

Paisaxe sonora e espazo sonoro: construción e funcións expresivas

Fernando Redondo Neira

Área de Comunicación Audiovisual e Publicidade
Departamento de Ciencias da Comunicación
Facultade de Ciencias da Comunicación

unidadesdidácticas
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



Esta obra atópase baixo unha licenza internacional Creative Commons BY-NC-ND 4.0. Calquera forma de reprodución, distribución, comunicación pública ou transformación desta obra non incluída na licenza Creative Commons BY-NC-ND 4.0 só pode ser realizada coa autorización expresa dos titulares, salvo excepción prevista pola lei. Pode acceder Vde. ao texto completo da licenza nesta ligazón: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.gl>

© Universidade de Santiago de Compostela, 2013

Deseño e maquetación

J. M. Gairí

Edita

Edicións USC

<https://www.usc.gal/publicacions>

DOI

<https://dx.doi.org/10.15304/9788415876274>

MATERIA: Expresión Sonora e Visual

TITULACIÓN: Grao en Comunicación Audiovisual

PROGRAMA XERAL DO CURSO

Localización da presente unidade didáctica

Unidade I. A expresión audiovisual. Fundamentos e conceptos.

As imaxes fronte ao real: percepción e representación

Espazo e tempo na representación visual

Pensar e recordar coas imaxes: memoria, experiencia e coñecemento

Unidade II. A articulación imaxe / son na configuración do discurso audiovisual

Aproximación ao concepto de audiovisión

Imitación e artificio na expresión sonora

Unha ollada á historia: panorama breve da transición do silente ao sonoro no cinema

Unidade III. Descrición e análise do fenómeno acústico

Fundamentos do son e propiedades acústicas

Percepción sonora: umbral, distancia, e intensidade na captación subxectiva da información sonora

Mecanismos de escoita no proceso de aprendizaxe perceptiva

Unidade IV. Paisaxe sonora e espazo sonoro: construción e funcións expresivas

Localización dos sons nas representacións audiovisuais

A acusmatización e as súas posibilidades expresivas

O son na cadea audiovisual

Unidade V. As materias da expresión sonora (I). Son analóxico e silencio

O feito audiovisual como feito de linguaxe. Configuracións significantes

Os sons da realidade. Ruído ou son analóxico

Silencio: usos, funcións e significados

Unidade VI. As materias da expresión sonora (II). Voz

Vococentrismo e verbocentrismo: a voz humana

As voces narradoras

Distancia, memoria e reflexión da voz *over*

Unidade VII. As materias da expresión sonora (III). Música

A inscrición da música no discurso audiovisual.

A música no tempo e no espazo fílmicos

Funcións expresivas da música de cin

ÍNDICE

PRESENTACIÓN

OBXECTIVOS

1. Obxectivos xerais
2. Obxectivos específicos

PRINCIPIOS METODOLÓXICOS

CONTIDOS

1. Localización dos sons nas representacións audiovisuais
 - 1.1. Categorización básica en función da súa localización
 - 1.2. Fóra de campo activo vs. fóra de campo pasivo
 - 1.3. As zonas ambiguas do espazo sonoro
 - 1.3.1. Son ambiental, son ambiente ou «son territorio»
 - 1.3.2. Son interno
 - 1.3.3. *Voz through*
 - 1.3.4. *Son on the air*
 - 1.3.5. Efecto bastidores
- 1.4. Tratamento sonoro. Propostas de análise
2. A acusmatización e as súas posibilidades expresivas
 - 2.1. Tipos de acusmase
 - 2.2. Os poderes do ser acusmático
 - 2.3. Atributos do ser acusmático. O seu poder máximo
 - 2.4. Desacusmatización
 - 2.5. Propostas para un estudo do personaxe-voz
3. O son na cadea audiovisual

AVALIACIÓN

BIBLIOGRAFÍA

PRESENTACIÓN

A unidade didáctica IV aborda, ao logo de catro sesións expositivas e outras tantas interactivas, o estudo do son no audiovisual desde o punto de vista da súa localización, e de como de dita localización se derivan distintos efectos expresivos ou dramáticos. Situamos o estudo destas cuestións unha vez que abordamos xa os fundamentos xerais da expresión audiovisual, principalmente no que atinxe ao traballo coa imaxe, despois de analizar a interacción entre imaxe e son, a partir do concepto de audiovisión e, finalmente, tras analizar os distintos aspectos que configuran como tal o fenómeno acústico.

