonido lo que realmente está pasando, es decir, nada.

No se trata de plantear si ella está imaginando todo, ya que los sueños o las alucinaciones pueden contarse audiovisualmente ‘en tercera persona’, es decir, como si fuese una sucesión de planos que no necesariamente involucra el uso de subjetivas a pesar de que todo esté en la mente del personaje. Aquí lo que nos importa es la estricta aparición de una subjetiva visual y una subjetiva sonora.

Polanski repite algo similar en un film posterior, *El bebé de Rosemary* (*Rosemary's Baby*, Roman Polanski, EEUU, 1968), cuando en un momento Rosemary (Mia Farrow) cree estar teniendo relaciones sexuales con su marido (John Cassavetes) y en un momento vemos que está siendo poseída por el diablo. En un instante muy breve –y de manera menos contundente que en el caso anterior– vemos los ojos del diablo a través de los ojos de Rosemary manteniéndose el sonido como si se estuviese viviendo la relación con el marido.



*Repulsión*. 0:53:59: Subjetiva visual de Carol (Catherine Deneuve) que es acompañada por la ‘objetiva’ sonora del reloj despertador en la habitación.

En *El proyecto Blair Witch* (*The Blair Witch Project*, Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, EEUU, 1999) se plantea el problema a partir de los dispositivos de filmación. Dos muchachos y una joven están realizando un documental sobre la bruja de Blair en el bosque. Uno de los muchachos desaparece y sus compañeros comienzan a buscarlo. La chica porta una cámara de 16 mm en blanco y negro y no tiene soporte para hacer registro de sonido. El muchacho tiene una cámara de video en color y tiene un micrófono incorporado para captar el sonido. Como lo que estamos viendo siempre son los fragmentos de las filmaciones que realizaron –se supone que en este falso documental finalmente los tres desaparecen, pero sí se encuentra el material que filmaron– siempre estamos viendo lo que ellos ven a través de la cámara, pero solo escuchamos lo que ‘escucha’ una de las cámaras, la que es próxima al muchacho. En la secuencia final, llegan a una casa y se separan para cubrirla en toda su extensión. Por momentos se cruzan, pero la mayoría del tiempo están bastante separados. Esto quiere decir que cuando vemos imágenes en color estamos viendo el punto de vista del muchacho, y cuando vemos imágenes en blanco y negro vemos el punto de vista de la chica. Como solo él tiene micrófono, su voz suena en primer plano y de manera nítida –

haciendo que tengamos punto de vista y escucha coincidente– pero la voz de ella suena siempre distante y reverberada –dada la variable distancia que tiene su voz respecto del micrófono de la otra cámara–. Esto quiere decir que cuando estamos viendo las imágenes en blanco y negro y escuchamos su voz distante, estamos ante una subjetiva visual pero ante un sonido que viene desde otro punto y que genera una curiosa disociación entre lo que se ve y lo que se oye –veo lo que ella ve a través de la cámara pero su propia voz la oigo ajena y a distancia–.

Este tipo de situaciones se repite en otros films donde hay registros con cámaras y micrófonos, como sucede en *Man Bites Dog (C'est arrivé près des chez nous*, Remy Belvaux, André Bonzel, Benoît Poelvoorde, Bélgica, 1992). Un equipo de documentalistas acompaña a un asesino en su violenta rutina. En un momento la cámara registra de cerca a este personaje mientras que el equipo de sonido queda rezagado: ahí nuevamente se produce una interesante tensión entre el punto de vista subjetivo del camarógrafo con un punto de escucha que se aparta de los oídos del realizador.

## 16. SONIDOS INTERNOS OBJETIVOS

Estos sonidos internos refieren a aquellos que provienen del interior de un personaje – podría tratarse también de un objeto– y que no están mediados por la audición del personaje. Tanto en el caso de un personaje como el de un objeto, se trata de un sonido que los espectadores estamos escuchando de manera muy definida y que no puede ser captado de esa manera en el espacio de la escena. Es nuevamente una variante de la localización del punto de escucha, esta vez registrado en el interior del personaje u objeto. El más típico de estos sonidos es el latido del corazón, las palpitations que experimenta un personaje y lógicamente no escucha –aunque las siente en su pecho como una sensación física–. Estas palpitations suelen aparecer en escenas en las cuales participa, por ejemplo, un agente de un escuadrón antibombas que debe desarmar un artefacto explosivo. Mientras lo vemos sudar y tratar de determinar si debe cortar el cable rojo o el amarillo –por decir algo–, asistimos a la escucha de sus latidos del corazón. Estos latidos nada tienen que ver con el interno subjetivo de punto de escucha

de un médico auscultando con un estetoscopio, ya que allí los sonidos son percibidos en tanto y en cuanto el médico esté portando en sus oídos el dispositivo y se decida en el diseño de sonido que estamos oyendo desde esos oídos. Las palpitations las escuchamos eventualmente con las variaciones del caso, dependiendo de si el personaje esté más o menos nervioso, más o menos afectado por la condición de estrés que está atravesando.

### Palpitations

En el film *Expreso de medianoche* (*Midnight Express*, Alan Parker, EEUU, 1978), Billy Hayes (Brad Davis) se encuentra en un baño del aeropuerto de Estambul escondiendo en su abdomen debajo de la ropa dos kilos de hachís que quiere contrabandear a los Estados Unidos adonde se dispone a volver. Ya en la escena del baño escuchamos sus palpitations con relativa baja intensidad y de manera más o menos sostenida. Toma impulso, se pone sus lentes de sol y se encamina hacia el área de migraciones donde lo espera la policía aeroportuaria y el personal de control. Dentro de esa locación muestra su bolso de mano, le preguntan por un *frisbee* –disco para ser arrojado y tratar de que haga una órbita elíptica y regrese al punto de partida– y todo parece distenderse. En ese momento, los latidos siguen igual, pero en un momento, cuando ya se estaba por retirar, uno de los oficiales lo toma de la mano y le pide que se quite los lentes de sol. En el momento que le toma la mano el sonido de las palpitations se eleva en intensidad y sospechamos también una aceleración en su pulso.

Todo esto es escuchado por el espectador en un primer plano sonoro y no es oído por el personaje –que sí está sintiendo la presión y la sensación en su pecho, pero no de manera sonora–. Lo interesante de este ejemplo es la interacción del interno objetivo con los elementos de la puesta sonora: el director y el montajista y también responsable de ideas de diseño de sonido Gerry Hambling –junto a los aportes del mezclador Clive Winter– hace que además de los latidos se escuche el sonido de una turbina de avión que comienza a ponerse en marcha y que va incrementando su frecuencia y su intensidad a medida que se va desarrollando la acción –que también irá creciendo en tensión–. Un poco a la manera del caso de *El padrino* donde los sonidos de trenes se incrementan cuando Michael Corleone está por cometer el asesinato de McCluskey y Sollozzo –secuencia ya tratada en el capítulo I–, los sonidos de los aviones parecen comentar desde su localización en el fuera de campo lo que está aconteciendo, aunque a

la vez podrían pasar desapercibidos al ser perfectamente verosímiles por tratarse de sonidos de turbinas en un aeropuerto.

### Respiraciones

Un caso aparte y que merece un análisis particular es *Noche de brujas* (*Halloween*, John Carpenter, EEUU, 1978). Aquí el asesino enmascarado Michael Myers acecha a una pequeña ciudad de los Estados Unidos, Haddonfield, luego de escapar del hospicio en donde se encontraba internado desde niño luego de cometer un asesinato. Convertido en un monstruo al que nunca le vemos su rostro, lo vemos portar una máscara o bien solamente vemos una parte de su silueta o referencias de su cuerpo. Lo que sí percibimos en todo momento es una respiración muy particular, grave y profunda, que nos indica su presencia en la escena. Este sonido podría encuadrarse dentro los sonidos internos objetivos, ya que la localización de esa respiración que los espectadores percibimos con claridad proviene del rostro de Myers o debajo de su máscara. Los demás personajes no escuchan esta respiración particular que, de manera muy perturbadora, llena los espacios con su presencia invisible. Por momentos no sabemos dónde está escondido, detrás de qué puerta o cortina, pero sabemos que está en la escena porque estamos escuchando su respiración. Los personajes no lo perciben porque justamente tendrían la indicación de su paradero –en algunas escenas esto es más ambiguo, pero es claro en los momentos en que está escondido o cuando se hace pasar por el novio de una chica al que ha asesinado y ahora toma su lugar disfrazándose con una sábana como si fuese un fantasma– y así que el espectador siente la acechanza sin poder determinar la posición concreta de la siniestra máquina de matar.<sup>62</sup>

Algo aproximado también sucede con el astronauta David Bowman (Keir Dullea) en algunas escenas de *2001, odisea del espacio*. Cuando se da cuenta de que la computadora Hal 9000 está tomando decisiones que ponen en riesgo su vida, Bowman se pone el traje

---

<sup>62</sup> Este efecto se destruye si en una mezcla estéreo o surround del film le damos una localización precisa en la imagen estéreo o bien en los 360° del sonido envolvente. Por eso el film gana con su mezcla monoaural original.

espacial y sale de la estación orbital. Dado que la aproximación de Kubrick es prácticamente naturalista –lo que quiere decir que en el espacio exterior al no haber aire no habrá propagación de sonido– las imágenes de Bowman son completamente silentes o bien se establece un sonido interno objetivo, en este caso del traje espacial, lo que nos hace ver a Bowman desde lejos pero escuchamos su respiración en un primer plano sonoro, ya que estamos asistiendo a la escucha dentro del traje –es muy difícil en este ejemplo trazar una cabal diferencia entre interno objetivo y punto de escucha, ya que coinciden–.

## 17. SONIDOS ON THE AIR

Todavía queda un tipo de sonido por discriminar dentro de los sonidos que pueden ubicarse dentro de la diégesis, aunque su comportamiento y tratamiento los conecte con los sonidos extradiegéticos. Se trata de los sonidos ‘en las ondas’ o sonidos *on the air*. Estos sonidos son planteados por Chion en *La audiovisión* (1991[1993: 78-79]) como aquellos sonidos que en principio son sonidos producidos o retransmitidos por algún medio de comunicación o soporte electrónico o digital, y que ven alteradas sus condiciones naturales de propagación. En tal sentido, estos sonidos presentan rasgos fuertemente indiciales, dada la explícita manifestación de un canal. Esto ya se observa en el nonágono semiótico, donde observamos siempre a este tipo de sonido como en un segundo lugar dentro de una tríada.

Debemos realizar una aclaración importante: no se trata de que cualquier sonido producido por un medio determinado sea un sonido *on the air*. Estos lo serán en tanto y en cuanto los percibamos en la escena como una transmisión a la que los parlantes de la sala o nuestros altavoces parezcan estar conectados directamente a ella sin ninguna mediación. Es como si accediésemos a la escucha de una transmisión en sí misma, transmisión que atraviesa todos los espacios sin ocupar físicamente ninguno.

Chion decide llamar a estos sonidos *on the air*, no porque estén propagándose en el aire como cualquier otro sonido, sino porque el nombre remite a la idea de una transmisión: en la radio o en televisión el cartel encendido de *on air* o *on the air* plantea que se está transmitiendo en ese mismo instante y que las ondas están circulando por el

'éter'. Quizá una denominación más apropiada sea justamente la que al pasar menciona Chion como sonidos 'en las ondas', porque allí pone en evidencia el carácter de 'pura' comunicación que tienen como característica principal.

De todas formas, Chion amplía y flexibiliza un poco la noción para hacerla extensiva también a otros sonidos con propagación 'alterada' en el espacio de representación, lo cual puede resultar un tanto confuso respecto de sus límites –cuáles pertenecerían a esta especie y cuáles no–. Pero sí es interesante el planteo en cuanto a aquellos sonidos que circulan de un dispositivo a otro en películas o series en las cuales hay una proliferación de aparatos que podrían estar reproduciéndolos.

### Transmisiones de radio y noticias

En *American Graffiti* (George Lucas, EEUU, 1973), donde también trabaja como sonidista el insigne Walter Murch, asistimos a la mirada sobre una generación de jóvenes norteamericanos que pasan mucho de su tiempo en sus automóviles y escuchando rock y pop en las radios. Los jóvenes van a buscar a sus novias o novios en sus convertibles y mientras tanto van escuchando alguna canción de moda. En muchas escenas del film hay un pasaje de un auto a otro, pero la canción que se estaba escuchando no se interrumpe. Por momentos sale de la radio de un auto, continúa en el "éter" y prosigue en el auto de otro de los jóvenes. Para no interrumpir el flujo de circulación, Murch mezcla a estos sonidos como si estuviesen más allá de esa circulación física y por momentos parecen adquirir un estatus propio, autónomo. Por momentos estos sonidos *on the air* parecen "encarnar" en uno de los elementos de la puesta sonora –la radio de un auto, por ejemplo– y luego continúan desplazándose libremente como si estuviesen encapsulados en sus propias ondas. En un sentido estricto, la escucha de estos sonidos se podría postular como imposible, ya que los oyentes estaríamos captando las ondas hertzianas o interviniendo las llamadas telefónicas como si estuviésemos conectados a dispositivos de interferencia o espías de servicios de inteligencia.

Una de las primeras formas de utilización de este tipo de sonidos es sin duda la transmisión radial o televisiva dentro del propio cine. En un film como *El ciudadano* (*Citizen Kane*, Orson Welles, EEUU, 1941), en la secuencia de apertura observamos el noticiero que se pasa en las funciones de cine. Al comienzo no tenemos en claro la procedencia y localización de este noticiero, pero escuchamos nítidamente una transmisión radial sobre imágenes que ilustran lo que se comenta en las noticias –la

muerte de Charles Foster Kane-. La circulación de las voces radiales, no afectadas por las relaciones y proporciones entre intensidad/distancia/presencia del ambiente –sí presencia del canal, en este caso radial-, nos dan la pauta de que estamos ante un sonido *on the air*, acaso entre los primeros que se han utilizado con tanto protagonismo. Luego de que terminan las noticias, nos damos cuenta de que estamos en realidad en una sala de proyección donde se ha visualizado una versión de prueba de ese noticiero esperando la aprobación editorial. Esto no debe modificar nuestra apreciación inicial, dado que el sonido de esas noticias y la forma en la que las veíamos –como si estuviésemos inmersos en ellas, no desde una posición fija y determinada en la sala de proyección- nos hace percibir que las voces transmitidas parecían dirigirse directamente a nosotros como si tuviésemos una conexión directa con el estudio desde donde se emitían.

De manera similar a *El ciudadano* en la apertura de *JFK* el espectador es invitado a ver un noticiero que da cuenta de la época y donde se reproduce el último discurso de Eisenhower como presidente de los Estados Unidos. La posición de este discurso televisivo visto y oído en el cine podría ser encuadrada como el grado cero del sonido *on the air* que se podía plantear también en el film de Welles.

### Dispositivos de intercomunicación

Recientemente, en el film *Gravedad* (*Gravity*, Alfonso Cuarón, EEUU/ Reino Unido, 2013), se plantea la comunicación entre tres astronautas –por un accidente en la primera secuencia pronto serán solo dos- a través de los dispositivos que tienen en los trajes espaciales. Los astronautas están en la órbita terrestre, fuera del *shuttle*-taxi espacial-, para reparar un satélite. Los diálogos entre los personajes los escuchamos entonces a través de los intercomunicadores, y los espectadores estamos captándolos como si nosotros también tuviésemos uno de esos dispositivos conectados. Esto quiere decir que estamos lógicamente ante sonidos *on the air*. Al sostener toda una larga secuencia en la misma locación se plantea el problema de la monotonía de las comunicaciones radiales, por lo cual el diseño de sonido decide riesgosamente asignarles a estas comunicaciones ciertas variaciones. Por una parte, en el comienzo –el plano inicial nos muestra una panorámica de la órbita terrestre y todavía no vemos en el espacio a la nave, el satélite y a los astronautas- es empiezan a escuchar paulatinamente las transmisiones entre los astronautas y con Houston, que monitorea la misión. La variación de intensidad en comunicaciones radiales es en teoría un error: podría haber interferencias, distorsión,

etc., pero no una variación de intensidad en función de nuestro acercamiento a las fuentes. Por otro lado, las voces que provienen de Houston están paneadas, orientadas hacia un lado, de modo tal de darle un estatus diferente. Estas decisiones son obviamente conscientes en los realizadores y diseñadores de sonido, que en este caso prefieren ‘falsear’ la verdad sonora en pos de evitar la fatiga auditiva de escuchar constantemente transmisiones radiales monótonas y en el mismo plano.

Más tarde en la misma secuencia –cuando los restos de satélites destruidos por un accidente colapsan contra ellos a gran velocidad– la Dra. Stone (Sandra Bullock) queda enganchada a una especie de mástil que gira sin cesar en la órbita. La astronauta gira también de manera descontrolada y la vemos acercarse muy próxima a la cámara en un momento del giro, y alejarse hacia el otro extremo –siempre dentro del cuadro– luego, acción que se repite una y otra vez. ¿Por qué el sonido de su voz cambia de intensidad? Cuando la vemos cerca, sutilmente la intensidad de comunicación se intensifica, como si la fuente –que es una transmisión– también se acercase. Esto puede considerarse un error, como lo planteado en la apertura, pero creemos que responde una vez más a evitar la monotonía de un diseño de sonido que responde, por demás, a un gran realismo –por ejemplo, el impacto de los restos satelitales no produce sonido alguno al chocar contra la nave y el aparato que están reparando–. Para comprobar que esto ha sido considerado, luego que de que la doctora logra estabilizarse y controlar su movimiento, la “cámara” simula ingresar en el traje espacial y pasamos a ver su rostro de manera directa sin mediación del casco. Esto permite por primera vez desde iniciado el film escuchar la voz del personaje de manera directa y cortar por unos instantes con la continuidad de las voces radiales.



*Gravedad*. Secuencia inicial. Todas las voces de los astronautas son casos de sonidos ‘en las ondas’ o sonidos *on the air*.

### Sonido *on the air* en el documental

En documentales es muy frecuente el trabajo con este tipo de sonidos, sobre todo porque permite una gran economía de recursos, pero además una gran eficacia narrativa. Es posible presentar el discurso de un político como una transmisión radial en la que se habla del progreso, las mejoras en la infraestructura, el crecimiento económico, la asistencia social, etc., mientras las imágenes nos muestran personas de muy bajos recursos recogiendo cosas de un basural, niños pidiendo dinero o comida en las calles, ancianos a la deriva sin cuidado ni sustento, etc. Más allá del patetismo o el extremo contraste que proponemos en este ejemplo, es claro que la circulación de la voz se plantea por un canal atravesando toda esa realidad que vemos en el montaje sin que se toquen de manera alguna, y en ello radica la interesante economía de recursos narrativos para el género documental: la simultaneidad de mensajes –uno sonoro, los otros visuales– que evidencian realidades contrastantes entre lo dicho y lo denunciado en pantalla.

En *Bowling for Columbine* (Michael Moore, EEUU, 2002), el documentalista Michael Moore denuncia la cultura de la violencia y el miedo imperante en los Estados Unidos, que lleva a los norteamericanos a comprar armas y a defender los postulados de asociaciones como la Asociación Nacional del Rifle –la *National Rifle Association*, o NRA–. En la secuencia en la que se reconstruye la masacre de la escuela de Columbine, en la que Dylan Klebold y Eric Harris mataron a maestros y compañeros, Moore comienza con imágenes de la escuela vacía –en el presente del relato–, mientras comenzamos a escuchar un sonomontaje que recopila llamados telefónicos de televidentes a estaciones de radio y programas de televisión, que plantean que algo está sucediendo en el Instituto Columbine; las comunicaciones se van tornando cada vez más perturbadoras cuando se empiezan a escuchar voces desde dentro de la escuela que llamaron al 911 y que informan a la policía de lo que está aconteciendo. En el momento en el cual vemos una pantalla dividida en cuatro sectores –cada uno reproduciendo las silentes cámaras de seguridad en donde se divisan a Klebold y a Harris, y se ve cómo tratan de escapar chicos y docentes– escuchamos el escalofriante y heroico testimonio de una profesora que está pidiendo a los chicos que pongan las cabezas debajo de la mesa –en el aula o en la cafetería de la escuela, no queda claro por el testimonio– y que se protejan mientras ella habla con la policía y explica lo que está pasando. De una manera muy interesante Moore –que no puede mostrar directamente la masacre, pero

que quizá no lo haría aun si contara con el material– reconstruye la masacre con la fragmentación de las cámaras y con este potente sonomontaje hecho a base de sonidos *on the air*. En el final de la secuencia invierte la idea: ahora vemos imágenes de profesores fuera de la escuela, padres y otras personas que se han acercado a ver qué es lo que está pasando; pero estas imágenes están planteadas de manera silente, solo acompañadas en breve por la voz del narrador –el propio Michael Moore– que comenta datos sobre la concreción de la masacre y de sus trágicos resultados. Un único elemento estuvo por detrás todo el tiempo de todo este montaje y es la música extradiegética debida a Jeff Gibbs, que le da cohesión a toda la superposición de imágenes y sonidos.

#### Llamadas telefónicas *on the air*

Al final de la ya citada por otras razones secuencia del film *Zodiac*, observamos en pantalla a la pareja que ha sido víctima del ataque del psicópata –el chico está muy herido afuera del auto, la chica yace muerta dentro del habitáculo– mientras un policía explora la escena. A la vez que vemos esto en la imagen asistimos a la escucha del llamado del psicópata a la policía de la ciudad de Vallejo, California –donde transcurre la acción–. Tanto la voz del asesino como la voz de la mujer policía que lo atiende se perciben dentro del canal telefónico, no afectados por ninguna variación en cuanto a intensidad: es como si los espectadores estuviésemos escuchando el llamado desde una tercera posición, como si fuésemos parte de un servicio de inteligencia que está ‘pinchando’ teléfonos. Aquí, claramente, estamos frente a un sonido *on the air*.

Lo curioso e interesante para señalar respecto de estos sonidos *on the air*, es el hecho de que no parecen tener restricciones espaciales y en principio tampoco restricciones temporales, dado que, por ejemplo en la escena mencionada en el párrafo anterior, no sabemos si el psicópata ha llamado a la policía primero y es por ello que ahora hay un policía investigando la escena del crimen. La llamada y las imágenes del policía junto a los jóvenes ocurre de manera simultánea y difícil determinar si están ocurriendo al mismo tiempo –el policía los descubrió porque patrullaba– o si el llamado ocurrió antes y causó la investigación. Esto puede determinar justamente un punto extra de interés para los diseñadores de sonido y para la narración audiovisual en general, la que puede contar con estas cualidades para determinados objetivos en la construcción del relato audiovisual.

### Sonido *on the air* como sonomontaje autónomo

Hay algunos casos extremos donde podríamos llegar a encuadrar, aunque sea muy parcialmente, una localización temporal y espacial de los sonidos *on the air*. Tal podría ser el caso de la secuencia de apertura del film *Contacto* (*Contact*, Robert Zemeckis, EEUU, 1997), con un extraordinario diseño de sonido de Randy Thom. La secuencia comienza con una imagen parcial del planeta Tierra desde la órbita. Mientras vemos esta parte del mundo, se escuchan innumerables transmisiones de radio en simultáneo y con gran confusión. Inmediatamente, la “cámara” comienza a alejarse planteando el que probablemente pretenda ser el *traveling* más largo de la historia del cine, ya que empieza en la órbita terrestre y culmina en los confines del universo (¿des?)conocido. La imagen pasa por la luna, los planetas del sistema solar, sale del sistema y atraviesa la Vía Láctea, luego sale de la galaxia y pasa por un conjunto de galaxias, nebulosas, etc., planteando un alejamiento progresivo hasta que llegamos a regiones probablemente inexploradas que por un juego visual nos llevan a los ojos de una niña que está tratando de comunicarse con alguien o algo usando una radio de onda corta. Mientras la cámara comenzaba a alejarse de la Tierra, el diseño de sonido nos hace escuchar progresivamente transmisiones de radio que se han ido produciendo en el pasado inmediato, luego en un pasado más lejano, hasta que nos alejamos en el espacio y en el tiempo hasta escuchar las primeras transmisiones radiales, las que estarían vagando por una parte del sistema solar –o ya saliendo de él– hasta llegar al silencio. La construcción está hecha a partir de sonidos *on the air*, que estarían parcialmente localizados en el espacio y en el tiempo, aunque de una manera muy acotada, ya que donde se encuentra la ‘cámara’ en ese momento del recorrido es donde estarían esas transmisiones ‘flotando’ en el vacío espacial. La secuencia es muy eficaz porque explica que en los aproximadamente cien años de radio, la humanidad no ha llegado más que a los confines del sistema solar, mientras que la imagen postula una inmensidad del cosmos inabarcable casi para la propia imaginación.

## 18. EL ESPACIO OFF

Dentro de la distribución que proponemos, lo que se encuentra en el *off* es acusmático y extradiegético. Como hemos señalado antes, en la jerga corriente que mayormente desconsidera las problemáticas del sonido y que se centra en la dicotomía visto/no visto, *off* suele ser equivalente tanto a fuera de campo como a lo extradiegético. Aquí sugerimos considerar –como lo hemos desarrollado en todo el capítulo– esta diferencia fundamental entre lo que se encuentra en la diégesis, pero cuya fuente está en el fuera de campo, y lo que no se ve en la pantalla pero tampoco puede radicarse en el mundo narrado.

Ya hemos visto la relevancia de la voz en *off*, o *voice-over*, es decir la voz de un narrador. Pero la pregunta ahora –y a los efectos de completar todas las posibilidades de localización de los sonidos en el espacio de representación– es ¿cuántos otros sonidos pueden ubicarse en el *off*?

### Música de foso (y música de pantalla)

En principio hay una respuesta muy fácil: la música extradiegética. Sea esta originalmente compuesta o preexistente –pero solo audible y dirigida exclusivamente a los espectadores– la música de foso<sup>63</sup>–tal como prefieren llamarla muchos autores, incluido Chion–. En el cine clásico y en el cine moderno –aunque sea con enfoques diversos– la presencia de la música de foso es muy frecuente y su clara orientación hacia el espectador es indiscutible. Films como *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the Wind*, Víctor Fleming, EEUU, 1939), *Vértigo* (Alfred Hitchcock, EEUU, 1958), *Psicosis*, *Nazareno Cruz y el lobo* (Leonardo Favio, Argentina, 1975), o toda la saga de *Star Wars*

---

<sup>63</sup> En inglés este término es el de *pit music*. A veces también se señala como música incidental, pero esta noción estaría limitada a la música extradiegética que *sigue* o *apuntala* los incidentes.

y *El señor de los anillos*, dan cuenta clara del uso de músicas de foso, y de indudable posición extradiegética en el espacio *off*.

Hay también casos de películas que carecen completamente de música de foso, como *Festín diabólico*, *Mientras la ciudad duerme* (*The Asphalt Jungle*, John Huston, EEUU, 1950), *Los pájaros* (*The Birds*, Alfred Hitchcock, EEUU, 1963), *La celebración* (*Festen*, Thomas Vinterberg, Dinamarca, 1998), *Sin lugar para débiles* (*No Country for Old Men*, Joel e Ethan Coen, EEUU, 2007), *Amour* (Michael Haneke, Austria/Francia/Alemania, 2012), *Dos días, una noche* (*Deux jours, une nuit*, Francia/Italia/Bélgica, 2014), *La Ciénaga* (Lucrecia Martel, Argentina/España, 2001), por citar algunas en las que puede haber alguna música diegética pero no hay acompañamiento extradiegético. Lo importante es entender cuándo hay música de foso y que ésta se dirige al espectador, casi siempre reforzando el drama o subrayando situaciones postuladas por la imagen.

La música que está presente en la diégesis es denominada por Chion (1991[1993: 82]) música de pantalla –*musique d'écran*–, y ésta puede ubicarse en diversas localizaciones: puede ser parte del ambiente –en una escena en un boliche–, un elemento de la puesta sonora –la música que sale de la radio o reproductor de un auto–, puede ser in –vemos en el cuadro a alguien cantando y tocando un instrumento–, o fuera de campo –plano del público mientras seguimos escuchando a un intérprete–.

Voz en *off* y música de foso parecen ser los dominantes de los sonidos extradiegéticos. Sin embargo, podemos contar dos posibilidades más: por una parte, los sonidos *off* propiamente dichos, es decir, sonidos extradiegéticos que no son parte de la música. Por otro, con las puntuaciones extradiegéticas.

### Sonidos *off* propiamente dichos

Los sonidos *off* propiamente dichos –decimos propiamente dichos para separarlos del *off* a secas–, son aquellos sonidos que están presentes en la obra y que participan del apuntalamiento de la narración, pero no participando del mundo narrado. En *El silencio de los inocentes* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, EEUU, 1991), en la escena en la que se revela el título de la obra –cuando Clarice (Jodie Foster) le confiesa un episodio de su infancia al Dr. Hannibal Lecter (Anthony Hopkins)– comienza a

escucharse un sonido de viento procesado o sonido electrónico reminiscente del viento –o una combinación de ambos, como un viento modulado–, que resulta alusivo sutilmente al relato del personaje. Clarice señala que en una noche muy fría, mientras se encontraba viviendo con un tío en un rancho en Montana, un ruido extraño la despertó y la hizo ir hacia el exterior. Allí vio cómo desollaban a los corderos, lo que generó en ella la desesperada acción de intentar liberarlos. Como los corderos no escapaban – ignorando su destino–, ella decide tomar uno y lo trata de salvar. Como era una niña, no pudo más que escapar no más de algunos kilómetros del rancho y fue reprendida, y el cordero desollado. En todo momento Clarice señala el frío de la noche, y dado que vemos un primerísimo primer plano de su rostro, estamos en una situación casi íntima. Ella cuenta el relato de una manera emotiva pero contenida, y como si el viento se confundiese con las sibilancias de su voz, el sonido *off* termina de dar un marco de frialdad y de evocación del viento helado a partir de su materialidad.

En *La deuda interna* (Miguel Pereyra, Argentina, 1988), hay un interesante uso del sonido *off* del mar: uno de los alumnos de la escuela de frontera, dice soñar con conocer el mar –la acción transcurre en Jujuy– y en un recorrido de la cámara por una inmensa salina, se escucha el sonido del mar<sup>64</sup>.

En *Asesinos por naturaleza* (*Natural Born Killers*, Oliver Stone, EEUU, 1994), una escena presenta el abuso sexual del padre (Roger Dangerfield) a su hija Mallory (Juliette Lewis), pero todo esto parece negado por el uso del sonido *off* de las risas y aplausos típico de las *sitcoms*.

### Relojes y latidos

Estos ejemplos nos sirven para observar cómo el diseño juega con las fronteras entre lo diegético y lo extradiegético:

En *Corazón satánico*, en muchas secuencias donde el personaje de Harold Angel (Mickey Rourke) está aparentemente poseído u obsesionado por la investigación de

---

<sup>64</sup> Lo poético radica en que en un pasado remoto, donde ahora hay una salina, estaba el océano.

los crímenes, escuchamos un latido de corazón que transita por los distintos planos sin ningún tipo de variación y sin estar anclado a ninguna fuente en particular –no se corresponde con el corazón de nadie en pantalla, si bien Harold Angel está presente en las escenas aunque no en todos los planos–. Aquí el sonido del latido de corazón funciona como en ciertas obras de teatro o puestas de televisión de horror, en las cuales funciona como un efecto de sonido extradiegético<sup>65</sup>.

En *Después de hora* (*After Hours*, Martin Scorsese, EEUU, 1986), la música de Howard Shore incorpora el tic tac de un reloj que por momentos puede escucharse solitariamente –incluso como la falsa referencia de un reloj digital de mesita de luz– y, al margen de por momentos estar incorporado como timbre a la música, en todo caso está siempre localizado en el *off*.

Recientemente en *Dunkerke* (*Dunkirk*, Christopher Nolan, EEUU/Francia/ Holanda, 2017), desde las primeras escenas asistimos a la escucha de un tic tac de reloj que se posiciona en un primer plano sonoro mientras vemos los desplazamientos de los soldados en las calles de un pueblo bombardeado y abandonado. Este sonido plantea el tiempo que les queda a los soldados aliados para llegar a la costa y esperar un rescate ante la emboscada que han planteado los alemanes, y a pesar de su simpleza, es muy interesante su interacción con otros elementos de la puesta sonora y de la música extradiegética que también trabajan sobre la iteración de ese sonido, como si de él brotaran los demás componentes del diseño de sonido y la musicalización.

### Entre el sonido *off* y el sonido interno subjetivo

En esta secuencia, se plantea una curiosa ambigüedad entre sonidos *off* y una particular versión de los sonidos internos subjetivos:

---

<sup>65</sup> Los latidos de corazón pueden por lo tanto ocupar diversas localizaciones en el espacio de representación. Por una parte, pueden ser internos subjetivos de punto de escucha, si se da el caso de un médico que ausculta a un paciente con un estetoscopio; puede ser un sonido interno objetivo cuando se corresponde con el corazón de un personaje que tiene palpitaciones en la escena; podría ser incluso un sonido *in* –en capítulos de la serie de televisión *Dr. House* podríamos encontrarnos con el recorrido virtual de una cámara por el interior del cuerpo de un paciente hasta llegar por vía circulatoria hasta el corazón–; por último, tenemos la posibilidad de que sea un sonido *off*, como explicamos en este apartado.

Luego de la impactante secuencia del desembarco de Normandía, en *Rescatando al soldado Ryan* pasamos a una de las secuencias más cuidadas y bellamente construidas de la filmografía de Spielberg. Comienza con una transición entre la última imagen del desembarco –un plano desde una grúa que se acerca al cuerpo tendido de espaldas de uno de los hermanos Ryan– y el plano de una mujer mirando hacia abajo donde aparenta estar la cámara. En la parte final del acercamiento al soldado muerto, el sonido ambiente se suspende y la imagen es solamente acompañada por la música. Lo mismo ocurre con la imagen de la mujer: en silencio observamos la mirada de la mujer hacia abajo, generando un interesante ‘falso’ *raccord* entre el cuerpo y la mujer. Unos instantes luego, cuando comenzamos a ver los rostros de otras mujeres de manera similar, el sonido ambiente y los elementos de la puesta sonora comienzan a oírse. Se trata de sonidos de máquinas de escribir: un ejército de mujeres está redactando las cartas y certificados de defunción que irán hacia los familiares de los soldados caídos en acción. El *raccord* es interesante porque las dos imágenes silentes nos invitan a conectarlas de una manera diferente: la mujer parece estar viendo de manera directa al cuerpo, en lugar de estar viendo el modelo de carta que tiene que copiar para informar de la muerte de este soldado a sus familiares. A partir de allí observamos a esas mujeres redactando cientos de cartas, mientras una de ellas está detectando que hay tres cartas que van a ir a la misma familia. Pronto sabremos que se trata de tres de los hermanos Ryan que han fallecido en combate, y que el cuarto hermano (Matt Damon) está en Normandía.

