

4. La escena audiovisual

I. ¿HAY UNA ESCENA SONORA?

I.1. *La imagen es el marco*

... ¿Por qué se habla en el cine de «la imagen» en singular cuando en una película hay millares o, si se cuentan por planos, varios centenares, y cuando estas imágenes se transforman sin cesar? Porque, aunque hubiese millones, en la película no hay, para contarlas, más que un solo marco. Lo que se designa con la palabra «imagen» en el cine es, de hecho, no el contenido, sino el continente. Es el marco.

Este marco, que puede incluso ser negro y permanecer vacío durante unos segundos, como ocurre en numerosas películas (*Le Plaisir*, de Ophüls, *Laura*, de Preminger), o incluso durante unos minutos en algunas experiencias extremas (*L'Homme Atlantique*, de Marguerite Duras), sigue siendo perceptible para el espectador, presente para él, como lugar de proyección delimitado y visible, con sus cuatro lados. Un marco que se afirma así como un continente preexistente a las imágenes, que estaba allí antes que ellas, y podrá persistir una vez que ellas se hayan desvanecido (siendo también la ficha técnica una manera de reafirmarlo).

Este marco preexistente no es exactamente aquel sobre el que se inclinaron en especial Pascal Bonitzer y Jacques Aumont, confrontándolo con el de la pintura.

Lo propio del cine, por tanto, es que no hay sino *un lugar de imágenes* (por oposición a las instalaciones de vídeo, a los dia-

poramas, a los luz-y-sonido y a otras fórmulas de multimedia, que ofrecen varios) y que eso, y no otra cosa, es lo que hace que pueda hablarse aquí de la imagen en singular.

Recordemos que, en los balbuceos del cinematógrafo, se intentó difuminar la dureza de los bordes del marco con efectos de recorte o de degradados, análogos a los practicados en fotografía. Igualmente, se hacía variar el marco con efectos de apertura y cierre del diafragma. Estos procedimientos, sin embargo, fueron poco a poco abandonados y, aparte de algunas búsquedas del marco variable durante ciertas obras (Max Ophüls en *Lola Montes*), pronto se estuvo de acuerdo sobre el principio de la imagen a marco completo, que a partir de entonces reinó en el 99% de las películas.

Del mismo modo, las pocas experiencias de cine multipantalla (el *Napoleón* de Gance, el *Woodstock* de Michael Wadleigh o, en rigor, el *Forty deuce* de Paul Morrissey), no han tenido descendencia, reforzando así la regla del marco clásico.

1.2. No hay continente sonoro de los sonidos

¿Qué sucede, en comparación, con el sonido? Pues todo lo contrario. Para él no hay ni marco ni continente preexistente: pueden añadirse, además, tantos sonidos como se quiera simultáneamente, unos a otros, hasta el infinito, sin encontrar límites. Por añadidura, estos sonidos se sitúan en diferentes niveles de realidad: entre la música de acompañamiento convencional, por ejemplo, que es *off*, y el diálogo sincronizado, que es diegético. Mientras que el marco visual sólo se sitúa casi siempre en uno de estos niveles a la vez.

En el cine, pues, no hay continente sonoro de los sonidos ni cosa análoga, para ellos, a ese continente visual de las imágenes que es el marco.

Ahora bien, ¿qué hacen los sonidos cuando se superponen a una imagen en el cine? Se disponen en relación con el marco visual y su contenido, quedando unos englobados en cuanto *in* y sincrónicos, otros merodeando en la superficie y por los bordes como fuera de campo; y algunos otros, además, claramente situados fuera de la diégesis, en un foso de orquesta imaginario (la música *off*), o sobre una especie de palco, el de las voces en *off*. En pocas palabras, se distribuyen los sonidos en relación con lo que se ve en una imagen, distribución susceptible de replantearse en

todo momento apenas cambie lo que se ve. Puede decirse así que la forma clásica del cine se define como «un lugar de imágenes y de sonidos», siendo el sonido «lo que busca su lugar» en el *(Le Son au cinéma)*. Y eso contrariamente a la televisión, como se verá en otro sitio.

Si puede hablarse de una escena audiovisual, hay que afirmar entonces que esta escena está delimitada, estructurada, por los bordes del marco visual. El sonido en el cine es lo contenido o lo incontenido de una imagen: no hay lugar de los sonidos, ni escena sonora preexistente ya en la banda sonora; no hay, por tanto, banda sonora.

En el marco clásico del cine monópista, sin embargo, una película tan particular como *Othon*, de Jean-Marie Straub y Danièle Huillet (en la cual se interpreta una tragedia romana de Corneille en los lugares de la acción, hoy, en exteriores), mostraba, en 1969, lo que podría ser una escena sonora, o dicho de otro modo, un continente sonoro de los sonidos, a condición de admitir en él que los sonidos eran las voces de los actores y su texto, y el continente el rumor urbano en el cual se grababan voces y texto. Repetidamente, en efecto, algunos actores de esta película hablan durante mucho tiempo fuera de campo y, sin embargo, su voz no suena como la del fuera de campo tradicional enteramente determinado por la imagen: está «en el mismo lugar» que la de los actores que se ven, lugar definido por el sonido ambiente.

El mismo efecto, más evasivo, aparece en una película contemporánea de la anterior, como *La Religieuse*, de Jacques Rivette, en la que la reverberación alrededor de las voces (emanada de un sonido directo, como en Straub y Huillet) desempeña para éstas el mismo papel de revestimiento y de homogeneización, de inscripción en un lugar, representado en *Othon* por la «argamasa» del tráfico urbano. El precio a pagar, en cada ocasión, es una relativa pérdida de inteligibilidad. De manera general, ciertos efectos de «firma espacial» del sonido, como dice el investigador americano Rick Altman, que los ha estudiado y puesto de relieve especialmente, son susceptibles, en ciertas condiciones, de erigir en el cine el estrado de una escena sonora.

Todo esto ocurría, al menos, hasta que llegó el sonido Dolby, lugar de bordes difuminados, creador de una especie de superpantalla que envuelve la pantalla: el supercampo, que consideraremos en un capítulo ulterior. Supercampo que, sin embargo, no invalida esta estructura que hemos descrito, aunque la haga acaso temblar sobre su base.

II. IMANTACIÓN ESPACIAL DEL SONIDO POR LA IMAGEN

¿Cuál es la pregunta espacial que nos plantea habitualmente un sonido? No es: ¿dónde está? (ese sonido «está» en el aire que respiramos, o bien, en rigor, como percepción, en nuestra cabeza), sino más bien: ¿de dónde viene? El problema de la localización de un sonido, pues, la mayoría de las veces, se limita a la localización de su fuente.