Expresión Sonora e Visual é unha materia de 2º curso de Comunicación Audiovisual que se sitúa nunha liña de coñecemento na que conflúen a teoría que busca explicar o fenómeno audiovisual, a análise que axuda a comprendelo e a historia que lle foi dando forma. Esta materia mantén relación, entón, con Linguaxe Audiovisual, obrigatoria de 1º curso, no entanto que, tal como figura no seu descritor, propónse o estudo e análise das linguaxes radiofónicas e televisivas e das formas de expresión de ambos medios. Así mesmo, cómpre póla en relación con Historia dos Medios Audiovisuais, dedicada ao percorrido evolutivo experimentado polos medios de comunicación audiovisuais, e con Escritura Audiovisual, que aborda os fundamentos sobre os que asentamos os labores de guionización. No mesmo curso atópase Modalidades da Ficción e do Documental, coa que Expresión Sonora e Visual se complementa, dado que, aínda dun xeito tanxencial, tamén se ocupa dos discursos sobre o real en oposición ás producións discursivas da ficción.

En relación coa súa proxección cara aos cursos seguintes, esta materia propónse consolidar os coñecementos básicos que favorezan un maior aproveitamento de materias como Cultura Audiovisual Contemporánea, optativa de 3º curso, e Teoría e Análise da Televisión, tamén optativa do mesmo curso. Tendo en conta que ámbalas dúas presentan unha máis nítida concreción nos seus obxectivos e propósitos —o fenómeno do audiovisual hoxe e a decisiva incidencia, histórica e actual, da televisión en dito fenómeno— Expresión Sonora e Visual busca asentarmos os coñecementos que permitan unha mellor comprensión do tratamento do son en relación coa súa interacción coa imaxe.

OBXECTIVOS

1. Obxectivos xerais

No horizonte xeral da materia, o obxectivo primeiro será o estudo e análise da imaxe e do son como elementos esenciais do discurso audiovisual, con especial atención ao papel do son no labor de crear e comunicar significados. Tamén desde esta perspectiva xeral, a intención será, por tanto, estimular no alumnado, no tocante á linguaxe e aos recursos expresivos, o interese pola contribución concreta que os elementos sonoros dun filme fan á creación de discursos audiovisuais. En relación con

isto, outro dos obxectivos xerais da materia será favorecer a adopción dunha actitude de pensamento e distancia crítica que permitan, no futuro desempeño profesional, un uso autoconsciente e vixilante dos mencionados recursos. Procúrase, deste xeito, alentar a reflexión que permita establecer relacións entre a representación e o universo do representado, entre realidade e discurso, tomando así consciencia das transformacións que, a nivel lingüístico, isto implica á hora de implementar estratexias de acceso ao real a través dos mecanismos da expresión audiovisual.

2. Obxectivos específicos

Incorporados como están ao magma sonoro global, o obxectivo específico buscado con esta unidade será recoñecer, identificar e illar nos filmes cara un dos moi diversos sons que se integran naquel magma dun xeito amalgamado. Trátase de asumir os conceptos de unidade e globalidade, das partes e o todo que informan da configuración do discurso audiovisual, de aí que nos propoñamos lograr descompoñer primeiro para recompoñer despois o espazo sonoro. A partir de aquí, o obxectivo será localizar e nomear cada unha destas unidades sonoras, coñecer a súa función específica nunha representación audiovisual concreta, as impresións que é capaz de crear no espectador e a súa específica contribución á xeración de significados e á forma de comunicalos. Este traballo de illar e estudar por separado deber permitir, en consecuencia, reconstruír a globalidade e entender os sons, finalmente, non como entes autónomos, senón como elementos integrantes dunha estrutura superior na que interactúan con outros sons e, por suposto, coas imaxes. Trátase, en conclusión, de dar un pequeno paso, no que afecta á identificación e localización dos elementos sonoros cara aquela toma de conciencia, mencionada entre os obxectivos xerais, en todo canto ten que ver cos recursos expresivos do audiovisual.

