

4. LA ESCENA AUDIOVISUAL

Hay grandes diferencias entre la escena visual y la auditiva.

Primero que todo, la imagen está cortada por unos bordes y contenida en un marco, el sonido es lo contrario, no es contenido por nada ni tiene bordes. Además no tiene un límite en su composición, pueden añadirse tantos sonidos como se quiera simultáneamente unos a otros, hasta el infinito.

Otra diferencia radica en que los sonidos se sitúan en diferentes niveles de realidad:

Pueden ser la música de acompañamiento convencional que es en *off*, o el diálogo sincronizado, que es diegético.

El marco visual sólo se sitúa casi siempre en uno de estos niveles a la vez.

Por lo tanto se puede afirmar que el sonido no es contenido por nada mientras la imagen tiene un marco que la contiene. No existe entonces un continente sonoro.

Ahora bien, cuando los sonidos se superponen a una imagen en movimiento pueden ocurrir varias cosas:

- Unos sonidos quedan englobados como *in* y sincronizados.
- Otros quedan merodeando la superficie y por los bordes en un fuera de campo.
- Algunos otros claramente situados fuera de la diégesis, en un “foso de orquesta” imaginario (la música en *off*), o sobre una especie de palco, como el de las voces en *off*.

IMANTACIÓN ESPACIAL DEL SONIDO POR LA IMAGEN

La primera pregunta a la que nos remite un sonido es, ¿de dónde viene?, hablamos entonces de su localización, o mejor, la de su fuente.

En el contexto audiovisual ocurre un fenómeno sensorial particular pues si observamos una película cuyo sonido es monofónico y no procede exactamente del lugar de la pantalla donde la imagen produce el sonido; nuestra percepción es que este sonido sí proviene de allí.

Si se trata, por ejemplo, de un ruido de pasos y el personaje que camina atraviesa la pantalla, los sonidos de sus pasos parecerán seguir su imagen, aunque en el espacio real de la sala sigan saliendo del mismo altavoz fijo.

Si el personaje está fuera de la pantalla, los pasos se percibirán como fuera del campo, un fuera de campo más mental que físico; pero en todo caso, no vendrán de la pantalla.

Más aun; si en la sesión a la que asistimos el altavoz no está situado tras la pantalla, sino colocado en cualquier otro punto de la sala o incluso si los sonidos suenan en nuestra cabeza por medio de los auriculares, estos sonidos no dejarán por ello de percibirse como emanados de la pantalla, y eso a pesar de la evidencia de nuestros sentidos que, por simple análisis espacial, podrían establecer que vienen, en realidad, de otro lugar.

Quiere decir entonces, que hay en el cine una imantación espacial del sonido por la imagen.

Con respecto a los diálogos y su localización dentro de la pantalla se presentaron ciertos problemas, pues hubo tentativas de espacialización del sonido con la aparición de los multipistas.

Tomlinson Holman explica el problema con un ejemplo del film *Lawrence de Arabia*:

En una escena en que el personaje habla desde el lado izquierdo de la pantalla con el audio panoramizado, se viola el principio de continuidad cuando la escena siguiente es un *close-up* donde el sonido tiene que dar un salto repentino al centro, para no quedarse a la izquierda.

Otro factor que influye en nuestra percepción sonora se presenta si los altavoces muestran diferencias tímbricas entre ellos. Los saltos de un lado a otro del audio pueden molestar y ser notorios sacándonos de la diégesis. Es por esto que los diálogos suelen estar generalmente en el centro y ser monofónicos.

Con todo, hay ocasiones en que se panoramizan para expresar voces fuera de campo o un leve desfase si dos personas dialogan lado a lado.

Con el manejo actual del Dolby se ha aprendido la lección de los ensayos de espacialización realista y de sus efectos. Actualmente las mezclas multipista que se realizan son muy a menudo compromisos entre localización mental y localización real.

Influencia del sonido en la percepción espacial

El sonido puede acrecentar conceptos espaciales como profundidad, amplitud y altura. Las tres dimensiones son definidas por medio del proceso de la señal, la panoramización (*panning*) y la mezcla.

En el primer caso la reverberación que recrea las características de reflexión del sonido de un lugar, unifica espacialmente la pista de audio. La manipulación de las frecuencias o ecualización, también juega un papel importante en establecer la profundidad pues las altas frecuencias, que son más fácilmente absorbidas en la distancia, producen un efecto de alejamiento si se reducen. El volumen también influencia nuestra percepción de profundidad ya que los sonidos fuertes indican cercanía.

En segundo lugar la panoramización es usada para contraer o dilatar la sensación de amplitud. Por ejemplo, si queremos en una escena dar la impresión de encierro (un submarino), podemos reforzar la idea mezclando todos los sonidos hacia el centro. En el momento que se abandona el submarino, los sonidos se mezclan abriendo el estéreo o el *surround* para expresar un espacio narrativo más amplio.