Ahora bien, en este punto, el cine monopista clásico nos propone una experiencia sensorial extraña, puesto que el punto del que los sonidos llegan físicamente al espectador es muchas veces distinto del punto de la superficie de la pantalla en el cual figuran los objetos de los que estos sonidos se supone que emanan. Y de donde, sin embargo, los oye venir.

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

Mucho más: 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 (proyección con equipo móvil) o en un lugar al aire libre (*drive-in*), o incluso si los sonidos suenan en nuestra cabeza por medio de los auriculares (sesiones de cine en avión), 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.

Esto quiere decir que hay en el cine una *imantación espacial* del sonido por la imagen. Un sonido percibido como fuera de campo o localizado a la derecha de la pantalla lo es pues sobre todo mentalmente, al menos si nos encontramos ante una proyección en monopista.

El problema con las tentativas de espacialización real ensayadas en los primeros años del sonido multipistas —en el que el sonido está realmente situado a la izquierda de la pantalla o en su parte izquierda—, es justamente que chocaron con esta espacialización mental. Espacialización mental que fue para el cine hablado una bendición, pues le permitió funcionar durante cuarenta años, si no más, sin plantear problemas. Piénsese en el rom-

pecabezas que se habría planteado si hubiese sido necesario hacer provenir realmente los sonidos de los puntos en los que se mostraban sus fuentes. Habría sido necesario instalar tras las pantallas y a su alrededor verdaderas columnas de altavoces, sin contar los problemas de enlaces sonoros que se habrían derivado de ello.

Con el manejo actual del Dolby se ha aprendido la lección de esos ensayos de espacialización realista y de sus efectos de bas-tidor (véase más adelante), y las mezclas multipistas que se realizan son muy a menudo compromisos entre localización mental y localización real.

Observemos, sin embargo, que el sonido proveniente de un punto distinto a la pantalla no es «imantable» por esta última salvo si conserva cierta fijeza espacial. Si se desplaza constantemente entre varios altavoces, será más difícil que la imagen lo absorba y conservará una fuerza centrífuga que le permitirá resistir a la atracción visual.

Incluso en el caso clásico del altavoz único, existe sin embargo una dimensión sonora real a la que el cine parlante recurrió en sus inicios, y que poco después abandonó: la de la *profundidad*, la del sentimiento de lejanía de la fuente, detectado por el oído a partir de indicios tales como un espectro armónico decolorado, el carácter difuminado y menos presente de las acometidas y de las transiciones, la mezcla entre sonido directo —en sentido acústico— y sonido reflejado, la presencia de reverberación, etc.

A ese criterio de *profundidad* es al que se hacía referencia en las tentativas de perspectiva sonora reivindicadas por varias películas (y analizadas por Rick Altman). Notemos, sin embargo, que esta perspectiva sonora no era tanto una verdadera profundidad que situase forzadamente la fuente del sonido detrás, en relación con el plano de la pantalla, como una *distancia* interpretada por el espectador en diferentes direcciones según lo que éste veía en la pantalla y podía deducir sobre el lugar de la fuente. Dicho de otro modo, un sonido lejano puede interpretarse, según los momentos, como situado lejos hacia la izquierda del marco, lejos hacia la derecha, lejos hacia delante, lejos hacia atrás, etc., siempre, pues, según una localización que sigue siendo parcialmente mental.

A esta localización mental, dictada más por lo que se ve que por lo que se oye, o más bien por la relación entre las dos cosas, podría oponerse, pues, la espacialización absoluta del cine multipistas.

III. LA ACUSMÁTICA

III.1. Definición

Acusmática (una antigua palabra de origen griego recuperada por Jerónimo Peignot y 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.

Se ha bautizado también como «música acusmática» (en este caso por parte del compositor François Bayle) a la música de concierto realizada y escuchada sobre soporte de grabación en ausencia, voluntaria y fundadora en este caso, de las causas iniciales de los sonidos y de su visión.

¿Cómo puede llamarse lo contrario de esta escucha? Schaeffer proponía hablar de escucha directa, pero siendo la palabra «directo» propicia a todas las ambigüedades, preferimos hablar aquí de escucha *visualizada* (es decir, acompañada de la visión de la causa/fuente).

III.2. Visualidad/acusmática

Un sonido puede realizarse en una película, desde sus primeras apariciones dos clases de trayectos:

—o es de entrada visualizado y, seguidamente acusmatizado, —o es acusmático para empezar y sólo después se visualiza.

El primer caso viene a ser como asociar de entrada 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, desmitificado, archivado (como la bocina del tranvía en *Un condenado a muerte se ha escapado*, de Bresson, que analizamos en *Le Son au cinéma*).

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

da y diferida (Tartufo que regresa, en la obra de Molière, en el tercer acto).

Es el célebre ejemplo de *M* en el que el realizador nos escamotea hasta el límite el aspecto físico del asesino, cuya voz y silbido obsesivo hace oír al principio, preservando el mayor tiempo posible, hasta su desacusmatización, el misterio de sus rasgos (véase el ensayo de Michel Marie en la colección «*Synopsys*»).

Un sonido o una voz conservados como acusmáticos crean un 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.

Es bastante corriente, en las películas, que ciertos personajes con aura maléfica, imponente o impresionante, sean casi introducidos por el sonido antes de lanzarse como pasto de la visión, desacusmatizados.

Odile Larere ha observado, por ejemplo en *Confidencias*, de Visconti, que los intrusos que trastornan el acogedor universo del héroe, el viejo profesor interpretado por Burt Lancaster, se presentan sistemáticamente por medio del sonido antes de hacerse visibles.

En la oposición visualizado/acusmático es donde especialmente se apoya esta noción fundamental de la escritura audiovisual que es el fuera de campo.

IV. LA CUESTION DEL FUERA DE CAMPO

IV.1. *Fuera de campo* in y off: *el tricírculo*

La cuestión del sonido fuera de campo domina desde hace mucho tiempo toda una parcela de la reflexión y de la teorización sobre el sonido en el cine y ocupa un lugar central en nuestros primeros libros sobre el tema. Si aparece hoy como abusivamente privilegiada, hasta el punto de hacer olvidar otros problemas, no por ello deja de conservar un lugar central, aunque la evolución reciente del sonido en el cine —principalmente el sonido multipistas y el supercampo que instaura— haya modificado los datos.

En sentido estricto, el sonido *fuera de campo* en el cine es el sonido acusmático en relación con lo que se muestra en el plano, es decir, cuya 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.