Mientras observamos a la mujer recogiendo las distintas cartas dirigidas a la familia Ryan y seguimos viendo a las demás mujeres realizando los certificados, el sonido nos propone una idea fascinante, que oscila entre el sonido *off* y un curioso caso de interno subjetivo. El diseño de sonido propone un sonomontaje de diez voces masculinas diferentes, todas recitando diferentes partes de la supuesta carta modelo que es dirigida a todos los familiares de las víctimas. “Era un gran soldado”, “Su esposo participó de una las operaciones más importantes”, “Estimados Sr. y Sra. X”, y otras frases como esas parecen brotar de dentro de las cartas. En un sentido son sonidos *off*, puesto que no es claro que correspondan al pensamiento o la lectura de nadie. Por otra parte, y dado que esas mujeres conocen las voces de sus superiores –quienes habrían dictado las cartas modelo– no podemos suponer que esas voces provienen de sus mentes. Pero sí podríamos imaginar que así las están imaginando los destinatarios de esas horribles noticias. Quienes reciben esas cartas probablemente querrían creer que la autoridad que las firma se tomó realmente el trabajo de escribirlas y no simplemente dar un modelo y acaso firmar cada ejemplar. Los padres de los soldados desaparecidos estarían quizá imaginando la voz de quien les envió la carta y de esa manera podríamos decir que se trata de un curioso caso de sonido interno subjetivo ‘por venir’ o bien uno que está aconteciendo ahora mismo en otros lugares –los que ya han recibido las cartas que fueron escritas con anterioridad–.

En este ejemplo es interesante pensar de dónde puede haber provenído la idea que disparó este recurso. Si seguimos viendo la secuencia, en una de las escenas siguientes veremos al General Marshall recibiendo la noticia de que la Sra. Ryan estaría pronto recibiendo las tres cartas fatales. En ese momento, los altos mandos que están con él empiezan a discutir si es viable o no ir a rescatar al Ryan, por ahora, sobreviviente. Realizando una suerte de *casting* de voces, Spielberg le asigna el texto con la negativa a un militar que porta una voz desagradable y típica de un Halcón del Pentágono. Las otras voces son agradables, y así también lo es la voz grave y profunda del actor que personifica a Marshall (Harve Presnell). El general le plantea a los demás militares que compartan un momento una carta que él tiene en su despacho, dirigida a una tal Sra. Bixbey de Boston. En esa carta se relata que los cinco hijos de la Sra. Bixbey han muerto en combate y que quizá pueda encontrar algún consuelo en el agradecimiento de la república, y en el hecho de que su participación en la lucha por la libertad ha sido vital para la nación. La carta es firmada por Abraham Lincoln<sup>66</sup>. Desconocemos si la carta es real o imaginada por el guionista Robert Rodat, pero lo que nos interesa es el hecho de que a partir de un momento de la lectura, Marshall deja de lado la carta y prosigue recitando de memoria. Entendemos que la carta ha sido leída por él innumerables veces, hasta dejar una huella. La carta 'reverbera' en su cabeza desde entonces.

¿Y si acaso a partir de esta idea es que el diseño de sonido ha planteado el eco de las otras cartas? La idea de la emanación de las voces puede haber provenído de esta circunstancia planteada en el guion y llevada a cabo en la escena por el actor. No podemos saberlo, pero podemos creer que puede haber sido una buena estrategia de lectura del guion o de la escena por parte del diseñador de sonido.

---

<sup>66</sup> Este es el texto completo de la carta: "Dear Madam: I have been shown in the files of the War Department a statement of the Adjutant-General of Massachusetts that you are the mother of five sons who have died gloriously on the field of battle. I feel how weak and fruitless must be any words of mine which should attempt to beguile you from the grief of a loss so overwhelming. But I cannot refrain from tendering to you the consolation that may be found in the thanks of the Republic they died to save. I pray that our heavenly Father may assuage the anguish of your bereavement, and leave you only the cherished memory of the loved and lost, and the solemn pride that must be yours to have laid so costly a sacrifice upon the altar of freedom. Yours very sincerely and respectfully, Abraham Lincoln."



*Rescatando al soldado Ryan*. Secuencia desembarco de Normandía. 0:27:37: El plano de uno de los hermanos Ryan caído en combate. El sonido se suspende para establecer un raccord visual con el plano siguiente de la mujer mirando hacia abajo el modelo de carta de condolencias.



*Rescatando al soldado Ryan*. 0:28:35: Las mujeres escriben las cartas mientras en el sonido se escucha un sonomontaje con voces militares que reconstruyen los textos que hablan de las muertes y las condolencias. Una de las mujeres descubre que tres cartas serán recibidas por la misma madre.



*Rescatando al soldado Ryan.* 0:32:43: El General George Marshall se entera que hay tres hermanos Ryan fallecidos y que un cuarto estaría vivo.



*Rescatando al soldado Ryan.* 0:34:22: El General Marshall lee una carta en voz alta que fue enviada por Lincoln a una tal Sra. Bixbey de Boston, madre de cinco hijos que murieron en el campo de batalla.



*Rescatando al soldado Ryan.* 0:35:22: El General Marshall deja de leer y continúa recitando de memoria la carta de Lincoln la Sra. Bixbey. Las palabras han quedado grabadas en su cabeza, y esta es la probable fuente en el guion y en la puesta en escena que quizá haya inspirado el sonido de las cartas emanando de las máquinas de escribir de la escena anterior.

### Sonido *off* como proyección del estado mental del personaje

En *Zama* (Lucrecia Martel, Argentina/España, 2017), se recurre en varias oportunidades a una ilusión sonora muy interesante que son los *Shepard tones*. Roger Shepard (1964: 2343-2366) plantea una forma de representar la altura a modo de una hélice o espiral, donde las frecuencias que se encuentran en relación de octava quedan vinculadas verticalmente –como si fuesen los mismos peldaños de una escalera en distintos pisos–. Esto llevó a reflexionar de una manera diferente sobre la forma en que podrían vincularse las distintas alturas tonales y condujo al desarrollo de una famosa ilusión auditiva. Esta ilusión hace que el oyente escuche un constante *glissando* –ascendente o descendente, según sus dos posibilidades–, es decir, un perpetuo ascenso o descenso atravesando todas las frecuencias y que parece no concluir nunca. Esto se realiza a partir de una serie de frecuencias en relación de octava cubriendo todo el registro audible, e iniciando un *glissando* ascendente o descendente. Para hacer que la ilusión sea efectiva, se aplica un filtro de forma gausseana, es decir, una especie de campana que hace que las frecuencias del extremo inferior estén silenciadas y comenzando a subir en frecuencia van apareciendo por *fade in*; en el extremo agudo ocurre lo opuesto, las frecuencias van desapareciendo por *fade out*. Esto hace que solo las frecuencias medias se escuchen plenamente. Dado que el *glissando* es realizado en *loop*, es decir, una vez concluido vuelve a comenzar sin fin, el oyente tiene la sensación de escuchar un perpetuo ascenso o descenso de las frecuencias. La ilusión es muy clara cuando se emplean sinusoides, pero hay intentos de realización con sonidos más complejos, con resultados diversos.

En el film de Martel, cuando Don Diego de Zama (Daniel Giménez Cacho), un corregidor de la corona española en tiempos del Virreinato, siente que su traslado a otra parte siempre se obstaculiza –el argumento se basa en la eterna espera del personaje y su constante frustración por las dilaciones e impedimentos para lograr su anhelo– el diseño de sonido aplica de manera extradiegética este particular sonido-ruido en el límite con el sonido-música. El tipo de *Shepard tone* utilizado es de tipo descendente, y lo que seguramente simboliza es el hundimiento progresivo del personaje. Pero también

simboliza una nueva forma de sugerir la temporalidad, ya que en unos pocos segundos el espectador percibe una proyección de lo eterno, de lo que no tiene fin, aunque su manifestación efectiva sea breve<sup>67</sup>.

### Puntuaciones extradiegéticas

Las puntuaciones extradiegéticas son aquellos subrayados sonoros o musicales más o menos puntuales que las realiza la música de foso o el sonido *off*. Sin embargo, las planteamos como algo separado porque a veces la brevedad de su aparición cuestiona la posibilidad de reconocer con qué se han producido. ¿Es un único acorde que remarca la aparición de un monstruo en una película de terror ‘música’? ¿Es ese acorde de *shock*<sup>68</sup> sonido? Lo que es claro, es que se trata de algo que está realizando una puntuación. Estas pueden ser muy acotadas y puntuales, o bien subrayar un determinado segmento de una escena –volveremos sobre esto en el capítulo 7 al hablar de sonido y montaje–.

En el comienzo de *Corazón salvaje* (*Wild at Heart*, David Lynch, EEUU, 1990), la aparición de las tres palabras del título que van acercándose al frente de la pantalla una a una, está puntuada por un fuerte sonido de golpe comprimido y reverberado. En cambio, en *Terciopelo azul* (*Blue Velvet*, David Lynch, EEUU, 1986), en la secuencia inicial luego de que vemos al hombre caer en el jardín mientras regaba las plantas, la cámara se mueve entre las plantas y arbustos deteniéndose luego de una aparente búsqueda en unos insectos en la tierra. Todo el trayecto de la cámara que nos muestra todo a otra escala –probablemente usando lentes macro– es sonorizado por el diseñador de sonido Alan Splet con una compleja textura formada por ruidos similares a vapores y vientos filtrados, mezclados con sonidos electrónicos modulados. Lynch y Splet de esta manera dejan en claro que lo que estamos viendo tiene un estatus diferente a lo que veníamos observando en la acción y esto será repetido más tarde cuando los sonidos

---

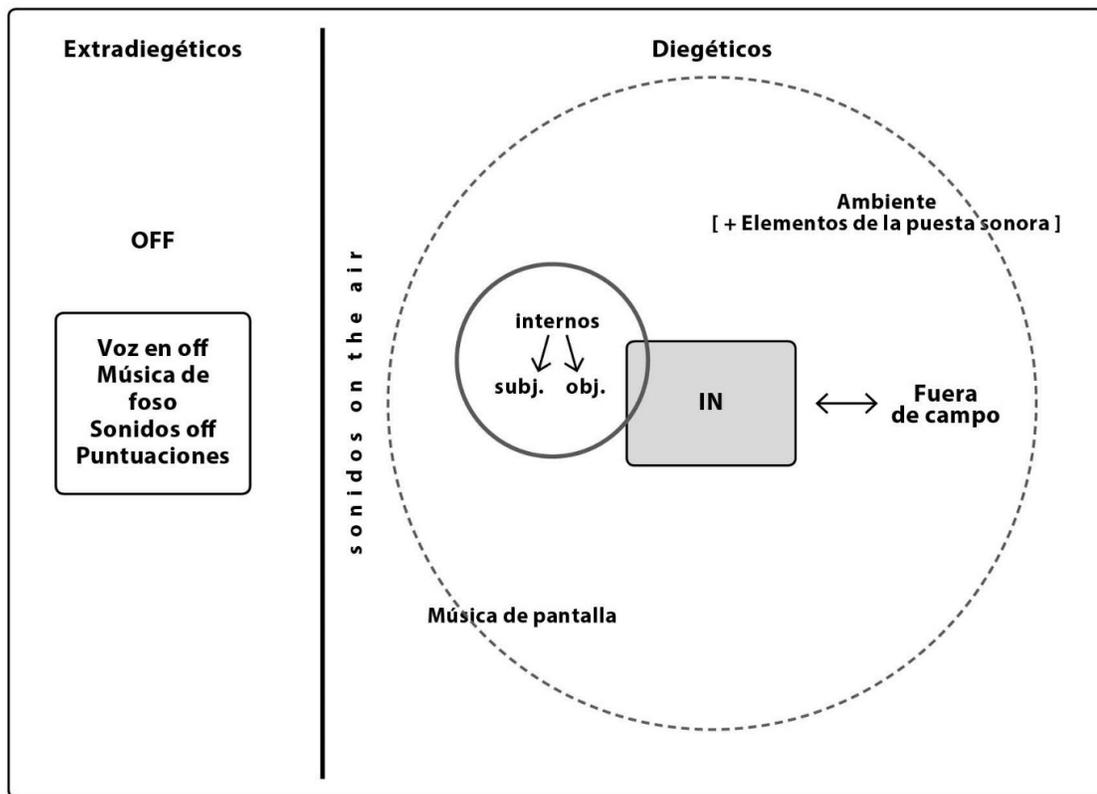
<sup>67</sup> Sobre el uso del *Shepard tone* en Zama sugerimos el artículo "Shepard tones and production of meaning in recent film. Lucrecia Martel's Zama and Christopher Nolan's Dunkirk" (Rapan 2018).

<sup>68</sup> Los norteamericanos suelen hablar de *shock chord* al referirse a estas puntuaciones.

reaparezcan –aunque de manera más breve y acotada– puntuando otros elementos para conectar con estos insectos.

## 19. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LAS LOCALIZACIONES DE LOS SONIDOS

Resumiendo, y como complemento del nonágono que abría este capítulo, proponemos este cuadro que nos deja observar las localizaciones de los sonidos en el espacio de representación audiovisual de una manera gráfica:



**Cuadro 18.** Distribución de los sonidos, según sean diegéticos o extradiegéticos. Dentro de los diegéticos hay que considerar la posibilidad de los sonidos *in* que son extradiegéticos. Los sonidos internos subjetivos se dividirán en mentales/imaginarios, de punto de escucha, y de reproducción del estado de la escucha. La música de pantalla podrá ubicarse en distintos espacios según su incidencia en la narración. Podrá ser *in* si vemos en pantalla a un cantante, podrá estar en el fuera de campo si vemos por un momento al público, será ambiente cuando sea música funcional en una oficina, etc. Los sonidos *on the air* se colocan en una frontera entre los diegético y extradiegético, porque si bien son parte del mundo narrado, son tratados como si fuesen parte del espacio *off*. Los elementos de la puesta sonora corresponden a lo que en la industria son sonidos de *foley* o efectos sonoros. En el espacio *off* se recuadran debajo aquellos sonidos que pueden llegar a ocupar este lugar.

## 20. CASOS COMPLEJOS. LOCALIZACIÓN AMBIGUA DE LAS FUENTES SONORAS EN *ÉRASE UNA VEZ EN AMÉRICA*

Proponemos aquí un análisis detenido de una secuencia de un film de Sergio Leone. La misma se estructura a partir de un juego con la localización de las fuentes y con la orientación de las acciones en el tiempo, lo que nos permite indagar sobre la interacción de tiempo y espacio desde el sonido:

En la magistral película de Sergio Leone *Érase una vez en América* (*Once Upon a Time in America*, Sergio Leone, EEUU, 1984), la secuencia de apertura nos presenta dos desafíos en la localización de las fuentes de sonido. El primero tiene que ver con la ubicación misma de la escucha. La imagen en negro nos deja ver los títulos del film, mientras percibimos una canción –*God Bless America*, de Irving Berlin, cantada por una mujer en un disco de Victrola–de una manera imprecisa y vagamente acompañada por un ambiente de celebración –que no sabemos si es parte de la grabación o acaso de una radio, o bien de una fiesta donde la gente está escuchando la canción–. Este sonido continúa con imagen en negro aun cuando los títulos han concluido; pronto sabremos que se trata no de una imagen negro sino de un cuarto en la oscuridad – que el espectador no ha podido diferenciar–. Se escuchan unos pasos subir unas escaleras mientras la perspectiva de la canción y el ambiente no cambian. Finalmente, escuchamos una puerta que se abre y ahí la imagen revela el cuarto al encenderse la luz: una mujer ha subido las escaleras abandonando la fiesta en un piso inferior, y allí la esperan escondidos unos gánsteres que buscan a David “Noodles” Aaronson (Robert De Niro). Todo esto lo terminamos de comprender cuando la imagen se revela, reconstruyendo así el sentido espacial y temporal que parcialmente deducíamos de lo escuchado.

En la misma secuencia, vemos a Noodles en un fumadero de opio, recostado en una cama entre otros consumidores –atendidos por chinos que les dan agua e intentan relajarlos luego de haber inhalado el opio–. Noodles tiene el periódico del día con él, en el cual observa en la primera plana que en una redada han fallecido tres conocidos gangster–que más tarde sabremos que él aparentemente ha delatado–.



*Érase una vez en América*. 0:07:28: Noodles en el fumadero de opio ve en el diario el reporte de la muerte de los compañeros que ha delatado. Un teléfono irrumpe en su cabeza.

En un momento, escuchamos con claridad y bastante intensidad el sonido de un teléfono, que parece sacar a Noodles de su relax, afectando su cabeza. Luego de esto comienza una sucesión de planos retrospectivos muy peculiar, que van reconstruyendo lo acontecido paso a paso hacia atrás: primero vemos lo que pasó en el día anterior donde se ven los cadáveres de los gangsters –uno de ellos prácticamente irreconocible y los otros muy claramente identificables–, luego una fiesta en la que todos participaban donde se hace un funeral simulado a la llamada Ley seca, y finalmente un plano de un teléfono.

Durante todo este montaje, el sonido de llamado de teléfono no ha dejado de cesar, y ahora creemos encontrar la fuente de este sonido. Ante nuestra sorpresa, lo que vemos es que alguien levanta ese teléfono –luego del plano detalle del teléfono la cámara enfoca a Noodles, ¿el traidor?– y no está atendiendo el llamado sino que lo está realizando.

El sonido de llamado todavía no cesa y es recién en el plano siguiente –un nuevo plano detalle de un teléfono que dice debajo en una placa que es el teléfono del Sargento Halloran– que alguien lo atiende y el sonido se interrumpe.

También se interrumpe la sucesión de imágenes retrospectivas volviendo así a Noodles quien se despierta de su sueño de opio a partir de un sonido interno subjetivo que reconstruye el estado de la escucha de Noodles afectada por lo que ha consumido –pero también por la culpa–.

En esta extraordinaria secuencia de diseño de sonido todo es ambiguo y aparente: comenzamos con un sonido que no sabemos si es *off* o *fuera de campo*; proseguimos con unos pasos cuya perspectiva redefine todo lo anterior localizando ahora la escena como *fuera de campo cercano*; pasamos a Noodles y además de los sonido *in* y ambiente del fumadero de opio comenzamos a escuchar un teléfono que parece *fuera de campo cercano* o bien *interno subjetivo de tipo mental* o *imaginario*; pasamos a la sucesión de *flashbacks* escuchando un teléfono que parece un *fuera de campo extenso* pero que entenderemos que es la prolongación del *interno subjetivo mental* de

Noodles; vemos un plano detalle de un teléfono que parece ser la fuente del sonido *in* ante el cual creemos estar; finalmente tenemos al sonido *in* y cerramos con un nuevo sonido *mental o imaginario* que nos devuelve a Noodles en el fumadero de opio. Todo ha sido pensado y construido en el montaje para el sonido y, como si tuviera Leone muy en claro todas las posibilidades de las ubicaciones de los sonidos, juega con ellas no de manera gratuita, sino en función de plantear la culpa de Noodles que cree que todo se ha desencadenado por su delación.



*Érase una vez en América*. 0:11:10: Observamos un teléfono y cuando vemos que alguien levanta el auricular no se interrumpe el sonido de llamada que se inició momentos atrás. Leone juega con la localización y la naturaleza de este llamado telefónico.



*Érase una vez en América*. 0:11:26: Finalmente vemos que Noodles es el que está haciendo la llamada delatora. De ahí la importancia de la extensión del sonido del llamado más allá de su real duración.

**Recapitulando**, hemos visto cómo la localización de los sonidos en el espacio de representación audiovisual se constituye en un elemento vital –y extraordinariamente complejo– para el despliegue del diseño de sonido. En casos típicos, el sonido audiovisual se restringe a la presencia de diálogos, ambientes verosímiles, y músicas generalmente empáticas –las que intentan producir una respuesta emocional análoga a la producida por la escena–. Aquí observamos cómo esto puede convertirse en algo verdaderamente complejo y cómo incide en la producción de sentido de diversas maneras. Hemos señalado la posibilidad de sonidos *in* –y el caso especial de los *in* extradiegéticos–, todos los tipos de sonido *fuera de campo* –en especial, el uso interesante que puede plantearse con su extensión–, los sonidos *ambiente* y los *elementos de la puesta sonora*, los *internos subjetivos* –en sus tres modalidades: *mentales*, *punto de escucha*, *estado de la escucha*–, los *internos objetivos*, los sonidos *on the air*, y finalmente los sonidos que ocupan el espacio *off* –voz en *off*, música de foso, sonidos *off* propiamente dichos y puntuaciones extradiegéticas–. De cada uno de ellos hemos provisto una gran cantidad de ejemplos y variaciones, y hemos señalado cómo logran transformar la escena y contribuido a la producción de sentido. A su vez, hemos planteado la posibilidad del sonido audiovisual de no sólo localizarse en la escena, sino de manera absoluta a derecha e izquierda del espectador –cuando se trabaja en estéreo– creando una *imagen estéreo*, o bien alrededor del espectador en los 360° de la sala –cuando la mezcla es en alguno de los formatos *surround*–. En este capítulo creemos estar realizando la más exhaustiva reflexión sobre la localización de los sonidos en el espacio de representación, y demostrando las formas en las que estas diferentes ubicaciones pueden contribuir a lo narrativo. Tanto el nonágono semiótico de las localizaciones, como la representación gráfica, pueden contribuir a una reconsideración de sus posibilidades en el diseño de sonido, y, creemos, dentro del diseño audiovisual en general.

## CAPÍTULO 7. Sonido y Montaje

---

### 1. LA IMPOSIBILIDAD DE UNIDADES EQUIVALENTES ENTRE IMAGEN Y SONIDO

Uno de los interesantes problemas que hemos encontrado a lo largo de esta tesis es la de la asimetría entre los significantes visuales y sonoros. En principio, hemos planteado en el capítulo introductorio, al audiovisual como signo, compuesto por imágenes y sonidos. Dentro de nuestro enfoque triádico, la imagen tiende a la *primeridad*, el sonido a la *terceridad*, y en el medio nos encontramos con la interacción actualizante de ambos –la *segundidad*–, la manifestación efectiva que es objeto de la recepción del espectador. Como hemos visto a lo largo de los distintos capítulos, nos encontramos frente a objetos mucho más diferentes de lo que la integración audiovisual supone. Por ejemplo, esto ha sido muy claro cuando observamos las diferencias entre las subjetivas visuales y las subjetivas sonoras –aun cuando se trata supuestamente de operaciones que remiten de manera análoga a un personaje–, o cuando consideramos la diferente incidencia respecto de la percepción de tiempo. Esto también ocurre en la dimensión técnica y tecnológica, ya que la imagen como marco no encuentra un correlato en los parlantes –que no son el marco sonoro de los sonidos–, pero también la imagen tiende a una unidad –podríamos decir que tiende a una disposición monocapa– mientras que los sonidos pueden superponerse en una mezcla de innumerables pistas.

Esta asimetría se vuelve mucho más flagrante si consideramos algo que en el mundo real es hartamente evidente, pero que puede o no tener un correlato en el campo audiovisual: sólo hay sonido cuando hay movimiento, y sólo una pequeña porción del mundo existente se convierte en fuente de sonido alguno.

Si pensamos en un paisaje donde observamos un valle con un lago y montañas, casi nada producirá sonido. Con la excepción del viento, si es su movimiento es el suficiente para provocar sonido, las montañas, el cielo, el sol, las nubes, la vegetación, el agua del lago si no está agitada, no se producirá ningún sonido. Lo que a veces puede resultar ensordecedor y saturado en una ciudad, es en realidad solo una parte de lo que observamos visualmente: los edificios, las casas, nuevamente el cielo, el sol y las nubes,

etc., no producen sonido y es el movimiento de los transeúntes y los vehículos los que son responsables de una presencia sonora. Nos preguntamos si no es esta realidad la que permitió sin mayores problemas la aparición del cine silente/*sordo*. El mundo –y hacia fines del siglo XIX esto era mucho más pronunciado– se presentaba como un marco poblado de significantes visuales y bastante más acotado respecto de los significantes sonoros. ¿Es acaso su ausencia en el primer cine algo que respondía, aunque sea parcialmente, a esta realidad?

No pretendemos contestar esta pregunta, pero sí proponer la cuestión de que sólo hay sonido cuando hay movimiento de una fuente, pero que todo lo demás existente, moviéndose o no, es un significante visual. ¿Es descabellado pensar en un equivalente de la conocida noción de Lévi-Strauss del *significante flotante*? El eminente antropólogo planteaba la asimetría entre todo lo que es *significante* que no necesariamente tiene un *significado*, y en tal sentido habría una parte de los significantes ‘flota’ en el ámbito de la cultura siendo absorbido por manifestaciones que intentan dar una respuesta a lo que no tiene *a priori* explicación. ¿Existe un significante flotante de lo visual respecto de lo sonoro para la *audiovisión*?

### El plano visual y el ‘plano sonoro’

Estas reflexiones nos llevan a pensar en la dificultad de encontrar unidades audiovisuales que respondan de manera idéntica tanto a imagen como a sonido. No existe dentro de lo sonoro una unidad tan clara como el plano en la imagen: el plano. El plano es una unidad conceptual que nos plantea algo que va a ser visto de una determinada manera –en función de un tamaño, ángulo, altura, etc.– y que estará constreñido en el marco de la toma –distancia entre un corte y otro, y que, de mediar movimiento de cámara o desplazamientos puede contener más de un plano–, que le dará así una dimensión temporal precisa. No hay nada parecido a esto dentro de los sonidos. Cuando se habla de que un sonido ‘esté en plano’ en la jerga, se está haciendo referencia a que la captación del micrófono es satisfactoria en función de la distancia del micrófono respecto del actor, el ángulo que ha captado su boca, y el nivel al que el soporte de registro lo está grabando. No se trata de una equivalencia a la noción de plano visual.

Por lo tanto, podemos señalar en concordancia con Chion que el montaje de los sonidos no ha creado una unidad específica como sí lo ha creado el montaje de imágenes (Chion 1991 [1993: 45]). Esto es coincidente también con el planteo de Altman respecto de la heterogeneidad material que plantea lo sonoro respecto de lo visual (Altman 1992: 15-31), lo que hace que no podamos encontrar una unidad que sintetice lo operado en el montaje con las imágenes de manera idéntica a los sonidos.

### Montaje sonoro inaudible o notorio

En el montaje de los sonidos –y siguiendo la lógica multipista que fue dominando la producción desde su invención debida a Les Paul en la década de 1940– los sonidos se superponen y se enmascaran unos a otros, las técnicas permiten editar de manera inaudible diálogos o ruidos sin que notemos las uniones –a través de *fades* de hasta 20 milisegundos, que ‘suavizan’ cualquier corte e inserción–, y el montaje inaudible de los sonidos es una realidad no sólo posible, sino de lo más frecuente. En las imágenes, aun cuando haya sobreimpresiones, los cortes son visualmente evidentes: pueden llegar a ser difíciles de contar, pero es clara la presencia de saltos de tamaño, ángulo, etc., que nos plantean una lógica de continuidad en lo heterogéneo de los planos.

En los sonidos también puede darse la posibilidad de saltos bruscos, pero que responden fuertemente a una lógica visual: si pasamos de un plano general de un personaje hablando desde una posición alejada de la cámara, a un primerísimo primer plano del mismo personaje que continúa con su alocución, la imagen planteará un acercamiento que tendrá su correlato en el cambio de nivel de sonoridad del parlamento. Pero si no vemos las imágenes que le dan sentido a esas discontinuidades, atendiendo solamente a los sonidos, se vuelve incomprensible. Las variaciones notorias entre los niveles que se plantean entre los sonidos de escenas diferentes, responden a una lógica visual que se impone.

A su vez, la construcción de las escenas puede responder a técnicas que intentan invisibilizar los cortes a partir de relaciones de causa y consecuencia –como por ejemplo, pasar de un personaje que gira su cabeza súbitamente a un lado y luego cortar para ver en el otro plano el objeto al que se dirigía su mirada–, y respondiendo a estrategias de continuidad planteadas por cierto uso específico de los *raccords*. Las famosas leyes de los 30°, de los 180°, el cuidado en la dirección de miradas, la

continuidad de iluminación, etc., persiguen una determinada búsqueda de fluidez y sensación de continuidad –continuidad que es una construcción cultural realizada a partir de una serie de estrategias impuestas a partir de ciertos modelos– que nada tiene que ver con su correlato sonoro.

En el sonido audiovisual estamos ante la paradójica doble posibilidad de montaje inaudible, ‘invisible’ de los sonidos en ciertos tramos, y de saltos muy marcados, discontinuidades incluso inesperadas, si solamente atendemos a lo sonoro.

## 2. LÓGICA INTERNA O EXTERNA DEL FLUJO SONORO

Chion denomina *lógica interna del flujo sonoro* (Chion 1991 [1993: 50-51]) a una circulación de los sonidos que parece responder orgánicamente a lo planteado en la escena, a lo experimentado por los personajes, a los sentimientos que parecen emanar de la situación propuesta por la imagen. El sonido así responde a una circulación más o continua o discontinua según los acontecimientos presentados. La *lógica externa*, por el contrario, responde a un tipo de circulación de los sonidos que genera encadenamientos o rupturas que tiene una lógica gobernada no ya por lo que sucede en la escena sino por lo que opera en el montaje desde una macroestructura, o si se quiere una suerte de metamontaje que gobierna operaciones de edición que están por encima de las motivaciones dramáticas o narrativas de la escena.

Dentro de la lógica interna menciona a *Madame de...* (Max Ophuls, Francia/Italia/Reino Unido, 1953), a *La dolce vita* (Federico Fellini, Italia, 1960) y a *Te amaré en silencio* (*Children of a Lesser God*, Randa Haines, 1986). Podemos agregar a muchos films intimistas que hacen que el sonido responda casi exclusivamente a necesidades dramáticas. No debe confundirse esto con la cuestión del tamaño de la producción, el presupuesto o el género, pues hay producciones de bajo coste que pueden justamente utilizar el sonido de una manera muy pronunciada y ‘espasmódica’ para disimular –si se quiere– la economía de recursos propuesta.

Dentro de la lógica externa, señala a *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, EEUU, 1979), *M, el vampiro de Düsseldorf*, *Nouvelle vague* y *Carmen, pasión y muerte*– estos últimos, films que trabajamos en capítulos anteriores–. En *Nouvelle vague*, podemos decir que los sonidos tanto diegéticos como extradiegéticos parecen responder

a una lógica que los gobierna ‘desde afuera’, es decir, respondiendo a un plan que no se deduce desde cada escena. La imbricación de la voz del narrador y la música de Saluzzi en el comienzo, o bien la continuidad del timbre del bandoneón a partir de un tractor que aparece en escena, nos hablan de una estrategia que domina a la totalidad del montaje y no a una necesidad dramática que emanaría de la situación visualizada. En *Carmen, pasión y muerte*, un cuarteto de cuerdas de Beethoven se superpone a la imagen del mar, mientras que el sonido del mar, lo hace sobre una conversación en un cuarto lejano a la costa en donde está un cuarteto de cuerdas está ensayando –que, suponemos, son los ejecutantes del cuarteto que se escucha–; sobre otras imágenes se escucha el sonido del mar y así sucesivamente. El desplazamiento de los significantes sonoros denuncia la presencia de una lógica que está por encima de lo que sucede en la diégesis.

Este es el caso también de los films en los cuales los personajes son ellos mismos manipuladores de imágenes y sonidos, como es el caso de films de ciencia-ficción como *THX 1138*, donde observamos pantallas, transmisiones, en fin, infinidad de excusas para la circulación de ondas hertzianas. Aquí también está la cuestión del bajo presupuesto, ya que el film se hizo con muy pocos recursos y mucha imaginación. De esta manera, Walter Murch trabajó con los sonidos de una manera casi excesiva, superpoblando las imágenes de habitantes sonoros que no nos dejan pensar que estamos ante un mundo tecnológico que, sin los sonidos, se vería crudamente como *low-tech*.

### Efectos unificadores de la disposición de los sonidos

En la mayoría de las manifestaciones audiovisuales, nos encontramos casi siempre ante un uso de la fotografía que tiende hacia la continuidad lumínica, y hacia un uso de la imagen que parece tolerar solamente el sobresalto de los cambios de plano.

Paradójicamente, muchos realizadores que detentan un estilo fotográfico unificado y sin discontinuidades, han sido críticos de la búsqueda de un montaje inaudible de los sonidos –como si hubiese una suerte de sumisión a dictados industriales– o del uso del sonido como factor de apoyo a la continuidad de las imágenes.

Más allá de la discontinuidad que antes señalábamos en la banda sonora –si es que artificial y forzadamente prestamos atención una vez más solamente a los sonidos– el sonido puede contribuir con efectos de enlace, de concatenación y como factor unificador. Uno de los procedimientos más recurrentes es el del *overlapping*, un uso del sonido que desborda los cortes visuales y se solapa anticipándose o encabalgándose

entre planos de una misma escena o bien entre escenas consecutivas. El segundo factor de unidad más frecuente es el del uso del sonido ambiente o sonido-territorio, a veces simplemente una reverberación, o bien un sonido constante que inscribe a planos diversos dentro de un mismo espacio; puede darse el caso también de una música de pantalla que, desde el fuera de campo o de manera acusmática –la música que se escucha en una discoteca, música funcional en un consultorio, etc.– garantiza la integración de los planos, a la manera de la linealización temporal de los planos<sup>69</sup>. Por último, está el uso de la música de foso, que puede plantear una continuidad por sobre planos, escenas, incluso secuencias, y establecer puentes o nexos que la imagen no contempla.