En el caso de la altura, perspectivas desde arriba pueden ser resaltadas con el sonido. Es sabido que las frecuencias bajas recorren nuestro cuerpo desde arriba hasta los pies, por lo que tal respuesta psicológica puede ser usada cuando una imagen desciende, con sólo agregar progresivamente bajas frecuencias a la mezcla.

En la animación es habitual usar frases musicales para dramatizar las perspectivas superiores. Cuando la imagen asciende o desciende, la melodía se mueve en la misma dirección.

LA ACUSMÁTICA

Acusmática es una antigua palabra de origen griego teorizada por Pierre Schaeffer. Significa “que se oye sin ver la causa originaria del sonido”, o “que se hace oír sonidos sin la visión de sus causas”. La radio, el disco o el teléfono que transmiten los sonidos sin mostrar su emisor, son por definición medios acusmáticos. La escucha contraria a la acusmática propone Chion llamarla “escucha visualizada”.

Según el autor un sonido puede realizar en una película, desde su aparición dos clases de trayectos:

- El sonido es de entrada visualizado y, seguidamente acusmatizado
- El sonido es acusmático para empezar y sólo después se visualiza.

El primer caso asocia desde el comienzo el sonido a una imagen precisa, que podrá reaparecer más o menos clara en la cabeza del espectador cada vez que este sonido sea oído de nuevo como acusmático: será un sonido encarnado, marcado por una imagen, sin misterios.

El segundo caso es el favorito de las películas de misterio, preserva durante mucho tiempo el secreto de la causa del sonido y del aspecto de la fuente, antes de revelarla. Mantiene una tensión, una expectación, y constituye por tanto en sí mismo un procedimiento dramático puro, análogo a una entrada en escena anunciada.

Un sonido o una voz conservados como acusmáticos crean en efecto un misterio sobre el aspecto de su fuente y sobre la misma naturaleza, propiedades o poderes de esta fuente, aunque sólo sea por el escaso poder narrativo del sonido en cuanto a su causa.

Fuera de campo *in* y *off*

El sonido fuera de campo es el sonido acusmático en relación con lo que se muestra en el plano, es decir, la fuente es invisible en un momento dado, temporal o definitivamente.

Se llama, en cambio, sonido *in* a aquel cuya fuente aparece en la imagen y pertenece a la realidad que ésta evoca.

En tercer lugar, Chion propone llamar sonido *off* a aquel cuya fuente supuesta es, no sólo ausente de la imagen, sino también no diegética, es decir, situada en un tiempo y un lugar ajenos a la situación directamente evocada.

Por ejemplo, las voces de comentario o de narración llamadas en inglés *voice-over* y, por supuesto, la música orquestal.

Excepciones

Con todo, aparecen situaciones que son excepcionales y escapan a estas tres clasificaciones:

Por ejemplo, ¿dónde hay que situar los sonidos (generalmente las voces) procedentes de aparatos telefónicos, altavoces de radio, computadoras parlantes situados en la acción?

¿Qué hacer, además, con el caso en que el personaje presente en la escena habla de espaldas a nosotros, de modo que, no le vemos hablar? ¿Es su voz acusmática (fuera de campo)?

¿Y qué decir de las voces llamadas “interiores” de un personaje visible en la imagen: voz de su conciencia, voces de sus recuerdos o de las escenas que fantasea?

¿Dónde se colocarán los sonidos de ambiente global tales como los cantos de pájaros y el ruido del viento, que suenan, por ejemplo en los exteriores en plena naturaleza y que sería ridículo caracterizar como fuera de campo, bajo pretexto de que no se “ve” a los pájaros piar o al viento soplar?

Aunque estas situaciones escapan a la clasificación no invalidan la dialéctica entre dentro/ fuera de campo y acusmático/ visualizado, pero exigen nuevas categorías.

El sonido ambiente (sonido territorio)

Se trata del sonido que rodea una escena y habita su espacio sin que nos preguntemos por la localización de su fuente: los pájaros, grillos o las campanas que repican quedan englobadas bajo este concepto. Puede llamárseles también sonidos territorio, porque sirven para explicar un lugar con su presencia continua y extendida por todas partes.

El sonido interno

Es el que, situado en el presente de la acción, corresponde al interior físico y mental de un personaje: ya sean sus sonidos fisiológicos de respiración, de jadeos y de latidos del corazón (que podrían bautizarse como sonidos internos-objetivos), o sus voces mentales, sus recuerdos, etc. (que llamaremos internos-subjetivos o internos-mentales).

El sonido *on the air*

Chion llama sonidos en las ondas (*on the air*) a los sonidos supuestamente retransmitidos eléctricamente, por radio, teléfono, amplificación, etc. Esos sonidos adquieren en la pantalla un status particular y autónomo; en ocasiones son nítidos sin ningún efecto que recree el aparato transmisor, en otras están coloreados simulando el sonido de la fuente y con reverberaciones que dan cuenta de su alejamiento.

Vemos entonces que las diferentes combinaciones entre fuera de campo, *in*, *off*, y las excepciones, entregan una compleja gama de posibilidades significativas:

- La oposición acusmático/visualizado.
- La oposición objetivo/subjetivo o real/imaginado,
- La diferencia pasado/presente/futuro.