PRINCIPIOS METODOLÓXICOS

En relación cos aspectos metodolóxicos, imos, primeiramente, espoxear aquí as competencias que se traballarán nesta materia.

Feita xa unha análise previa, en unidades anteriores, da confluencia do sonoro e o visual como discurso integrador de diferentes materias da expresión, vaise traballar agora no recoñecemento do espazo global que compoñen os diferentes sons conformadores da dimensión sonora do discurso audiovisual. Comezaremos, entón, pola delimitación conceptual entre paisaxe sonora e espazo sonoro, así como a súa conexión cos efectos de perspectiva producidos pola relación entre distancia espacial e nivel ou intensidade do son. As competencias que se buscarán acadar, neste sentido, serán a de recoñecer e analizar qué efectos dramáticos ou expresivos se derivan daquela relación.

Unha vez coñecido dito espazo, ben como paisaxe sonora, como ambiente sonoro ou como creador dunha perspectiva, incidiremos na aprendizaxe da

percepción como primeira e necesaria competencia que debemos adquirir para aprender a localizar os sons na súa precisa localización naquel espazo global. Isto vainos permitir identificar e categorizar cada un destes sons en función da súa localización, sabermos en cada momento de onde proceden e como circulan a través da concreta representación audiovisual na que se integran, en qué dirección se moven, a súa duración no tempo e de qué xeito se relacionan, en definitiva, coa imaxe á que acompañan.

O estudo do caso particular das voces acusmáticas, aquelas que escoitamos sen poder localizar nin identificar ao personaxe que as emite, permitiranos aprender a empregar o rendemento expresivo que pode lograrse por medio de ditas voces, nomeadamente na creación de situacións dramáticas relacionadas co misterio, o suspense ou o terror.

Finalmente, todo isto achegará as claves necesarias para aprender a recoñecer o lugar que ocupa e as funcións que cumpren os sons noutro espazo distinto a aquel no que transcorre a acción. Aludimos entón ao propio espazo discursivo que representa a cadea audiovisual á que dan lugar os labores de montaxe, é dicir, como poden contribuír á articulación narrativa.

En conclusión, a aprendizaxe acadada nesta unidade didáctica buscará contribuír á formación dun profesional especializado e tecnicamente preparado para a creación audiovisual, principalmente en todo aquilo relacionado co deseño do tratamento sonoro.

Cómpre, en primeiro lugar, fixar os conceptos de espazo e paisaxe sonora para, de seguido, definir e explicar a variada casuística dos son que interveñen no discurso audiovisual. As sesións expositivas están dedicadas, polo tanto, a describir e analizar o espazo sonoro e cantos compoñentes o integran. No que poderíamos denominar como unha cartografía dos elementos sonoros aplicada ao territorio da representación audiovisual, estimularase a participación activa do alumnado, de tal xeito que vaia tomando consciencia plena deste labor de descomposición e recomposición posterior que dea conta da expresión sonora e visual. Dita participación vaise procurar convidando aos alumnos e alumnas a buscar exemplos de determinados tipos de sons extraídos da súa propia experiencia de espectadores.

No tocante á docencia interactiva, consistirá no visionado en clase de determinados fragmentos de filmes que destacan por un uso singular dos diferentes tipos de son. Serán os propios alumnos e alumnas quen, en cada un dos casos propostos, se ocuparán de identificar e localizar as voces, a música e os sons ambiente. A partir de aquí, proporase unha análise, sometida a debate do grupo de docencia e dirixida a unha máis fonda comprensión do fragmento obxecto de análise a través da exploración dos significados e da forma de facelos chegar ao espectador.