### *Overlappings* como recurso narrativo

Más arriba referíamos a los *overlappings*, ya sean de encabalgamiento –cuando el sonido del plano o escena A se prolonga sobre el plano o escena B– o de anticipación –cuando el sonido de B se anticipa sobre el final de A–. Este es un proceso que atañe al sonido pero que suele ser realizado por el montaje., lo que no quiere decir que en muchas ocasiones lo que se decide anticipar o encabalgarse no responda a decisiones narrativas del director o que se haga a sugerencia del diseñador de sonido. Como hemos ya señalado, las extensiones del fuera de campo son ejecutadas como si fuesen largos *overlappings*, pero esto no puede considerarse sólo como un procedimiento técnico sino narrativo. Es el director ya desde el guion de rodaje o el diseñador de sonido los que plantean su inclusión como recurso.

De todas formas, el propio *overlapping* puede muchas veces convertirse en una estrategia de diseño de sonido o puede incidir sobre la producción de sentido. En los créditos iniciales de muchos films solemos encontrar la anticipación de una música o de algún sonido que simbólicamente puede sintetizar algún aspecto de la obra. En *Apocalipsis ahora*, y sobre pantalla en negro, comenzamos a escuchar un tenue sonido

---

<sup>69</sup> Véase el capítulo 4 donde hablábamos de esto como factor integrador.

extraño que más tarde entenderemos que es el sonido procesado de un helicóptero. Este sonido enrarecido es uno de los factores que permiten a Coppola –y a Walter Murch– introducirnos en el estado de la mente del personaje, Willard (Martin Sheen).

En las primeras escenas de *El talentoso Sr. Ripley* (*The Talented Mr. Ripley*, Anthony Minghella, EEUU, 1999), mientras Tom Ripley (Matt Damon) se está autoinstruyendo en el conocimiento del Jazz, las escenas se van sucediendo como *overlappings* de anticipación. En el momento que él ya siente que ha conseguido un conocimiento acabado sobre el género –que le servirá para capturar el interés de Dickie Greenleaf, a quien tiene que convencer de volver a Nueva York– se produce un corte en imagen y sonido, abandonando los *overlappings* y cambiando el género musical –ahora se escucha un fragmento de *La pasión según San Mateo*, de Johann Sebastian Bach–.

### 3. LA CONVERGENCIA DE SONIDO E IMAGEN: LA SÍNCRISIS

#### La noción de síncrexis en Chion

Como si se tratara de un neologismo a la Lewis Carroll, Michel Chion (1991[1993: 61-67]) construye la noción de *síncrexis* a partir de las palabras sincronismo y síntesis – véase nonágono semiótico de la audiovisión, pág. 94–. El sincronismo puede delimitarse como un mero problema técnico, pues trataría de la forma ajustada o lável a través de la cual ciertos sonidos han sido colocados para ser coincidentes con sus hipotéticas fuentes. El problema técnico deviene un problema perceptivo cuando no sólo estamos frente a la cuestión de la operación dentro del dispositivo, sino además frente a un problema estético.

Para no repetir la cuestión sobre la que el autor ya ha trabajado, proponemos extendernos sobre algunos casos y posibilidades de esa *síncrexis* que se pueden convertir también en recursos del diseño de sonido y que atañen a la vinculación de éste con el montaje.

#### Tipos de síncrexis

A diferencia de lo planteado en *La audiovisión* como un problema teórico general, aquí vamos a tratar de una serie de casos que restringen su incidencia al planteamiento de

casos que articulan el sonido respecto del montaje y que inciden tanto en éste como en las articulaciones de lo propuesto como diseño de sonido.

### El punto de sincronización

Sin duda el caso más claro, el punto de sincronización es esa coincidencia evidente de un acontecimiento puntual en la imagen con un acontecimiento también puntual en el sonido. Esto se vuelve muy interesante cuando en una construcción audiovisual estamos frente a una múltiple coincidencia de sucesos sonoros y visuales.

En la famosa secuencia del asesinato de *Psicosis*, más precisamente en la escena de la ducha, vemos un plano muy curioso que nos plantea una visión desde la pared –de alguna manera rompiendo la llamada ‘cuarta pared’ o forzando el punto de vista como si viésemos a Marion en la ducha desde la perspectiva de los azulejos–para luego acercarse a la cortina y mostrar la silueta de la ‘madre de Norman’ que está por atacar. Cuando abre la cortina, esto es coincidente en un punto de sincronización con la famosa música de Bernard Herrmann que acompaña el intento y la concreción del asesinato.



*Psicosis*. Escena de la ducha. 0:47:01: Mientras Marion se ducha el asesino acecha.



*Psicosis*. 0:47:12: La cámara toma a la madre de Norman. Cuando abra la cortina habrá un punto de sincro entre el ruido de la cortina y el inicio de la música.



*Psicosis*. 0:47: 16: Tema A: con la apertura de la cortina comienza el tema de violines en el extremo agudo y *ff*. [Para detalles sobre la música, véase análisis en pág. 340]

En la misma escena, tenemos un segundo punto de sincronización, el que nos muestra en la imagen el plano detalle de la mano de Marion sobre un azulejo y que comenzará a caer lentamente. Ese plano está en sincro con el cambio de tema musical: mientras que desde la apertura de la cortina escuchábamos el tema A –los violines en el registro agudo tocando breves *glissandi* y produciendo un timbre metálico–, cuando vemos este plano detalle comenzamos a escuchar B –tocado por violonchelos y contrabajos en el extremo grave, con timbres opacos y rugosos–.



*Psicosis*. 0:47:39: Nuevo punto de sincronización. El plano detalle de la mano coincide con el inicio del tema B. La lenta caída de la mano deslizándose sobre los azulejos coincide con la caída en el registro que pasa al extremo grave con violonchelos y contrabajos en lugar de los violines y violas del tema A.

Marion comienza su caída y agonía. Lentamente la vemos desplazarse acompañada por un *tilt down* de la cámara en una construcción claramente simétrica a la del plano antes de abrirse la cortina –cuando ella era tomada desde la perspectiva de los azulejos–.

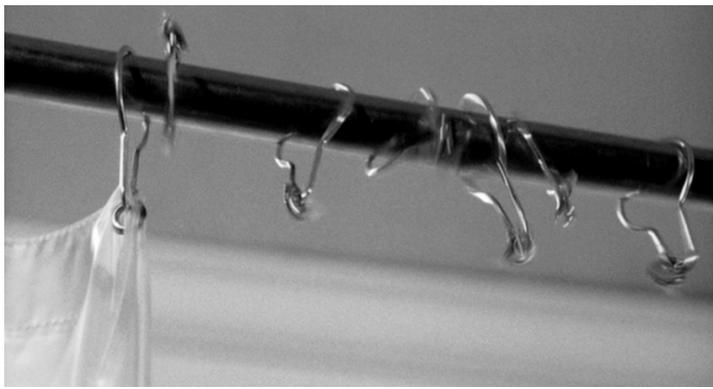


*Psicosis*. 0:48:00: La caída de Marion se detiene. Se dejan de escuchar cambios de altura y se escuchan notas tenidas y repetidas. Esto simboliza la quietud de Marion.

Finalmente, iremos al encuentro del tercer punto de sincronización, que esta vez plantea la coincidencia de extinción de la música, la extinción de la vida de Marion, y la caída del cuerpo y la cortina.



*Psicosis*. 0:48:10: Marion se aferra a la cortina. La música y su vida se están por extinguir.



*Psicosis*. 0:48:12: La caída de la cortina –cae el telón que antes se abrió– y del cuerpo enmascaran el final de la música y se convierten en los sonidos que cierran su intervención.



*Psicosis*. 0:48:14: La caída de la cortina y el cuerpo de Marion constituyen el último sonido de la música de Bernard Herrmann que acompaña la acción. La vida del personaje y la música se extinguen a la vez.

Hay muchas secuencias complejas para señalar respecto de los puntos de sincronización. En la apertura de *Apocalipsis ahora* se plantean numerosos puntos de sincronización, muy interesantes y con superposiciones de eventos sonoros, musicales y visuales. Para más detalle sobre estos puntos de sincronización véase nuestros artículos

"No con un estallido sino con un gemido: fuentes literarias del diseño de sonido en *Apocalypse Now*" (Costantini 2005c) y "The Murch Touch" (Costantini 2003b).

#### Punto de sincronización evitado

Como su nombre lo señala, aquí estamos frente a un advenimiento de un punto de sincronización que finalmente nos es negado. Muchas veces esto tiene que ver con la dificultad para el realizador de mostrar ciertas acciones, por pudor o incluso por la decisión estética de sugerir más que mostrar. Hoy en día es cierto que hay infinidad de films que no tienen ningún problema en mostrar las más horribles vejaciones –incluso constituyen hasta un subgénero del terror que se asemeja a una suerte de pornografía de extrema violencia, siendo la trama la excusa para la sucesión de torturas– pero más allá de eso, evitar ciertas coincidencias entre imágenes y sonidos puede responder a necesidades narrativas, de montaje o diseño de sonido.

En la ya analizada *Psicosis*, observamos en varios planos de la escena de la ducha el cuchillo dirigirse al cuerpo de Marion, pero nunca terminamos de ver la puñalada. Sí escuchamos el sonido de su impacto, por lo cual, estamos ante una sucesión de breves puntos de sincronización evitados. Se prepara la imagen para mostrarnos el filo del cuchillo sobre la carne, pero en su lugar vemos otra cosa, pero sí escuchamos su sonido.



*Psicosis*. 0:47:24: Al comienzo del ataque –durante la primera frase del tema A– Marion logra evadir las puñaladas de su atacante. Cuando se escuchan las puñaladas no se verá la incisión.



*Psicosis*. Con la segunda puñalada se inicia la segunda frase del tema A y la sucesión de puñaladas que sellará el destino de Marion.

En la ya mencionada *JFK*, tenemos un ejemplo bastante claro de este punto de sincronización evitado. En la secuencia de apertura, cuando se está por ver el disparo que impacta sobre la cabeza de John Fitzgerald Kennedy –a partir de la película amateur de 8 mm de Abraham Zapruder– el montaje nos deja ver el seguimiento del auto donde se observa con claridad el rostro de Kennedy de perfil y cuando estamos por ver el impacto, la imagen queda en negro un instante –sobre el cual se escucha el martillado del arma– y luego escuchamos el sonido del disparo sobre un plano de un edificio del cual unas aves salen espantadas. Aquí todo nos llevaba hacia el espantoso momento y el montaje ‘decide’ negarnos la visualización. Más tarde durante el juicio a Clay Shaw –uno de los potenciales conspiradores denunciados y perseguidos por el fiscal Garrison– se realizará el procedimiento opuesto: aquí veremos una y otra vez el impacto, pero será de manera silente –como corresponde a la película muda/*sorda* de Zapruder–.

### La *síncresis amplia*

Volviendo una vez más sobre *Psicosis*, podemos señalar que en el recuerdo de muchos espectadores está la idea de que a cada puñalada recibida por Marion le ha correspondido un ataque de los violines. Si pensamos un momento en lo que se vería y escucharía en una versión semejante, nos daremos cuenta enseguida de que sería algo imposible. La imagen del brazo del asesino se vería como mecánicamente respondiendo a cada nota o inversamente la música parecería estar sonorizando cada accidente visual como si el accionar fuera el de un robot.

¿Por qué ocurre entonces esta asociación en la mente de muchos espectadores? Esto sucede porque se produce una superposición de regularidades: por una parte, tenemos

la sucesión de cuchilladas –sobre todo en la segunda mitad del tema A, cuando Marion ya no puede luchar contra su atacante y recibe una serie de puñaladas que sellarán su destino– que suena de manera bastante regular; en segundo lugar, el montaje también plantea una serie de cortes también regulares –de alguna manera necesarios para realizar los puntos de sincronización evitados– y esto contribuye a la percepción de una suerte de pulso en la imagen; por último, en la música tenemos sí un pulso muy claro –la pieza está escrita en un compás de 3/2– y la marcación de los pulsos es bastante clara a pesar de la progresiva sumatoria de cuerdas y de la adición de disonancias tanto en sucesión como en simultaneidad. Este ritmo casi uniforme es la referencia para nuestra *audiovisión* para estructurar una síntesis de todas las regularidades superpuestas en una sola. Es como si nuestra mente prefiriese pensar en una única gran articulación de todos los elementos al contar con un pulso definido y de gran intensidad que le sirve de basamento.

A esta síntesis la llamamos *síncresis amplia*, la que también se da, aunque de una manera más elemental y menos interesante, cuando estamos ante un doblaje de sincronismo laxo –como ocurre en cierto cine italiano de unas décadas atrás donde los espectadores aceptaban un doblaje no muy preciso y en el cual el proceso se hacía notorio–<sup>70</sup>.

En algunos films de Jean-Luc Godard, como es el caso de *Carmen, pasión y muerte* (*Prénom: Carmen*, Francia, 1983), observamos juegos con la extensión del fuera de

---

<sup>70</sup> Esto no tiene que ver con ningún problema técnico, sino más bien con una costumbre de los actores en el doblaje que no tenían la demanda del público –como ocurría en otras cinematografías– de hacer una sincronización extremadamente ajustada. Esta aproximación al doblaje tiene que ver con una construcción social, no con la competencia de los departamentos técnicos. Cabe recordar que en el período entre guerras mundiales y luego del fin de la Segunda Guerra Mundial, el cine extranjero era mayormente doblado. En algunos países el doblaje –sobre todo en televisión– se ha realizado a partir de un par de voces, en general una masculina y otra femenina, que se repartían los roles y que decían los textos por encima de los diálogos originales, sin esperarse sincronismo alguno. Entre el sincronismo 'perfecto' del ADR (*Automated Dialogue Replacement*) acostumbrado en la industria audiovisual estadounidense, y este tipo de voz superpuesta en países de Europa del Este como por ejemplo, Polonia, las audiencias de distintos países construyeron formas diferentes de tolerar y lidiar con el sincronismo entre voces y personajes.

campo que permiten procedimientos de *síncresis* muy interesantes. Mientras seguimos escuchando tocar al cuarteto de cuerdas que estaba ensayando en una sala, vemos en el mar las olas llegando tenuemente a la orilla, como si cada ola estuviese respondiendo a cada movimiento de los arcos, que también tocan a un pulso bastante lento.

### *Síncresis amplia y contrapunto*

En varios films de Kubrick, encontramos una articulación de la música y la imagen que se sostiene rítmicamente en este fenómeno de la *síncresis amplia*. En la ya mencionada *2001, odisea del espacio*, nos encontramos con unas estaciones espaciales y unos satélites moviéndose lentamente mientras escuchamos el vals de Johann Strauss (hijo) *Danubio azul*. El contrapunto –tema sobre el cual volveremos en el capítulo sobre Música– que se genera parte de la conexión que se establece en la regularidad de los movimientos lentos –y circulares, lo cual es plástica e intelectualmente relevante para vincularse con un vals vienés, que se baila produciendo trazos circulares– y el pulso lento –y luego progresivamente más rápido, al igual que lo articulado en el montaje con las imágenes– de la música.

Lo que termina leyendo el espectador es que las naves y estaciones espaciales parecen danzar al son del vals, y si bien no es solamente la *síncresis amplia* lo que sostiene a esta relación entre imagen y música, es claro que es un elemento esencial como punto de partida para pensar lo demás<sup>71</sup>.

En una violenta escena de *La naranja mecánica*, la pandilla de Alex (Malcolm McDowell) se pone a pelear en un teatro abandonado con otros reos. Esa otra pandilla se encontraba intentando violar a una joven sobre el escenario, lo que es interrumpido por Alex y los ‘drugos’. Todo esto ocurre al son de la Obertura de *La gazza ladra*, de Gioacchino Rossini, y el montaje claramente se realiza sobre la música para poder

---

<sup>71</sup> Sobre la cuestión del contrapunto audiovisual y en particular la noción de *contrapunto didáctico*, sugerimos la lectura de *Le Son au Cinéma* del propio Chion (Chion 1985), y nuestro artículo "The Dense Clarity of Didactic Counterpoint"(Costantini 2005).

establecer vínculos rítmicos y correspondencias más o menos aproximadas entre la sintaxis musical y la sintaxis de la imagen. No se trata obviamente de que cada pulso de la música le corresponda un corte, sino que las regularidades que se presentan en música y en montaje –más los correspondientes *accelerando*– se terminan de conectar por *síncresis* amplia. Y esto vuelve a la construcción incluso más interesante que aquellas que tienen una vinculación más rígida.

### Las puntuaciones: diegéticas y extradiegéticas

En este capítulo anterior al hablar del espacio *off* hablábamos de las puntuaciones extradiegéticas. Esto también constituye un caso de *síncresis*, ya que tenemos una suerte de subrayado donde a cada accidente visual le corresponde un ‘eco’ sonoro o musical. En algunos casos de estas puntuaciones la *síncresis* funciona tan fuertemente que no notamos la naturaleza de lo que se ha hecho corresponder.

En el comienzo de *12 monos* (*12 Monkeys*, Terry Gilliam, EEUU, 1995) observamos en pantalla unas letras verdes típicas de computadoras de vieja data. Los caracteres van apareciendo uno a uno en pantalla y a cada uno de ellos le corresponde un sonido de tecla de máquina de escribir. La *síncresis* que plantea la puntuación se impone por encima del reconocimiento que podemos hacer inmediato del conflicto entre las fuentes. Pareciera que en tanto y en cuanto los acontecimientos estén claramente sincronizados, no importa demasiado si se trata de elementos heterogéneos.

En cuanto a las puntuaciones diegéticas, es frecuente que justamente los soportes informáticos y cualquier dispositivo tecnológico esté plagado de sonidos electrónicos o mecánicos que son disparados por el accionar de ese hardware o software. En películas de ciencia ficción donde proliferan los aparatos y armas de supuesta gran sofisticación nos encontramos frecuentemente que cada accionar sobre cada elemento tiene un correspondiente sonido –que ha dado lugar muchas veces a las parodias por el exceso que a veces detentan estas aproximaciones al diseño de sonido–. Films como la saga de *Transformers*, o las sagas de *Alien* o *Depredador*, por citar algunos, nos presentan frecuentemente infinidad de aparatos que no se privan de producir una increíble cantidad de sonidos específicos.

En el caso del software también estas puntuaciones también aparecen: cada ventana de *download* de alguna información nos muestra un progreso de la descarga y la barra que se va desplazando conforme al proceso también tiene una sonorización que puntúa

la típicamente silenciosa operación en nuestra realidad cotidiana –¿alguien toleraría la extrema sonorización de los programas de computación que vemos en las películas?–. La necesidad de subrayar lo que es extraordinario –como los dispositivos tecnológicos en la ciencia–ficción– y lo que requiere de un ‘relieve’ sonoro por su existencia en la pantalla de un ordenador, hace que los diseñadores de sonido hagan frecuentemente uso y abuso de sus herramientas a la mano para crear infinidad de sonidos<sup>72</sup>.

#### 4. MONTAJE Y RACCORDS TEMPORALES

En montaje es clara la aplicación del término *raccord*. De alguna manera podríamos decir que *raccord* es toda forma de continuidad y/o discontinuidad que se da entre dos planos. Los *raccords* más usuales tienen que ver con la articulación del espacio en el montaje, a partir de la dirección de miradas, de la dirección de movimiento, y de la posición de los personajes y objetos; también con el tiempo, en cuanto a la ilusión de presencia de un tiempo lineal, de elipsis y de retrocesos; por último, los *raccords* técnicos, en cuanto a la buena continuidad de luz, color, sonido.

La continuidad de sonido se logra a partir de diversos procedimientos, algunos en rodaje –como la grabación de silencio en el set o en la locación, también llamado a veces silencio de *raccord*–, otros en posproducción y sobre todo en la instancia de mezcla. Pero más allá de estas cuestiones eminentemente técnicas, proponemos aquí pensar en

---

<sup>72</sup> El riesgo que se corre con estas sonorizaciones tiene que ver con la fatiga auditiva que a veces producen; pero también con la tecnología de síntesis y de efectos disponible en un momento, que puede hacer ‘fechar’ demasiado al film en el cual operan. Es muy difícil traspasar el estado de los materiales si se trata de sonidos tecnológicos. La originalidad del trabajo del diseñador de sonido debe ser muy grande para escapar a “sonar al año de realización”. Si hoy escuchamos la banda sonora de un film como *El planeta desconocido* (*Forbidden Planet*, Fred Wilcox, EE.UU, 1956), nos suena fuertemente no a futuro sino a música electroacústica de los años ‘50. Es decir, nos suena a un ‘futuro ya pasado de moda’ o en todo caso a un ‘retrofuturismo’.

*raccords* sonoros donde el sonido de dos planos establece algún tipo de continuidad que va más allá de la búsqueda de prolijidad y de un flujo audiovisual sin sobresaltos.

### *Raccord* sonoro: simultaneidad temporal

En la ya analizada secuencia de apertura de *M, el vampiro de Düsseldorf*, nos encontramos con un plano detalle de un reloj cucú en la casa de Elsie Beckmann, en el cual observamos que el reloj da la hora. Superpuesto a ese plano escuchamos el sonido de las campanadas de la iglesia que nos indica que ese plano y el plano siguiente están aconteciendo al mismo tiempo. No sabemos si la superposición es ya una muy temprana manifestación de un *overlapping*, o si la proximidad de la iglesia con la casa hace que el sonido se manifieste ‘naturalmente’ de esa manera. Pero, aun así, es muy interesante la estrategia utilizada por Fritz Lang para indicar la simultaneidad de las acciones –y eventualmente la cercanía de los espacios–.

### *Flashbacks* sonoros

El *flashback* sonoro, constituye uno de los puntos interesantes para establecer una funcionalidad del sonido y de la música respecto del manejo la temporalidad dentro de la narración cinematográfica. Ninguna de las diferencias entre los tipos de *flashback* o *flashforward* visuales o audiovisuales –es decir, aquellos que involucran quizá al sonido pero que no son solamente sonoros– afecta profundamente al uso del sonido como medio del salto temporal: sólo es necesario que se haya establecido una diferencia perceptiva respecto de la ubicación temporal de la imagen –presente– en oposición al sonido que hace audible lo sucedido en un momento del pasado de la narración.

### *Flashback* sonoro como explicación de lo sucedido

Acaso sea *Henry, retrato de un asesino* (*Henry, Portrait of a Serial Killer*, John Mc Naughton, EEUU, 1986) uno de los empleos más interesantes de este recurso audiovisual: en la secuencia que abre el film, la lógica que regula la utilización del sonido consiste en diferenciar un conjunto de sonidos de los restantes de la imagen –los referenciales, es decir, aquellos que corresponden a un objeto que se muestra en pantalla

o que se halla en un fuera de campo–; esos sonidos diferenciados no son otros que los que no corresponden al tiempo presente de la narración y se encuentran transformados por una serie de procesos técnicos tales como el uso excesivo de la reverberación o del eco múltiple que, por contraste de tratamiento, generan una diferente lectura dentro de la imagen.

En dicha secuencia, se observa el deambular de Henry con su auto y sus esporádicas detenciones en bares, farmacias y demás lugares de una ciudad; entre estas imágenes, se insertan otras correspondientes a los cadáveres que va dejando Henry en su siniestro derrotero psicopático: la escena del crimen es observada como un resultado sin conocer ni ver cuál ha sido el *modus operandi* del personaje: es el sonido el que se ocupa de explicarlo. Para poder mostrar una violencia extrema sin herir la sensibilidad del espectador medio –cabe señalar que si bien la producción es independiente, el tratamiento de la narración inserta al film dentro de ciertos márgenes de convencionalidad más allá de la insoportable violencia mostrada o sugerida por la cámara– Mc Naughton recurre a un doble juego: por una parte, dispone los elementos del encuadre de manera tal que el espectador se pregunte cómo es que las cosas han sucedido –en una de las escenas se observa a una mujer sentada que tiene una botella rota incrustada en su rostro, acción de casi imposible realización en tiempo real–; por otra, hace que el sonido ‘explique’ lo que se está observando a través de los ruidos que produjeron dichas acciones –en el caso de la mujer, se escuchan sus gritos a la vez que el ruido del vidrio que se rompe luego de un violentísimo golpe, presuntamente sobre su cara–. Para establecer la diferencia temporal, el director hace que la cámara muestre algún elemento del cuadro que produzca un sonido referencial cuya ‘normalidad’ –es decir, su ausencia de tratamiento tímbrico– no presente dificultad alguna para fijar la correspondencia con su imagen. En este caso, se trata de un teléfono que se halla en el comienzo del *traveling* lateral que culminará con la imagen de la mujer asesinada: este teléfono suena dentro de los índices acusmáticos que el espectador reconoce por una convencionalidad no puesta en juego; asimismo, como sonido *anempático*, manifiesta una dinámica que se opone a la congelada imagen de la mujer y genera una instancia de suspenso por cuanto la atención del espectador reparará en la ausencia de otro/s personajes/s en la escena y tendrá inevitablemente que recurrir a una instancia ajena a ese presente para explicarse de dónde provienen los sonidos que escucha que no corresponden a ese teléfono. Mientras esto genera la sensación de tiempo presente,

comienzan a aparecer, enmascarados por ecos y reverberaciones, los sonidos que corresponden a la parte del encuadre que muestra el resultado de la acción de Henry, esto es, lo que hizo para asesinar a la mujer que el espectador ve inmóvilmente vejada en el centro de la pantalla.

De esta manera, logra presentar dentro del marco del género *thriller* acciones que, de ser mostradas en tiempo real, se inscribirían en el *gore* o directamente en el *trash*. Cabe señalar que este recurso no encuentra una justificación para su uso en función de los límites planteados por el género: más bien el realizador opta por hacer presente al tiempo de una manera más consciente y compleja para el espectador, ya que se lo obliga a efectuar una recomposición de lo que está percibiendo y organizar la nueva relación de temporalidad entre la imagen y el sonido.



*Henry, retrato de un asesino serial.* Secuencia inicial. Una de las escenas en las que vemos lo que ha hecho Henry y que reconstruimos a través de un *flashback* sonoro.

### *Flashback* sonoro como recuerdo

En *Corazón satánico*, cuando analizábamos la secuencia del auto, hablábamos de unos pensamientos que asaltaban al detective Harold Angel (Mickey Rourke) y que referían a algunas frases que le había dicho el misterioso Louis Cypher (Robert De Niro). Esto podría considerarse tanto como sonidos internos subjetivos –que actualizan en el pensamiento esas palabras– o bien un *flashback* sonoro que corresponde a fragmentos de la escena de la conversación y que no serían necesariamente experimentados por la mente de Angel.

### *Flashback* sonoro en el límite con el *overlapping*

En el final de *El talentoso Sr. Ripley*, entre las dos últimas escenas se produce un largo *overlapping* de encabalgamiento que podría considerarse también como un *flashback* sonoro: Tom se encuentra en el camarote con Peter Smith-Kingsley (Jack Davenport) y en un momento le pide que le diga cosas buenas sobre Tom Ripley. Peter está recostado en la cama dándole las espaldas a Tom que se prepara para asesinarlo con una bufanda que usará como soga para ahorcarlo. Antes de ver el asesinato, pasamos a la última escena en la cual lo vemos a Tom en su camarote. El sonido de la escena anterior no ha concluido y prosigue durante un largo rato. Allí volvemos a ver un *traveling* de 180° –un *flashforward* ‘visual’ que abría el film– sobre el cual escuchamos la voz de Peter interrumpida por el ataque de Tom. A partir de ahí los sonidos son los guturales de Peter que está siendo asfixiado por Tom.

Si bien todo esto podría pensarse como un largo *overlapping*, la idea es partir de las palabras agradables de Peter como un simple encabalgamiento, pero su prolongación puede hacer que a partir del momento que estamos ante los sonidos del asesinato se constituya en un *flashback* sonoro de lo acontecido tiempo atrás. No sabemos cuánto ha transcurrido entre el asesinato y su retorno al camarote. ¿Ha vuelto al mismo camarote o tenían camarotes separados? ¿Ha arrojado el cuerpo al mar y por eso su retorno? No importan demasiado estas cuestiones, pero son relevantes para el tiempo que ha transcurrido durante la elipsis. El sonido conecta las dos escenas como si fueran contiguas, pero las acciones podrían haber tomado más tiempo. En tal sentido, el sonido del asesinato puede ser pensado en nuestra recepción como un *flashback* sonoro, y de alguna manera, haber desatendido al *overlapping* que le dio origen.



*El talentoso Sr. Ripley*. Secuencia final, penúltima escena. Tom Ripley a punto de matar a su amante, Peter.



*El talentoso Sr. Ripley*. Secuencia final, última escena. Ripley en el *traveling* de 180° final sobre el cual se oye el *flashback* sonoro –o un largo *overlapping*– del asesinato de Peter.

### *Flashforwards* sonoros

Los *flashforwards* sonoros son un poco más difíciles de detectar –acaso también lo sean los audiovisuales– ya que implican percibir un sonido en un determinado momento y recordarlo cuando se repita. En el citado caso de *Hannibal*, el sonido de las monedas que oímos en los créditos es un ejemplo válido aunque muy sutil y breve.

En *Corazón satánico*, en la secuencia de títulos, cuando vemos el primer cuadro –el nombre de los productores– escuchamos con muy poca intensidad –pero con bastante reverberación– una voz que susurra “Johnny”. Esto se repite al ver en los títulos el nombre del actor Mickey Rourke. Más tarde en el film, una vez que Harold Angel ha visitado al médico que ayudó a ocultar en un hospicio a Johnny Favorite, lo vemos

caminar por los alrededores de una iglesia y allí volvemos a escuchar en dos oportunidades la voz susurrante que parece dirigirse a él –“Johnny”– y en una la voz susurra “Harry”. Ese “Johnny” que escuchábamos en la apertura constituye un *flashforward* sonoro, solo que es poco probable que el espectador lo recuerde cuando lo vuelve a escuchar en esa escena –aunque no es una escena tan distante de los títulos–.

### *Raccords* sonoros como factor de continuidad

En *El color púrpura* –que ya citamos al hablar del sonido interno subjetivo– nos encontramos con interesantes casos de *raccord* sonoro. En la misma secuencia de la lectura de las cartas, Celie (Whoopi Goldberg) imagina en su mente la voz de su hermana contándole lo que acontece en África, donde se encuentra como misionera. En un momento, la lectura se interrumpe en el momento exacto donde el texto está por decir “querida Celie”, pero en lugar de escuchar Celie dicho por la voz de la redactora de la carta, oímos el nombre por parte del marido de Celie (Danny Glover) que es el que hace que ella deje de leer y vuelva a los quehaceres domésticos.

Muy similar es el caso en el mismo episodio de *Los Simpson* que analizamos en el capítulo 6 el reverendo está señalando con horror que millones de norteamericanos en lugar de estar en la casa del señor están en sus propias casas “idolatrando al falso ídolo, el fútbol profesional, Oh Señor...” “es un hermoso domingo y perfecto estado del tiempo para este increíble partido”, irrumpe el relator deportivo al pasar del sonido objetivo de la escena al interno subjetivo de Homer Simpson que está siguiendo el match en lugar de prestar atención a las palabras del religioso. De esta manera lo que escucha el espectador es una continuidad que parece decir “Oh Señor es un hermoso domingo y perfecto estado del tiempo para este increíble partido”, contradiciendo las intenciones del reverendo. Esto ya lo habíamos analizado por la cuestión del punto de escucha subjetivo de Homer, pero ahora podemos señalar con más precisión dos cosas más. Por una parte, la presencia de este *raccord* sonoro –ya buscado evidentemente por el guion– y por otra la recurrencia a la *síncresis* amplia, a través de la cual tenemos la sensación de que es el reverendo el que está transmitiendo el partido de fútbol –por la coincidencia de las continuas de él y del relator deportivo–.

## Raccord aparente y sustitución sonora

En *Gatica, el mono* (Leonardo Favio, Argentina, 1993) hay una escena en la cual se observa en *ralenti* una pelea de box. Cuando termina el round, se escucha la campana, solo que en esta ocasión en lugar de tratarse de una campana típica del ring se trata de una campana de iglesia que inicia una serie de campanadas. El espectador acepta en principio la irrupción de esta campana como el esperable sonido que clausura un round. Pero recién cuando comiencen a sucederse las demás campanadas se dará cuenta de la variación tímbrica. Y a partir de allí se produce un interesante juego entre lo que se ve y lo que se escucha. Luego de las campanadas prosiguen palabras en latín de un sacerdote en una ceremonia, mientras seguimos viendo las imágenes de la pelea, ahora reinterpretándolas a la luz de esta presencia sonora ajena: el agua que es arrojada por el *corner man* o *second* al boxeador es ahora vista como agua bendita; el protector bucal que es retirado de la boca –y más tarde reinsertado– como una excomunión y comunión; los insultos que profiere uno de los boxeadores entran en interesante conflicto con las palabras sagradas; los boxeadores ya no son sólo boxeadores sino manifestaciones de un *agnus dei*... y todo comenzó con un simple juego de *raccord* y de sustitución de sonidos!

**Recapitulando**, hemos reflexionado sobre el problema de las unidades del montaje de las imágenes y de los sonidos, y la imposibilidad de encontrar una correspondencia estricta. A su vez, vimos cómo existen diversas lógicas de organización del flujo sonoro y cómo estas aproximaciones establecen diferentes vínculos con las imágenes. También, hemos observado la forma en la que el sonido participa efectivamente del montaje, en principio a partir de la noción de *síncresis* postulada por Chion, y sobre todo, por la articulación de los puntos de sincronización, que establecen coincidencias en el montaje que van más allá de la mera sincronización técnica, y que buscan articulaciones narrativas y de índole estética. Hemos explorado también algunas formas de articulación de la música con el montaje –sobre todo en el famoso caso del film *Psicosis* con la música de Bernard Herrmann– y otros recursos de montaje como el *overlapping*. Por último, hemos propuesto la consideración de versiones sonoras de otras figuras del montaje de las imágenes, como el *flashback*, el *flashforward* y los diferentes tipos de *raccord*.