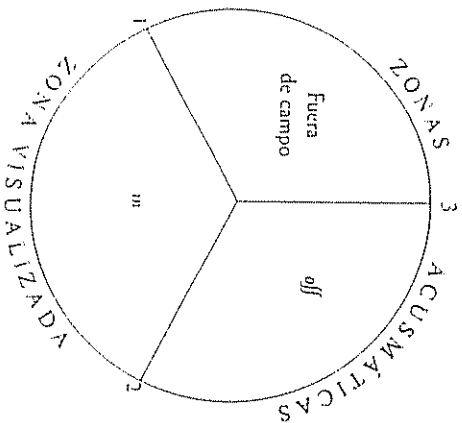
En tercer lugar, proponemos llamar específicamente sonido *off* a aquel cuya fuente supuesta es, no sólo ausente de la imagen, sino también no diegética, es decir, situada en un tiempo y un lugar ajenos a la situación directamente evocada: caso, muy entendido, de las voces de comentario o de narración, llamadas en inglés *voice-over* y, por supuesto, de la música orquestal.

IV.2. ¿Las excepciones destruyen la regla?

En *Le Son au cinéma*, proponíamos presentar estos tres conceptos, *in/fuera de campo/off*, como las tres zonas de un sólo círculo, cada una de las cuales se comunica con las otras dos. Este «trícirculo» es el que aquí reproducimos.

Estos últimos años, la distinción *in/fuera de campo/off*, que procede de un análisis sencillo, ha sido a menudo denunciada como superada y reductora, y se ha empezado a criticar, cada vez más directamente, en nombre de las excepciones y de los casos particulares que parece no tomar en cuenta.

Por ejemplo, ¿dónde hay que situar los sonidos (generalmente las voces) emanados de aparatos eléctricos situados en la acción, y que una imagen puede implicar o hacer aparecer: aparatos telefónicos, altavoces de radio o de sonorización?



1. Frontera *in/f.* de c.
2. Frontera *in/off*
3. Frontera *f. de c./off*

¿Que hacer, además, con el caso en que el personaje presente en la escena habla de espaldas a nosotros, de modo que, en sentido propio, 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?

¿Y qué hay, además, del caso particular de *Mira quién habla*, de Amy Heckerling, donde una voz de adulto acompaña las expresiones faciales de un bebé, y explicita lo que pretende decir antes de tener para ello medios físicos e intelectuales? Esta voz está, en efecto, ligada al presente de la acción, pero no es visualizable y, por tanto, no parece afectada por estas distinciones, dado su enlace con la imagen por medio de una sincronización vaga y amplia.

Finalmente, ¿dónde se colocarán los sonidos de ambiente global tales como los cantos de pájaros y el ruido del viento, oídos por ejemplo en los exteriores en plena naturaleza y que sería difícil caracterizar como fuera de campo, bajo pretexto de que no se «ven» a los pájaros pisar o al viento soplar?

Estas excepciones pueden parecer turbadoras. Para nosotros, sin embargo, no invalidan el interés de una distinción *in/fuera de campo/off*, y de una divergencia fundamental acusmático/visualizado.

IV.3. Un punto de vista topológico y espacial

En efecto, quienes pretejiendo estas excepciones, consideran estas categorías como desprovistas de interés desechan una distinción imprescindible simplemente por la razón de que no es absoluta. Consideran las cosas según una lógica binaria de todo o nada, mientras que estas distinciones no tienen sentido sino desde un punto de vista geográfico, topológico y espacial, como zonas entre las cuales existen muchos matices y regiones ambiguas...

Desde luego, necesitamos completar nuestra tipología del sonido en el cine y añadir nuevas categorías que, por otra parte, no pretendan agotar todos los casos, pero permitan reconocer y aislar nuevas regiones.

IV.4. *El sonido ambiente (sonido-territorio)*

Se llamará *sonido ambiente* al sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente: los pájaros que cantan o las campanas que repican. Puede llamarse también *sonidos-territorio*, porque sirven para marcar un lugar, un espacio particular, con su presencia continua y extendida por todas partes.

IV.5. *El sonido interno*

Se llamará *sonido interno* al que, situado en el presente de la acción, corresponde al interior tanto físico como 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*).

La voz ya citada de Bruce Willis en *Mira quién habla* es un caso interesante de voz interna parcialmente enlazada a una exteriorización gestual. Se establece como no oída por los demás y refiere lo que puede pensar el niño con la voz del adulto que él será, asociada al mismo tiempo a gestos que representan el código y los medios físicos de que dispone ahora.

IV.6. *El sonido on the air*

Llamaremos sonidos en *las ondas (on the air)* a los sonidos presentes en una escena, pero supuestamente retransmitidos eléctricamente, por radio, teléfono, amplificación, etc. y que escapan, pues, a las leyes mecánicas llamadas «naturales» de propagación del sonido. Cada vez más empleados, estos sonidos de televisión, de autorradio o de interfono adquieren en las películas en las que se utilizan un *status* particular autónomo. Se dan a oír al espectador, sea en pleno marco, claros y nitidos, como si el altavoz de la película estuviese directamente conectado a la radio, al teléfono o al tocadiscos evocado en la acción; sea, en otros momentos, localizados en el decorado por rasgos acústicos que producen un efecto de distanciamiento, de reverberación y de co-

loración por los altavoces, etc., con una infinidad de degradados entre estos dos extremos. Estos sonidos *on the air*, situados en principio en el tiempo real de la escena, atraviesan, pues, libremente, las barreras espaciales.

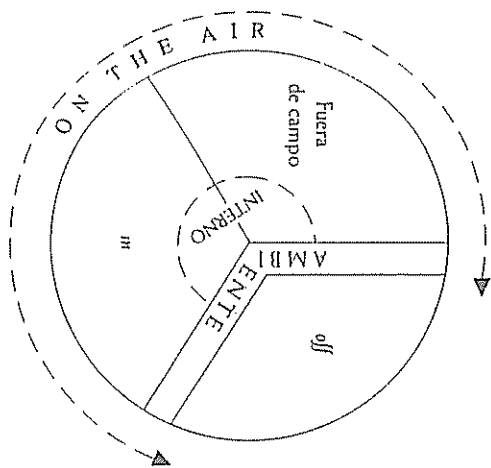
Caso particular de sonido *on the air* es el de la música retransmitida o grabada. El sonido de la música *on the air* atravesará más o menos las zonas *in/off* fuera de campo, y se situará aproximadamente, para el espectador, como música de pantalla o música de foso según, en efecto, el peso particular otorgado por la realización (mezcla, ajuste de nivel, filtrado, condiciones de grabación de la música): ya sea en la *fuente inicial* del sonido (la realidad de los instrumentos que suenan o de las voces que cantan), o ya sea, por el contrario, en su *fuente terminal* (el altavoz presente en la acción que se deja sentir materialmente por medio de filtrajes, ruidos parásitos, resonancias, etc.). Las *road-movies*, tales como *Rainman*, de Barry Levinson, juegan sin cesar con esta oscilación.