A docencia organízase de tal xeito que nas clases interactivas traballárase a análise de exemplos concretos nos que aplicar os conceptos explicados na sesión expositiva anterior, agás na cuarta sesión, na que se propondrá unha metodoloxía distinta. Neste caso, e con obxecto de afondar no tema do son na cadea audiovisual, ao rematar a sesión expositiva previa, pedirase aos alumnos que se organicen en

grupos de tres membros para que busquen e presenten en clase tres exemplos de secuencias propostos por eles mesmos nos que a música ou os ruídos cumpran as funcións de reunir, puntuar e anticipar, ademais de averiguar de que forma afectan á creación dun determinado ritmo narrativo. Dado que se trata de usos moi habituais dos sons nos filmes, consideramos que será relativamente doado atopar exemplos e será útil para capacitar ao alumnado na percepción, o recoñecemento e a localización de elementos sonoros.

Partindo de que as clases expositivas constan de 50 minutos e as interactivas de 110 minutos, propoñemos a seguinte articulación horaria para o desenvolvemento desta unidade didáctica:

Sesión expositiva 1	Sesión expositiva 2	Sesión expositiva 3	Sesión expositiva 4
- Introducción: Espazo sonoro e paisaxe sonora - Delimitación conceptual básica: sons <i>in</i> / sons <i>off</i>	- Funcións da música en virtude da súa localización -Efectos de son no diexéticos - Usos particulares do son - Fóra de campo activo vs. fóra de campo pasivo	- Introducción conceptual á figura do ser acusmático -Tipos de seres acusmáticos -Poderes e atributos do personaxe acusmático -A desacusmátización	- O son na cadea audiovisual
Sesión interactiva 1	Sesión interactiva 2	Sesión interactiva 3	Sesión interactiva 4

CONTIDOS

A xeito de introdución, e de cara á análise da relación entre os sons e o espazo que habitan, cómpre comezar por estudar os fundamentos básicos da percepción sonora. Como se ocupa de advertir Ángel Rodríguez (1998, 220), a quen seguiremos en boa media ao longo desta primeira parte, o oído cobre os 360 graos do contorno humano, sen depender da posición do noso corpo nin da luz. Pola contra, a vista cobre 180 graos e si está condicionada pola intervención da luz e pola posición do receptor. Lembremos ademais que os sons, a diferenza da imaxe, carecen dun marco que o conteñan e poden moverse cunha gran facilidade sobre a superficie do espazo encadrado, non é posible agochalos e poden irromper en calquera momento desde calquera lugar.

A nivel narrativo, a primeira intervención que debemos destacar do audio está tamén relacionada coa súa localización e o seu movemento no espazo. Partindo de novo do nivel perceptivo, os sons teñen demostrada unha relevante capacidade para suxerir sensacións espaciais dada a capacidade do oído para identificar formas e volumes diante da ausencia visual do obxecto en cuestión. Rodríguez pon tamén de relevo outra das liñas expresivas do audio, como é a organización narrativa do fluxo audiovisual (1998, 223). Asentada outravolta na coherencia

perceptiva, esta nova dimensión expresiva do son informa de como todo cambio brusco non só o interpretamos sempre como un trazo de puntuación, senón como unha transformación no devir narrativo, como o principio ou o final de algo novo. Abordaremos isto máis polo miúdo na epígrafe 4.

Outro aspecto relevante da creación de sensacións espaciais por parte dos sons é o efecto de profundidade ou perspectiva. De xeito análogo á imaxe visual, tamén a imaxe sonora, no entanto que conformante da representación audiovisual, posúe a capacidade para evocar ou suxerir a idea de profundidade, de volume e de distancia. Tal como o explica Ángel Rodríguez (1998, 242), isto conséguese ao traballar simultaneamente con dous ou máis entes sonoros nun mesmo espazo acústico, tratando cada un deles cunha intensidade diferente, de tal maneira que situamos máis lonxe os entes que soan con menor intensidade e máis preto aqueles que soan máis fortes. Isto condúcenos a considerar os primeiros planos sonoros, fronte aos segundos ou terceiros termos e o ruído de fondo; unha composición tal dos elementos sonoros que pode chegar a ser espacialmente rica e complexa, como ocorre cos planos-secuencia e con profundidade de campo, onde podemos asistir en simultáneo a diferentes acción e diálogos.