Lugar del sonido y lugar de la fuente

Sonido y fuente son dos fenómenos distintos y están relacionados estrechamente con el espacio en que se desarrollan. Un golpe fuerte sobre el suelo de un gran espacio reverberado genera reflexiones de sonido en todas sus superficies; la fuente es claramente

puntual, pero el sonido en sí es la suma de todos los reflejos y se difunde en todas direcciones por toda la superficie del recinto.

En el caso de los sonidos ambientales que se componen de múltiples fuentes (al agua, cantos de pájaros, grillos) lo importante es el espacio que definen más que sus diversos orígenes.

En la puesta en escena de un concierto hay varias posibilidades de dirigir el sonido. Se puede acentuar la fuente del sonido, el instrumento o el cantante o también el sonido mismo que habita todo el lugar independiente de las fuentes.

Tenemos entonces que los sonidos reverberados expresan más el lugar que los contiene que un sonido seco, pero con la voz sucede un caso particular.

Una voz de narrador o voz interior o voz-yo, se expresa sin reverberación haciéndonos sentir que proviene de los pensamientos del personaje pero insertada en el espacio diegético.

5. EL PAPEL EXCEPCIONAL DE LA MÚSICA

Música de foso y música de pantalla

Es la que acompaña la imagen desde una posición *off*, fuera del lugar y del tiempo de la acción. El término se inspira en el foso de la orquesta de la ópera clásica. También se le conoce como música *no-diegética*.

Por el contrario, música de pantalla es la que produce una fuente situada directa o indirectamente en el lugar y el tiempo de la acción, aunque esta fuente sea una radio o un instrumentista fuera de campo. También se le conoce como música *diegética*.

Una música inscrita en la acción puede combinarse con otras generando nuevas categorías:

- La música de pantalla se complementa con la de foso. Es el caso de alguien que canta y la orquesta de foso lo acompaña.
- La música comienza como música de pantalla y prosigue transformándose en música de foso alejándose de la acción que la produjo. La opción contraria también es posible como cuando un personaje o instrumentista retoma el tema que ha servido de acompañamiento en *off*. Así sucede en *Mi tío* en la escena de la carretilla; la pegadiza música de acompañamiento termina siendo tarareada por los personajes al unísono con la orquesta.
- También está el caso de las músicas *on the air* que circulan entre las dos posiciones antes mencionadas.

La música como plataforma espacio-temporal

La música de las películas tiene la particularidad de situarse en un lugar no sujeto a barreras de tiempo y de espacio como los demás elementos visuales y sonoros que deben funcionar dentro de la realidad diegética en un tiempo lineal y cronológico.

“La música en el cine es al mismo tiempo el pasaporte por excelencia, capaz de comunicar instantáneamente con los demás elementos de la acción concreta (por ejemplo, acompañar desde el *off* a un personaje que habla en el *in*) y de bascular instantáneamente del foso a la pantalla, sin replantear por ello la realidad diegética o llenarla de irrealidad, como haría una voz en *off* que interviniese en la acción...Fuera de tiempo y fuera de espacio, la música comunica con todos los tiempos y todos los espacios de la película, pero los deja existir separada y distintamente.” (Chion)

También ayuda a resumir temporalmente las acciones, es decir, una música de fondo sirve de base para mostrar editadas, situaciones que toman mucho tiempo.

Inversamente también permite dilatar el tiempo como en los largos duelos del oeste en los que escenas de gran inmovilidad la música resulta esencial para manejar la lentitud del tiempo.

6. FUERA DE CAMPO RELATIVO Y FUERA DE CAMPO ABSOLUTO

El fuera de campo sólo es una relación

El fuera de campo no hace referencia a una cualidad del sonido mismo, basta con escuchar sin ver un fragmento de film para darse cuenta que muchos sonidos *off* suenan igual que los que están dentro del cuadro.

El fuera de campo del sonido es pues enteramente producto de la visión, combinada con la audición. No es sino una relación entre lo que se ve y lo que se oye, y sólo existe en esta relación; exige, pues, la presencia simultánea de los dos elementos.

Fuera de campo activo y fuera de campo pasivo

Se llama activo cuando el sonido acusmático genera una reacción y curiosidad al espectador. Normalmente está constituido por sonidos localizables y puntuales.

Algunas películas como *Psicosis* se basan enteramente en la curiosidad creada por el fuera de campo activo: ¿cómo es esa madre a la que oímos?

El fuera de campo pasivo es aquel en que el sonido crea un ambiente envolvente, está esencialmente constituido por sonidos-territorio y por elementos de decorado sonoro.

Bibliografía complementaria

Beauchamp, Robin. *Designing sound for animation.* Focal Press, 2005.

Holman, Tomlinson. *Sound for Film and Television.* Focal Press, 2002

Metz, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972).* Ed Paidós. Barcelona 2002

Sonnenschein, David. *Sound design. The expressive power of music, voice and sound effects in cinema.* Michael Wiese Productions. 2001