Pero ya en 1975, *American Graffiti*, de George Lucas, con ayuda del especialista en sonido Walter Murch, exploraba todo el abanico de las posibilidades entre estos dos casos extremos, a partir de una situación muy sencilla: los personajes se desplazan en coche en un círculo geográfico limitado y sintonizan la misma emisora radiofónica de *rock*.

El mismo problema se encuentra en los diálogos presentados en la diégesis en forma de grabación: ¿nos remiten al momento de su producción o al momento de su escucha?

Imaginemos una escena cinematográfica en la que un hombre escucha una entrevista en el magnetófono: o bien la calidad técnica directa, inmediata, presente, otorgada al sonido escuchado intenta devolvernos a la circunstancia de la toma de sonido; o bien el «color» particular del material sobre el que se oye el sonido y la acústica del lugar de audición se subrayan intensamente trasladándonos al momento en que se oye la grabación.

En una secuencia de *El reportero*, en la que Jack Nicholson escucha la grabación de una conversación que ha mantenido con un conocido, Antonioni nos hace bascular de una posición a otra e introduce así un *flash-back*. La entrevista escuchada por Nicholson se actualiza e introduce la escena en la que tuvo lugar.



Nuestro tricirculo se complica, pero también se enriquece conmutando la ilustración de las diferentes dimensiones y oposiciones puestas en juego por las excepciones mismas que introduce en él:

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

Lo importante es pensar todo esto como zonas enlazadas las unas con las otras, cosa que expresaría mejor aun un modelo topológico menos tosco y desplegado en más dimensiones. Eso nos lleva también a completar nuestra reflexión sobre la cuestión de la *fuerza*, que condiciona tales distinciones: por una parte, recordando que la noción de fuente del sonido debe relativizarse y desmultiplicarse, por ser la fuente del sonido, como hemos dicho, un fenómeno con varias fases; y, por otra parte, que la realización, la concepción misma de la película y su guión, son susceptibles de poner en mayor o menor grado el acento en una de estas fases.

IV.7. Lugar del sonido y lugar de la fuente

Sonido y fuente del sonido son, en efecto, desde el punto de vista espacial, dos fenómenos distintos. En una película puede ponerse el acento en uno o en el otro, y la cuestión del campo y

del fuera de campo se plantea entonces de manera diferente según lo que se designa al espectador como situado *en* la imagen o *fuerza* de ella: ¿el sonido o su causa? Dado que estas dos cuestiones, muy distintas, se confunden casi siempre en una sola, pueden producirse malentendidos. Pero, ¿no está también inscrita esta confusión en el corazón de nuestra experiencia misma, como un turbador foco de problemas?

Por ejemplo, el ruido de un tacón que golpea el suelo en una habitación muy reverberante tiene una fuente muy puntual, pero en cuanto sonido, como aglomerado de diversos reflejos sobre diferentes paredes, puede llenar tanto volumen como contenga la habitación en la que resuena.

Mientras que la fuente de un sonido puede, en efecto, localizarse aunque no siempre lo sea, el sonido en sí mismo es por definición un fenómeno que tiende a extenderse, como un gas, a todo el espacio disponible.

Ahora bien, en el caso de los sonidos ambientales, que son muchas veces producto de una multiplicidad de fuentes puntuales (arroyo, cantos de pájaros), lo importante es el espacio habitado y delimitado por el sonido, más que su origen multipuntual.

El mismo caso nos presentan las películas que ponen en escena un concierto: por el desglase y la realización técnica del sonido y de la imagen, puede ponerse el acento, sea sobre la fuente material y aislada del sonido, el instrumento, el cantante; sea sobre el sonido mismo como poblador del lugar de escucha, separado entonces de su fuente, y considerado independientemente de ella.

De manera general, cuanto más reverbera el sonido, más expresivo resulta con respecto al lugar que lo contiene. Cuanto más «seco», más susceptible es de remitir a los límites materiales de su fuente, representando la voz aquí un caso particular, puesto que, por el contrario, cuando se la priva de toda reverberación y se oye muy de cerca, es cuando, cinematográficamente, es capaz de ser la voz que el espectador interioriza como suya, y la que, al mismo tiempo, toma totalmente posesión del espacio diégetico: completamente interna e invadiendo a la vez todo el universo. Es lo que hemos llamado la *Voz-Yo*, objeto de un capítulo particular de *La Voix au cinéma*. La voz debe este *status* particular, por supuesto, a que es por excelencia el sonido que nos llena proviniendo de nosotros mismos.

Pero en este juego del campo y del fuera de campo, la música de acompañamiento representa también una forma de excepción, confirmadora de la regla general.

V. LA EXCEPCIÓN DE LA MÚSICA

V.1. Música de foso y música de pantalla

Llamaremos *música de foso* a la que acompaña a la imagen desde una posición *off*, fuera del lugar y del tiempo de la acción. Este término hace referencia al foso de la orquesta de la ópera clásica.

Llamaremos *música de pantalla*, por el contrario, a la que emana de 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.

Todo esto, que hemos desarrollado en los capítulos de *Le Son au cinéma* dedicados a la música, corresponde a una distinción observada desde hace mucho tiempo, pero bautizada hasta hoy con nombres diversos: algunos hablan de no diegética para la primera y de diegética para la segunda; de música «explicativa» para la primera y «actual» para la segunda; de música subjetiva y objetiva, etc. Nosotros preferimos, por nuestra parte, recurrir a denominaciones que, sin prejuzgar la posición subjetiva de esta música en cuanto a la situación mostrada, consideren simplemente el lugar desde donde se emite. Por otra parte, una música inscrita en la acción (como en *Abschied*, de Siodmak; el pianista vecino de los protagonistas cuya música acompaña y puntúa sus estados emocionales) puede, en efecto, ser tan «explicativa» como una música en *off*. *La ventana indiscreta*, de Hitchcock, es su demostración permanente.

A partir de ahí, los casos mixtos o ambiguos son fácilmente localizables y delimitados:

—caso en que la música de pantalla encaja en una música de foso de orquestación más amplia (alguien toca el piano en la acción y la orquesta de foso lo acompaña), como en las comedias musicales o en *Un rey para cuatro reinas*, de Raoul Walsh;

—caso en que la música empieza como música de pantalla y prosigue como música de foso, alejándose de la acción o, inversamente, cuando, por el contrario, una música de foso que suena con amplitud queda reabsorbida en una música de pantalla emitida por un instrumento localizado: por ejemplo, en las películas antiguas en el momento de transición entre los títulos de crédito y el principio de la acción.

Sin contar los ejemplos, numerosos en las películas situadas

en la época actual, en los que la música, situada *on the air*, circula libremente entre las dos.