Dado que outorgamos á percepción sonora un protagonismo especialmente relevante á hora de situar os sons no espazo, e o efecto de perspectiva sería o mellor exemplo disto, haberá que subliñar, á súa vez, que na citada percepción interveñen a memoria e a experiencia auditiva. E serán a memoria e a experiencia as que nos permitan recoñecer a dirección na que se moven os sons e o lugar de onde proceden, calcular a distancia entre a fonte sonora e a nosa posición como receptores e, finalmente, reconstruír o volume espacial do lugar onde está situada dita fonte. En definitiva, se o audiovisual se define como a interacción entre un referente extraído do real e unha construción discursiva conformada por imaxes (visuais e sonoras), o propio coñecemento do entorno sonoro que nos vén dado pola percepción ordinaria achegaranos as claves para comprender e analizar a representación sonora elaborada polas producións audiovisuais.

Chegados a este punto, estamos entón en disposición de definir os dous conceptos básicos desta unidade didáctica:

- **Espazo sonoro:** percepción volumétrica que xorde na mente dun receptor, a medida que vai procesando sincronicamente todas as formas sonoras relacionadas co espazo. O espazo sonoro sería entón un tipo particular de paisaxe sonora.
- **Paisaxe sonora:** referido a calquera tipo de conxunto sonoro que perciba o oínte, supoña ou non unha recomposición espacial.

Ángel Rodríguez, quen é, de novo, quen achega estas definicións, propón senllos exemplos ben esclarecedores (1998, 228): nos informativos de radio e televisión, a composición sonora dende o punto de vista espacial é absolutamente plana. Límitanse, daquela, á paisaxe sonora. Pola contra, os filmes de terror traballan

ao detalle as formas acústicas para construír espazos sonoros que transmitan sensacións volumétricas (sotos, covas, catedrais...).

1. Localización dos sons nas representacións audiovisuais

De onde veñen os sons? Onde se sitúa a fonte que os orixina? Esta é a pregunta que imos facernos neste punto da unidade didáctica. Certamente, trátase, antes de nada, dunha cuestión topolóxica, mais a súa relevancia hai que valorala en función do rendemento expresivo que é capaz de activar. Situar os sons no mapa do discurso audiovisual supón tamén analizar como interactúan coa imaxe encadrada. E lembremos, de novo, que non hai marco capaz de conter aos sons e que se poden engadir elementos sonoros practicamente ata o infinito, fronte ao carácter necesariamente limitado, acoutado, pechado da imaxe encadrada. A obra de referencia para estudar estas cuestións será *La audiovisión*, de Michel Chion.

En primeiro lugar, cómpre advertir de que os elementos sonoros dunha película non forman un bloque amalgamado. Ao contrario, a súa distribución no interior do filme, e por suposto a súa percepción por parte do suxeito espectador, depende principalmente da relación co que estamos a ver, de aí a importancia do feito de que apareza ou non na imaxe a fonte de dito son. Constitúense, en consecuencia, en factor determinante ao servizo da orientación do espectador á hora de captar e dotar de significado aos diferentes elementos incluídos nun filme.

1.1. Categorización básica en función da súa localización

Isto condúcenos a unha primeira categorización dos sons no audiovisual, coñecidos con distintas denominacións pero que, no esencial, fan referencia a unha mesma realidade:

– **Sons síncronos, sons in, son diexético:** sons visualizados, cuxa fonte está en campo, aparece en imaxe e pertence á realidade que esta evoca. Dito en palabras de Bordwell e Thompson (1995, 307), o son diexético é aquel no que a fonte é un personaxe ou un obxecto que pertence ao espazo da historia da película. Por iso tamén o son ten unha elemental dimensión espacial, xa que procede dunha fonte, claramente identificable neste caso.