## CAPÍTULO 8. MÚSICA EN LA AUDIOVISIÓN

---

Como hemos señalado en el apartado "Sobre el lugar de la música en esta tesis", la Música merecería una tesis propia. A su vez, como decíamos allí, es un tipo de sonido que no es diseñable de la misma manera que el sonido-ruido, que es el centro de muchas de las operaciones de diseño que vimos a lo largo de la tesis. El sonido-palabra, como también vimos en los apartados introductorios y en los capítulos 4, 5 y 6, también es un objeto sonoro particular, y lo hemos tratado desde todos los abordajes del diseño de sonido, dejando de lado lo que tiene que ver con la escritura, con el contenido de los posibles textos que puede portar la voz, lo que ha sido investigado en diversos y conocidos trabajos, y que no tienen que ver con la voz y la palabra como sonido.

En esta tesis, podemos hablar de la disposición de la Música, de sus cualidades materiales –como desarrollamos en el capítulo 3– de su articulación con el montaje – como hicimos en el capítulo 7–, de su procesamiento como objeto ya constituido, de los efectos que produce dentro de la audiovisión. Pero no podremos hablar aquí de lo que atañe a la composición de música en general, y a la de música para el audiovisual en particular. Tampoco podemos dar cuenta de su historia y evolución. Sí podemos, y debemos, describir cómo es y cómo se comporta una música empleada en un audiovisual, pero dejando de lado lo que tiene que ver con la génesis de la obra, los géneros, formas y estilos que puede adoptar, en fin, muchos de los aspectos que tienen que ver con el dominio exclusivo de la creación de un compositor.

En este capítulo hablaremos primero de un abordaje teórico, que tiene como base los aportes de la estética musical de la filosofía analítica, que nos ayuda evaluar de qué manera debemos referirnos a la música como objeto de abordaje teórico. Luego plantearemos una metodología propia de análisis auditivo y gráfico de la música y el montaje, que deriva de los planteos de Leonard Meyer (1956), Francisco Kröpfl (1985; 1989), María del Carmen Aguilar, y nuestro aporte (Aguilar y Costantini, 1999). Luego de realizar ejemplificaciones de esos planteos originales de análisis, pasaremos a hablar de las funciones que puede cumplir la Música en el contexto de la audiovisión, de sus articulaciones sintácticas –donde volveremos y ampliaremos aspectos que estuvieron

contemplados en el capítulo anterior sobre Sonido y Montaje, y que se deducen del análisis auditivo y gráfico que aplicamos-, y observar algunas posibilidades sobre cómo incide su uso en la producción de sentido.

## 1. LA MÚSICA A LA LUZ DE LA FILOSOFÍA ANALÍTICA Y MÁS ALLÁ

El objetivo de este apartado es presentar ciertos planteos derivados de estudios estéticos realizados a partir de la metodología de la filosofía analítica. Si bien es posible decir que los escritos analíticos se ocupan del arte y de la estética -en el sentido de una formulación de una teoría del arte precisa y sistemática- desde la obra de Nelson Goodman (1968), pueden rastrearse diversos aportes anteriores de importancia que constituyen un corpus que ha crecido en las últimas décadas. En particular, en lo que atañe a la música, hay diversas líneas de discusión a ser tenidas en cuenta, que, básicamente, se las puede rastrear desde la nacionalidad y a través de su aproximación general al análisis filosófico.

Por una parte, puede rastrearse una línea directa que va de Nelson Goodman al británico Roger Scruton (1987; 1997) -que es la que hemos elegido para este trabajo- y que busca fuentes en Wittgenstein, Frege, Quine y Strawson. En particular, sobre este último, es capital el aporte que realiza a través de su discusión del estatuto lógico de los sonidos que, como vimos en el marco teórico, sirve a Scruton para sostener parte de sus tesis. Por otra parte, en Estados Unidos, las discusiones establecidas entre Jerrold Levinson (1997) y Peter Kivy (2001) son extremadamente ricas, si bien no serán tratadas aquí por ser sus posturas un tanto más musicológicas, haciendo hincapié en problemas que no terminan de responder la forma en la cual el resultado sonoro del fenómeno musical llega a la conciencia del sujeto y en éste se elabora una respuesta emotiva o lingüística: dicho de otro modo, y en virtud de lo que sí sostiene Scruton siguiendo a Strawson, no se hacen mayormente cargo de la vinculación del objeto con su representación mental.

Jerrold Levinson trata en su *Music in the moment* los fundamentos de la comprensión de una obra musical por parte del oyente, preguntándose qué es lo que necesita para entender una pieza musical. Levinson niega la necesidad del oyente de conocer o reconocer elementos del *lenguaje* musical o de la macroforma (Levinson 1997:

23-38), de modo tal de que no entra en conflicto con la circulación masiva de los distintos discursos musicales. problema que sí atañe a Scruton, Meyer y otros. Levinson realiza un estudio pormenorizado de la escucha, y la atención y su capacidad para decodificar en términos emocionales aquello que la música porta como material. Siguiendo al musicólogo Edmund Gurney y, de alguna manera, a Leonard Meyer –sobre el que volveremos, ya que nos permite un demostrar la presencia de cierta forma de discursividad y hasta de narratividad– sostiene que la elaboración de la respuesta del individuo radica en el seguimiento de momento a momento en la escucha y el establecimiento de diversos niveles de discursividad, que se van cerrando y cuya ubicación en la forma es lo que finalmente es traducido conscientemente por el oyente en una respuesta anímica, producto de la atención de los niveles macro y microformales. Si bien sus trabajos son una extraordinaria precisión, a la vez se aventura en juicios audaces sobre la idea que estaría representada –no en el sentido mental sino equivalente a una suerte de figuración–, lo que entra en conflicto con algunas nociones que intentamos defender desde otra posición. Por ejemplo, puede leerse su trabajo sobre la *Obertura Las Hébridas* de Félix Mendelssohn donde cree leer *esperanza* (Levinson 1990: 336-375).

En cuanto a Kivy (2001), su trabajo es muy preciso en lo que respecta a la técnica música, pero transita caminos y reflexiones similares. Levinson y Kivy, si bien parten de la filosofía para hablar de música, parecen dirigirse más a lo específicamente musicológico, en tanto marco de discusión que opera dentro de un contexto específico, acaso más cerrado, y destinado a un abordaje técnico. Aquí, trataremos de responder a cuestiones más generales y que hacen a la interpretación y comprensión del fenómeno musical sin la necesidad de recurrir a las partituras, pero sí a problemas técnicos de la música, que los haremos desde un abordaje auditivo y gráfico.

Volvemos entonces sobre los aportes de Roger Scruton (1987; 1997), en particular, los destinados a la discusión de los términos representación y comprensión del fenómeno musical para despejar el camino de la reflexión de términos del lenguaje ‘mal planteados’. Luego haremos un cruce con los aportes de Leonard Meyer y la adaptación a nuestro medio a través de Francisco Kröpfl, María del Carmen Aguilar, y finalmente, nuestra propia traslación al campo audiovisual.

No se tratará aquí –si bien se verán esbozos– de defender una teoría de la significación musical, tarea más extensa que los límites de un apartado dentro de una tesis, y que debe forzosamente remitir a teorías particulares irreconciliables y sin

consenso general. A partir de esto, nos haremos la pregunta pertinente para el contexto de la tesis: ¿Puede la música, que carece de una clara instancia de representación y de correspondencias rigurosas con referentes externos a su propio ‘mundo sensorial’, establecer lo que entendemos por discursividad y narratividad? ¿Es capaz la música de establecer un discurso de alguna manera inteligible siguiendo un orden que remita a una determinada secuenciación de eventos encadenables lógicamente? Por último, ¿puede plantearse semejantes operaciones cuando en este trabajo estemos poniendo en duda que la música sea un lenguaje en sentido estricto?

### Expresión, representación y comprensión en música

Los artículos y libros de Roger Scruton (1987; 1997) se plantean como una suerte de *teoría analítica del fenómeno musical* que consiste en reconsiderar la terminología sobre la cual se asienta la estética musical tradicional –términos tales como *expresión*, *imitación*, *movimiento*, etc.– demostrando la incongruencia o carencia de sentido de muchos de sus elementos y las paradojas que los mismos suscitan. Luego de demostrar el sentido intransitivo que comúnmente se le da a la palabra *expresión* dentro de la música –un significado vago que no indica qué es lo expresado efectivamente por ella– Scruton intenta plantear las diferencias entre *expresión*, *comprensión* y *representación* dentro de la música para concluir en la imposibilidad de la música de establecer una correspondencia rigurosa entre un objeto cualquiera y aquél que ocupa su lugar detentando propiedades análogas o semejantes con su mismo sentido y significado (Scruton 1987: 143-175).

Scruton plantea el alcance del término *representación* desarrollando una serie de postulados (Scruton 1987: 143-146):

- 1- Se comprende una obra de arte representativa sólo si se tiene cierto apercebimiento de lo que allí se representa. Los “temas” de una obra pictórica no pueden ser reconocidos en su totalidad pero sí pueden percibirse ciertos aspectos representativos que delimitan y dan sentido a los elementos desplegados en la obra. Si se observara a La Gioconda como una obra de arte abstracto, es decir, como una composición de líneas y colores unidos plásticamente en un espacio sin articular figuras (que se reconocerían por una experiencia anterior y exterior a la obra) no se estaría comprendiendo la obra.

- 2- La representación requiere de un medio y se le comprende sólo cuando se reconoce la distinción entre asunto y medio. “Así -dice Scruton- la pintura barnizada de un hombre no es la pintura de un hombre barnizado”.
- 3- El interés en una representación implica un interés en su asunto. Si el interés que pueda tenerse en Masaccio no depende, en manera alguna, de cierto interés en la escena representada, entonces, no se está tratando al fresco como representación sino como obra de arte abstracto.
- 4- Una obra de arte representativo ha de expresar pensamientos sobre su asunto y el interés en la obra habrá de entrañar una comprensión de dichos pensamientos (puede decirse que este es un componente de la condición 3. Scruton utiliza aquí la noción de pensamiento en el sentido manifestado por Frege –Gedanke– “sentido o contenido de una afirmación” (Frege 1919). Lo que interesa pues, desde esta perspectiva, a la comprensión estética no es el valor de verdad de un pensamiento sino los pensamientos (en sentido fregeano) que transmite la obra sobre su asunto. Tales pensamientos se comunican por medio de la obra y son propiedad común de aquellos que la comprenden. Aun en la más mínima descripción de una manzana sobre un mantel, la apreciación depende de determinados pensamientos que podrían expresarse mediante el lenguaje y sin hacer referencia a la obra pictórica: “el mantel está doblado y tiene un bordado y la manzana está en el centro...”. Los casos en los cuales una obra dispara una serie de pensamientos muy complejos que son difíciles de separar de la obra, es decir, que no se pueden plantear como proposiciones, no son casos de representación sino casos de expresión –o, como prefiere el autor en lugar de este término, de comprensión estética–.
- 5- El interés en la representación puede entrañar un interés por su aspecto vital; pero no se trata, en ninguna medida, de un interés por una verdad literal. Una descripción deberá ser convincente antes que exacta. Demandar exactitud sería pedir un informe y no una representación.

Con base en estas condiciones, lo que hace de un pasaje de prosa sea una representación no es tanto su estructura semántica como la intención específica con la que se le compuso. La estructura semántica sólo resulta relevante en la medida en que suministra medios para llevar a cabo la representación. Se ha explicado –y aún se insiste– a la representación musical a través de su supuesta condición lingüística –que esta perspectiva niega rotundamente–, por su traslación a una estructura verbalizable.

“Cualquier manifestación de una interpretación semántica de la música –una teoría de la verdad musical– despoja a la música precisamente de aquellas intenciones estéticas por las que la admiramos convirtiéndola en un torpe código. Más aún, todos los intentos por

explicar la música en tales términos acaban por prescribir reglas de referencia sin poder plantear reglas de verdad. Se nos dice que un determinado pasaje hace referencia al amor; pero no se nos dice lo que se supone ‘dice’ sobre el amor. Y hablar de un lenguaje donde existe referencia pero ninguna predicación es, simplemente, dar un mal uso a la palabra” (Scruton 1987: 147).

Siguiendo esta línea argumentativa de Scruton, no habría necesidad de probar que la música sea un lenguaje para atribuirle las propiedades que mencionan trabajos como los de Deryck Cooke (1959) u otros autores que establecen correspondencias ‘no rigurosas’ entre música y cosas extramusicales.

El hecho de que la música pueda manifestar ciertos aspectos imitados de un objeto no musical –por relaciones de semejanza y analogía, tal como las plantea Umberto Eco (1976: 276-294) o desde otra mirada, Paul Ricoeur (1975: 261-380) no llega a encarnar esa posibilidad de representación pues el hecho de *retratar* no se limita a una mera cuestión de semejanza –en el caso de la música esto daría una suerte de *cualidad onomatopéyica*–. Cuando un artista cita en un cuadro la imagen de otro cuadro, no se limita a que el espectador perciba aquello que allí se representa como un objeto carente de una connotación que es imposible reconstruir ‘onomatopéyicamente’. Cuando Messiaen (1958) desarrolla musicalmente el canto de un pájaro, no por ello suministra pensamiento alguno sobre éste; es decir, la figura que ‘representaría’ el canto del pájaro se absorbe en la estructura musical y asume un sentido puramente musical. Si los pensamientos que surgen de esa estructura están confinados a su propia naturaleza, y no deparan ninguna instancia extramusical –o sea pensamientos desprendidos de su presencia en la música que los contiene– no se está frente a una representación.

Cuando se afirma que la pintura sí es una arte representativo –por lo menos, la pintura figurativa– estriba en que los pensamientos que implica su apreciación no son en su totalidad puramente pictóricos; por el contrario, en el hecho de experimentar un cuadro se implican pensamientos susceptibles de ser verbalizados. Este elemento ‘narrativo’ constituye un aspecto esencial del fenómeno de la representación. A raíz de esto, Scruton plantea un caso hipotético de un cuadro que representara una escena de *Hamlet* donde Hamlet interroga a Polonio sobre la forma de una nube, que parece ser la de un camello. El pintor no va a dibujar la figura de la nube poniendo en su lugar la silueta de un camello, sino que va a mantener la imagen de la nube como tal, pero susceptible de ser vista como la de un camello –lectura que se produce por asociación,

connotación y contexto, luego de aceptar, en primera instancia, que es una nube y no otra cosa– (Scruton 1987: 149).

Mientras tanto, un fragmento musical que pretende representar la salida del sol – como lo quiere el programa del primer movimiento de la *Tercera sinfonía* de Gustav Mahler (1896)– y, suponiendo que cualquier oyente pudiese registrar esa irrupción a través de los sonidos, ¿agrega algo sobre la aparición de ese sol? ¿se reproduce un contexto –fuera de ese programa ajeno, por cierto, a la música que supuestamente lo despliega– en el cual se produzcan nuevas asociaciones que deparen algo más que *aquello que se ha puesto mediante sonido en lugar del objeto que se pretende representar?*

Comprender una representación es –para la estética de la filosofía analítica– entender el pensamiento que transmite; por lo tanto, es aprehender de algún modo el contexto que completa ese pensamiento. Si carece de dicho contexto, la representación resulta vaga e indeterminada; y, si el contexto está ausente, la representación es imposible. Si la música ha de ser representativa, no sólo hay que elegir el asunto sino también caracterizarlo. Pero ello exige un contexto y parecería que en la música el contexto no añade ninguna precisión a lo que pretende ser representativo y queda sólo en un nivel onomatopéyico.

Por otra parte, y siguiendo ahora a Chion, lo que en general trataría de representar la música no es el sonido de un determinado objeto, sino a los movimientos que realiza (Chion 1998 [1999: 150]). Por ejemplo, cuando Liszt escribe su pieza *Juegos de agua de la Villa del Este* (1883), lo que el piano está imitando –o intentando imitar– es la variedad de movimientos y figuras que realiza el agua en las fuentes, no el sonido del agua. Ese sonido no diferirá de cualquier sonido más o menos constante, o de variaciones no muy significativas: los chorros de agua podrán hacerse un poco más o menos densos, podrán presentar algunas intermitencias, pero el resultado será siempre parecido al de un torrente que se ‘afina’ o ‘engrosa’.

Siguiendo nuevamente a Strawson (1959) se pueden distinguir propiedades de las cuales los sonidos serían portadores, propiedades ajenas a su condición intrínseca o su posibilidad de separarse de aquello que los produce. La afirmación “he escuchado un

ruido toda la noche y ahora se ha agrandado en volumen” pareciera encarnar esa independencia. Sin embargo, esta descripción no remite a nada más que a un parámetro cuantitativo del sonido –la intensidad<sup>73</sup>– que no puede generar más que el reconocimiento de una alteración de un elemento que no contribuye a elaborar una representación. En la música, muchas veces no se intenta imitar la apariencia de algo, sino el sonido que ello emite. ¿Cómo entonces el sonido de la música puede conducir a pensar en el asunto representado?

“Considérese el preludio *Voiles*, de Debussy; puede decirse que retrata el flotar de las velas en la brisa estival. Sabiendo esto, empezaría a percibir en la línea musical una cualidad de abandono y ensoñación que no había escuchado anteriormente, como si se mirara el movimiento de los veleros sobre el tranquilo y brillante mar. Pero aquí, por supuesto, aquello que se describe no es algo que se escucha ¿Y no es posible decir igualmente que oímos la música como el flotar de las olas? (...) Cuando el pasaje de *Voiles* me evoca veleros flotando estoy, en efecto, oyendo un aspecto de la música. Pero la parte importante de este aspecto –la parte que parece inherente a una composición musical completa– puede ser percibida por alguien ‘sordo’ a esta representación. Es posible escuchar el abandono y relajamiento de la línea musical sin advertir que describe los movimientos de los veleros. La referencia a los veleros no determina nuestra comprensión de la música, como lo hace en las artes visuales representativas”. (Scruton 1987: 157-160)

Esta posibilidad de separar la intención de lo representado de lo que efectivamente se escucha –aunque detenten algunas propiedades en común– hace que la música no pueda cumplir con muchas de las condiciones planteadas al comienzo. Se puede *comprender* –en tanto captarla, disfrutarla, etc.– la música de *El anillo de los nibelungos* mucho antes de preocuparse por su aspecto representativo. En la pintura, para entender una obra figurativa es necesario cierto conocimiento del asunto; lo cual nunca se ha afirmado en música.

---

<sup>73</sup> Véase el nonágono semiótico de parámetros del sonido dentro del marco teórico.

## Transparencia, cita e inclusión en música

No hay que confundir esto con los ejemplos en los cuales la representación de los sonidos es ‘transparente’: tales son los casos en los cuales se cita la presencia –en el sentido más amplio de la palabra y haciendo alusión a la noción de onomatopeya de la que antes se hablaba– de un objeto a través de su sonido: las cucharas de la *Sinfonía doméstica* de Richard Strauss (1903), los yunques de *El oro del Rin* (1854), etc. Ya se ha manifestado –a partir de la Acusmática que el sonido puede ser independiente del objeto que lo produce; por lo tanto, no existiría aquí otra de las condiciones que hacen a una representación, la que postula la distinción entre asunto y medio ¿Es el sonido de una cuchara producto de un golpeteo de cucharas o se ha obtenido por otros medios? Los sonidos manifiestan así una independencia que no presentan las imágenes. Piénsese en los ‘efectos de sonido’ o en el Foley, donde, por medios heterogéneos se produce una correspondencia perfecta entre un objeto y el sonido que éste produciría reproducido por un efecto, y que no implica la necesaria recurrencia al objeto real. Strawson habla de un isomorfismo entre el sonido y su representación –“tautológica” y, por tanto, indiferenciada de su referente– (Strawson 1959 [1989: 62-89]).

Solamente podría hablarse de representación en música cuando se trata de una cita musical –o de un estilo determinado–. Su reconocimiento dentro de otra obra –que no es ella– hace posible un caso extremo de transparencia representativa: cuando Chaikovski cita la *Marsellesa* en su *Obertura 1812* (1812) no se está escuchando algo que suena como la *Marsellesa* sino que *es la Marsellesa*. Pero si esto es así, quizá sea más correcto hablar de *inclusión* y no de *representación* ya que si se siguen las premisas proporcionadas por Scruton, el nivel del *referente* debe ser ajeno al medio pictórico –en este caso sería musical– para ser un *referente externo* al mundo al cual pertenece la obra en su aspecto técnico.

## Músicas hipercodificadas e indicialidad

La imposibilidad de referir a un objeto o una situación parece encontrar una excepción en las músicas hipercodificadas como las marchas militares o las marchas nupciales, que nadie las escucha ya como música: cuando se escucha la marcha nupcial de Wagner tocada en un órgano en un casamiento –no como parte de *Lohengrin* (1850)– lo indicial

parece imponerse sobre la música y nadie repara en la conducción melódica, la orquestación o en otros elementos que constituirían una apreciación musical –escucha reducida–. Aquí podría darse el caso de que la indicialidad pueda leerse como la representación de aquello a lo que alude –nupcias, lo militar, etc.–, pero quizá también aquí podamos hablar más bien de *transparencia sonora* o *musical*, y no representación. Cuando un instrumento o medio sonoro reproduce acusmáticamente el sonido de algo no musical –los pájaros de Messiaen, los cañones de la *1812* de Chaikovski– que es *incluido* y *absorbido* por la estructura musical y *no representado* por las unidades discretas de la música, o cuando una obra es *citada* y, por tanto, *incluida* en la actual composición. Esta obra puede sin duda remitirnos al mundo al cual pertenece, y a sus condiciones de producción, pero no lo hace a través de la combinación de sus unidades como si de palabras se tratara.

## 2. MEYER Y LA ESTRUCTURA DISCURSIVA DE LA MÚSICA: HACIA UN ANÁLISIS AUDITIVO Y GRÁFICO

Para poder realizar un abordaje de la música en el audiovisual, entendemos que es necesario, por un lado, superar los problemas terminológicos tan frecuentes en los textos sobre música cinematográfica y audiovisual, donde leemos asiduamente hablar de ‘acordes siniestros’ o apreciaciones por el estilo. En tal sentido, hemos recurrido a lo planteado por Scruton para evitar consideraciones erróneas al intentar una comprensión de la música. Por otro, debemos recurrir a un planteo teórico que demuestre la presencia de una discursividad en la música, que luego nos permita realizar una lectura del material musical y establecer una conexión con la discursividad audiovisual. Esta lectura del material musical está también sostenida por lo que Scruton (1987: 181) denomina transferencias metafóricas, es decir, proyecciones del material musical hacia el mundo exterior a él, pero partiendo de lo que se deduce de su estructura, de los materiales empleados, de la información que porta para el interpretante.

Lo que aquí proponemos es retomar los trabajos de Leonard Meyer (1956), que realiza una suerte de fenomenología de la percepción musical que, si bien ha sido desarrollada posteriormente en otros trabajos, puede aún resistir actualizaciones –sobre

todo por el fundamento gestáltico que postula para el reconocimientos de las *articulaciones sintácticas*, y para la percepción de momentos de *apertura* y *cierre*, para las nociones de *tensión* y *reposo* y para los *procesos de resolución*, términos sobre los cuales se asienta su tesis–.

Meyer trata de superar la discusión establecida por formalistas –los defensores de la llamada música absoluta, representada por Eduard Hanslick y sus continuadores– y los programáticos o referencialistas –Franz Liszt y sus derivados en el siglo XX–. La discusión entre formalistas y referencialistas dominó gran parte de la primera mitad del siglo XX, y se plantearon como posiciones irreconciliables. Por un lado, los formalistas sostienen que la música sería una suerte de construcción puramente formal, una especie de ecuación que produciría satisfacción en el oyente por su encadenamiento hacia una resolución. Los referencialistas, por otro, son los que sostienen que la música siempre remite a algo extramusical –como por ejemplo, un texto, tal como ocurre con el poema sinfónico– y que así es capaz de reproducir sentimientos y representaciones ajenas a la propia música y al mundo puramente sonoro. Lo que intentará Meyer –creemos, de manera bastante exitosa– es plantear la localización de elementos que permitan hablar de cuestiones extramusicales, dentro de los propios materiales que la música presenta.

### Música como estructura discursiva

Las nociones que Meyer utiliza y que aquí interesan permiten comprender a la música como estructura discursiva no sólo en el ámbito de la decodificación de la partitura sino en el ámbito de la recepción. Esta articulación de *momentos de tensión, reposo o resolución* y de reconocimiento auditivo de *situaciones de permanencia, cambio y retorno* de las unidades musicales articuladas –*motivos, frases, oraciones*– delinea una sucesión de estados comparables al devenir del relato cinematográfico que sirve para establecer una primera correspondencia entre *unidades de sentido* de la música y de una situación extramusical, como la que sirve al teatro, la ópera, el ballet y, sobre todo a la correspondencia de música con las imágenes de un film.

Meyer parte desde ‘adentro’ de la música para reconocer una suerte de manifestación objetiva de toda operación de reposo-tensión-resolución que presenta toda estructura organizada en sentido narrativo, o al menos, en un sentido discursivo

cuyo ordenamiento siga una determinada lógica interna propia del texto. Lo que Rudolf Arnheim (1954) realizó con la aplicación de las leyes de la *Gestalttheorie* en el campo de las artes visuales, Meyer lo hizo con la música, sobre todo, partiendo de la música tonal.

No es necesario entrar aquí en el detalle de esta trasposición y aplicación, pero baste decir que no es difícil descubrir que una melodía se distingue de su acompañamiento por algo más que una relación de planos de volumen o intensidad: la ‘figura’ presenta una coherencia interna cuyo devenir posee una mejor forma o pregnancia que el oyente inmediatamente segrega del resto de los instrumentos que sirven de acompañamiento o apuntalamiento de la misma. La repetición de las mismas notas nos plantea la ley de semejanza, también aplicable a la repetición de un motivo melódico o rítmico, dado que no se puede repetir más que aquello que ha sido ya identificado como algo recortado, idéntico a sí mismo. Las escalas ascendentes o descendentes que suelen presentar todas las obras musicales son ponen frente a la ley de destino común. El retorno a algo conocido previamente, o la resolución sobre la tónica de una frase, nos plantea cierta idea de cerramiento que, a su vez, presenta grados de apertura y cierre diversos: homologables a las estructuras del discurso escrito, estamos frente a motivos –formados a su vez por partículas, éstas ya carentes de significación alguna como el simple fonema no articulado en el lenguaje verbal–, que a su vez se articulan entre sí para formar frases –instancias de antecedente y consecuente, de orientación dentro del tiempo hacia un punto de tensión, que luego será resuelto, también entendible simplifícadamente como la idea de pregunta/respuesta–, y por último, oraciones, cuyo punto final es equiparable al punto y aparte de un párrafo o a una estrofa de un poema.

Las canciones –como ejemplo accesible para la comprensión de este planteo– suelen estar estructuradas según esta lógica. Una estrofa completa, literaria y musicalmente, coincide con una *oración musical*. Estas oraciones, a su vez, pueden articularse entre sí, estableciendo momentos de repetición, contraste, oposición, etc., y pueden manifestar distintas posiciones dentro de una estructura cumpliendo determinadas *funciones formales*: introducción, exposición del tema A, transición, exposición del tema B, elaboración de los motivos contenidos en las estructuras pregnantes A y B –donde estamos asistiendo a reconocibles transformaciones y alejamientos de los originales suponiendo cierta teleología del procedimiento–, recapitulación –generalmente una reexposición de los motivos principales de la manera más despojada, una vez agotados los procedimientos de transformación dentro de un marco previsible de extensiones y

posibilidades de permutación y extensión de los elementos involucrados– y finalmente una conclusión, que puede darse por la misma liquidación de los materiales empleados, o por una sensación de cadencia y/o coda –énfasis de la instancia de cierre presente en toda oración musical, pero aquí presentada de manera tal que se perciba una particular repetición de lo que se traduce perceptivamente como culminación y finalización–.

Esto que acabamos de describir podría ser la estructura esencial y esquemática del *allegro* de sonata, o forma sonata, presente en el primer movimiento de las sonatas o sinfonías clásicas y románticas, cuya localización histórica coincide con el desarrollo de formas de relato verbal con las cuales se puede establecer una elemental analogía. Pero lo importante aquí, es que el reconocimiento de los momentos del discurso han sido realizados a partir de lo que la propia música ha provisto como materia sonora, y sin otra recurrencia a elementos extramusicales.

### Música como información

Meyer se nutre no sólo de los aportes de la *Gestalttheorie*, sino que también utiliza planteos de la Teoría de la Información. El grado de redundancia, diferencia, permanencia, cambio, retorno, recurrencia, transformación, etc., constituyen los pilares esenciales para su análisis; pero también lo son para la simple escucha del oyente, quien comprende estos momentos del discurso y puede sentir su respuesta emocional en función de ellos. La propia identificación de lo que se oye repetido o variado, constituye una captación de una información sonora que abre el camino a la identificación de unidades. Las unidades que fueron separadas por lo gestáltico, son ahora identificadas como información.

La restitución del centro tonal o de un elemento previamente reconocido, luego de transformaciones y alejamientos dentro del sistema o código en el cual se halla inscripta la obra, hace que el oyente se encuentre ante una situación de placer/satisfacción cuyo grado de previsibilidad/ imprevisibilidad –dentro de un contexto acotado o márgenes que sirva de límite para la inteligibilidad de la audición– permiten sentir cierto grado de originalidad o de simpleza cuando se comparan idénticos procesos en obras o géneros diversos. Esto no termina de explicar por qué nos gusta una determinada obra, pero sí demuestra que la propia atención y seguimiento de este proceso no puede ser otro que

de carácter discursivo, y que la respuesta emotiva a éste, depende de la lectura de los diferentes momentos que su devenir ha presentado.

Dicho de otro modo: si bien una música puede redundar en un mismo motivo de manera simple o interesante –como lo hace la *minimal music* de compositores como Steve Reich, Philip Glass o Terry Riley– el motivo aislado no puede ser nunca objeto de la apreciación musical. La música depende de esta estructura discursiva inteligible, como una sucesión de momentos diferenciados que presentan una recurrencia, oposición, etc., de los elementos que ha puesto en juego en nuestra audición.

### Kröpfl, Aguilar y nuestro análisis auditivo y gráfico

A partir de la influencia de Meyer, Francisco Kröpfl (1985) y María del Carmen Aguilar (1999; 2002) plantean un análisis gráfico de la música. Más tarde, Aguilar realizará una traslación de este tipo de análisis gráfico a un análisis auditivo<sup>74</sup>. Este análisis, primero auditivo, luego gráfico, se basa en distinguir las unidades gestálticamente organizadas de las que partía Meyer. Es decir, se parte de escuchar –escucha reducida– todos los momentos de apertura y cierre discursivos más notorios y marcados. La percepción de repeticiones, cambios, contrastes, etc., ayudan a trazar un ‘mapa’ general de la obra o del fragmento a analizar, y luego se pasa a un análisis de los segmentos en que puede dividirse cada una de estas partes. El camino es planteado desde una macroforma hacia un microforma, es decir, partir de secciones –que pueden agrupar oraciones– y oraciones, y luego observar la subdivisión de estas oraciones en frases, miembros de

---

<sup>74</sup> Cabe señalar que en el desarrollo de ese análisis auditivo de la música hemos participado en el contexto de la cátedra de *Introducción al lenguaje musical*, en la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. El análisis auditivo fue en principio una construcción necesaria para introducir en la música a estudiantes de distintas orientaciones y carreras, estudiantes que no tenían conocimientos musicales y que no podían leer una partitura. Más tarde, esta metodología se probó con éxito en diversas aproximaciones y nos permitió realizar una traslación al campo audiovisual.

frases, y a su vez en éstos, internamente, motivos y células que compondrían a estos motivos.

Luego de ser discriminadas las unidades de segmentación discursiva, se pasa a identificar cada elemento en función de la información que transmite. Aquí comienza un trabajo, por un lado, de identificación temática –presencia o no de un tema A, B, C, etc.–, y por otro, de localización de las funciones que cada parte cumple dentro de la macroforma –las funciones formales–. Lo que hay que identificar es si hay o no introducción, si la introducción tiene o no tema propio –definido esto a partir de la pregnancia del nivel melódico–, exposición del tema A –luego del B, C, etc.–, elaboración del o los temas, presencia o no de transiciones, recapitulación, y finalmente, conclusión. Puede haber obras muy simples, como una canción de cuna, que pueden presentar una única oración musical muy breve, dividida en dos frases, antecedente y consecuente, o puede darse el caso de estructuras muy complejas con varias secciones, como puede ser un movimiento de una sinfonía. No importa aquí los diferentes niveles de complejidad: lo que importa es que el tipo de segmentación se basa en los mismos principios. Lo mismo para la procedencia del material musical, sea occidental o no, ni la distinción entre géneros y estilos. En este enfoque, todo es considerado como un material sonoro analizable desde los mismos parámetros.

Una vez determinada la forma y su vuelco en un gráfico, donde se traza la estructura sintáctica de la obra en los diferentes planos, se pasa a un análisis rítmico, donde se identifica la presencia o no de ritmo libre o pulsado, la presencia o no de acentuación regular, y la posibilidad de contar compases –y determinar, de haberlos, cambios de compás, variaciones en la agógica, etc.–. Puede haber obras muy sencillas donde haya una acentuación regular y compases de muy fácil reconocimiento y seguimiento; pero también, puede haber obras que alternen momentos de ritmo pulsado y libre, que tengan cambios de compás, variaciones en la velocidad de ejecución, *tempo rubato*, etc., proponiendo una gran complejidad en el plano rítmico –como sucede, por ejemplo, con *La consagración de la primavera* (1913), de Igor Stravinsky–, y susceptible de ser leído de diferentes formas.

En otro de los planos del análisis se localiza la presencia del tipo de código que presenta la obra: modal, tonal, politonal, atonal, dodecafónico, aleatorio, etc. Este plano nos brinda información respecto de las relaciones melódico-armónicas, y permite remitir a diferentes propuestas de organización de las relaciones de altura. En la música

audiovisual, esto puede tener una interesante relevancia, ya que la recurrencia intencional a diferentes momentos de diferentes códigos, puede contribuir a una lectura de la propuesta discursiva que detenta la composición.