V.2. La música como plataforma espacio-temporal

Toda música que interviene en una película (pero más fácilmente las músicas de foso) es susceptible de funcionar en ella como una plataforma espacio-temporal; esto quiere decir que la posición particular de la música es la de no estar sujeta a barreras de tiempo y de espacio, contrariamente a los demás elementos visuales y sonoros, que deben situarse en relación con la realidad diegética y con una noción de 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. Ningún otro elemento sonoro de la película puede disputarle este privilegio. 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.

Por ejemplo, cuando los personajes están desplazándose, la música puede ayudarles a franquear instantáneamente grandes distancias y largos periodos de tiempo. Es un caso de figura muy frecuente desde el *¡Aleluya!* de Vidor (1930), donde se entona una canción cuando los personajes están aún a la orilla de un río; a la segunda estrofa ya están en la barcaza, y a la tercera han alcanzado la otra orilla. Se habrá reconocido aquí la fórmula del clip, que sirviéndose de una base musical que reina sobre el conjunto —y con la única limitación de sembrar aquí y allá unos puntos de sincronización con la intención de casar la imagen y la música de manera flexible—, permite a la imagen pasearse a su gusto por el tiempo y el espacio. En este caso límite ya no hay, por decirlo así, escena audiovisual anclada en un tiempo y un espacio reales y coherentes.

En Vidor, la música daba a los personajes botas de siete leguas, y servía así para contraer espacio y tiempo. Inversamente también permite dilatarlos, y en las escenas de tensión, por ejemplo, es la que hace aceptar la convención de una duración cristalizada, eternizada por el montaje.

La música es, en resumen, un flexibilizador del espacio y del tiempo.

En los largos duetos de las películas de Sergio Leone, en los que los personajes no hacen sino permanecer frente a frente, la música de Ennio Morricone resulta esencial para hacer admitir tal inmovilización del tiempo. Es cierto que Leone intentó igualmente, en especial al principio de *Hasia que llegó su hora*, crear esta dilatación del tiempo prescindiendo de música y sirviéndose únicamente, en la banda sonora, del peridótico chirrido de una velera o de una noria. Sólo que aquí, la situación del guión —una larga espera inactiva— se eligió para justificar la inmovilidad de los personajes. No es menos cierto que el realizador ya había inaugurado esta fórmula con referencia a la ópera, y utilizando abiertamente la presencia de la música.

VI. FUERA DE CAMPO RELATIVO Y FUERA DE CAMPO ABSOLUTO

VI.1. *El fuera de campo sólo es una relación*

Cuando se dice *sonido fuera de campo*, esta expresión misma induce a creer que se trata de una cualidad intrínseca del sonido mismo. Sin embargo, basta con cerrar los ojos ante la película o con apartar la mirada de la pantalla, para experimentar una evidencia: sin la visión, los sonidos fuera de campo reaparecen tan presentes, tan definidos —a veces incluso más— en el plano acústico, como los sonidos *in*. Nada permite ya, en todo caso, distinguirlos. Acusmatizado y reducido a un conjunto de sonidos que constituyen ya, en este caso, una banda sonora digna de este nombre, la película cambia totalmente de aspecto. Es el ejemplo, antes citado de ciertas escenas de *Las vacaciones de Monsieur Hulot* que, escuchadas sin imagen, revelan otro rostro.

El fuera de campo del sonido, en el caso del cine monopiñista 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 no existe sino en esta relación; exige, pues, la presencia simultánea de los dos elementos.

Sin la imagen, nada es ya el sonido de numerosas películas prestigiosas de antaño. Las voces mágicas que nos fascinan, en especial, se encogen del todo o se vuelven prosaicas. La voz de la madre de Norman en *Psicosis*, la voz del doctor Mabuse en *El testamento del doctor Mabuse*, o la de Marguerite Duras en

L'Homme Atlantique ya no son gran cosa cuando dejan de referirse a una pantalla en la que encuentran el vacío de su presencia.

VI.2. *Efecto de bastidores y fuera de campo-cubo de basura (en el cine multipiñistas)*

Característico de la espacialización real y de los primeros ensayos de sonido multipiñistas en el cine, y más bien evitado después, el *efecto de bastidores* se produce cuando un sonido ligado a una causa susceptible de aparecer en el campo o que acaba de salir de él, permanece aún en uno de los altavoces laterales situados fuera de la pantalla: por ejemplo los pasos de un personaje que se acerca o se aleja, el motor de un coche que acaba de pasar fuera de campo o va a aparecer, o la voz de uno de los protagonistas.

Tenemos entonces el sentimiento, turbador en relación con nuestros hábitos de espectador, de que se nos quiere hacer creer que la escena audiovisual se prolonga *realmente* por la sala, fuera del marco de la pantalla, y que, por encima del lettero «salida de emergencia» o de la puerta de los aseos, están los personajes o los vehículos que preparan su entrada o culminan su salida.

A veces, este efecto de bastidores no es imputable a la realización de la película y a su mezcla, sino que se crea por completo mediante la disparatada disposición de los altavoces en la sala, una disposición de la que en nada son responsables los autores de la película. Otras veces, si se debe a una tentativa de los ingenieros de sonido o del realizador para explotar los efectos del *fuera de campo absoluto*, posibles ya por el multipiñistas.

Es evidente que este procedimiento ha sido cada vez más evitado después, es decir, que los efectos sonoros de entrada y de salida del campo se efectúan ahora de manera más discreta o rápida, o se ahogan oportunamente en un relleno (numerosos ruidos de ambiente, música) que intenta no revelar el bastidor sonoro.

Ciertamente el efecto del bastidor creaba una contrariedad al denunciar las convenciones del *décalpage* cinematográfico y plantear embarazosos problemas de encadenamiento. Pero quizá se habría admitido si se hubiese sistematizado, provocando un reajuste (parcial, no nos engañemos) de estas convenciones, igual que el supercampo del cine multipiñistas ha sabido establecer un compromiso con el *décalpage* tradicional. Quizás haya sido, pues, un error renunciar a él tan pronto.

El *fuera de campo cudo de bastura* es un caso particular de fuera de campo pasivo (véase más adelante) ligado al sonido multipistas, y que se crea cuando los altavoces situados fuera de los límites del campo cinematográfico recogen, por decirlo así, ruidos (de silbidos, de caída, de explosión, de estruendo) producto de una catástrofe o de una caída que tiene lugar en el centro de la imagen. Las películas de acción utilizan a menudo este efecto, especie de concreción sonora fugitiva, a veces muy poética y algunas veces voluntariamente burlesca, de los objetos representados, que empiezan a existir casi físicamente para el espectador de cine en el momento mismo en que mueren. Llena de tales efectos está una película de acción moderna como *La jungla de cristal* de John McTiernan, festival del vidrio roto y la deflagración, localizado en un rascacielos en el que un hombre combate contra unos terroristas.