Chion (1993, 65) emprega o termo síncrese (sincronismo máis síntese) para referirse a unha sorte de soldadura, de unión inefable, de ligazón que inmediatamente establecemos entre un fenómeno sonoro e un fenómeno visual, cando ámbolos dous coinciden no mesmo momento. Neste caso adquire todo o seu sentido o que este autor chama valor engadido, é dicir, o valor expresivo e informativo co que un son enriquece unha imaxe ata o punto de facer crer, na impresión primeira e no recordo posterior, que dito valor e dita información despréndese dun modo natural do que se ve (Chion, 1993, 16). E isto mesmo explicaría outro efecto singular: como espectadores, tendemos a perder a consciencia dos sons síncronos. Como se

resultaran absorbidos pola ficción, permanecen ocultos no fluxo narrativo no que o espectador se deixa levar. Cústanos asumir a súa existencia autónoma ao identificalos automaticamente coa imaxe á que acompañan.

– **Sons *off*, fóra de campo, son acusmático:** aquel cuxa fonte é invisible, ben nun momento dado ou ben definitivamente. Aínda que o termo *off* se emprega comunmente para referírmonos a todo son non visualizado, tamén se utiliza cunha acepción máis restrinxida. Falamos entón daquel son *off* cuxa fonte non está en campo pero que pertence igualmente ao espazo da historia, suxerindo, daquela, a existencia dun espazo que se estende máis alá da acción visible, alí onde algo está a acontecer, que produce o seu propio son e que pode situarse ao outro lado dos catro bordos do encadre, pode estar oculto por algún elemento de decorado o de atrezzo ou ben pode ocupar o lugar da chamada “cuarta parede”. Sería, por tanto, un son non visualizado pero visualizable, e que pode darse a ver cun simple movemento de cámara (Gardies, 2007, 50). Este son *off* oponse, entón, ao que Bordwell e Thompson denominan son en pantalla (1995, 308), dependendo de se o son está dentro ou fóra de campo.

Entre os elementos sonoros situados fóra de campo hai que incluír os chamados sons non diexéticos ou extradiexéticos, tamén denominados sons de proskenio ou de foso, ou finalmente sons *over*. No caso particular de tratarse de voces, a terminoloxía empregada é a de voz *over*, *voice-over* ou comentario *over*, que vén sendo a empregada no documental expositivo clásico, así como nas reportaxes e as noticias de televisión. Nestes casos a fonte de procedencia do son está ausente dun xeito permanente do universo da acción. Esta é tamén, por suposto, a voz de certas ficcións narrativas, unha voz que, a dicir de Geaudreault e Jost (1995, 105), non se sabe moi ben de onde vén, mais que achega unha relevante dimensión reflexiva e mesmo autoreferencial, xa que desvela a un tempo o enunciado, é dicir a propia expresión, mediante as informacións específicas que vehicula, e a enunciación, isto é, o acto de expresarse, pois estas informacións xorden dun lugar alleo ao da diéxese. Á su vez, Sarah Kosloff (1998, 45) afirma que esta voz está tan inscrita no filme que parece que foi xerada non só polo que ela ve, senón tamén polo que ve o espectador.

Enténdese que o son está situado nun tempo e un lugar alleos aos do universo diexético, o que acontece claramente coa chamada música de foso ou extradiexética, que acompaña á acción desde fóra. Asume así a convención de situarse nun tempo e nun lugar distintos daqueles onde se desenvolve a narración. Por outro lado, a música de pantalla ou música diexética xorde unha fonte situada no espazo da acción. Pode ser unha orquestra á que estamos vendo interpretar un tema, ou un cantante, ou mesmo unha radio ou reprodutor de música, se ben isto último terá un tratamento especial. Tamén, por suposto, entraría nesta categoría, aquela música que emana desde o fóra de campo, desde un espazo *off* susceptible por tanto de ingresar en campo en calquera momento en función da reversibilidade do marco cinematográfico (o campo / contracampo) e a multiplicidade do punto de vista. Gilles Mouëllic (2011, 1953), sinala verbo desta dobre condición espacial da música, que

tanto a de foso como a de pantalla posúen os mesmos poderes de irrigación (unha expresión implantada por Chion) do plano, da secuencia e do filme na súa totalidade, pero que, sen embargo, a primeira asóciase máis fisicamente a un personaxe, a un lugar ou a unha situación.