Otro aspecto que se integra en el análisis auditivo y gráfico es el reconocimiento de las texturas. Entendemos por textura a las diferentes posibilidades de disposición de las voces, a la organización interna que presentan los sonidos de altura determinada. En la propuesta de análisis de Kröpfl y Aguilar (1989), se plantean las siguientes texturas, que racionalizan las texturas tradicionales dentro de una noción más abarcadora: *monodía*, *polifonía vertical*, *polifonía horizontal*, *melodía acompañada*. La primera división es entre *monodía* y *polifonía*. *Monodía* es la presencia de un sonido de altura determinada por momento, no importando si hay una fuente o varias fuentes sonando; lo que importará es que en cada instante temporal estamos ante un único valor de altura. *Polifonía* plantea la presencia de dos o más sonidos de altura determinada simultáneos. Esta polifonía se divide en tres: *polifonía vertical*, cuando las diferentes alturas se mueven en bloques, a la manera de los corales o las sucesiones de acordes; la *polifonía horizontal*, cuando las diferentes alturas presentan líneas interdependientes, como sucede con el contrapunto o con muchas líneas superpuestas en una obra sinfónica; por último, la *melodía acompañada*, donde se plantea una relación de figura y fondo, entre una línea melódica principal y otras que operan como apuntalamiento de ésta.

Finalmente, en el análisis auditivo y gráfico, encontramos el lugar de las fuentes sonoras, el espacio donde se plantea la instrumentación. Allí aparecerán en líneas horizontales superpuestas las distintas fuentes sonoras, organizadas principalmente como voces humanas, vientos de madera, vientos de metal, cuerdas, percusión e instrumentos electroacústicos. Esta división puede complejizarse o modificarse en función del tipo de composición ante el cual estemos, como puede ser, por ejemplo, una obra de música concreta –donde la organización se realizará en función de las texturas materiales, de los diferentes atributos ‘matéricos’ de los sonidos empleados– o bien una obra coral mixta –donde se hará una división por las distintas cuerdas y géneros–. Existen múltiples posibilidades, y aquí sugerimos solo algunas.

## Relaciones horizontales y verticales en el análisis gráfico

La lectura de la ficha de análisis se realiza de dos maneras. En el sentido horizontal observamos el tiempo, la sucesión de los distintos momentos de la forma que presenta la obra. En el plano vertical, observamos la correspondencia entre los distintos niveles del análisis que señalábamos antes. Aquí es donde el análisis gráfico se vuelve interesante, ya que podemos vincular, por ejemplo, que una introducción –dentro de las funciones formales–, no presenta tema propio –en el análisis temático–, que está dividida en dos frases y que cada frase tiene dos miembros de frase –y que plantean dos motivos melódico rítmicos distintos–, que solo allí hay un ritmo libre, que hay presencia de centro tonal, con una textura de polifonía vertical, y que está ejecutada por metales. La descripción tímbrica de los metales, vinculada a la suspensión que propone el ritmo libre, moviéndose en bloques verticales, etc., habilita a establecer una serie de descripciones objetivadas a partir de los materiales presentados por la obra y que nos permite comenzar con ciertas hipótesis de lectura de su discursividad.

## Nuestra propuesta de traslación al campo audiovisual

Ya en nuestro trabajo conjunto sobre el *Análisis auditivo de la música* (Aguilar y Costantini 1999) planteábamos una propuesta de análisis gráfico de la música audiovisual relacionándola con el montaje. A todos los niveles anteriores, se suma ahora el de la sintaxis del montaje, planteado como una sucesión de puntos de sincronización importantes e incorporando fotogramas de los momentos clave de esa evolución sintáctica, los planos significativos y los puntos en los cuales se producen cambios o repeticiones notorios. La ficha de análisis es adaptada para esta incorporación, y también se plantea un espacio de observaciones para poder señalar verbalmente cualquier tipo de inclusión importante respecto de lo visual, o bien alguna articulación entre imagen y sonido que sea relevante. A su vez, esto también posibilita la incorporación o mención de algún sonido del resto de lo sonoro –algo que en principio no es parte de la composición musical o de la música preexistente que acompaña una escena– y que revele interacciones entre los distintos planos sonoros, como puede ser una voz diegética, con elementos de la música extradiegética.

En nuestro análisis de una secuencia de *Amadeus*, la secuencia de la muerte de Mozart y su posterior entierro –acompañada por el *Lacrimosa*, de la *Misa de Réquiem* (1791)– este análisis nos permitió descubrir una articulación interesante: Mozart muere luego de completar este fragmento del *Réquiem*, el *Lacrimosa*, y es enterrado en un día de lluvia. La introducción de cuerdas del *Lacrimosa* se escucha sobre la escena en la que Constance Mozart se da cuenta de que su esposo ha muerto. Ella comienza a llamarlo "Wolfie", diminutivo de Wolfgang, hasta estallar en un llanto incontenible. Los montajistas del film, y probablemente su director, Milos Forman, deciden realizar un overlapping de encabalgamiento con este llanto desconsolado sobre el plano del féretro que lleva el cuerpo de Mozart a su destino final. A su vez, en ese mismo punto de sincronización que pasamos a la escena del traslado del ataúd, comienza el texto del número; así, comenzamos a escuchar a las voces entonar "*lacrimosa*", que refiere lógicamente a las lágrimas por la muerte. De esta manera, tenemos las lágrimas de las que habla el texto, las de la esposa del difunto, y las 'lágrimas del cielo', dado que también observamos el agua caer mientras se produce el traslado.

Lo que veremos en el primer nivel, es la *Estructura discursiva o macroforma*. Debajo la identificación temática, los *Temas*. Luego la *Sintaxis*, con toda la estructura discursiva interna o *microforma*. Debajo, la línea que nos plantea el *Ritmo*. Luego las *Texturas*, posteriormente la *Instrumentación* y finalmente la línea que corresponde a las *Imágenes*, incluyendo los *puntos de sincronización* –pds– del montaje. Aquí no se plantea un análisis de lo tonal o atonal, dado que estamos ante una obra que se mantiene dentro del código tonal clásico, sin apartarse de él en ningún momento.

A continuación del análisis de *Amadeus*, se reproduce otro ejemplo, en ese caso, la secuencia de apertura del film *Drácula* (*Bram Stoker's Dracula*, Francis Ford Coppola, EEUU, 1992).

ESTRUCTURA DISCURSIVA (macroforma)	INTRO	EXPOSICION	ELABORACION	TRANS	RECAPITULACION	CONCL							
TEMAS		A	A'		A''								
SINTAXIS		[Arched line over EXPOSICION]		[Arched line over ELABORACION]		[Arched line over RECAPITULACION]							
secciones													
oraciones													
ESTRUCTURA INTERNA (microforma)													
frases		a	b	b'	a'	a	a''	b''	b'''		a4	a5	
miembros de frases													
RITMO		12/8											rall.....
TEXTURAS		<b>POLIFONIA HORIZONTAL</b>											
INSTRUMENTOS													
MADERAS/METALES													
CUERDAS													
PERCUSION													
VOCES													
IMAGENES													
		PDS		PDS		PDS		PDS		PDS			

**Cuadro 19.** Análisis auditivo y gráfico de la música, *Lacrimosa*, de la secuencia de la muerte y entierro de Mozart en *Amadeus*. En el cuadro de las imágenes se observan los distintos puntos de sincronización (PDS) que articulan sintaxis musical y montaje.



### 3. FUNCIONES DE LA MÚSICA EN LA AUDIOVISIÓN

Siguiendo la misma lógica que aplicamos para muchos de los signos complejos que trabajamos a lo largo de la tesis, planteamos aquí la posibilidad de pensar en un nonágono semiótico que contemple las funciones de la Música en el campo de la audiovisión.

<b>Signo Funciones de la Música audiovisual</b>		F	FORMA	E	EXISTENCIA	V	VALOR
		<i>FORMA Música como indiferente a la imagen</i>		<i>EXISTENCIA Música como refuerzo de la imagen</i>		<i>VALOR Música como estrategia narrativa</i>	
F	FORMA	FF	Música como Ambiente  <i>Música como pura forma</i>	EF	Música incidental <i>Underscore</i>  <i>Efecto psicológico contextualizado</i>	VF	Contrapunto didáctico/Disonancia audiovisual  <i>Construcción intelectual y estilística</i>
E	EXISTENCIA	FE	Sonotipo, cortina musical, música de desfile  <i>Indicial/singular Absorbida p/ contexto</i>	EE	Música como información y referencia  <i>Función indicial y contextualizante</i>	VE	Música empática  <i>Afectación somática Respuesta emocional análoga a la imagen</i>
V	VALOR	FV	Música anempática  <i>Efecto psicológico descontextualizado</i>	EV	Informativa con respuesta psicológica  <i>Función indicial y efecto psicológico</i>	VV	Música dentro del número musical Ópera filmada  <i>Despliega el argumento</i>

**Cuadro 21.** Nonágono semiótico de las funciones de la música en el audiovisual. Las tricotomías proponen a la música como indiferente a la imagen, como refuerzo de la imagen, y como empleo estratégico para lo narrativo. Los correlatos plantean las funciones ‘icónica’, indicial y simbólica.

En este nonágono semiótico observamos en las tricotomías, las posibilidades de la Música respecto de la imagen. Primeramente, la Música como indiferente de la imagen. Hablamos aquí de indiferencia y no necesariamente de oposición ya que es muy difícil en música señalar que tal o cual música sea opuesta a algo, dado que es un arte que carece de representación, con una noción muy particular de la expresión, y con una dimensión semántica que no es, al menos, precisa como puede serlo en otras manifestaciones. Entendemos aquí como indiferencia –y siguiendo la idea que

planteábamos al hablar de los ruidos anempáticos en capítulos anteriores– como música que se manifiesta en cualquier dirección que no es la de la escena a la que acompaña. En segundo lugar, la *Música como refuerzo de la imagen*. Aunque suene contradictorio con lo señalado antes respecto de la imposibilidad de plantear una clara oposición de la música hacia algo, hablamos aquí de un refuerzo que tiene que ver en realidad con un seguimiento de los movimientos, acciones, lo agógico y rítmico, o bien por una asociación parcialmente extramusical entre una música y una referencia a algo vinculado al lugar, al personaje –por ejemplo, nacionalidad, procedencia– que puede o no estar acompañado de un efecto psicológico de respuesta emocional. En tal sentido, sigue siendo válido hablar de indiferencia para cualquier otra dirección que no realice estas operaciones de seguimiento o referencia, y se percibirá a otra música como ajena, al menos como no vinculada a lo dominante en sentido dramático. Por último, la tercera tricotomía nos plantea a la *Música como estrategia narrativa*, como una construcción más compleja en la cual se observa la intencionalidad de una acción interpretante y una asignación de valor.

Cabe señalar que estas funciones pueden, por momentos, estar desplazadas respecto del montaje: muchas veces la música funciona como preparación o creación de un determinado clima, que se terminará de definir con el devenir de la escena.

### Música como ambiente, música funcional

Cuando la música es indiferente a la imagen y cumple una función ‘icónica’ –nos referimos, una vez más, a la noción de lo *icónico* en términos peirceanos– esta música será una ambientación, una música usada como ambiente en la escena. Se daría este caso cuando una escena transcurre en una oficina y hay una música de fondo, a manera de música funcional. Su participación en la escena se da como un *elemento de la puesta sonora* o *elemento del decorado sonoro*, no tiene en principio participación respecto de una situación dramática que gobierne la escena. Esto podría cambiar luego con el desarrollo de la acción, pero así también cambiaría su posicionamiento y ya no cumpliría solamente esta función, volviéndose, por ejemplo, *empática* o *anempática*.

## Música absorbida por un contexto

Cuando cumple una función indicial, es el caso de una música que queda absorbida por el contexto en el cual opera: este es el caso de los sonotipos de radio y televisión, o cortinas musicales que no son apreciadas o valoradas musicalmente. Estamos ante una manifestación musical, pero que no es escuchada desde la *escucha reducida* sino que es más bien captada principalmente por la *escucha causal*. Aquí, dependiendo de cada caso, podría tratarse de una escena en la que se observa un desfile militar o acto escolar donde la música está dominada por la ocasión social a la que acompaña, y puede no haber margen para su consideración como obra artística.

## Efecto anempático de la música

La música –sobre todo diegética– puede producir un efecto anempático cuando simbólicamente es indiferente a una situación dramática concreta. Ya volveremos sobre lo que es el efecto empático, pero baste decirse que se trata de una música que parece manifestarse como análoga a lo que pasa. Por lo tanto, lo anempático sería aquello que plantea otro tipo cualquiera de respuesta que se leerá como indiferente a lo que sucede en pantalla. Tal podría ser el caso de una cajita de música que sigue sonando mientras un personaje es secuestrado o atacado; lo mismo cuando estamos ante una canción que emana de una radio y que parece no responder a lo que dramáticamente sucede en la acción –tal como vimos en el uso de la radio y la canción en *Zodiac*–. Hablamos de un efecto psicológico descontextualizado porque justamente no responde a lo que la acción dicta como respuesta psicológica esperada en el auditorio.

En varios casos ya analizados en esta misma tesis encontramos varios ejemplos, aportados tanto por la música como por los ruidos. Además de la ya mencionada *Zodiac*, debemos recordar la canción de *Los pájaros*, a partir del momento en que en el montaje comenzamos a ver a los pájaros sumarse a la trepadora; allí la canción de los niños no manifiesta perturbación alguna –no podría hacerlo, de todas maneras, pero la decisión de dejar eso y no agregar música extradiegética es una clara decisión narrativa y de diseño– pero el espectador comienza a sentir una tensión a la que la música es indiferente. Otro ejemplo es el del mercado oriental en la secuencia de *El exorcista*,

donde percibíamos la indiferencia del entorno al estado del Padre Merrin, entorno constituido por numerosos ruidos, ritmos, músicas, etc., que no dan cuenta alguna del estado del personaje. En la secuencia inicial de *La Ciénaga*, cuando se pone en marcha el automóvil para llevar a la mujer accidentada al hospital, se escucha una canción de Luis y sus Colombianos. En *Henry, retrato de un asesino*, cuando la imagen revela los muertos que ha dejado el psicópata en la farmacia, escuchamos la indiferencia de un teléfono que llama sin que nadie lo atienda. En la escena de la ducha de *Psicosis*, una vez asesinada Marion Crane (Janet Leigh), el ruido del agua corriendo constituye claramente un efecto anempático.

### Efecto anempático y horror

Este efecto de indiferencia de la música o los ruidos a lo que estamos observando es frecuente en films llamados de horror, suspenso, o *thrillers*, o en situaciones de gran tensión dramática. Incluso puede darse de manera extradiegética, o por lo menos de localización ambigua. En la secuencia de apertura de *Rojo profundo* (*Profondo rosso*, Dario Argento, Italia/Reino Unido, 1975), observamos la sombra de un asesino acuchillando a alguien, de manera casi mecánica. Rodeando a esa sombra proyectada en la pared vemos un árbol de Navidad y un tocadiscos. Lo que escuchamos mientras se produce este asesinato en una música que podría describirse como navideña, similar a los villancicos y con la presencia de voces de niños. No es muy claro si la música proviene del tocadiscos o si es extradiegética, pero lo que sí es claro es el efecto anempático que produce. Cabe aclarar que, si bien lo navideño encuadraría con el arbolito, no podemos hablar de empatía o anempatía parcial, sino del efecto que la música está produciendo respecto de la totalidad.

En la secuencia del asesinato de *Pacto siniestro* (*Strangers on a train*, Alfred Hitchcock, EEUU, 1951), la acción se sitúa en un parque, con el telón de fondo de una *kermesse*, de donde provienen sonidos de risas, música de organillo de algunos juegos, y bullicio de los niños. El asesinato se produce sin el recurso típico de la música empática, dejando como fondo sonoro, la indiferencia que proviene del parque. Esa indiferencia, casi obscena, funciona como una proyección del aparente desinterés del mundo respecto de la vida de la mujer, y la violencia del asesino,.

## Música incidental y *underscoring*

La segunda tricotomía nos presenta a la Música como refuerzo de lo que propone la imagen. La función más 'icónica' de este tipo de música es lo que se denomina tradicionalmente la música incidental, la que responde a los incidentes. De manera más específica, la terminología anglosajona contempla una aproximación similar a esta música, la que denomina *underscore*, como una suerte de música que subraya pero que casi pasa desapercibida en su accionar como refuerzo o apuntalamiento de las acciones. Esto puede ser que dure una escena o que sólo fragmentos de la música se comporte con esta función; a veces los compositores plantean momentos con temas melódicamente y armónicamente muy llamativos para el espectador, pero por momentos reducen su propuesta a este *underscoring*. Aquí hablamos de un efecto psicológico contextualizado, porque la música parece responder punto a punto a los vaivenes de la acción. Este tipo de musicalización es frecuente en escenas de suspenso en las cuales un investigador está desplazándose por un determinado lugar buscando pistas, escrutando una locación, y la música acompaña como subrayado los movimientos que realiza el personaje. Sin convertirse en una puntuación, esta música tiende a ella.

## *Mickeymousing*

En el extremo opuesto dentro de esta misma posibilidad, encontramos lo que la terminología anglosajona denomina *mickeymousing*, juego de palabras intraducible, que plantea la utilización de la música o de la sonorización como puntuación extradiegética constante y remarcada. En la famosa escena de *El aprendiz de hechicero* del film *Fantasia* (Walt Disney, EEUU, 1940), con música de la obra homónima de Paul Dukas, observamos al ratón Mickey entrenarse como brujo y tratar de manipular una escoba con su magia. La forma de trabajar la animación responde por momentos punto a punto a cada articulación de la obra de Dukas, percibiéndose a la música como una puntuación constante: a cada accidente visual le corresponde un accidente sonoro. Esta forma de musicalización es muy frecuente en diversos tipos de animación, y fue muy famoso en los dibujos animados del sello Warner Brothers durante varias décadas a mediados del siglo pasado.

Cuando la música o la sonorización están realizando *mickeymousing*, se está planteando que hay una sonorización muy recargada –como sucede en algunos films de

ciencia-ficción superpoblados de efectos visuales con sus correspondientes efectos sonoros-, o bien una musicalización que parece puntuar cada movimiento o acción.

### Música informativa

Hablamos de música informativa, contextualizante, cuando la música cumple una determinada forma de indicialidad, en este caso proveyendo coordenadas de tiempo y espacio. Un ejemplo típico de esto es la apertura de un film con imágenes de un determinado lugar geográfico, siendo la música oriunda y reconocible de ese lugar y momento histórico. Ciertos films situados en períodos históricos específicos y en localizaciones geográficas también específicas, suelen recurrir a este uso de la música que refuerza el reconocimiento por parte del espectador de lo propuesto en las imágenes. Por ejemplo, podemos citar el caso de *Medianoche en París* (*Midnight in Paris*, Woody Allen, EEUU, 2011), en el cual en la secuencia inicial observamos ‘postales’ típicas de París, acompañadas por una también típica *chanson* francesa. La música no propone un comentario, sino refuerza la relación de pertenencia a un determinado lugar. Esto es lo que ocurre con muchos films argentinos –sobre todo de las décadas de 1970 y 1980– en los cuales era frecuente observar imágenes de Buenos Aires acompañadas por la música ‘ciudadana’ de Astor Piazzolla. O en films como *Indiana Jones y el templo de la perdición* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, Steven Spielberg, EEUU, 1984), donde la música adopta su instrumentación y estilo a la proyección folklórica de una determinada región geográfica, como ocurre en este caso con China e India.

En el tercer correlato, aparece una variación de esta función informativa, pero ahora con una esperada respuesta psicológica, dado que la música apelará a algo informativo, pero también cargado de otro tipo de proyecciones simbólicas. Este es el caso de una música que nos indica de qué origen es un personaje a través de observarlo escuchar y emocionarse con esta música: por ejemplo, un inmigrante escuchando en la escena música de su país. Pero podría también darse el caso de utilizar a la música de una manera más compleja y, de alguna manera, terminar de construir al personaje.

En el film *De paseo a la muerte* (*Miller's Crossing*, Joel Coen, EEUU, 1990), el gángster Leo (Albert Finney) se encuentra en un momento reposando en su habitación.

En el piso de abajo, unos matones asesinan a su guardaespaldas y se dirigen a su habitación para dispararle. Todo lo que va ocurriendo está acompañado por una versión de la canción *Danny Boy*, cantada por Frank Patterson. Al comienzo de la secuencia, cuando estamos viendo el asesinato del guardaespaldas, la música es ambigua respecto de su localización, ya que no es claro si es música de foso o de pantalla. Comenzó a escucharse en la transición con la escena anterior, pero las características tímbricas indican una grabación vieja o la procedencia de una victrola. Recién cuando pasemos a la habitación de Leo nos daremos cuenta que proviene de un disco que él está escuchando<sup>75</sup>. La canción es un emblema de la cultura irlandesa, por lo que está cumpliendo una función indicial, ya que plantea el origen del personaje. A su vez, la música es del agrado de Leo, y esto proyecta en la música algo de la construcción del personaje. Por otra parte, y dada la violencia que ya está aconteciendo, la música cumple también un efecto anempático, que se mantendrá aún cuando la música pase a foso –se vuelva extradiegética– al comenzar el tiroteo entre Leo y sus atacantes, y el comienzo del incendio de la casa.

En *El silencio de los inocentes*, en la escena en la que Hannibal Lecter (Anthony Hopkins) está encerrado en una celda en un juzgado, está escuchando música que proviene de un pequeño reproductor de *cassettes*. La música que se escucha es *Variaciones Goldberg* (1741), de Johann Sebastian Bach, interpretada en piano por Glenn Gould (versión de 1955). Esta música participa también de la construcción del personaje, ya que es una elección estética del personaje. Sutilmente, la música puede ser descrita de manera análoga a muchas características del personaje: por una parte, es cerebral –es un típico exponente del Iluminismo, 32 variaciones sobre un tema–, distante respecto de lo emocional –dada la construcción ‘arquitectónica’ y el planteo de música absoluta que la rige–, remite al período Barroco y por extensión a la noción de ‘música clásica’ y elitista que responde a las actitudes de Lecter. Pero a su vez, hay un

---

<sup>75</sup> La calidad de la reproducción está claramente falseada y simula provenir de una victrola, que a pesar de ello suena con una cualidad demasiado ‘clara’ para la época y el tipo de disco, pero es perfectamente verosímil en el contexto de la acción.

detalle interesante digno de ser mencionado y sólo para la detección de un espectador melómano y atento: la versión que se escucha es la de un famoso pianista 'loco', o al menos de cierta 'inestabilidad' de carácter que es parte de su leyenda.

### Contrapunto, contrapunto didáctico y disonancia audiovisual

La noción de contrapunto proviene del campo musical y nos habla de líneas melódicas paralelas e interdependientes, coherentes entre sí respecto del tejido armónico, pero independientes para la atención del oyente, sin la subordinación de una a otra. La idea de la relación entre imagen y sonido como contrapunto tiene larga data, sobre todo en diversos trabajos de Sergei Eisenstein, entre ellos la recopilación de textos conocida como *El sentido del cine* (Eisenstein 1942 [1974: 128-157]), pero su aplicación teórica puede resultar un tanto vaga e inespecífica. Dentro de las aproximaciones de contrapunto que consideramos interesantes para nuestro enfoque, podemos citar la de Adorno y Eisler (1969 [1976]) y la de Chion (1985).

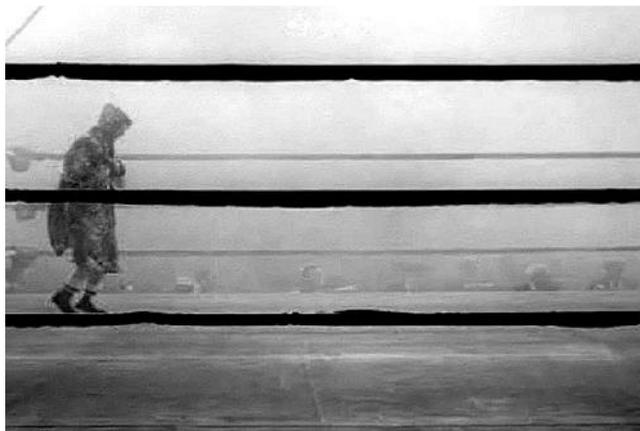
La idea de líneas interdependientes entre lo visual y lo sonoro puede adquirir diversas manifestaciones, pero aquí podemos señalar desconexión aparente entre lo que vemos y escuchamos, que se da principalmente como una desconexión emocional, y que en un juego de oposiciones nos plantea una posible reconexión a través de una construcción intelectual y/o estilística.

Un ejemplo bastante claro fue ya planteado al hablar de *2001, odisea del espacio*, donde un vals de la Viena imperial, el *Danubio azul* (1866) de Johann Strauss hijo, aparece acompañando a las imágenes del futuro, donde las naves, satélites y estaciones espaciales, parecen danzar al son del vals: en una impresión inmediata, se produce una *desconexión aparente*, donde aparece la idea de líneas paralelas interdependientes –¿qué tiene que ver un vals vienés de fines del siglo XIX con el futuro tecnológico propuesto por Kubrick?–; apenas notamos la lentitud del vals y lo relacionamos con la lentitud de los movimientos, cuando notamos la circularidad de los movimientos –y pensamos en la forma circular que también se desprende de la manera que se baila el vals–, allí comenzamos a reorganizar la relación imagen-música.

Yendo más allá de esa forma de reconexión, podemos generar una asociación intelectual entre el esplendor de la Viena de los Strauss, y el futuro promisorio y

tecnológicamente optimista que postula el film. Esto también sería parte de esa construcción, que a partir de asociaciones ‘icónicas’, formales, ‘gestuales’ –circularidad, lentitud, etc.– despliega nuevas posibilidades de lectura de la imagen, de nuevos valores dados por las interpretaciones a las que invita.

De manera similar, en cuanto a lo plástico y rítmico, es lo que se plantea en la apertura de *El toro salvaje* (*Raging Bull*, Martin Scorsese, EEUU, 1980), donde observamos un plano de un ring donde estratégicamente las tres cuerdas de un lado se intercalan con la visión de dos del otro lado, reminiscente de un pentagrama. Mientras lo vemos a La Motta (Robert De Niro), hacer movimiento precompetitivos en cámara lenta, escuchamos el Intermezzo de *Cavalleria rusticana*, de Pietro Mascagni (1890). El movimiento lento sugiere flotación y algo más coreográfico que deportivo, y sumado a la composición visual, estamos ante un caso de contrapunto plástico y rítmico.



*El toro salvaje*. Créditos iniciales. Los movimientos lentos del boxeador parecen danzar al son del *Intermezzo* de *Cavalleria rusticana*.

En Kubrick hay varios ejemplos de esta especie. En *La naranja mecánica*, en la escena de la pelea entre pandillas que ya comentáramos a raíz de la síncretis amplia, observamos un caso de este tipo de contrapunto. Otro ejemplo es el del final de *Doctor Insólito* (*Dr. Strangelove, Or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, Stanley Kubrick, EEUU, 1964), donde se sugiere el fin del mundo a partir de un montaje de imágenes de explosiones de bombas atómicas mientras escuchamos una canción interpretada por Vera Lynn en 1939 *We'll meet again*. La canción alude a una posible separación y potencial reencuentro futuro, de una pareja o de amigos, pero en el contexto del montaje adquiere otra significación. La desconexión inicial es seguida por

una reconexión que nos invita, por una parte, a releer la letra en otra clave, y a su vez, el carácter de *easy listening* de la canción propone ver a las bombas como fuegos de artificio o luces de marquesina. La letra insiste sobre volverse a encontrar en un día de sol, lo que en la última explosión –que parece un amanecer en lugar de un hongo atómico detrás de las nubes– cobra también una nueva significación, porque parece que la imagen ilustra lo que dice el texto.

Estas manifestaciones de contrapunto pueden ser entendidas como *contrapunto didáctico* (Chion 1985: 134) en tanto que la desconexión inicial nos propone una relectura de la imagen que, a su vez, nos hace pensar de una manera diferente lo que estamos viendo o escuchando. Chion plantea un juego de oposiciones entre, por ejemplo, mundo agreste y cultura ciudadana, como se da en la escena de *Padre padrone* (Paolo y Vittorio Taviani, Italia, 1977) en la cual un niño está tocando en su acordeón una versión del *Danubio azul*, de Johann Strauss. Lo agreste, pobre y violento del entorno, contrasta con la procedencia del vals, que remite al esplendor de la Viena Imperial. Pero más allá de lo puntual de este ejemplo, podemos señalar a todas las relecturas que nos proponen las diferentes manifestaciones del contrapunto entre música e imagen, como *didácticas*.

En el *Sentencia previa (Minority Report)*, Steven Spielberg, EEUU, 2002), el detective John Anderton (Tom Cruise) se dispone a revisar las predicciones de esta suerte de Casandra futurista que es capaz de prever los crímenes, dándole a la fuerza policial la posibilidad de aprehender a los asesinos latentes antes de cometer sus crímenes. Anderton se para frente a una gigante pantalla virtual que muestra el todavía no ocurrido futuro de un esposo engañado que asesinará a su esposa y al amante de ésta. Pero antes de ponerse a mover con sus manos en un movimientos circulares sobre el aire en el cual parecen estar suspendidas estas imágenes, introduce un cd en el sistema de audio para concentrarse en la interpretación de las imágenes de la pitonisa. Ahora bien, ¿elige cualquier pieza musical? Claro que no, elige la *Sinfonía Inconclusa* de Schubert, tan inconclusa como el destino de los posibles asesinos que aún no han realizado su total elección de quebrantar la ley. Anderton está vestido de negro y el espectador lo observa detenerse frente a las imágenes interponiéndose entre el espectador y la pantalla virtual que está ante él –visualizado como los directores de orquesta frente a sus músicos– y lo que vemos, entonces, a partir de este caso de contrapunto didáctico, es justamente a Anderton dirigiendo al son de la música referente a lo inconcluso, el destino de quienes también están frente a un incierto

porvenir. Aquí la música opera en dos aspectos: uno, estrictamente musical, es decir, a través de sus timbres, ritmos, melodías, armonías, fraseos –que parecen sincronizarse de una manera no rigurosa con los movimientos de los personajes–; otro, relativo al título de la obra de Schubert, un elemento no musical aunque perteneciente a la obra. Cualquiera sea el abordaje adoptado –o ambos, dado que son de alguna manera concurrentes– la presencia de la música de Schubert nos obliga a una relectura de la imagen en otra clave y a pensar plástica e intelectualmente en su valor.

Por último, podemos recordar el fragmento de *Gatica, el mono*, el momento en el cual el sonido del ambiente del público en las peleas se suspende y cede su lugar al sonido de una misa: los *rallenti* de la imagen nos hacen ver entonces al personaje como una suerte de *Agnus Dei* popular y hasta la introducción en su boca del protector bucal es visto como una vaga referencia a la comunión. Aquí también estaríamos frente a un caso de contrapunto didáctico.

Como abordaje más amplio a este problema, Chion prefiere hablar de la noción de *disonancia audiovisual*, dado que el contrapunto se daría muy frecuentemente en televisión, aunque casi nadie parece reconocerlo como tal. En muchas transmisiones televisivas de deportes, hay momentos en que las imágenes continúan con la competencia pero los presentadores y comentaristas se encuentran hablando de otras cosas, como el tiempo, la actualidad política o un determinado suceso. Durante minutos puede haber un contrapunto entre lo que se ve en imagen –la competencia deportiva, como podría ser, una carrera de autos o de ciclistas– y lo que plantea el sonido –voces hablando de otra cosa por encima de las imágenes–. Esto, que es mucho más usual de lo que creemos, constituiría un auténtico contrapunto audiovisual, y es por eso que para las manifestaciones a las que aludíamos antes Chion las denominaría casos de disonancia audiovisual (Chion 1991 [1993: 42-43]). Sin embargo, preferimos conservar la idea de un contrapunto, incluso contrapunto didáctico, dado que en términos idiomáticos y metafóricos, la idea de disonancia –al menos en castellano– está muy restringida a cuestiones de la técnica musical. No hablamos comúnmente de una ‘disonancia de opiniones’, pero sí de un ‘contrapunto de ideas’. El uso menos atado a lo musical en nuestro idioma del término contrapunto, nos hace elegir esta noción por encima de la de disonancia, que no deja de ser igualmente interesante y atendible.

ESTRUCTURA DISCURSIVA (macroforma)	INTRO	EXPOSICION	ELABORACION	EXPOSICION	CONCLUSION			
TEMAS		A		B	A'			
SINTAXIS secciones oraciones								
ESTRUCTURA INTERNA (microforma) frases miembros de frases		a	a'	a	a'	b	b'	a
RITMO	4/4					rall.....		
TEXTURAS	POLIFONIA VERTICAL	MELODIA C/ACOMP					POLIFONIA VERTICAL	
INSTRUMENTOS MADERAS/METALES CUERDAS VOCES								
IMAGENES	 PDS -X8	 PDS - X6	 PDS	 PDS	 PDS	 PDS	 PDS	
TEXTO / LETRAS								

**Cuadro 22.** Análisis auditivo y gráfico del montaje final de *Dr. Insólito*. En los puntos de sincronización (PDS), observamos en la introducción, que hay una imagen de explosión por cada pulso. Luego uno cada dos pulsos, y finalmente observamos que hay cambio de plano con cada cambio de frase. Esto es lo que hace que las imágenes de las explosiones parezcan rítmicamente responder a la música.

## Música empática

Dentro del nonágono semiótico de las funciones de la música en el audiovisual, vemos que el segundo correlato de la tercera tricotomía, presenta a la música que cumple un efecto empático, con una afectación somática del espectador. Por un lado, la música es indicial del estado de la acción dramática, refuerza lo que ocurre en la escena a partir de la intención de producir respuesta análoga a la que produce lo que pasa en pantalla; por otro, genera una respuesta emocional ‘propia’, en el sentido de que plantea una afectación del espectador –si bien en la misma dirección que el drama– proponiendo un énfasis que excede los límites de lo incidental o del *underscore*. La música aquí espera la respuesta del *interpretante* a partir de hacerse evidente su presencia y su despliegue melódico, armónico, tímbrico y rítmico, que requieren de una valoración por parte del oyente.