V1.3. *Fuera de campo activo y fuera de campo pasivo*

Se llamará *fuera de campo activo* a aquel en el cual el sonido acusadamente plantea preguntas (¿Qué es? ¿Qué sucede?) que reclaman respuesta en el campo e incitan a la mirada para que vea en él. El sonido crea entonces una atención y una curiosidad que empujan la película hacia adelante y mantienen la anticipación del espectador («Me gustaría mucho ver la cara que pone cuando él cree de que eso»). El fuera de campo activo está esencialmente asociado por sonidos cuya fuente es puntual o dicho de otro modo, corresponde a objetos cuya visión puede ser localizada. Es muy utilizado en el montaje sonoro / imagen tradicional, incluyendo los objetos y los personajes por medio del sonido y mostrándonos luego (encabalgamiento). Algunas películas como *El silencio* se basan enteramente en la curiosidad creada por el fuera de campo activo: ¿cómo es esa madre a la que oímos?

Se llamará *fuera de campo pasivo*, por el contrario, a aquel en el cual el sonido crea un ambiente que envuelve la imagen y a escucharlos sin suscitarnos en modo alguno el deseo de ir a mirar, a que parte o de anticipar la visión de su fuente y de cambiar, pues, de punto de vista. El fuera de campo pasivo no contribuye a la creación del montaje y del *découpage*, sino por oposición, puesto que suya para el oído un *figur estable* (el conjunto de un mundo urbano), lo que, de repente, permite al *découpage* volar libremente por el decorado, multiplicar los planos cercanos, etc.,

sin que el espectador se quede espacialmente desamparado. Este fuera de campo pasivo está esencialmente constituido por *sonidos-territorio* y por *elementos de decorado sonoro*.

El sonido multipistas (Dolby) ha traído consigo de modo natural el desarrollo de un fuera de campo pasivo en detrimento del fuera de campo activo. ¿Por qué? Acaso porque este último implica sobre todo fuentes puntuales (un cuerpo humano, un objeto) y con el multipistas, la localización real y no ya mental de los sonidos fuera de campo plantea un verdadero problema: el del efecto de bastidores demasiado realista, evocado más arriba. Si quiere evitarse este último, no está muy indicado densificar durante mucho tiempo un sonido fuera de campo, sugiriendo un enigma y pidiendo su desacusmatización, pues, muy lógicamente, este sonido debería estar situado en fuera de campo de la pantalla. La entrada de Roy Batty, el malo, el adversario, en *Blade Runner*, de Ridley Scott, se habría plasmado por medio del sonido —de su voz o de sus pasos— si la película se hubiera realizado en mono. De hecho, en esta película, el personaje está casi siempre presente en la imagen al mismo tiempo que su voz. Se está como en un presente perpetuo.

En el cine clásico monópista, por el contrario, es en efecto desde el centro mismo de la imagen, en el seno de esta imagen misma, donde el sonido fuera de campo reclama su resolución y puede así ser llamado activo.

Pero ya *La ventana indiscreta* incluía muchos fuera de campo pasivos: rumores urbanos, del patio vecinal y de la radio, que, muy reverberados, evocaban al oído el marco global de la escena sin provocar preguntas ni reclamar la visualización de sus fuentes (véase el análisis de esta película en el capítulo de *La toile trouée* titulado «Une petite pointe de lumière rouge»).

VII. LA EXTENSION

VII.1. *Modulación del campo y del fuera de campo visual por el sonido*

Recordemos, en el caso de Bergman (en *Persona*), los planos fijos, análogos a una fotografía, del parque, de un muro de hospital y de un montón de nieve sucia. Sobre estos planos oíamos campanas de iglesia sin sonido humano alguno, lo que creaba la impresión de una pequeña ciudad dormida.

Eliminemos el sonido que Bergman ha utilizado y reemplacémoslo por cualquier otra cosa: por ejemplo, por el rumor del mar. Vemos el mismo montón de nieve, las mismas verjas, pero el fuera de campo adquiere un olor a yodo: es marino. Quitemos el sonido marino y pongamos una multitud de voces que se cruzan y ruidos de pasos: el fuera de campo se convierte en una calle animada.

Nada, tampoco, nos impide empezar, sobre estas imágenes, por un sonido muy cercano (pasos en la nieve y nada más), e introducir luego otros sonidos, indicios de un espacio más amplio (sirenas de automóviles), y así sucesivamente: alguien se acerca y pasa, la sirena se aleja, unas campanas a lo lejos empiezan a repicar. Sobre la misma imagen fija prolongada puede así dilatarse hasta el infinito el fuera de campo imaginado y suscitado por el sonido. Pero también, en sentido inverso, estrecharlo; pero, en ese caso, conservaremos una memoria del amplio espacio evocado al principio.

El sonido es, pues, susceptible de crear un fuera de campo de extensión variable.

VII.2. Las variaciones de la extensión

Se llamará *extensión* del ambiente sonoro al espacio concreto más o menos amplio y abierto que los sonidos evocan y hacen sentir alrededor del campo, y también en el interior de ese campo, alrededor de los personajes.

Podría hablarse de *extensión nula* cuando el universo sonoro se limita a los ruidos que oye un personaje dado y sólo él, y no implica a ningún otro (una voz que él oye en sí mismo). En el otro extremo, de *extensión amplia*, cuando, por ejemplo, para una escena que transcurre en una habitación, oímos no sólo los ruidos de la habitación (incluidos los que se producen fuera de campo), sino también los sonidos del rellano, la circulación de la calle próxima, una sirena lejana, etc.

La extensión ambiental no tiene límites reales, sino los del universo, a poco que se encuentren sonidos capaces de dilatar hasta el máximo la percepción del espacio que envuelve la acción.

Naturalmente, lo interesante en el cine, no son sólo las extensiones fijas, que permanecen iguales de un extremo a otro de una escena, incluso de una película, sino también los contrastes y variaciones de extensión de una escena a otra, o en el interior de una misma secuencia.

A la variación de extensión es a lo que, sin emplear esta palabra, alude el *sound designer* Walter Murch cuando evoca su práctica de montar sonoro en películas como *La conversación* o *Apocalypse now*, de Coppola.

El sonido Dolby Stereo, al multiplicar las posibilidades de acumular los sonidos o de desplegarlos en espacios concéntricos amplios, favorece el juego de la extensión. Hace ya treinta y cinco años, una película como *La ventana indiscreta* —donde todo se ve desde (y en) un piso de Greenwich Village, en Nueva York, que da a un patio de vecinos— utilizaba magistralmente variaciones de extensión para, según los momentos, hacer resonar la extensión de la ciudad o del puerto alrededor de este patio del que no se sale o, por el contrario, suprimiendo los ruidos de la calle, concentrar al espectador en el piso mismo, convertido entonces, para los dios amorosos de Grace Kelly y Jimmy Stewart, en un escenario teatral separado de su marco ambiental. Muy al final de la película, la extensión se encoge y se concentra, como un proyector de teatro que se limitara a una «persecución», sobre un punto único: los pasos del asesino en la escalera que Stewart oye acercarse...