El concepto de empatía –etimológicamente, del mismo *pathos* o sentimiento– está ya presente en la Estética desde Baumgarten. A su vez, en la Estética romántica también se habla de *Einfühlung*<sup>76</sup>, es decir, como la base de un ‘acuerdo’ entre la obra y su recepción, muy cercana a la noción de empatía. En la *Einfühlung* encontramos una justificación de la superposición de la respuesta emocional de las distintas manifestaciones artísticas.

Para Chion, *empatía* es la coincidencia o destino común que la música manifiesta respecto de la situación dramática. Dicho de otra manera –y siguiendo la definición tradicional del término– empatía es la facultad de experimentar lo que otro experimenta. Por lo tanto, una música producirá efecto empático cuando parezca producir en nosotros una respuesta emocional semejante o análoga a la situación dramática a la que acompaña.

El efecto empático puede darse –aunque no de manera evidente– a través de la música incidental o el *underscoring*, dado que son manifestaciones de la música que van

---

<sup>76</sup> Si bien a veces este término es traducido como empatía, su uso puede ser diferente a la noción de empatía más corriente.

siguiendo lo que acontece y que responden mayormente punto a punto, a lo que propone la imagen. Pero la música será claramente empática, cuando no sólo nos plantee la coincidencia con la situación dramática, sino cuando produzca cierta afectación en la respuesta del espectador, percibiendo una mayor participación de la música en la construcción, y no sintiendo que ésta se funde con la imagen, como parece suceder con ciertas músicas incidentales o con el *underscoring*.

El efecto empático de la música suele ser recibido sin mayores cuestionamientos. El espectador siente esta forma de refuerzo de lo que opera en la imagen, y a la vez es afectado sensiblemente por la composición. El problema es demostrar cómo es que la música es capaz de manifestar esta condición de empatía, a través de qué elementos puede producir esa respuesta análoga a lo que acontece en la imagen. Para ello, volvemos a *Psicosis*, y en este caso a la famosa escena de la ducha, en la cual la ‘madre’ de Norman Bates asesina a Marion Crane (Janet Leigh).

#### 4. ANÁLISIS DE LA ESCENA DE LA DUCHA DE *PSICOSIS*

La estructura argumental de la escena de la ducha –deberíamos señalar como secuencia, si consideramos desde la llegada de Marion a la habitación– puede sintetizarse de la siguiente manera:

- a) Retorno a la habitación y entrada al baño del personaje femenino : preparación de los utensilios y entrada en la bañera.
- b) Escena desde dentro de la bañera: con la cortina como telón de fondo se observa la progresiva entrada de una sombra que se acerca a la bañera.
- c) Violenta apertura de la cortina ; gritos del personaje femenino, intento de asesinato por parte del misterioso personaje invasor (las puñaladas son evadidas por la víctima ; los planos muestran claramente al cuchillo rozando su cuerpo pero no produciendo heridas).
- d) Puñaladas; asesinato que se concreta; salida súbita de la asesina.
- e) Caída del personaje femenino; deslizamiento paulatino de su cuerpo sobre la pared revestida de azulejos.
- f) Intento de sostenerse con la cortina; caída definitiva.

g) Sangre del personaje corriendo hacia la rejilla; movimientos circulares de la cámara con fundido encadenado sobre el ojo de la mujer ; *traveling* lateral que recorre la habitación hasta encontrar la ventana que muestra la casa de la madre de Norman Bates.

El análisis de la música y de los sonidos revela que los sonidos se suspenden o se activan en función de cortes o momentos de articulación sintáctica del montaje; asimismo, que la música cambia de alturas y de temas en función de momentos particulares de esa sintaxis. Sin prestar atención a la sintaxis musical no es fácil descubrir la sintaxis del montaje con la facilidad con la que ésta se percibe desde el ámbito sonoro. Podría postularse que –de no mediar este análisis- ciertas consideraciones en cuanto al reconocimiento de estructuras narrativas serían muy difíciles de percibir.

En a) se observa un pasaje entre escenas por una suspensión de la música. Ésta es enmascarada por el ruido que produce el dispositivo del inodoro en el cual la mujer acaba de arrojar unos papeles comprometedores: el ruido enmascara la desaparición de la música anterior, que no había presentado ninguna función cadencial más allá de sí haber registrado un descenso notorio en la intensidad. Este descenso auspicia un eficaz enmascaramiento dado que la última oración no presentaba una conclusión clara.

En b) presenta una escena compuesta solamente por sonidos, y es esta alternancia entre ruido y silencio o música y silencio la que comienza a revelarse como un elemento de consideración importante para la estructuración audiovisual de esta fragmento.

En c) nuevamente la ‘orquestación’ conformada por una parte, por los elementos de la puesta sonora, y por otra, por la inserción de la música, nos permite descubrir que el fuerte ruido de la cortina que se corre, enmascara el ataque violentísimo de los violines en el registro agudo.

Puede señalarse que este enmascaramiento es auspiciado por una semejanza tímbrica entre el ruido de la cortina que se corre y el tipo de articulación que se produce con los violines : ataque *fortissimo* + *sul ponticello* + *glissandi* hacia el registro más agudo

–esto es lo que suele interpretarse como una ‘onomatopeya’ sonora<sup>77</sup>, hecha por medios musicales de los gritos de la mujer o de los cuchillos cuando se afilan, ambos, elementos presentes en el encuadre–.

La frase musical que acompaña c) es repetida casi exactamente en d), mostrando esto la voluntad del compositor de asociar una oración al intento de asesinato y la otra a las puñaladas que lo han concretado.

En e) la caída progresiva del personaje es acompañada por una caída en las alturas: del uso de violines y violas, pasa a un uso preponderante de cellos y contrabajos en el tema B.

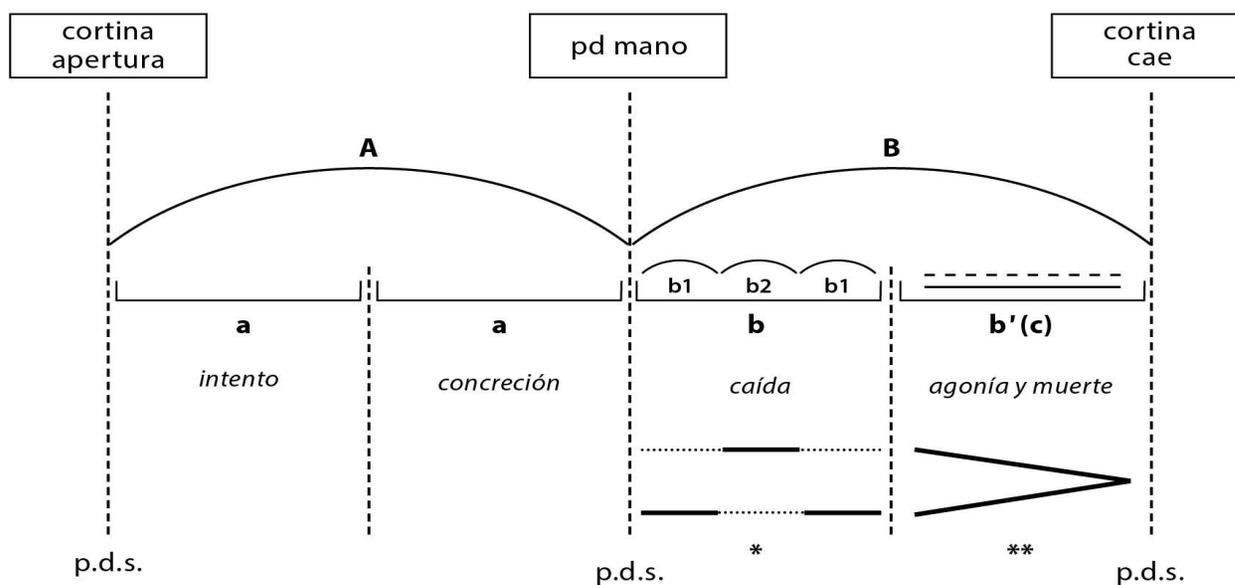
No casualmente f) –momento en el cual el deslizamiento del cuerpo se detiene– presenta un detenimiento del movimiento melódico en favor de notas repetidas que concluyen en una liquidación –por extinción paulatina a través de un descenso en las intensidades– cuya última nota es constituida por el ruido que se produce por el derrumbamiento del cuerpo, junto a la rotura de la cortina. Aquí es clara otra vez la integración del ruido de la cortina con la música, mostrando una unidad de criterio en el tratamiento de todo lo sonoro. Nuevamente y de manera simétrica, el final del fragmento descansa sobre los sonidos ambiente y los elementos de la puesta sonora, el ruido de la ducha y el de la rejilla.

---

<sup>77</sup> Creemos pertinente señalar que para que se dé esta asociación onomatopéyica, tenemos que contar con la presencia de los objetos a los que remitiría. De no estar allí cuchillo, gritos, cortina, es poco probable que un oyente piense en esa música como imitación del ruido de algo. Aquí la coincidencia y concurrencia de los elementos auspicia la conexión.

<i>Funciones Formales</i>	Introducción		Exposición		Exposición	Elaboración	(Liquidación)	Fin música
<i>Temas musicales y sonoros</i>	Ruidos: ducha y cortina	Ruidos: ducha y jabón	Música: A gritos, puñaladas	Música: A puñaladas	Música: B ducha	Música: B' Notas repetidas	(Disminución intensidad)	Ruidos: caída y cortina
<i>Sintaxis del Montaje General</i>	a) entrada en ducha	b) sombra	c) apertura cortina ataque	d) concreción asesinato	e) caída	f) agonía	g) pd mano s/cortina	g) muerte

**Cuadro 23.** Esquema sintáctico de la música y el montaje en la escena de la ducha de *Psicosis*.



**Cuadro 24.** Análisis auditivo y gráfico de la música y el montaje de la escena de la ducha de *Psicosis*. El p.d.s. inicial es la coincidencia en el montaje entre la apertura de la cortina y el inicio de la música. El segundo, es el plano detalle de la mano sobre el azulejo que comienza la caída, y el tercero y último, es la caída del cuerpo y la extinción de la música. \* Representación gráfica del desplazamiento de los motivos b1, b2, b1. \*\* Representación gráfica del progresivo ‘apagamiento’ de la música, coincidente con la extinción de la vida de la protagonista.

## La complejidad del efecto empático

En esta escena encontramos uno de los ejemplos más ricos para explicar el efecto empático de la música. Repetiremos algunos elementos de la descripción anterior a los efectos de demostrar la construcción del efecto empático.

En principio, es muy sencillo determinar que estamos ante momentos de gran tensión, dado el ataque a la, hasta ese momento, protagonista de la película. En el tema A, que consta de una oración dividida en dos frases, *a* y *a*, la música está construida a partir de relaciones entre notas que constituyen disonancias, tanto en sucesión como en simultaneidad. Intervalos mayormente de segunda menor se van sucediendo y superponiendo. Esto es ejecutado por violines y violas, que están tocando en el registro agudo, y *fortissimo*. Los violines parecen estar tocando, como dijimos antes, *sul ponticello*, generando así un timbre de calidad metálica, de ataques muy marcados. Asimismo, realizan cortos *glissandi* para producir un sonido de cualidades semejantes al de los cuchillos cuando son afilados, o bien al de la violenta apertura de la cortina.

Esto, más la sucesión y acumulación de disonancias, los timbres metálicos tocados *ff* y en el registro agudo –casi extremo– generan en el espectador una respuesta de tensión y de fatiga auditiva. Se refuerza así la tensión ya presente en la escena, pero a su vez genera una respuesta de crispación en el espectador por las propiedades intrínsecas de los sonidos empleados. Aquí es donde encontramos lo que denominamos en el nonágono semiótico de las funciones de la música en el audiovisual como ‘afectación somática’: la música no sólo refuerza lo que ocurre –como lo haría también la música incidental o el *underscore*– sino que se produce una reacción del oyente ante lo que opera desde lo sonoro.

Siguiendo la lógica de Meyer/Kröpfl/Aguilar y nuestra propia experiencia con el método de análisis, observamos que gestálticamente se presentan dos frases que no proponen un cierre sino una acumulación de tensiones. La división que se produce entre ambas es una mínima ‘respiración’ que hace que la acumulación vuelva a comenzar. De esta manera, nos encontramos ante timbres metálicos, punzantes, chirriantes, estridentes, que van sumando tensiones a la par de lo que acontece en la imagen, y con puntos de cierre no conclusivos.

Si en el tema A, lo dominante es lo agudo y la remisión a lo que tímbricamente conecta lo sonoro con lo metálico presente en escena, en el tema B, lo es lo grave y

rugoso que acompaña la caída. Como vemos en los puntos de sincronización, el tema B se inicia con un giro descendente en el otro extremo de frecuencias, el grave. Al pasar bruscamente del extremo agudo al grave, nos encontramos ante una caída en alturas que puede leerse como análoga a la caída que vemos en pantalla. Marion comienza su agonía descendiendo lentamente: mientras ella se mueve, la música genera desplazamientos de los motivos de B (b1, b2, b1) partiendo desde un punto, luego hacia arriba, y después de vuelta al punto de partida. Cuando Marion llega al límite inferior de la bañera y ya no hay desplazamiento, la música pasa a b', donde encontramos mayormente notas largas y sostenidas, y notas breves y repetidas, siempre sobre las mismas alturas. Esto podría interpretarse como una alusión a la quietud luego del movimiento, que a su vez progresivamente se *rallenta* y se va apagando al igual que la vida de Marion. No en vano, la caída del cuerpo y la cortina, enmascaran el final de la música, como si ese ruido fuese el último sonido que completa la composición.

En el tema B, también escuchamos disonancias en sucesión y simultaneidad, pero esta vez con algunos giros melódicos y armónicos que no estaban presentes en lo que motivicamente era más repetido del tema A. El tema B presenta timbres más opacos –en oposición al brillo de lo metálico– y rugosos –casi inevitables para los contrabajos tocando en el extremo grave–, lo cual también contribuye a asociar con la oscuridad que envuelve simbólicamente a Marion.

Las analogías tímbricas y de movimiento y extinción, lo melódico y armónico disonante, el manejo de las tensiones en la forma, la recurrencia a los extremos registrales, y la dinámica también extrema, contribuyen a establecer una lectura de la música que no puede connotar nada positivo, y que propone un acompañamiento en una clara y misma dirección que la situación dramática. Por ello, es inevitable percibir el efecto empático de la música.

#### Asociaciones estilísticas: Expresionismo visual y musical

Hay un elemento más a ser considerado en la construcción: la imagen presenta un uso del blanco y negro –hay que entender que Hitchcock realizó aquí una elección estética, ya que el film es de 1960, y él venía trabajando en color desde 1948– que remite a cierto Expresionismo visual, y la música de Bernard Herrmann es claramente deudora del gesto expresionista de obras tales como la *Noche transfigurada*, de Arnold Schoenberg (1899), escrita también para cuerdas al igual que el *score* de *Psicosis*. Esta conexión entre

el estilo visual expresionista y el musical, no hace más que reforzar el carácter empático de la música, aunque el reconocimiento de los estilos es más bien plástico e intelectual y por sí mismo no podría generar este efecto.

### Efecto empático de la música en el mundo narrado

En el film *The Truman Show* –que ya comentáramos para hablar del *acousmètre*– hay una escena en la cual se observa la construcción del efecto empático ‘en vivo’. Cuando Truman (Jim Carrey) se encuentra con Marlon (Noah Emmerich) en el muelle y le comenta que está sintiendo que podría haber una conspiración a su alrededor, la estrategia del creador y director Christof para sacar a Truman de ese estado, es provocar la reaparición del padre, supuestamente desaparecido y ahogado. El momento del reencuentro entre padre e hijo es manipulado por Christof como una progresión de planos que van acercándose lentamente hasta llegar a un clímax, en el cual se observa el abrazo de ambos y un primerísimo primer plano de Truman, feliz por esta ‘resurrección’. La música que estaba presente desde el inicio de la conversación, ahora se revela –de manera inesperada– como una música compuesta y ejecutada en vivo por un tecladista, y mezclada y producida en vivo por un ingeniero de sonido. La música presenta también una lógica de progresión, planteando una línea melódica de cuerdas sampleadas hacia una frase que resuelve en el registro agudo, coincidente con el ppp de Truman. El propio Christof, moviéndose como un director de orquesta, marca con sus gestos el comportamiento esperado de la música, entregándose con pasión a la construcción de este efecto empático realizado en tiempo real. Incluso se ve un acercamiento de la cámara al propio Christof, que parece extasiado con el resultado.

### El efecto empático no es un reflejo pavloviano

Esto revela algo muy interesante: a pesar del engaño que el propio Christof y su equipo están perpetrando, todos se emocionan por estas operaciones de manipulación y conexión entre imagen y sonido. Esto quiere decir que el efecto empático no puede ser considerado como una suerte de reflejo pavloviano, como si en función de tal o cual acorde o combinatoria de giros melódicos y armónicos, lográramos una respuesta emocional inmediata. Si bien lo emocional puede dispararse con cierta premura, el

efecto empático no deja de ser una construcción, y es evidente que hay que atravesar un proceso que lleva a un resultado, y no pensarlo como una respuesta automática.

### Números musicales como despliegue argumental

Aquí estamos frente a la música que desarrolla parte del argumento como número musical, a la manera de la ópera. Este podría ser el caso de las óperas filmadas, u obras que adaptan una ópera al formato audiovisual. Pero también es el caso de los musicales que trabajan sobre el desarrollo del argumento, muchas veces como suspensión de la diégesis –y por ende una visualización de lo extradiegético, como veíamos en el capítulo 6– o bien como una superposición constante entre lo diegético que se deduce de la acción, y lo extradiegético que transmite los contenidos musicales –que no se supone acontecen de esa manera en el mundo narrado–.

Como ya hemos visto en el apartado Extradiegético visualizado: los musicales (pág. 203), hay ciertos musicales que presentan sus números de manera diegética, aunque la mayoría los plantea como una tensión entre lo diegético y lo extradiegético. Más allá de uno u otro caso, lo que ocurre aquí es una función de la música no como un comentario respecto de lo narrativo, sino como partícipe directo en la construcción y despliegue del argumento. Siguiendo con nuestro planteo peirceano, en el nonágono de las funciones de la música, localizábamos estos números musicales justamente en el cuadrante del *valor del valor*, que no es otro que el que corresponde a la noción de *Argumento –brief–* en la obra de Peirce. La ópera filmada o el musical son manifestaciones donde la música es el argumento, y su función no puede separarse de su despliegue.

## 5. MÚSICA PREEXISTENTE: SUPERVISIÓN MUSICAL

Nos queda por hablar del uso de la música cuando ésta es preexistente, es decir, no es una composición especialmente preparada para el film. Hay directores como Godard, que en gran parte de su obra se niega a trabajar con música compuesta para el film, y

suele recurrir a obras preexistentes, dado que dicen experimentar algo muy artificioso y construido. Otros, como De Palma, por el contrario, prefieren recurrir a un score realizado por un compositor, dado que de esa manera estarían evitando la previsibilidad de lo conocido de ciertas músicas preexistentes, sobre todo ‘clásicas’.

En las industrias audiovisuales poderosas existe la figura del supervisor musical, o encargado de sugerir piezas musicales según género, estilo, período histórico, etc. A su vez, es el encargado de solicitar los derechos para su utilización en la obra audiovisual para la que está realizando la selección. Muchas veces, directores melómanos –o involucrados al menos con ciertos períodos o géneros– son los que realizan esta elección y la toman como parte de la construcción narrativa. Tal es el caso de David Lynch en la mayoría de sus films –donde también se desempeña como su propio diseñador de sonido–, o Sofía Coppola, donde la selección de canciones suele ser una estrategia narrativa más.

En *Perdidos en Tokio* (*Lost in Translation*, Sofia Coppola, EEUU/Japón, 2003), las canciones tienen una función ‘especular’ o que persigue ciertas simetrías. Bob Harris (Bill Murray) está en Japón para hacer una publicidad gráfica de whisky. El fotógrafo le pide que su rostro haga una expresión en el estilo de James Bond interpretado por Roger Moore. No en vano, más tarde en el lobby del hotel donde se cruza con Charlotte (Scarlett Johansson), una cantante estará interpretando *Nadie lo hace mejor* (*Nobody does it better*, compuesta por Marvin Hamlisch, interpretada originalmente por Carly Simon en 1976), canción que fuera el tema principal del film de la saga de James Bond, *La espía que me amó* (*The Spy Who Loved Me*, Lewis Gilbert, Reino Unido/España/

Australia, 1977), una de las más exitosas de las protagonizadas por Roger Moore. A su vez, en el *karaoke* al que asisten juntos, las canciones son todas de fines de los 70s y principio de los 80s. En función de la edad que aparenta Charlotte, unos 25 años, esas canciones son aproximadamente de la época en la que nació o era niña, y a su vez, son canciones que Bob escuchaba al tener aproximadamente la edad de Charlotte. Es así que se suceden *God save the queen*, de los Sex Pistols (1977), *Brass in pocket*, por The Pretenders (1978), y *More than this*, de Roxy Music (1982), todos exponentes del *Punk* o la *New wave*, y cercanos en los años de composición o edición original.

Películas como *Buenos muchachos* (*Goodfellas*, Martin Scorsese, EEUU, 1990), o *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, EEUU, 1994), que atraviesan en su historia varias décadas o al menos una gran cantidad de años, recurren a la música preexistente para

plantear el paso del tiempo, cosa que depende, por supuesto, de la atención del espectador o de la información de que disponga. En estos casos la música es a la vez indicial de un período, y simbólica respecto de la situación que acompaña.

### Supervisión musical y planteo rítmico

Muchas veces los realizadores o los supervisores eligen una pieza musical preexistente para enmarcar la obra, y de alguna manera, sugerir cierta atmósfera o espíritu vinculado a esa composición. En general, la obra suele aparecer en la secuencia de apertura o en la secuencia de títulos, y suele haber una conexión rítmica y plástica entre las imágenes y la composición.

*Carretera perdida* se abre con una imagen –que parece un *loop*– de una carretera que es atravesada de manera vertiginosa. La canción que acompaña estas imágenes es *I'm deranged*, de David Bowie, del álbum *Outside* (1994), que presenta una subdivisión rítmica extremadamente rápida. Si se presta atención a la subdivisión, la que es explicitada por la percusión, se verá la coincidencia entre los pulsos y el paso de las líneas de carril de la ruta.

En *Sólo los amantes sobreviven* (*Only Lovers Left Alive*, Jim Jarmusch, Reino Unido/Alemania, 2013), ocurre algo similar con la canción *Funnel of Love* (original de Wanda Jackson, de 1961, pero aquí interpretada por una banda del propio Jarmusch). El pulso de la canción parece encajar con la velocidad del movimiento circular de la cámara cenital, que sigue este patrón a partir de un plano detalle de un disco de vinilo reproducido en una bandeja giradiscos.

Por último, y con un planteo más ambicioso, el comienzo de *Melancolía* (*Melancholia*, Lars Von Trier, Dinamarca/Suecia/Francia, 2011) recurre al *Preludio de Tristán e Isolda*, de Richard Wagner (1859): aquí es la lentitud lo que domina los movimientos visuales, muchos con cámara lenta, acompañados por el lento y progresivo fraseo del preludio que abre el drama musical.

**Recapitulando**, hemos planteado en este capítulo una serie de consideraciones teóricas que nos ayudan a no cometer errores –muy frecuentes– en la descripción de cómo opera la música sobre el oyente. Los conceptos de *expresión*, *representación* y *comprensión musical* fueron examinados y leídos desde una perspectiva acorde a nuestra propuesta lógica relacional –la de la filosofía analítica anglosajona–, para luego plantear una propuesta –la que va de Meyer a Kröpfl, Aguilar y nuestro propio aporte– que nos conduce a una lectura de la música, que se constituye a partir de componentes intrínsecos. Esta propuesta introduce un *análisis auditivo de la música representado gráficamente*, que nos permite no sólo interpretar y comprender la música ‘desde adentro’, sino desplegar asociaciones con un mundo extramusical a partir de la relación vertical de la interacción de los distintos componentes, donde participa nuevamente la materialidad. El nonágono semiótico de las funciones de la música en el audiovisual nos permitió recorrer, creemos, todas las funciones posibles, y finalmente, un cruce entre el abordaje teórico-conceptual, el *análisis auditivo y gráfico de la música y el montaje*, y una explicación de las funciones cumplidas por la música. Consideramos que nuestro aporte de un análisis auditivo y gráfico de la música audiovisual –que a su vez contempla el análisis de la sintaxis del montaje– es un aporte original y de potencial utilidad para el análisis audiovisual en general, no sólo de la música.

Cabe señalar que no hemos abordado articulaciones de la música en sentido diacrónico en el audiovisual, que son problemas de índole compositiva y que no atañen tanto al diseño de sonido, aunque sí a la audiovisión. Sí hemos hablado en algunos momentos de la tesis de la existencia de *leitmotiv*, pero el tratamiento de estas articulaciones –*leitmotiv*, idea recurrente, etc.– exceden el marco de esta tesis. Proponemos, de todas maneras, la lectura de nuestro artículo *Leitmotif revisited* (Costantini 2001a; 2004a), donde damos cuenta de varias formas en las cuales la música se despliega en un audiovisual siguiendo una lógica diacrónica, relacionando distintos momentos del relato a partir de elementos temáticos y motivicos recurrentes.

## Conclusiones

---

Lo que comenzó siendo una tesis que planteaba la producción de sentido provista por el diseño de sonido en el marco de una audiovisión, termina siendo un abordaje teórico más ambicioso que involucra una conceptualización lógica sobre el sonido en general, y sobre el sonido audiovisual en particular. El abordaje lógico y relacional de base peirceana, nos ha brindado un punto de partida –creemos– sólido, sobre el cual hemos asentado muchos de los desarrollos de la tesis. El aporte de la rama de la filosofía analítica que trata sobre lo sonoro –y en especial lo musical– nos ha ayudado a pensar en el estatuto lógico de los sonidos, y a encontrar otros fundamentos a propuestas como la Acusmática de Schaeffer.

En nuestra base también se encuentra el pensamiento de Pierre Schaeffer, que si bien parece detentar una base semiótica saussureana y greimasiana, estructuralista –y que también muestra la influencia de la fenomenología husserliana–, encontramos la forma de replantear muchas de sus conceptualizaciones en un enfoque triádico peirceano, o bien fundamentarlas desde allí.

A partir del abordaje de lo triádico peirceano desde Magariños de Morentin, hablamos de *Forma, Existencia y Valor*, como conceptos habilitantes para pensar los problemas del diseño. El desarrollo del nonágono semiótico propuesto por Guerri –siguiendo a Peirce y adoptando las nociones de *Forma, Existencia y Valor* como base– ha sido de vital importancia para la obtención de muchas de nuestras formulaciones.

En primer lugar, y siguiendo como base el nonágono semiótico de los Sonidos de la Radio (Guerri 2014 [2016: 144]), desarrollamos un nonágono semiótico del signo Sonido en un sentido amplio –pág. 35–. En estos nonágonos apareció la división tripartita del Sonido, que puede manifestarse como Música, como Ruido, o como Palabra. En segundo lugar, planteamos un nonágono de los Parámetros del Sonido –pág. 38–, donde pudimos desarrollar casi todos los aspectos cualitativos y cuantitativos de lo sonoro, que se constituyeron en la base terminológica de toda la tesis, al menos en lo que hace a la descripción y evaluación de los sonidos. Luego desarrollamos los nonágonos de los signos Música –pág. 54– y Escucha –pág. 55.

En estos nonágonos ya apareció la propuesta triádica de las Escuchas de Schaeffer y Chion: *Reducida*, *Causal* y *Semántica* –siguiendo aquí la lógica triádica de las dominancias de *Forma*, *Existencia* y *Valor*–. Si bien Schaeffer había partido de una propuesta de cuatro actitudes de escucha, sobre todo posibilitadas por la disponibilidad de cuatro términos referidos a ella en el idioma Francés, el propio Schaeffer –y esto es lo que va a seguir Chion– concluye en hablar de tres escuchas en lugar de cuatro: una escucha que tiene que ver con el objeto sonoro en sí mismo, la *reducida* o *restringida*, la que tiene que ver con el sonido como causa o indicio, la *causal*, y finalmente la que detecta la presencia de códigos y está atenta al lenguaje y al sentido, la *semántica*. Esto es coherente con nuestro abordaje lógico, ya que la primera escucha tiene que ver con la sensación de materialidad del sonido y es la primordial en la música –*primeridad*–, la segunda con lo indicial –*segundidad*–, y la tercera con lo simbólico –*terceridad*–.

En el nonágono semiótico de la Audiovisión –pág. 94–, aparece uno de los planteos centrales de este trabajo, que es la idea de que para pensar lo audiovisual, hay que localizar, en el sentido lógico peirceano, a la Imagen y la Visión en la *primeridad*, en el lugar de la Forma; y en la *terceridad*, o lugar de lo simbólico, hay que ubicar el Sonido y la Audición. En la *segundidad*, la materialización del audiovisual concreto, está la interacción actualizante de todos los elementos. Imagen y Sonido, obviamente manifiestan todos los aspectos del signo, pero entre sí, la dominancia de la Imagen es lo icónico peirceano, y la dominancia del Sonido es lo simbólico. El Sonido como elemento ‘agregado’ a la Imagen, y portador de la palabra hablada, es de naturaleza simbólica en el contexto de la audiovisión. El Sonido modifica, altera o complementa lo que se observa en lo icónico, y es por eso que se localiza –para el abordaje lógico relacional– dentro de lo simbólico.

Esta idea del Sonido como portador de lo simbólico, del Valor, es coincidente con uno de los fundamentales aportes de nuestro codirector de tesis, Michel Chion. La noción de sonido como *valor añadido*, es cercana a la noción de lo sonoro como *terceridad* respecto de la *primeridad*. Si bien la recepción de Imagen y Sonido es simultánea, la Imagen aparece como marco tanto de las imágenes como de los sonidos, y a su vez, éstos son capaces de modificar la percepción de las imágenes, de estructurar nuestra visión a través de la palabra, y de establecer diversos tipos de relaciones simbólicas. En función de la historia del dispositivo, de la propia ergonomía de la recepción audiovisual, entendemos a la Imagen como ‘primero’, pero un ‘primero’ que

no es parte de una secuencia temporal, sino lógica. En ese sentido el Sonido está añadido, y lo que agrega es un Valor que se le da a las imágenes.

Esta noción de *valor añadido* fue el elemento guía para el estudio de las operaciones del diseño de sonido en cuanto a la materialidad –capítulo 3–, a lo temporal –capítulo 4–, en tanto palabra –capítulo 5–, como articulación espacial –capítulo 6–, como parte del montaje –capítulo 7–, y a su presencia como música –capítulo 8–. En cada capítulo se observó cómo lo sonoro estaba presente en algún aspecto dominante, y de qué manera su manipulación, disposición y tratamiento –que es lo que define al diseño de sonido– incidió en la producción de sentido, siempre considerando a la *audiovisión* como la percepción de la interacción de imágenes y sonidos.

La noción de *audiovisión* fue demostrada empíricamente a través de diversos análisis de casos –sobre todo a través de una secuencia del film *Los pájaros*– que permitieron desplegar algunas cuestiones perceptivas tales como la *imantación espacial del sonido por la imagen*, la existencia de elementos *auditivos de la vista y visuales del oído*. A su vez, se observaron otros efectos cognitivos tales como la presencia de los *indicios sonoros materializadores*, y otros que fueron desarrollados en distintos capítulos según tuviesen que ver –como dijimos más arriba– con tiempo, espacio, palabra, materia, montaje, música.

Al hablar de *diseño de sonido*, hicimos un recorrido por lo que se entiende como tal, lo que la industria reconoce como parte de sus quehaceres, pero también observamos su presencia antes de que existiese ‘oficialmente’ un diseñador de sonido especialmente dedicado a realizar estas operaciones. Asimismo, volvimos sobre la noción chioniana de *cine sordo*, para dejar en claro que el cine siempre tuvo sonidos implícitos, sólo que no se los oía, pero que estaban presentes. Esto parece un detalle menor; sin embargo, conceptualmente no es lo mismo pensar un cine puramente plástico y dominado por lo visual, que uno que postula un mundo en el cual las cosas que se ven pueden producir sonido, y los personajes articular palabras. Esto explica por qué, desde los inicios mismos de las imágenes en movimiento, nos hemos encontrado con diversos experimentos que buscaron incorporar el registro de los sonidos, o bien acompañar las proyecciones con diferentes formas de sonidos añadidos. Una vez desarrollado el sonido, y más allá de los problemas de adaptación de ciertos modelos de actuación y representación, todas las cinematografías adoptaron casi sin excepciones los nuevos

dispositivos, demostrando que lo anterior era una limitación técnica y no necesariamente una elección estética.

Dentro de las aproximaciones al *diseño de sonido*, postulamos dos abordajes frecuentes, representados por los aportes de las figuras de Ben Burt y Walter Murch. El primero, proponiendo un diseño de sonido que plantea un *imaginario sonoro*, que no importa si realista o ficcional, pero que se centra en los sonidos en sí mismos. Hablamos de Burt porque es el creador del imaginario sonoro de *Star Wars*, y es muy claro el despliegue de innumerables fuentes de sonido de las más diversas características, tanto para darle voz a criaturas y androides, como a una gran cantidad de dispositivos que postula el mundo narrado. El segundo abordaje, representado por Murch, plantea un diseño de sonido que busca *incidir sobre la lectura de la imagen*, agregando sonidos que pueden convertirse en *proyecciones simbólicas* de lo que ocurre en la mente de un personaje, o para establecer alguna forma de *comentario sonoro* a lo que está aconteciendo en la acción.

En el capítulo sobre Sonido y Materialidad, desarrollamos con detalle el problema de la *materialidad* del sonido, y acuñamos la noción de *materialidad no cosificable* para poder contribuir al problema planteado por diversas teorías del diseño, que sostienen que para que haya diseño hay que operar sobre cosas tangibles. La naturaleza de la materialidad del sonido está presente en la Psicoacústica asociada a la noción de timbre, y en la Historia de la Música aparece como problema, sobre todo, en la música a partir del siglo XX. En la tesis hemos trazado un seguimiento de esa evolución de la materia sonora, que arriba a las diversas nociones de *objeto sonoro* –Varèse, Schaeffer, Metz, Schafer, Moles– y que incorporamos para delinear la naturaleza de nuestro objeto de estudio. A partir de estas consideraciones sobre la materialidad, planteamos diversos ejemplos de su manifestación en las producciones audiovisuales, y las maneras en las que incide en lo perceptivo –la *audiovisión*– y cómo contribuye a la producción de sentido en diversas obras audiovisuales. Creemos que merecen principalmente atención el análisis del film *El exorcista*, como film donde lo sonoro adopta diversas formas de la *música concreta* debida a figuras como Pierre Schaeffer y Pierre Henry, y que influyen notoriamente en el diseño de sonido. Asimismo, hemos planteado un recorrido pormenorizado por la obra de Lucrecia Martel, y las funciones que el sonido cumple en ella, dando cuenta sobre todo de su uso de texturas sonoras, y de distintos significantes sonoros que detentan un uso simbólico. Este estudio de la obra de Martel en cuanto a lo

sonoro en toda su obra, es original y exhaustivo, al menos en lo que atañe a la exploración del sonido en su filmografía.

En cuanto al sonido-palabra, éste estuvo presente de diversas maneras. Por un lado, como palabra hablada, como texto que puede estructurar la visión. En tal sentido, desarrollamos las nociones chionianas de *vococentrismo* y *verbocentrismo*, y también la de *redundancia ilusoria* del texto respecto de la imagen. También se plantearon las posibilidades del *anclaje y relevo* entre el texto y la imagen, y la que puede constituir la figura más interesante, que es la del *acousmètre*, postulada por Chion en sus trabajos (1982; 1991) y que desarrollamos y ejemplificamos exhaustivamente. Justamente esta figura, que es un puro sonido, una pura palabra hablada sin cuerpo –al menos por un tiempo de una obra audiovisual– demuestra cómo el sonido puede constituirse en un puro valor, en una relación simbólica que hace que la imagen sea leída en función de la construcción sonora.

Como se planteó en diversos momentos de la tesis, el sonido requiere de una determinada extensión de tiempo para existir, y hasta podemos formular que dentro de nuestro esquema lógico relacional, el *sonido es tiempo*, mientras la *imagen es espacio*. Obviamente que tanto imagen y sonido necesitan del espacio y del tiempo. Pero en un abordaje analítico, el sonido requiere de un tiempo diferente. Incluso hemos planteado algo muy sencillo de verificar y que refuerza este argumento: si tomamos un único fotograma, lo que sería según los formatos 1/24, 1/25, o 1/30 seg., y lo copiamos varias veces hasta cubrir unos segundos, estaremos ante una imagen fija, pero imagen reconocible al fin. Si hacemos esa misma operación con la veinticuatroava parte de un segundo de sonido, y copiamos ese fragmento varias veces, estaremos ante un estímulo irreconocible y desarticulado.

Esto demuestra que al escuchar sonidos, más allá de que reconozcamos o no las fuentes que los producen, estamos ante la presencia del tiempo. Dicho de otro modo, que estemos escuchando sonidos es garantía del paso del tiempo. Por eso el sonido agregado a la imagen, *temporaliza*. En el capítulo 4, luego de plantear las distintas formas en que el tiempo se manifiesta en el audiovisual, desarrollamos las diferentes formas de *temporalización*, partiendo de un *grado cero*, que implicaría la presencia de silencio –como manifestación sonora, no como ausencia total de sonido– y que ya inscribe a las imágenes en una sucesión temporal, por elemental que sea. La *animación temporal de la imagen*, la *linealización temporal de los planos*, y la *vectorización del*

*tiempo real*, postuladas por Chion, fueron localizadas dentro de un esquema lógico en el nonágono semiótico de la temporalización –pág. 171–, y allí se observaron todos los problemas del sonido en cuanto a la incidencia en la percepción del tiempo en el audiovisual.

Lo mismo se realizó con las localizaciones espaciales, a partir del nonágono semiótico de la localización de los sonidos respecto de la escena audiovisual –pág. 197–, que nos hizo descubrir una extraordinaria complejidad en cuanto a la cantidad de formas en las cuales el sonido puede ocupar distintos espacios, tanto respecto del mundo narrado, como respecto de la posición del espectador en la instancia de recepción en la sala. La posibilidad de contar con sonido multipista, habilita el despliegue de sonidos simultáneos, que se pueden estratificar por banda de frecuencia, por intensidad, por materialidad, etc. A su vez, el diferente tratamiento que reciben los sonidos diegéticos y los extradiegéticos constituye también una oportunidad para diferenciar más capas de sonidos.

En la localización de los sonidos se planteó primero la diferencia entre los sonidos diegéticos y extradiegéticos, y dentro de ambos, los que son de fuente visualizada o acusmática. Al organizarlos lógicamente, el nonágono reportó, en primer lugar, sonidos acusmáticos y extradiegéticos; luego visualizados extradiegéticos y diegéticos; y finalmente los acusmáticos diegéticos, los que interesantemente se dividieron en tres sub categorías, asimismo tripartitas.

Esta organización lógica de la localización de los sonidos en el espacio de representación audiovisual que realizamos en la tesis, es la más completa y compleja que hemos podido investigar en toda la bibliografía disponible sobre lo sonoro en el audiovisual. Y cada caso fue debidamente ejemplificado, planteando también matices y peculiaridades de cada especie, sin olvidar siempre de señalar de qué manera el diseño de sonido los inscribe en el contexto de la obra y cómo contribuye en la producción de sentido. Además del nonágono, se realizó una representación gráfica que dio cuenta de esa complejidad de una manera más accesible.

Tanto el nonágono, como la representación gráfica pueden volverse ‘mapas’ de la ubicación de los sonidos para cualquier diseñador de sonido. La clasificación y la ejemplificación no fueron realizadas para establecer una taxonomía exhaustiva –que de alguna manera también lo es– sino como una herramienta para pensar todas las

posibilidades de articulación espacial en el audiovisual, y observando la potencialidad como productoras de sentido en lo narrativo.

Dentro de esta abarcadora clasificación de las localizaciones, hemos hecho varios aportes que creemos originales, como por ejemplo la tipología de los disantos *sonidos internos subjetivos*, a los que dividimos en *mentales o imaginarios*, que reproducen el *punto de escucha*, y que reproducen el *estado de la escucha* de un personaje. A su vez, al investigar sobre subjetivas visuales y sonoras, descubrimos una interesante *asimetría* entre ambas: mientras es muy frecuente observar una ‘objetiva’ visual mientras se escucha una subjetiva sonora, lo contrario –subjetiva visual con objetiva sonora– aparece como casi imposible, aunque también descubrimos un puñado de casos que plantean abordajes muy particulares y peculiares de la relación objetivo/subjetivo.

Al abordar el vínculo entre Sonido y Montaje, reflexionamos sobre la imposibilidad de encontrar unidades de análisis en sonido equivalentes a las de imagen: mientras la noción de *plano* es compartida por toda la comunidad audiovisual y constituye una unidad objetiva de análisis de uso corriente, no puede hallarse una equivalencia en lo sonoro. La investigación prosiguió entonces con las formas en las cuales el sonido es articulado en el montaje, respondiendo a lo que denominamos –desde Chion– *lógica interna o externa del flujo sonoro*. Finalmente, se planteó la noción de *síncresis*, neologismo acuñado por Chion y de uso bastante corriente en la actualidad, que nos permite observar el problema del sincronismo técnico articulado con decisiones estéticas y narrativas. Aquí comenzó a verse una imbricación muy fuerte con la música, la que sirvió para ejemplificar criterios de uso de la música en relación con el montaje, tema que volvió a plantearse en el capítulo final.

Al hablar de la Música en el audiovisual, que abre las posibilidades de un trabajo futuro y que merece su propia tesis –sobre todo sobre la producción audiovisual de Argentina que carece de trabajos sobre el tema– volvimos a recurrir a las herramientas lógicas y a planteos provenientes de la filosofía analítica –que también nos ayudó a fundamentar ciertos conceptos en los apartados iniciales de la tesis–. También recurrimos a trabajos que indagaron en la percepción de la música y su organización como estructura discursiva. Los escritos de Scruton, Levinson y Kivy, nos ayudaron a establecer una terminología precisa, delimitando los alcances de los términos *expresión*, *representación* y *comprensión musical* –además de la consideración de las *transferencias metafóricas* que nos permiten hablar de lo musical en términos extramusicales–,

mientras que los trabajos de Meyer, Kröpfl y Aguilar –sumado nuestro propio aporte– nos llevaron hacia un *análisis auditivo y gráfico* de la música en general, y a partir de nuestra adaptación de estos abordajes, a un *análisis gráfico de la música en el audiovisual*, estableciendo la *discursividad de la música*, y delimitando su sintaxis y componentes estructurales, temáticos, motivicos, rítmicos, texturales, instrumentales, etc. La ‘lectura’ de las funciones formales en sentido sintagmático –lo posicional de cada segmentación de esa estructura discursiva, y su función en la forma como *introducción, exposición, elaboración*, etc.– en relación con todos los aspectos paradigmáticos ‘verticales’, nos permitió establecer conexiones con lo visual, sobre todo al incorporar en el análisis de lo instrumental –las fuentes sonoras involucradas– una descripción de lo material que se desprende de las distintas articulaciones en el discurso. Ese mapa de ‘accidentes sonoros’ se vuelve relevante para conectar con cada momento del montaje, y de esa manera, poder ejercer una interpretación precisa de la música en el contexto audiovisual.

Un último nonágono semiótico, el de las funciones de la música en el audiovisual –pág. 329–, nos brindó un exhaustivo cuadro con las diferentes posibilidades de empleo de la música en el audiovisual. En las tricotomías, se partió, primero, de la música como indiferente a la imagen, luego, la música como refuerzo de la imagen, y finalmente la música como un uso estratégico más en lo narrativo. En los correlatos se plantearon las funciones ‘icónica’ –siempre en el sentido peirceano–, *indicial*, y *simbólica*, y del cruce de tricotomías y correlatos obtuvimos todas las funciones que la música puede cumplir en el contexto audiovisual. Desde usos puramente indiciales y sin apreciación musical plena –como el uso de sonotipos o cortinas en programas de televisión presentes en la diégesis–, hasta manifestaciones de la música donde se despliega todo lo argumental –como en la ópera filmada, o en ciertos musicales–. También se discutieron empleos de la música típicos como lo *incidental*, lo *empático* y lo *anempático*, y otros menos frecuentes y de elaboración intelectual y estilística como el *contrapunto didáctico* y la *disonancia audiovisual*.

Un abordaje original sobre la famosa y estudiada escena de la ducha de *Psicosis*, nos permitió desplegar muchas de las estrategias de análisis de la música audiovisual. Y también revelar que, más allá de la progresión dramática que parece siempre estar en ascenso, la sintaxis de la música, visualizable en el gráfico, explicita la organización del

montaje, por lo que creemos que esta metodología puede ayudar a delinear también la sintaxis del montaje.

Creemos que la tesis ha comprobado su hipótesis, y en tal sentido, es imperioso reflexionar sobre la ausencia de los significantes sonoros en muchos análisis audiovisuales actuales donde todavía no se plantean herramientas para la consideración de lo sonoro en el campo de la *audiovisión*. Asimismo, la existencia de una *audiovisión* como percepción única, compleja e indivisible también ha sido demostrada, al menos empíricamente –aunque, como hemos visto, hay áreas de las neurociencias que intentan demostrar articulaciones entre lo visual y lo sonoro semejantes a lo postulado por Chion–, y creemos que es necesario considerar sus características para *redefinir el análisis audiovisual*. Sabemos que esto implica que los analistas tengan que contemplar la complejidad de un signo como el Sonido, y manejar sus parámetros, aspectos y potencialidades en cuanto a la incidencia en el audiovisual, pero no hacerlo significaría dejar de lado gran parte de lo simbólico que el sonido porta. Como contribución al análisis de la Música –una de las tres manifestaciones de lo sonoro– *aportamos un análisis auditivo y gráfico*, que puede brindar herramientas para develar estrategias no sólo de la composición musical, sino del montaje.

La tesis planteó el diseño de sonido como productor de sentido, en el marco de la consideración de una percepción específica –la *audiovisión*–, desarrollando múltiples aspectos de las articulaciones entre sonido e imagen. Esto no debería leerse como de interés solamente para estudiar el sonido en el audiovisual, sino, creemos, debería servir de herramienta para incorporar lo sonoro en su verdadera dimensión como agente de lo simbólico.

## Bibliografía citada y específica

---

- AA.VV (1999): *Ouïr, entendre, écouter, comprendre après Schaeffer*. París, Buchet Castel.
- AA.VV (1999): *Le son au cinéma, état de la recherche/The State of Sound Studies*. Iris Nro. 27. Iowa, University of Iowa Press.
- Aguilar, María del Carmen; Costantini, Gustavo *et al.* (1999): *Análisis auditivo de la música*. Buenos Aires, mimeo.
- \_\_\_\_\_ (2002): *Aprender a escuchar música*. Madrid, Machado.
- Altman, Rick (1992): *Sound Theory, Sound Practice*. Londres, Routledge.
- \_\_\_\_\_ (2007): *Silent Film Sound*. Nueva York, Columbia University Press.
- Arnheim, Rudolf (1954): *Arte y percepción visual*. Madrid, Alianza. Edición de 1979.
- \_\_\_\_\_ (1957): *El cine como arte*. Barcelona, Paidós. Edición de 1986.
- Avarese, John (2017): *Post Sound Design. The Art and Craft of Audio Post Production for the Moving Image*. Londres, Bloomsbury.
- Balasz, Béla (1957): *El cine*. Buenos Aires, Losange.
- Barthes, Roland (1972): *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces*. Barcelona, Paidós. Edición de 1986.
- Basso, Gustavo; Di Liscia Pablo; Pampin, Juan, comp. (2009): *Música y espacio: ciencia, tecnología y estética*. Bernal, Universidad Nacional de Quilmes.
- Bazin, André (1958): *¿Qué es el cine?* Madrid, Rialp. Edición de 2008.
- Beck, Jay y Grajeda, Tony eds. (2008): *Lowering the Boom. Critical Studies in Film Sound*. Chicago, University of Illinois Press.
- Bergson, Henri (1896): *Materia y memoria*. Buenos Aires, Cactus. Edición de 2006.
- Blessner, Barry y Salter, Linda-Ruth (2007): *Spaces speak, are you listening? Experiencing aural architecture*. Cambridge, MIT Press.
- Bordwell, David, y Thompson, Kristin (1995): *El arte cinematográfico*. Barcelona, Paidós.
- Bregman, Albert S. (1990): *Auditory Scene Analysis*. Cambridge, The MIT Press.
- Buckland, Warren (1995): *The Film Spectator. From sign to mind*. Amsterdam University Press.
- Cetta, Pablo (2007): *Un modelo para la simulación del Espacio en Música*. Buenos Aires, EDUCA.
- Casati, Roberto, y Dokic, Jérôme (1994): *La philosophie du son*. Nîmes, Jacqueline Chambon.

- Chalkho, Rosa (2014): *Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales*. Buenos Aires, Universidad de Palermo. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Edición online.
- Chanan, Michael (1995): *Repeated Takes. A Short History of Recording and Its Effects on Music*. London, Verso.
- Chion, Michel (1982): *La voix au cinéma*. París. Editions de l'étoile. Edición castellana *La voz en el cine*, Paidós, Barcelona, 2004.
- \_\_\_\_\_ (1983): *Guide des object sonores*. Paris, INA-Buchet Castel.
- \_\_\_\_\_ (1985): *Le son au cinéma*, Cahiers du Cinéma, Paris.
- \_\_\_\_\_ (1988): *Le toile troué ou La parole au cinéma*. París, Cahiers du Cinéma.
- \_\_\_\_\_ (1991): *L'audiovision*. París, Cahiers du Cinéma. Edición castellana: *La audiovisión*. Paidós, Barcelona, 1993.
- \_\_\_\_\_ (1993): *Le promeneur écoutant*. París, Plume/Sacem.
- \_\_\_\_\_ (1995): *La musique au cinéma*. París, Fayard. Edición castellana: *La música en el cine*, Barcelona, Paidós, 1997.
- \_\_\_\_\_ (1998): *Le son*. París, Nathan. Reedición en 2005 como *Le son, Traité d'acoulogie*, París, Armand-Collin. Edición castellana de la primera versión, *El sonido*. Paidós, Barcelona, 1999.
- \_\_\_\_\_ (2000): *El arte de los sonidos fijados*. La Mancha, Universidad de Castilla.
- \_\_\_\_\_ (2004): *Un art sonore, le Cinéma*. París, Cahiers du Cinéma.
- Cook, Perry ed. (1999): *Music, Cognition, and Computerized Sound. An Introduction to Psychoacoustics*. Cambridge, The MIT Press.
- Cooke, Deryck (1959): *The Language of Music*. Nueva York, Oxford University Press.
- Costantini, Gustavo (1995): "El problema de la representación en la música desde la perspectiva de la filosofía analítica". *Boletín de la Asociación Argentina de Musicología* X, nro. 30.
- \_\_\_\_\_ (1999): "El análisis de la música en el audiovisual", en *La fábrica audiovisual*. Marta Zátonyi, comp. Edición de la Facultad de Arquitectura, U.B.A.
- \_\_\_\_\_ (1999): "Los reyes, de Julio Cortázar: una lectura sonora". *Cuadernos del Instituto de Artes del Espectáculo*, nro. 13, Teatro y Artes II (págs. 43-48). Sagaseta, Julia Elena, comp. Facultad de Filosofía y Letras, UBA.
- \_\_\_\_\_ (2000): "Las nuevas fronteras de la audición/ audio digital", en *Contextos* N°3, Revista de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, UBA. Páginas 22-25.
- \_\_\_\_\_ (2001): "Lo invisible: introducción a la acusmática". *Cuadernos del Instituto de Artes del Espectáculo* nro. 14, Teatro y Artes III. Sagaseta, Julia Elena, comp. Facultad de Filosofía y Letras, UBA.

- \_\_\_\_\_ (2001a): “Leitmotif revisited” en *School of The Sound*, Larry Sider, ed. Glasgow, The School of Sound. [Versión online en [www.filmsound.org/gustavo](http://www.filmsound.org/gustavo)]
- \_\_\_\_\_ (2002): “Satan’s voice in *The Exorcist*”. *Filmwaves*, vol. 18, Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2002a): “David Lynch, Cinema Beyond Time and Space”. *Filmwaves*, vol. 19, Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2002b): “Poderes del acúsmetro” en: *Lacan: la marca del leer*. Slimobich, J., González, R., Grimberg, F., Reoyo, B., Alonzo, M. (coordinadores editoriales). Barcelona, Anthropos.
- \_\_\_\_\_ (2003): “Las tres revoluciones del registro sonoro” en: *Memoria del arte/memoria de los medios*. Traversa, O. y Steimberg, O. (editores). Buenos Aires, Asunto Impreso.
- \_\_\_\_\_ (2003a): “The Future of a (dis)illusion. The Cinema of Steven Spielberg”. *Filmwaves*, vol. 20, Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2003b): “The Murch Touch”. *Filmwaves*, vol. 21, Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2003c): “The Geometry of Passions. On Atom Egoyan’s Aesthetics”. *Filmwaves*, vol. 22. Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2004): “El discreto encanto de la repetición”. *Revista Mediápolis*. Volumen dedicado a Lo efímero y lo permanente. Buenos Aires.
- \_\_\_\_\_ (2004a): “Leitmotif revisited”. *Filmwaves*, vol. 23. Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2004b): “Musical supervisions”. *Filmwaves*, vol. 24. Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2004c): “Confessions of a Melancholic Mind”. *Filmwaves*, vol. 25. Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2004d): “Sound Paranoia”. *Filmwaves*, vol. 26. Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2005): “The dense clarity of the didactic counterpoint”. *Filmwaves*, vol. 27. Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2005a): “Godard’s sound of music”. *Filmwaves*, vol. 28. Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2005b): “Beyond the point of view”. *Filmwaves*, vol. 29. Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2005c): “No con un estallido sino con un gemido. Fuentes literarias del diseño de sonido en *Apocalypse Now*”, en *Escritos sobre Audiovisión*. Lanús, Ediciones de la UNLa.
- \_\_\_\_\_ (2006): “The Passion for Symmetry: On Music and Montage in Hitchcock’s *Psycho*”. *Filmwaves*, vol. 30. Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2006a): “His Master’s Voice”. *Filmwaves*, vol. 31. Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2006b): “De Artificiale Perspectiva: Sound, Music, Montage in the *Brothers Quay*”. *Filmwaves*, vol. 32. Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2007a): “Interview with Lucrecia Martel”. *Filmwaves*, vol. 33. Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2007b): “No hay banda!”. *The Soundtrack*, vol. 1, nro. 1. Londres, Intellect.

- \_\_\_\_\_ (2008): “Enunciation and the ‘I’ of the camera. Voice-overs, embedded narrators and ghostly presences”. *Filmwaves*, vol. 34. Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2008a): “Rules of Thom”. *Filmwaves*, vol. 35. Londres, Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2010): “Walter Murch interviewed by Gustavo Costantini”. *The Soundtrack*, volumen 3 número 1, Londres, Intellect.
- \_\_\_\_\_ (2015): “El diseño de sonido y la genealogía de su materialidad no cosificable”. *Inmediaciones de la Comunicación*, vol. 10 nro. 10., Montevideo.
- \_\_\_\_\_ (2018): “Sound Design Approaches: Murch and Burt”. *The New Soundtrack*, vol. 8, nro. 2, pp. 169-174. Edinburgh University Press.
- Costantini, Gustavo, y Rapan, Eleonora (2007): “La banda sonora en el nuevo cine argentino”. *Cuadernos Hispanoamericanos* 679, Madrid, Agencia Española de Cooperación Internacional.
- Cowie, Peter (2001): *El libro de Apocalypse Now*. Barcelona, Paidós.
- \_\_\_\_\_ (1997): *The Godfather Book*. Londres, Faber & Faber.
- Deleuze, Gilles (1985): *La imagen tiempo*. Barcelona, Paidós. Edición de 2004.
- Dallaire, Frédéric (2012): “Son organisé, partition sonore, ordre musical. Le pensée et la pratique cinématographiques d’Edgard Varèse et de Michel Fano”. *Intersections: Canadian Journal of Music*, vol. 33, n° 1. págs. 65-81.
- Déotte, Jean-Louis (2004): *La época de los aparatos*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo. Edición de 2013.
- Deutsch, Stephen, y Sider, Larry (2015): “The School of Sound 2015”, en *The New Soundtrack*, vol. 5 nro. 2. Edinburgh University Press.
- Di Liscia, Pablo (2000): “El espacio de la imaginación”, en *Revista del Instituto Superior de Música* nro 7. Santa Fe, Universidad Nacional del Litoral.
- Eco, Umberto (1976): *Tratado de semiótica general*. Barcelona, Lumen. Edición de 1985.
- Eisenstein, Serguei (1942): *El sentido del cine*. Buenos Aires. Siglo XXI. Edición de 1974.
- Fano, Michel (1981): *Le sons et le sens*. En *Cinémas de la modernité*. Films, théories. Editions Klincksieck. París.
- Farnell, Andy (2010): *Designing Sound*. Cambridge, The MIT Press.
- Favaro, Roberto (2010): *Spazio sonoro. Musica e architettura tra analogie, riflessi, complicità*. Venezia, Marsilio.
- Flückiger, Barbara (2006): *Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films* (Zürcher Filmstudien). Marburg, Schüren.
- Frege, Gottlob (1919): *Ensayos sobre semántica y filosofía de la lógica*. Madrid, Tecnos. Edición de 2013.

- Gaudreault, André y Jost, Francois (1995): *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona, Paidós.
- Genette, Gérard (1972): *Figuras III*. Barcelona, Lumen, 1989.
- Greimas, Algirdas (1966): *Structural Semantics*. Lincoln, Nebraska UP.
- Goodman, Nelson (1968): *Languages of Art*. Indianapolis, Hackett. Edición de 1976.
- \_\_\_\_\_ (1978): *Ways of Worldmaking*. Indianapolis, Hackett.
- Grey, J.M. (1975): *An Exploration of Musical Timbre*. Tesis de doctorado. Stanford University, Center for Computer Research in Music and Acoustics.
- Guerri, Claudio (2014): *El nonágono semiótico. Un modelo operativo para la investigación cualitativa*. Buenos Aires, EUDEBA. Segunda edición de 2016.
- Helmholtz, Hermann (1877): *On the sensations of tone*. Nueva York, Dover publications. Edición de 1954.
- Hertz, Heinrich (1895): *Schriften vermischten Inhalts. Herausgegeben von Ph. Lenard*. Leipzig, Johann Ambrosius Barth.
- Kane, Brian (2007): "L'objet sonore maintenant. Pierre Schaeffer, and the phenomenological reduction" en *Organised Sound* nro. 12. Cambridge University Press.
- Kerins, Mark (2011): *Beyond Dolby Stereo. Cinema in the Digital Sound Age*. Bloomington, Indiana University Press.
- King, Andrew, et al. (2010): *Auditory Neuroscience*, Cambridge, The MIT Press.
- Kivy, Peter (2001): *Nuevos ensayos sobre la comprensión musical*. Barcelona, Paidós. Edición de 2005.
- Kozloff, Sarah (1988): *Invisible Storytellers. Voice-over narration in American fiction film*. Berkeley, University of California Press.
- Kracauer, Sigfried (1960): *Teoría del cine*. Barcelona, Paidós. Edición de 1989.
- Kröpfl, Francisco, y Aguilar, María del Carmen (1989): "Propuesta para una metodología de análisis rítmico". Actas del Simposio de Análisis Musical, dentro de las 3ras. Jornadas de Musicología. Buenos Aires, Instituto Nacional de Musicología.
- Kröpfl, Francisco (2005): "La situación del oyente", en *Revista Encrucijadas* nro. 33, Universidad de Buenos Aires.
- \_\_\_\_\_ (1985): *Reflexiones acerca de la naturaleza del fenómeno musical*. Buenos Aires, Edición de la Agrupación Nueva Música.
- \_\_\_\_\_ (2007): "Organizando el tiempo: reflexiones sobre forma y percepción en música". Actas del Congreso de *Forma y Simetría: Arte y Ciencia*, Buenos Aires.
- Lensing, Jörg (2009): *Sound-Design - Sound-Montage - Soundtrack-Komposition: Über die Gestaltung von Filmtönen*. Berlín, Schielle & Schön.
- Levinson, Jerrold (1990): *Music, Art, and Metaphysics*. Ithaca, Cornell University Press.

- \_\_\_\_\_ (1997): *Music in the Moment*. Ithaca, Cornell University Press.
- Lucier, Alvin (2012): *Music 109. Notes on Experimental Music*. Connecticut, Wesleyan University Press.
- Luna, Fabián Esteban (2016): *Diseño de sonido para producciones audiovisuales. Estrategias aplicadas por sus realizadores y teorías afines*. Buenos Aires, Club Barton.
- Magariños de Morentin, Juan (1983): *El signo. Las fuentes teóricas de la semiología: Saussure, Peirce, Morris*. Buenos Aires, Hachette.
- Marchetta, Vittorio (2010): *Passaggi di sound design. Riflessioni, competenze, oggetti-eventi*. Milán, Franco Angeli.
- Mc Adams, Stephen, y Bigand, Emmanuel (1994): *Penser les sons. Psychologie cognitive de l'audition*. París, Presses Universitaires de France.
- McGurk, Harry (1976): "Hearing lips and seeing voices", en *Nature* nro. 264, Londres.
- Merleau-Ponty, Maurice (1945): *Fenomenología de la percepción*. Barcelona, Planeta Agostini. Edición de 1985.
- Metz, Christian (1972): *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972)*. Barcelona, Paidós. Edición de 2002.
- \_\_\_\_\_ (1977): *Essais sémiotiques*. París, Klincksieck.
- \_\_\_\_\_ (1991): *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*. París, Klincksieck.
- Meyer, Leonard (1956): *Emotion and meaning in music*. Chicago. University of Chicago Press.
- \_\_\_\_\_ (1973): *Explaining music. Essays and explorations*. Chicago University Press.
- Mitry, Jean (1963): *Estética y psicología del cine (2 vol.)*. Madrid, Siglo XXI. Edición de 1998 (1998 I y II).
- Moles, Abraham (1972): *Teoría de la información y percepción estética*. Madrid, Júcar. Edición de 1976.
- \_\_\_\_\_ (1981): *La imagen. Comunicación funcional*. México, Trillas. Edición de 1991.
- Morelli, Alberto, y Scarani, Stefano (2010): *Sound Design. Progettare il suono*. Bologna, Pitagora.
- Müller, Benjamin (2012): *Sound-Design im Film: Was versteht man unter modernem Sound-Design im Film und wie funktioniert es?* GRIN Verlag GmbH.
- Murch, Walter (1995): *In the blink of an eye*. Los Angeles, Silman-James Press.
- \_\_\_\_\_ (2008): "How do You Like Your Room? Thoughts on the Use of Sound in Barton Fink". *The Soundtrack*, volumen 1 nro. 3, Londres.
- Murray Schafer, Raymond (1977): *Soundscape: our sonic environment and the tuning of the world*. Rochester, Destiny Books.
- Nieves Moreno, Alfredo (2011): *Las mecánicas del pájaro. Ver y audiover el cine de Alfred Hitchcock*. Buenos Aires, Ediciones del signo.

- Norman, Katharine (1996): "Real-World Music as Composed Listening", *Contemporary Music Review* 15 (1-2): 1-27.
- Ohm, Georg Simon (1827): *Théorie mathématique des courants électriques*. París, Forgotten Books. Edición de 2017.
- Ondaatje, Michael (2004): *The Conversations. Walter Murch and the Art of Film Editing*. Londres, Bloomsbury.
- Pearlman, Karen (2009): *Cutting Rhythms. Shaping the Film*. Oxford, Focal Press.
- Peignot, Jérôme (1960): "De la musique concrète à l'acousmatique", en *Esprit*, nro. dedicado a la nueva música. París.
- Peirce, Charles S. (1931-58): *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, vols. 1-6, de C. Hartshorne y P. Weiss (eds.), vols. 7-8, de A. W. Burks (ed.). Cambridge, Harvard UP.
- Rapan, Eleonora (2007). "Sound Continuity and Tragedy in *La Ciénaga*". *Filmwaves* 33, Londres: Obraz.
- \_\_\_\_\_ (2016): "Sonido e inmersión en la trilogía salteña de Lucrecia Martel". *Imagofagia, Revista de la Asociación de Estudios de Cine y Audiovisual*, Nro. 13, Buenos Aires.
- \_\_\_\_\_ (2018): "Shepard tones and production of meaning in recent films: Lucrecia Martel's *Zama* and Christopher Nolan's *Dunkirk*". *The New Soundtrack* vol. 8 nro. 2, pp. 133-144.
- Rebello, Stephen (1990): *Alfred Hitchcock and the Making of Psycho*. Nueva York, St. Martin's Griffin.
- Ricoeur, Paul (1975): *La metáfora viva*. Buenos Aires, Megápolis. Edición de 1977.
- Rodríguez Bravo, Ángel (1998): *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona, Paidós.
- Ross, Alex (2009): *El ruido eterno: escuchar el siglo XX a través de su música*. Madrid, Seix Barral.
- Rothman, William (1988): *The 'I' of the Camera. Essays in Film Criticism, History, and Aesthetics*. New York, Cambridge University Press.
- Sánchez Biosca, Vicente (1994): "Metáfora, sonido y composición. En torno a una secuencia de M". *Archivos de la Filmoteca* nro. 16, págs. 105-123. Valencia.
- Saussure, Ferdinand de (1916): *Curso de lingüística general*. Madrid, Alianza. Edición de 1983.
- Schaeffer, Pierre (1966): *Tratado de los objetos musicales*. Madrid, Alianza. Edición de 1996.
- \_\_\_\_\_ (1967): *Solfège de l'objet sonore*. París, INA.
- Scott-James, Kahra (2018): *Sound Design for the Moving Image: From Concept to Realization*. Londres, Bloomsbury.
- Scruton, Roger (1987): *La experiencia estética*. México. Fondo de Cultura Económica.
- \_\_\_\_\_ (1997): *The Aesthetics of Music*. Oxford, Clarendon Press.

- Semprini, Andrea (1992): *El marketing de la marca. Una aproximación semiótica*. Barcelona, Paidós. Edición de 1995.
- Sergi, Gianluca (2004): *The Dolby Era. Film Sound in Contemporary Hollywood*. Glasgow, Manchester University Press.
- Shepard, Roger (1964): "Circularity in Judgements of Relative Pitch". *Journal of the Acoustical Society of America*, 36: 12, pp. 2343-2366.
- Sider, Larry, comp. (2003): *Soundscape. The School of Sound Lectures 1998-2001*. Londres, Wallflower Press.
- Sobchak, Vivian (1992): *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. New Jersey, Princeton University Press.
- Sonnenschein, David (2001): *Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects*. Studio City (CA), Michael Wiese.
- Stern, Jonathan (2012): *The Sound Studies Reader*. Nueva York, Routledge.
- Stiller, Murray (2017): *Sound Design for Filmmakers*. Londres, Paw Print Publisher.
- Strawson, P. F. (1959): *Individuos*. Madrid, Taurus. Edición de 1989.
- \_\_\_\_\_ (1992): *Análisis y metafísica*. Barcelona, Paidós. Edición de 1997.
- Teruggi, Daniel (1991): "Un espace pour la réflexion", en *Lien*, n° spécial: *L'espace du son 2*, p. 85-86. París.
- \_\_\_\_\_ (1993): "What about acousmatics?", en *Journal of Electroacoustic Music* vol. 7, pág. 17-20. London, Sonic Arts Network.
- Varèse, Edgar, y Wen-chung, Chou (1966): "The Liberation of Sound". *Perspectives of New Music*, vol. 5, nro. 1, pág. 11-19.
- Varèse, Edgar (1985): *Il suono organizzato. Scritti sulla Musica*. Milán, Casa Ricordi/Le Sfere.
- Weis, Elizabeth y Belton, John, eds. (1985): *Film Sound, Theory and Practice*. New York, Columbia University press.
- Whittington, William (2007): *Sound Design & Science Fiction*. Austin, University of Texas Press.