Parecido efecto de encogimiento de la extensión espacial se utiliza en la escena final, ya citada, de *Hijos de un dios menor*, donde, a medida que los dos amantes separados se reúnen al amanecer de la noche, se percibe cada vez menos, y luego nada en absoluto, el ambiente de un baile que continúa a unos pasos de allí.

Naturalmente, las variaciones de extensión, que pueden también producirse por medio de contrastes súbitos de una escena a otra, se ejecutan generalmente de manera que no sean percibidas por el espectador como una manipulación técnica. Y, cuando se hacen abiertamente, casi siempre quedan absorbidas en un efecto emocional, contrariamente a los movimientos visuales de recuadre, cuya designación como procedimientos técnicos y codificados es ampliamente tolerada.

Algunas películas adoptan, en toda su longitud, desde el punto de vista de la extensión, una posición previa fija. En *M/*, de Lang, la extensión es en general muy limitada: sólo oímos lo que dicen los personajes presentes en el decorado, nunca prácticamente ruidos ambientales exteriores al marco de la escena. Inversamente, algunas películas modernas utilizan siempre una extensión amplia: ruidos del bosque y ruidos de la ciudad no cesan de recordar, alrededor de los personajes y del marco, la presencia de un amplio contexto (*Blade Runner*).

Lo más delicado, en las películas en Dolby Stereo, es, por otra parte, conseguir concentrar la expresión en un sonido, un punto en el espacio, lo que obliga a silenciar varios altavoces. El efecto final de *La ventana indiscreta* sería más difícil con el sonido multipistas.

La variación de extensión que llega hasta el silencio absoluto se utiliza naturalmente para efectos de sonido subjetivo: la supresión de los sonidos ambientales sirve entonces para evocar la idea de que se entra en la subjetividad de un personaje absorbido por su historia personal. Por ejemplo, en la escena del infarto del protagonista de *Que empiece el espectáculo*, de Bob Fosse.

VIII. EL PUNTO DE ESCUCHA

VIII.1. Punto de escucha en sentido espacial y en sentido subjetivo

La noción de punto de escucha es eminentemente delicada y ambigua. Ha sido ya abordada por varios investigadores (en especial por François Jost), y nosotros mismos le hemos dedicado, en *Le Son au cinéma*, un capítulo que, a decir verdad, planteaba más preguntas que respuestas ofrecía. Resultaría útil volver aquí a ello con mayor precisión.

Observemos ante todo que el concepto de punto de escucha ha sido calcado sobre el de punto de vista. Ahora bien, punto de vista en el cine significa dos cosas diferentes, enlazadas a menudo pero no siempre:

—desde dónde veo, yo espectador (desde qué punto del espacio se considera la escena, desde arriba, desde abajo, desde el techo, desde el interior de un frigorífico, etc.). Es la acepción estrictamente espacial de la palabra;

—qué personaje, en la acción, se supone que ve lo que yo veo; es la acepción subjetiva.

En la mayor parte de los planos de una película corriente, el «punto de vista» de la cámara no es de un personaje particular. Lo que no quiere decir que sea necesariamente arbitrario: puede obedecer a ciertas limitaciones y leyes específicas. Por ejemplo, la cámara nunca se colocará en un lugar en el que no podría encontrarse el ojo humano de un personaje normal (en el techo, en un armario, etc.); o bien no filma sino según ciertos ejes privilegiados que excluyen los demás (en *Después del ensayo*, de Berg-

man, que sucede en un escenario teatral, exclusión del cuarto lado que es el de la sala, de las filas de butacas).

La noción de punto de vista, en este primer sentido espacial, descansa en la posibilidad de deducir con mayor o menor precisión el lugar de un «ojo» a partir de la composición de la imagen y de su perspectiva.

Recordemos también que el punto de vista, en sentido subjetivo, puede ser un puro efecto de montaje. Si yo encadenó el plano de un personaje asomado a su ventana con la visión de una escena exterior, hay muchas probabilidades de que el segundo sea percibido, sin más indicaciones, como el punto de vista del personaje, a condición, sin embargo, de que las informaciones del plano B no contradigan las del plano A.

Examinemos ahora, por comparación, la noción de punto de escucha. También puede tener dos sentidos que están ligados pero no necesariamente:

—un sentido espacial: ¿desde dónde oigo?, ¿desde qué punto del espacio representado en la pantalla o en el sonido?

—un sentido subjetivo: ¿qué personaje, en un momento dado de la acción, se supone que oye lo que yo mismo oigo?

VIII.2. Dificultades de definir criterios acústicos para un punto de escucha

En el primer sentido, se observará ante todo que la naturaleza específica de lo auditivo no permite en la mayor parte de los casos, frente a un sonido o a un conjunto de sonidos, deducir un lugar de escucha espacialmente privilegiado, y eso en razón de la naturaleza omnidireccional del sonido (que se propaga en diversas direcciones) y de la escucha (que capta los sonidos circunferencialmente), así como de diferentes fenómenos de reflexión.

Imaginemos un violinista que está tocando en el centro de un gran salón en forma de rotonda, y supongamos a los espectadores agrupados en diferentes lugares junto a la pared. La mayor parte de los oyentes, situados en puntos diametralmente opuestos del salón, oírán *grosso modo* el mismo sonido, salvo mínimas diferencias debidas a la reverberación. Diferencias ligadas a la acústica del lugar, pero que no por ello permitirán localizar puntos de escucha particulares. En cambio, cualquier *visión* del violinista situará inmediatamente el eje desde el que se le mira.

Muchas veces, pues, no puede hablarse de punto de escucha

en el sentido de posición precisa en el espacio, sino más bien de lugar de escucha, o incluso área de escucha.

VIII.3. *Es la imagen la que crea el punto de escucha (subjetivo)*

En el segundo sentido, subjetivo, dado a la expresión «punto de escucha», se encuentra el mismo fenómeno que para la vista: es, desde luego, la representación *visual* en primer plano de un personaje la que, al asociarse simultáneamente (y no, como para la imagen, sucesivamente) a la audición de un sonido, sitúa este sonido como oído por el personaje mostrado.

El ejemplo clásico de contrapunto audiovisual que cita el manifiesto de Eisenstein (la imagen de un hombre que acecha, y el ruido de botas de un personaje fuera de campo) deriva de este sentido, hoy banalizado. La cuestión no es, pues, en este tipo de casos, que características de distancia, de color y de reverberación en el *nivel del sonido* nos permiten inferir que ese sonido es oído por una persona; pues es la imagen la que crea íntegramente el punto de escucha, mercediendo en este caso el nombre de punto.