## Bibliografía general

---

- AA.VV. (1995): *Historia General del Cine. Volumen VI La transición del mudo al sonoro*. Madrid. Cátedra.
- Alonso García, Luis (1996): *La oscura naturaleza del cinematógrafo. Raíces de la expresión aurovisual*. Valencia, Ediciones de la mirada.
- Arbonés, Javier y Milrud, Pablo (2010): *La armonía es numérica. Música y matemáticas*. Barcelona, RBA.
- Anzieu, Didier (et al.) (1987): *Las envolturas psíquicas*. Buenos Aires, Amorrortu. Edición de 1990.
- Ariza, Javier (2008): *Las imágenes del sonido. Una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX*. La Mancha, Universidad de Castilla.
- Adorno, T. W. (1949): *Filosofía de la nueva música*. Obra completa volumen 12. Barcelona, Akal. Edición de 2003.
- Adorno, T. W. y Eisler, H. (1947): *El cine y la música*. Madrid, Fundamentos. Edición de 1981.
- Aiello, Rita, editor (1994): *Musical Perceptions*. Nueva York. Oxford University Press.
- Albera, François, editor (1998): *Los formalistas rusos y el cine*. Barcelona, Paidós.
- Alcoz, Albert (2017): *Resonancias fílmicas. El sonido en el cine estructural (1960-1981)*. Santander, Shangrila Textos.
- Amiel, Vincent (2005): *Estética del montaje*. Madrid, Abada editores.
- Assoun, Paul-Laurent (1995): *Lecciones psicoanalíticas sobre la mirada y la voz*. Buenos Aires, Nueva visión. Edición de 2004.
- Atienza Muñoz, Pau: *Historia y evolución del montaje audiovisual. De la moviola a Youtube*. Barcelona, UOC, 2013.
- Aumont, J., Marie, M. et al. (1983): *Estética del cine*. Barcelona, Paidós.
- Aumont, Jacques y Marie, Michel (1999): *Análisis del film*. Barcelona. Paidós.
- Aumont, Jacques (2004): *Las teorías de los cineastas*. Barcelona, Paidós.
- Badiou, Alain (2005): *Imágenes y palabras. Escritos sobre cine y teatro*. Buenos Aires, Manantial.
- Baecque, A. De y Tesson, C., editores (2004): *Una cinefilia a contracorriente. La nouvelle vague y el gusto por el cine americano*. Barcelona, Paidós.

- Basso, Gustavo (1999): *Análisis Espectral. La transformada de Fourier en la música*. La Plata, Editorial de la Universidad Nacional de La Plata.
- \_\_\_\_\_ (2006): *Percepción auditiva*. Bernal, Universidad Nacional de Quilmes.
- Birtwistle, Andy (2010): *Cinesonica. Sounding film and video*. Manchester University Press.
- Bordwell, David (1989): *El significado del filme. Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Barcelona, Paidós. Edición de 1995.
- Boschi, Alberto (1994): *L'avvento del sonoro in Europa*. Bolonia, CLUEB.
- Bourriaud, Nicolas (2006): *Postproducción*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo. Tercera edición de 2009.
- Brophy, Philip (1999): *Cinesonica. The World of Sound in Film*. Sydney, Southwood.
- \_\_\_\_\_ (2004): *100 Modern Soundtracks*. Londres, British Film Institute.
- Browne, Steven (1989): *El montaje en la cinta de video*. Boston, Focal Press/RTVE.
- Brunetta, Gian-Piero (1987): *Nacimiento del relato cinematográfico*. Madrid, Cátedra.
- \_\_\_\_\_ (1997): *Il viaggio dell'icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumière*. Padova, Marsilio.
- Burch, Noël (1969): *Praxis del cine*. Madrid, Fundamentos. Edición de 1985.
- \_\_\_\_\_ (1991): *El tragaluz del infinito*. Madrid, Cátedra. Edición de 1999.
- Cage, John (1999): *Escritos al oído*. Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos técnicos, Murcia.
- Calabretto, Roberto (2010): *Lo schermo sonoro. La musica per film*. Venezia, Marsilio.
- Castarède, Marie-France (2005): *El espíritu de la ópera*. Buenos Aires, Paidós.
- Chanan, Michael (1995): *Repeated Takes*. Londres: Verso.
- Chandler, Gael (2004): *Cut by Cut*. Chelsea, Michigan, Michael Wiese/ Sheridan Books.
- Chion, Michel (1992): *Los oficios del cine*. Madrid, Cátedra.
- \_\_\_\_\_ (2000): *El arte de los sonidos fijados*. La Mancha, Universidad de Castilla.
- \_\_\_\_\_ (2005): *Stanley Kubrick. L'humain, ni plus ni moins*. París, Cahiers du Cinéma.
- Chuk, Bruno (2005): *Semiótica narrativa del espacio arquitectónico*. Buenos Aires, Nobuko.
- Colón Perales, Carlos (1993): *Introducción a la historia de la música en el cine*. Sevilla, Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad de Sevilla.
- Colón, Pedro S. (2000): *Teoría del montaje cinematográfico: textos y textualidad*. Universidad Pontificia de Salamanca.
- Dancyger, Ken (1997): *The Technique of film and video editing. Theory and practice*. Boston, Focal Press.
- Domínguez López, Juan José (2011): *Tecnología del sonido cinematográfico*. Madrid, Universidad Rey Juan Carlos.
- Dolar, Mladen (2006): *Una voz y nada más*. Buenos Aires, Manantial. Edición de 2007.

- Duffell, Daniel (2005): *Making Music with Samples*. San Francisco, Backbeat.
- Edelstein, Oscar (1998): *La grilla acústica* (mimeo).
- Erlman, Veit (2010): *Reason and Resonance. A History of Modern Aurality*. New York, Zone Books/MIT Press.
- Espinosa, Susana, comp. (2005): *Escritos sobre Audiovisión. Lenguajes, Tecnologías, Producciones*. Universidad Nacional de Lanús. Ediciones de la UNLa.
- Fairservice, Don (2001): *Film Editing. History, Theory and Practice*. Manchester University Press.
- Favaro, Roberto (2010): *Spazio sonoro. Musica e architettura tra analogie, riflessi, complicità*. Venezia, Marsilio.
- Fernández Casado, J. Y Escribano, T. (1999): *Posproducción digital*. Andoain, Escuela de Cine y Video.
- Feyles, Giuseppe (2010): *Il montaggio televisivo*. Roma, Carocci.
- French, Karl (1998): *On Apocalypse Now*. Londres, Bloomsbury.
- González Requena, Jesús, editor (1995): *El análisis cinematográfico. Modelos teóricos, metodologías, ejercicios de análisis*. Madrid, Editorial complutense.
- Gorbman, Claudia (1987): *Unheard Melodies. Narrative Film Music*. Indiana University Press.
- Greimas, A. y Fontanille, J. (1994): *Semiótica de las pasiones*. Buenos Aires, Siglo XXI.
- Grespi, Barbara (2010): *Cinema e montaggio*. Roma, Carocci.
- Gryzik, Antoni (1984): *Le rôle du son dans le récit cinématographique*. París, Minard.
- Guerin, Marie Anne (2004): *El relato cinematográfico*. Barcelona, Paidós.
- Guerra, Claudio y Huff, William (2005): "Tres maestros del curso preliminar de la Bauhaus". En *Designis 11*, Buenos Aires, Gedisa.
- Harper, Graeme; Doughty, Ruth; Eisentraut, Jochen editors (2009): *Sound and Music in Film and Visual Media. An Overview*. Nueva York, Continuum.
- Hennion, Antoine (2002): *La pasión musical*. Barcelona, Paidós.
- Hoberman, J. (2012): *El cine después del cine*. Buenos Aires, Paidós.
- Hollyn, Norman (1999): *The Film Editing Room Handbook*. Los Angeles, Lone Eagle.
- Jackendoff, Ray (1994): *Patterns in the mind*. Nueva York, Basic Books.
- Jullier, Laurent (1995): *Les sons au cinéma et à la télévision. Précis d'analyse de la bande-son*. París, Armand Colin.
- Kaes, Anton (2000): *M*. London, BFI.
- Kahn, Douglas (1999): *Noise, Water, Meat. A history of sounds in the arts*. Cambridge, The MIT Press.
- Kalinak, Kathryn, editor (2015): *Sound. Dialogue, Music, Effects*. Londres, I.B. Tauris.

- Karlin, Fred y Wright, Rayburn (2004): *On the Track. A Guide to Contemporary Film Scoring*. New York, Routledge.
- Lastra, James (2000): *Sound Technology and the American Cinema*. Nueva York, Columbia University Press.
- Lecourt, Edith (1992): *Freud et le sonore. Le tic-tac du désir*. París, L'Harmattan.
- LoBrutto, Vincent (1994): *Sound-on-Film. Interviews with Creators of Film Sound*. Londres, Praeger.
- Lévi-Strauss, Claude (1971): *L'homme nu*. París. Plon.
- \_\_\_\_\_ (1994): *Mirar, escuchar, leer*. Madrid. Ediciones Siruela.
- Levitin, Daniel (2006): *Tu cerebro y la música. El estudio científico de una obsesión humana*. Barcelona, RBA Libros. Edición castellana de 2008.
- Maillot, Pierre y Mouroux, Valérie (1994): *Les conceptions du montage*. París, Cinemaction.
- Marimon, Joan (2014): *El montaje cinematográfico. Del guión a la pantalla*. Barcelona, UBe.
- Meyer, Leonard (1989): *Style and music*. University of Pennsylvania Press.
- Miller, Jacques-Alain et al. (1997): *La voz*. Buenos Aires, EOL.
- Moreno Cantero, Ramón (2003): *Guía para ver y analizar Apocalypse Now Redux*. Barcelona, Octaedro.
- Morton, David (2000): *Off the Record. The Technology and Culture of Sound Recording in America*. Nueva Jersey, Rutgers University Press.
- Koppelman, Charles (2004): *Behind the Seen. How Walter Murch Edited Cold Mountain on Apple's Final Cut and What This Means for Cinema*. Berkeley, New Riders.
- Nancy, Jean-Luc (2002): *A la escucha*. Buenos Aires, Amorrortu. Edición castellana de 2007.
- Nichols, Bill (1997): *La representación de la realidad*. Barcelona, Paidós.
- Orpen, Valerie (2003): *Film Editing. The Art of the Expressive*. Londres, Wallflower.
- Pasquariello, N. (1996): *Sound of movies*. Port Bridge books. San Francisco.
- Pearlman, Karen (2009): *Cutting Rhythms. Shaping the Film Edit*. Oxford, Focal Press.
- Pepperman, Richard (2004): *The Eye Is Quicker*. Film Editing. Ann Arbor, Sheridan Books.
- Perpignani, Roberto (2006): *Dare forma alle emozioni. Il montaggio cinematografico tra passato e futuro*. Alessandria, Falsopiano.
- Pinch, Trevor y Trocco, Frank (2002): *Analog Days*. Cambridge, Harvard University Press.
- Pinel, Vincent (2004): *El montaje. El espacio y el tiempo del film*. Barcelona, Paidós.
- Pousseur, Henri (1984): *Música, semántica, sociedad*. Madrid. Alianza.
- Quignard, Pascal (1998): *El odio a la música*. Andrés Bello, Barcelona.
- Rancière, Jacques (2005): *La fábula cinematográfica*. Barcelona, Paidós.
- Richardson, John; Gorbman, Claudia; Vernallis, Carol (2013): *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*. Nueva York, Oxford University Press.

- Roederer, Juan G. (1995): *Acústica y psicoacústica de la música*. Buenos Aires, Ricordi Americana. Edición de 1997.
- Rosenblum, Ralph y Karen, Robert (1979): *When the shooting stops the cutting begins*. New York, Da Capo Press.
- Ross, Alex (2009): *El ruido eterno: escuchar el siglo XX*. Madrid, Seix Barral.
- Saitta, Carmelo (2016): *Cine y música. Textos reunidos*. Buenos Aires, ENERC, INCAA.
- Sánchez Biosca, Vicente (1996): *Teoría del Montaje Cinematográfico*. Barcelona, Paidós.
- Sexton, Jamie, editor (2007): *Music, Sound and Multimedia. From the Live to the Virtual*. Edinburgh University Press.
- Simmel, Georg (1882): *Estudios psicológicos y etnológicos sobre música*. Buenos Aires, Gorla. Edición de 2003.
- Seca, Jean-Marie (2004): *Los músicos underground*. Barcelona, Paidós.
- Sosa, Juan Pablo, y Díaz, Santiago eds. (2013): *Hacer audibles... Devenires, planos y afecciones sonoras entre Deleuze y la Música Contemporánea*. Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Stam, Robert et al. (1992): *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-structuralism and Beyond*. Londres, Routledge.
- Steinberg, Michael (2004): *Escuchar a la razón. Cultura, subjetividad y la música del siglo XIX*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica. Edición castellana de 2008.
- Stephenson, R. y Debrix, J.R.(1973): *El cine como arte*. Barcelona, Labor.
- Taylor, Timothy (2001): *Strange Sounds. Music, Technology & Culture*. Londres, Routledge.
- Tarkovski, Andrei (1986): *Esculpir en el tiempo*. Madrid, Rialp.
- Téllez, José Luis (2013): *Paisajes imaginarios. Escritos sobre música y cine*. Madrid, Cátedra.
- Thomas, Tony (1991): *Film Score*. Burbank. Riverwood Press.
- Thompson, Roy (2000): *Grammar of the Edit*. Oxford, Focal Press.
- Tirard, Laurent (2004): *Lecciones de cine*. Buenos Aires, Paidós.
- Trías, Eugenio (2010): *La imaginación sonora. Argumentos musicales*. Barcelona, Galaxia Gutenberg.
- Villain, Dominique (1994): *El montaje*. Madrid, Cátedra..
- White, Glenn (1987): *The Audio Dictionary*. Washington, University of Washington Press. Edición de 1998.
- Wierzbicki, James, ed. (2012): *Music, Sound and Filmmakers. Sonic Style in Cinema*. Londres, Routledge.
- Wisnik, José Miguel (2015): *Sonido y sentido*. Buenos Aires, La marca.
- Yoel, Gerardo, editor (2004): *Pensar el cine 1 y 2*. Buenos Aires, Manantial.
- Zizek, Slavoj y Dólar, Mladen (2002): *Opera's Second Death*. Londres, Routledge.

## Filmografía

---

*12 monos* (*12 Monkeys*, Terry Gilliam, EEUU, 1995)  
*21 gramos* (*21 Grams*, González Iñárritu, EEUU/México, 2003)  
*2001, odisea del espacio* (*2001, A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, EEUU, 1968)  
*A la hora señalada* (*High Noon*, Fred Zinnemann, EEUU, 1952)  
*Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, EEUU, 1979)  
*Alta fidelidad* (*High Fidelity*, Stephen Frears, EEUU, 2000)  
*Amada inmortal* (*Immortal Beloved*, Bernard Rose, EEUU/Reino Unido, 1994)  
*Amadeus* (Milos Forman, EEUU/Reino Unido, 1984)  
*American Graffiti* (George Lucas, EEUU, 1973)  
*Amour* (Michael Haneke, Austria/Francia/Alemania, 2012)  
*Apocalipsis ahora* (*Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola, EEUU, 1979)  
*Asesinos por naturaleza* (*Natural Born Killers*, Oliver Stone, EEUU, 1994)  
*Babel* (Alejandro González Iñárritu, EEUU/México, 2006)  
*Bailarina en la oscuridad* (*Dancer in the Dark*, Dinamarca, Lars Von Trier, 2000)  
*Barton Fink* (Joel Coen, EEUU, 1991)  
*Ben Hur* (William Wyler, EE.UU, 1959)  
*Belleza americana* (*American Beauty*, Sam Mendes, EEUU, 1999)  
*Birdman, o la inesperada virtud de la ignorancia* (*Birdman, or The Unexpected Virtue of Ignorance*, Alejandro González Iñárritu, EEUU, 2014)  
*Blade Runner* (Ridley Scott, EE.UU, 1982)  
*Bowling for Columbine* (Michael Moore, EEUU, 2002)  
*Buenos muchachos* (*Goodfellas*, Martin Scorsese, EEUU, 1990)  
*Cabaret* (Bob Fosse, EEUU, 1972)  
*Carlito's Way* (Brian De Palma, EEUU, 1993)  
*Carmen, pasión y muerte* (*Prénom: Carmen*, Jean-Luc Godard, Francia, 1983)  
*Carretera perdida* (*Lost Highway*, David Lynch, EEUU, 1997)  
*Carta a tres esposas* (*Letter to Three Wives*, Joseph Mankiewicz, EE. UU, 1949)  
*Casta de malditos* (*The Killing*, Stanley Kubrick, EEUU, 1956)  
*Chicago* (Rob Marshall, EEUU, 2002)

*Conozco la canción* (*On connaît la chanson*, Alain Resnais, Francia, 1997)  
*Contacto* (*Contact*, Robert Zemeckis, EEUU, 1997)  
*Corazón salvaje* (*Wild at Heart*, David Lynch, EEUU, 1990)  
*Corazón satánico* (*Angel Heart*, Alan Parker, EEUU/Reino Unido, 1987)  
*Cuéntame tu vida* (*Spellbound*, Alfred Hitchcock, 1945)  
*De paseo a la muerte* (*Miller's Crossing*, Joel Coen, EEUU, 1990)  
*Desde el infierno* (*From Hell*, Hermanos Hughes, EEUU/Reino Unido, 2001)  
*Después de hora* (*After Hours*, Martin Scorsese, EEUU, 1986)  
*Doble vida* (*A Double Life*, George Cukor, EEUU, 1947)  
*Doctor Insólito* (*Dr. Strangelove or How Do I Stop Worrying and Love the Bomb*, Stanley Kubrick, Reino Unido/EEUU, 1964)  
*Don Juan* (Alan Crossland, 1926, EEUU)  
*Dos días, una noche* (*Deux jours, une nuit*, Francia/Italia/Bélgica, 2014)  
*Dos extraños amantes* (*Annie Hall*, Woody Allen, EEUU, 1977)  
*Drácula* (*Bram Stoker's Dracula*, Francis Ford Coppola, EEUU, 1992)  
*Dunkerke* (*Dunkirk*, Christopher Nolan, EEUU/Francia/Holanda, 2017)  
*Duro de matar* (*Die Hard*, EEUU, John Mc Tiernan, 1988)  
*Ed Wood* (Tim Burton, EEUU, 1994)  
*Experimental Sound Film* (William Dickson/Thomas Edison, EEUU, 1894)  
*El amor cuesta caro* (*Intolerable Cruelty*, Joel Coen, EEUU, 2003)  
*El aura* (Fabián Bielinsky, Argentina/España, 2005)  
*El bebé de Rosemary* (*Rosemary's Baby*, Roman Polanski, EEUU, 1968)  
*El camino de los sueños* (*Mulholland Drive*, David Lynch, EEUU, 2001)  
*El cantor de Jazz* (*The Jazz Singer*, Alan Crossland, Estados Unidos, 1927)  
*El ciudadano* (*Citizen Kane*, Orson Welles, EEUU, 1941)  
*El club de la pelea* (*Fight Club*, David Fincher, EEUU, 1999)  
*El color púrpura* (*The Color Purple*, Steven Spielberg, EEUU, 1985)  
*El día que paralizaron la tierra* (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951)  
*El dulce porvenir* (*The Sweet Hereafter*, Atom Egoyan, Canadá, 1997)  
*El embajador del miedo* (*The Manchurian Candidate*, Jonathan Demme, EEUU, 2004)  
*El exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, EE.UU, 1973)  
*El gran Lebowski* (*The Big Lebowski*, Joel Coen, EEUU, 1998)  
*El héroe sin cabeza* (*The Telltale Head*, *The Simpsons*, Matt Groening, primera temporada, episodio nro. 8, 1990)

*El juego* (*The Game*, David Fincher, EEUU, 1997)  
*El ladrón de orquídeas* (*Adaptation*, Spike Jonze, EEUU, 2002)  
*El llamado de los Simpsons* (*The Call of the Simpsons*, *The Simpsons*, temporada 1, capítulo 7, Matt Groening, EEUU, 1990)  
*El lobo de Wall Street* (*The Wolf of Wall Street*, Martin Scorsese, EEUU, 2013)  
*El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, Víctor Fleming, EEUU, 1939)  
*El ocaso de una vida* (*Sunset Boulevard*, Billy Wilder, EEUU, 1950)  
*El padrino* (*The Godfather*, Francis Ford Coppola, EEUU, 1972)  
*El proyecto Blair Witch* (*The Blair Witch Project*, Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, EEUU, 1999)  
*El sacrificio* (*Offret*, Andrei Tarkovski, Suecia/Francia/Reino Unido, 1986)  
*El silencio de los inocentes* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, EEUU, 1991)  
*El talentoso Sr. Ripley* (*The Talented Mr. Ripley*, Anthony Minghella, EEUU, 1999)  
*El testamento del Dr. Mabuse* (*Des Testament des Dr. Mabuse*, Fritz Lang, Alemania, 1933)  
*El toro salvaje* (*Raging Bull*, Martin Scorsese, EEUU, 1980)  
*Érase una vez en América* (*Once Upon a Time in America*, Sergio Leone, EEUU, 1984)  
*Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, EEUU, 2004)  
*Expiación* (*Atonement*, Joe Wright, Reino Unido/EEUU, 2007)  
*Expreso de medianoche* (*Midnight Express*, Alan Parker, EEUU, 1978)  
*Fantasia* (*Fantasia*, Walt Disney, EE.UU, 1939)  
*Forrest Gump* (Robert Zemeckis, EEUU, 1994)  
*Gandhi* (Richard Attenborough, Reino Unido, 1982)  
*Gatica, el mono* (Leonardo Favio, Argentina, 1993)  
*Gravedad* (*Gravity*, Alfonso Cuarón, EEUU/Reino Unido, 2013)  
*Hannibal* (Ridley Scott, EEUU, 2001)  
*Henry, retrato de un asesino* (*Henry, Portrait of a Serial Killer*, John Mc Naughton, EEUU, 1986)  
*Heroína* (Raúl De la Torre, Argentina, 1972)  
*Historias breves* (varios directores, Argentina, 1995)  
*House of Cards* (serie creada por Beau Willimon, EEUU, 2013)  
*Imperio* (*Inland Empire*, EEUU, David Lynch, 2006)  
*India song* (Marguerite Duras, Francia, 1975)

*Indiana Jones y el templo de la perdición* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, Steven Spielberg, EEUU, 1984)

*Intolerancia*, (*Intolerance*, David W. Griffith, EEUU, 1916)

*JFK* (Oliver Stone, EEUU, 1991)

*Jurassic Park* (Steven Spielberg, EEUU, 1993)

*La celebración* (*Festen*, Thomas Vinterberg, Dinamarca, 1998)

*La Ciénaga* (Lucrecia Martel, Argentina/España, 2001)

*La deuda interna* (Miguel Pereyra, Argentina, 1988)

*La dolce vita* (Federico Fellini, Italia, 1960)

*Lettre de Sibérie* (Chris Marker, Francia, 1957)

*La guerra de las galaxias* (Star Wars, George Lucas, EEUU, 1977)

*La habitación del pánico* (*Panic Room*, David Fincher, EEUU, 2002)

*La hora 25* (*The 25th Hour*, Spike Lee, EEUU, 2002)

*La jetée* (Chris Marker, Francia, 1962)

*La La Land* (Damien Chazelle, EEUU, 2016)

*La malvada* (*All About Eve*, Joseph Mankiewicz, EEUU, 1950)

*La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, EEUU/Reino Unido, 1971)

*La niña santa* (Lucrecia Martel, Argentina/España, 2004)

*Festín diabólico* (*Rope*, Alfred Hitchcock, EEUU, 1958)

*La espía que me amó* (*The Spy Who Loved Me*, Lewis Gilbert, Reino Unido/España/Australia, 1977)

*La ventana indiscreta* (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, EEUU, 1954)

*Las vacaciones de Monsieur Húlot* (*Les vacances de Monsieur Húlot*, Francia, Jacques Tati, 1953)

*Laura* (Otto Preminger, EEUU, 1944)

*Lawrence de Arabia* (*Lawrence of Arabia*, David Lean, Reino Unido/EEUU, 1962)

*Lo que el viento se llevó* (*Gone with the Wind*, Víctor Fleming, EEUU, 1939)

*Lolita* (Stanley Kubrick, EEUU, 1962)

*Los miserables* (*Les miserables*, Tom Hooper, Reino Unido/Francia/EEUU, 2012)

*Los pájaros* (*The Birds*, Alfred Hitchcock, EEUU, 1963)

*M, el vampiro de Düsseldorf* (M, Fritz Lang, Alemania, 1931)

*Madame de...* (Max Ophuls, Francia/Italia/Reino Unido, 1953)

*Medianoche en París* (*Midnight in Paris*, Woody Allen, EEUU, 2011)

*Man Bites Dog* (*C'est arrivé près des chez nous*, Rémy Belvaux, André Bonzel, Benoît Poelvoorde, Bélgica, 1992)

*Melancolía* (*Melancholia*, Lars Von Trier, Dinamarca/Francia/Suecia, 2011)

*Memento* (Christopher Nolan, EEUU/Reino Unido, 2000)

*Mi secreto me condena* (*Reversal of Fortune*, Barbet Schroeder, 1990)

*Mientras la ciudad duerme* (*The Asphalt Jungle*, John Huston, EEUU, 1950)

*Mirá quién habla* (*Look Who's Talking*, Amy Heckerling, EEUU, 1989)

*Misión imposible* (*Mission: Impossible*, Brian De Palma, EEUU, 1996)

*Mundo grúa* (Pablo Trapero, Argentina, 1999)

*Nazareno Cruz y el lobo* (Leonardo Favio, Argentina, 1975)

*Noche de brujas* (*Halloween*, John Carpenter, EEUU, 1978)

*Nouvelle vague* (Jean-Luc Godard, Francia, 1990)

*Operación Valquiria* (*Valkyrie*, Bryan Singer, EEUU, 2008)

*Othon* (Jean-Marie Straub y Danièle Huillet, Francia, 1970)

*Pacto siniestro* (*Strangers on a train*, Alfred Hitchcock, EEUU, 1951)

*Padre padrone* (Paolo y Vittorio Taviani, Italia, 1977)

*Pas sur la bouche* (Alain Resnais, Francia, 2003)

*Pecados capitales* (*Se7en*, David Fincher, EEUU, 1995)

*Perdidos en Tokio* (*Lost in Translation*, Sofia Coppola, EEUU/Japón, 2003)

*Persona* (Ingmar Bergman, Suecia, 1966)

*Pizza, birra, faso* (Adrián Caetano, Bruno Stagnaro, Argentina, 1998)

*Providence* (Alain Resnais, Francia/Reino Unido, 1977)

*Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, EEUU, 1960)

*Puntos de vista* (*Vantage Point*, Pete Travis, EEUU, 2008)

*Repulsión* (*Repulsion*, Roman Polanski, Reino Unido, 1965)

*Rescatando al soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, EEUU, 1998)

*Rey muerto* (corto, Lucrecia Martel, Argentina, 1995)

*Ricardo III* (*Richard III*, Richard Loncraine, Reino Unido/EEUU, 1995)

*Rojo como el cielo* (*Rosso come il cielo*, Cristiano Bortone, Italia, 2006)

*Rojo profundo* (*Profondo rosso*, Dario Argento, Italia/Reino Unido, 1975)

*Sentencia previa* (*Minority Report*, Steven Spielberg, EEUU, 2002)

*Si la cosa no funciona* (*Whatever Works*, Woody Allen, EEUU, 2009)

*Sin lugar para débiles* (*No Country for Old Men*, Joen y Ethan Coen, EEUU, 2007)

*Siniestro* (*Sinister*, EEUU, Scott Derrickson, 2012)

*Soldado anónimo* (*Jarhead*, Sam Mendes, EEUU, 2005)  
*Sólo los amantes sobreviven* (*Only Lovers Left Alive*, Jim Jarmusch, Reino Unido/Alemania, 2013)  
*Te amaré en silencio* (*Children of a Lesser God*, Randa Haines, 1986)  
*Terciopelo azul* (*Blue Velvet*, David Lynch, EEUU, 1986)  
*Terminator 2, juicio final* (*Terminator 2, Judgment Day*, James Cameron, EEUU, 1991)  
*Tesis* (Alejandro Amenábar, España, 1996)  
*The Truman Show* (Peter Weir, EEUU, 1998)  
*THX 1138* (George Lucas, EEUU, 1971)  
*Tiempos violentos* (*Pulp Fiction*, Quentin Tarantino, EEUU, 1994)  
*Traición de amor* (*Betrayal*, David Hugh Jones, Reino Unido, 1983)  
*Twin Peaks, Fire Walk With Me* (David Lynch, EEUU, 1992)  
*Un condenado a muerte se escapa* (*Un condamné à mort s'échappé*, Robert Bresson, Francia, 1956)  
*Un milagro para Lorenzo* (*Lorenzo's Oil*, George Miller, EEUU, 1992)  
*Up: una aventura de altura* (*Up*, Pete Docter y Bob Peterson, EEUU, 2009)  
*Vértigo* (Alfred Hitchcock, EEUU, 1958)  
*Zama* (Lucrecia Martel, Argentina/España, 2017)  
*Zelig* (Woody Allen, 1982, EEUU)  
*Zodiac* (David Fincher, EEUU, 2007)

## Glosario

---

**Acusmático:** algo que se escucha pero que no se ve su fuente. Ese sonido puede permanecer acusmático o puede desacusmatizarse –revelarse ante la vista la fuente que lo produce–. El término proviene de ακουσμα (*akousma*), del cual deriva *akousmatikoi*. Fue introducido por Jérôme Peignot (1960) al Grupo de Investigaciones Musicales que dirigía Pierre Schaeffer, y adoptado por éste para desarrollar un abordaje que reflexiona sobre los sonidos en sí mismos, prescindiendo de la consideración de sus causas.

**Aculogía:** posibilidad de estudio detallado de un objeto sonoro a partir de su fonofijación, o estabilización en un soporte de registro, que es lo que permite la audición crítica y repetida del fenómeno sonoro.

**Ancho de banda:** rango de frecuencias disponibles entre las más bajas o graves, y las más altas o agudas. A mayor ancho de banda, mayor posibilidad de discriminación de estratos entre lo muy grave, grave, medio grave, medio, medio agudo, extremo agudo, etc.

**Audiovisión:** término propuesto por Michel Chion para designar a la percepción –única e indivisible– que interviene en la recepción de los audiovisuales. La imbricación de sonido e imagen plantea la existencia de estímulos sonoros, visuales, y también *auditivos de la vista y visuales del oído*.

**Diseñador de sonido:** dentro de una producción audiovisual, el encargado de sugerir y eventualmente grabar o producir los sonidos que formarán parte de la obra, cuidando los aspectos técnicos y también la incidencia en la producción de sentido. Un director puede ser el diseñador de sonido de su obra, o bien puede haber un diseñador de sonido especialmente contratado para tal fin. Asimismo, el rol puede adquirir nombres diversos dependiendo de la tradición de cada país o industria. Es posible que el trabajo lo realice un *supervising sound editor*, un *re-recording mixer*, un director de sonido, o alguna otra

designación que implica más que las incumbencias exclusivamente técnicas de registro, edición o mezcla de los sonidos.

**Diegéticos:** dícese de los sonidos que se encuentran en el mundo narrado. Estos sonidos son los que podrían experimentar, producen o perciben los personajes.

**Extradiegéticos:** sonidos que son orientados o que solo pueden ser percibidos por los espectadores y que, por lo tanto, se encuentran dentro de la obra, pero no del mundo narrado.

**Rango dinámico:** rango de sonoridades que va desde la intensidad apenas perceptible, hasta el umbral de dolor. Un rango dinámico alto permite también una más eficaz estratificación y contribuye a la creación de una perspectiva de espacio en el sonido audiovisual.

**Regla de los 6dB:** en la jerga del sonido audiovisual, refiere a la diferencia entre dos sonidos en cuanto a su sonoridad, planteando que aproximadamente uno estaría sonando el doble de fuerte que el otro. Esto es utilizado solamente como una referencia, ya que es muy difícil por la complejidad de los sonidos sostener el cumplimiento de esta proporción, y además no estamos utilizando tonos puros ni condiciones de laboratorio.

**Síncresis:** neologismo planteado por Michel Chion que se construye a partir de los términos sincronismo y síntesis. Existen diversas posibilidades de la *síncresis* en una producción audiovisual, desde el mero sincronismo técnico entre una voz y los labios del personaje, hasta complejas interacciones entre sonidos, música y articulaciones visuales.

**Temporalización:** incidencia del sonido sobre la imagen en un audiovisual respecto de la percepción del tiempo. Una imagen fija o con poco movimiento podrá estar inscripta en el tiempo a partir del sonido, que creará un marco de referencia temporal en función de su devenir y sus características tímbricas.

**Timbre:** aspecto del sonido complejo y multidimensional del sonido que contempla la sensación de materialidad del sonido. En él participan, por ejemplo, la composición espectral -la presencia de diferentes frecuencias componentes que pueden o no estar en una relación de múltiplos de una frecuencia fundamental-, y las envolventes dinámicas -donde será fundamental el tipo de ataque que presente el sonido-. La cualidad de brillo estará dada por la cantidad y disposición de componentes espectrales.

**Verbocentrismo:** tendencia de la *audiovisión* a prestar atención a la palabra, sea ésta dicha o escrita, al punto de que el texto pueda estructurar o guiar nuestra recepción de una escena audiovisual.

**Vococentrismo:** tendencia de la *audiovisión* a orientarse hacia una voz, potencialmente portadora de palabra, y ésta, de dimensión semántica.