Un caso particular de punto de escucha es el definido por los sonidos de reducido alcance, supuestamente de tal naturaleza que hay que estar muy cerca para oírlos. A partir de la audición de estos sonidos, o de indicios sonoros de proximidad (respiración en la voz), el espectador puede ya situar el punto de escucha como el supuesto de un personaje que él ve en escena, a condición, desde luego, de que la imagen, el *décorpage* visual y la interpretación del actor, le confirmen las suposiciones que pueda formular a este propósito. El ejemplo más frecuente es el de las conversaciones telefónicas: cuando el espectador oye la voz del interlocutor de manera próxima y clara, con su filtraje característico, puede situar el punto de escucha como el del personaje que recibe la llamada. A menos que se esté en la situación *on the air*, que desconecta el sonido de su punto de origen o de su punto de llegada, y conviene, pues, en no pertinente la noción de punto de escucha.

VIII.4. *Voz de frente y voz de espaldas*

En ciertos casos particulares, es posible sin embargo atribuir una dirección a la escucha. Los agudos de un sonido, en efecto,

se propagan de manera más direccional que los graves y, cuando alguien nos habla volviéndonos la espalda, percibimos menos los armónicos agudos de su voz. La cual nos parece menos presente. Puede entonces hablarse de una diferencia audible entre la voz de frente y la voz de espaldas.

En algunas películas con sonido directo, oímos variaciones de color de la voz, debidas a que, más o menos fugitivamente, el actor ha vuelto la espalda al micro, que está, por lo general, por encima de su cabeza. Estas fluctuaciones de color contribuyen a dar al sonido directo su vida propia, y funcionan también como «indicios materializadores» (véase el capítulo 5).

Observemos no obstante que:

—nada impide simular o reconstruir tales variaciones en la post-sincronización, por medio de desplazamientos del actor o del micro (por ejemplo: en la de *El hombre herido*, de Patrice Chéreau);

—inversamente, puede disponerse el micro en el rodaje para seguir constantemente al actor «de frente», en especial cuando se trata de un micro de corbata que transporta el actor mismo, cerca de su garganta.

Si el cine emplea mayoritariamente, desde luego, la voz de frente, con todos los agudos posibles que le permite la técnica, es con una finalidad evidente: estos agudos son esenciales para la inteligibilidad.

Sin embargo, cuando el espectador oye una voz de espaldas, no deduce de ella automáticamente el punto de escucha del plano: por una parte, porque en la mayor parte de los casos este efecto es fugitivo y no es lo suficientemente estable y pronunciado; y, por otra parte, porque el punto de escucha, para el sonido, no está asociado a la representación de un micro.

VIII.5. *Escotomización del micro-oído*

Esta importante cuestión de la escotomización del papel del micro no es por otra parte válida sólo para la voz, sino también, más generalmente, para todos los sonidos de una película; y no sólo para el cine, sino igualmente para la mayor parte de las creaciones radiofónicas, musicales y audiovisuales, realizadas a partir de la grabación sonora.

Mientras que la cámara, en efecto, aunque excluida del campo visual, no por ello deja de ser un personaje activo de las películas, personaje del que es consciente el espectador, el micro, por

el contrario, debe quedar excluido, no sólo del campo visual y sonoro (ruidos de micro, etc.), sino también de la *representación mental* del espectador. Queda excluido de ella, desde luego, por lo que en las películas, incluidas las rodadas con sonido directo, todo se ha hecho con este objeto. Y eso siempre con esa óptica naturalista señalada más arriba, que sigue ligada al sonido, cuando la óptica de la imagen se ha liberado de ella desde hace mucho tiempo, a pesar de las teorías predominantes en los años 60 y 70 sobre la «transparencia», preconizada o discutida, de la escenificación. Pero la concepción naturalista del sonido, por su parte, sigue impregnando de tal modo la experiencia y el discurso que ha pasado desapercibida para los que la situaron y criticaron en el nivel de la imagen.

Podrían verse las razones de tal diferencia de *status* entre imagen y sonido en diferentes problemas técnicos, estéticos, fisiológicos e ideológicos, preguntándose cuáles sirven de coartada o de cobertura a los otros. Alegando, por ejemplo, el hecho de que las orejas no están dispuestas en sentido direccional como los ojos. O bien la posibilidad técnica, desconocida por la imagen pero utilizada por el sonido desde los principios del sonoro, de «mezclar» grabaciones realizadas simultáneamente por varios micros colocados en puntos diferentes: ¿a qué se reduce entonces el micro-oído?

Sin embargo, quizá la cuestión no resida ahí. Pues, después de todo, tampoco la cámara tiene mucho que ver con nuestros ojos, aunque sólo sea por su condición monocular, y eso no le ha impedido convertirse en la representante de la mirada. El problema se sitúa, pues, en las mentalidades: arrancar la reflexión sobre el sonido —y su explotación tanto técnica como estética— de su rutina naturalista es cosa de varios decenios. Una búsqueda y una preocupación que están en el corazón de toda nuestra tarea.

5. Lo real y lo expresado

I. LA ILUSIÓN UNITARIA

Esta concepción, muy extendida, evocada en el capítulo precedente y que puede llamarse naturalista, postula así desde el inicio una armonía «natural» entre los sonidos y las imágenes, le resulta extraño no encontrarla en el cine y atribuye esto a una falsificación técnica en la realización. Podría pensarse que, limitándose a captar tal cual los sonidos del rodaje, sin modificar nada en ellos, podría conseguirse esta unidad.

Ese, desde luego, es pocas veces el caso en la realidad: incluso allí donde se trata de un supuesto sonido directo, los sonidos registrados en el rodaje se enriquecen casi siempre *a posteriori* con otros sonidos, de ruidos o de ambiente, que se les añaden. Pero también hay ruidos que se eliminan en el rodaje por la colocación y la direccionalidad del micro, las precauciones de insonorización, etc. En resumen, como si fuera un alimento industrial, el sonido del rodaje se ve la mayoría de las veces, privado de ciertas sustancias o enriquecido con otras. Un inmenso grito ecológico se eleva entonces: ¡dadnos un sonido completo y sin aditivos!

Algunos, muy pocos, han intentado hacerlo, como los Straub en *Trop tôt trop tard*, que ya hemos descrito en *Le Son au cinéma*. Y el efecto es totalmente insólito. ¿Por falta de costumbre del espectador? Ciertamente. Pero también porque la realidad es una cosa y otra su transposición en dos dimensiones audiovisuales (una imagen plana y un sonido, generalmente monopista), la cual es una reducción sensorial radical; lo raro sería que funcio-