Todos estes sons *over*, en xeral, tamén se perciben, dado que non se sitúan no interior do campo visual, cun maior protagonismo e unha máis rotunda presenza, pois poden illarse máis facilmente no magma global dos elementos sonoros. Logran así singularizarse en relación cos demais sons, conseguen desprenderse da ligazón ao campo visual e aos obxectos e personaxes que o habitan. Deste xeito, sepáranse máis facilmente dos sons sincrónicos, os cales o espectador tende a pasalos por alto ao consideralos redundantes respecto do que está a ver.

1.2. Fóra de campo activo vs. fóra de campo pasivo

Noutra orde de cousas, e tal como propón Michel Chion (1993, 86) este tipo concreto de sons poden acollerse a unha ou outra de senllas condicións disímiles que nos falan das expectativas que crean no espectador:

- **Fóra de campo activo:** aquel no que o son acusmático crea unha curiosidade no espectador, suscita preguntas sobre o que vai a pasar a continuación, como se empuxara cara adiante a acción, incitando á mirada co desexo de ver algo que parece anunciarse.
- **Fóra de campo pasivo:** o son límitase a construír un ambiente que envolve a imaxe e a estabiliza, sen intención expresa, daquela, de facer avanzar a acción nin actuar sobre o desexo (a pulsión escópica) da mirada espectral. É un son que impregna, envolve e dota de realismo a un determinado espazo. Chion emprega neste caso o termo de «son-territorio».

Malia o exposto ata aquí, non se pode afirmar a definitiva permanencia dos sons *over* nesta outra dimensión allea ao tempo e ao espazo da acción. Convén chamar a atención sobre o feito de que os sons ou voces *over*, nomeadamente no caso dunha voz narradora, pode manterse nese espazo á marxe do universo diexético, nese outro ámbito do relato de ficción (ou mesmo tamén do documental) para nun momento dado comparecer en campo na figura dun novo personaxe, encarnado así nun suxeito actante que pode participar, en maior ou menor grao, no devir do relato audiovisual.

Existe ademais un tipo particular de sons non visualizados ou fóra de campo que imos chamar xenericamente efectos de son non diexéticos que, sitúandose nese emprazamento á marxe do espazo da acción, exerce unha acción tal sobre este que pode dar lugar á comicidade ou o humor. Así se trate de música ou de ruído ou son analóxico, demostra unha certa capacidade para intervir no que está a acontecer en pantalla, dirixindo ou orientando nun determinado sentido o fluxo da narración.

1.3. As zonas ambiguas do espazo sonoro

É propio da natureza do son no audiovisual a súa versatilidade para porse ao servizo de variadas funcións e situarse en diferentes emprazamentos, a súa capacidade para moverse libremente sobre a superficie da imaxe e, como xa adiantamos, a non suxeición a un marco que o conteña e limite. Por iso se debemos tomar en consideración determinadas zonas ambiguas sobre as que non resulta doado establecer unha localización fixa, nin sequera, nalgunhas ocasións, algo tan básico como a posición fóra ou dentro de campo. Estudaremos aquí, entón, diversos casos nos que dita ambigüidade se presenta en maior ou menor grao e nos que establecer a categoría á que adscribir determinados sons queda suxeito a interpretación, ou cando menos convida a un exercicio de reflexión no que, en definitiva, se pón en xogo a crucial cuestión de como se traslada o real referencial aos discursos do audiovisual. Unha reflexión, tamén, que enxerga coa potencialidade creativa dos sons, coas múltiples, suxestivas e ricas opcións expresivas que ofrece o seu uso como acompañante das imaxes, ás que, seguindo de novo a Chion, impregna plenamente e dota dun valor engadido. Iremos ver algúns deses casos, seguindo de novo e as categorías e definicións achegadas por este autor (1993., 78).

1.3.1. Son ambiental, son ambiente ou «son territorio»

Pode responder ao que aquí chamamos fóra de campo pasivo, pois non reclama do espectador o desexo case obsesivo de saber de qué se trata ou de deducir a súa localización, como tampouco a visualización da fonte de procedencia. Dada a súa presenza continua e estendida sobre a globalidade do campo visual, serve para marcar ou caracterizar un espazo particular, trátase do son dunha rúa dunha gran cidade, o son do campo, dun edificio de oficinas, dunha estación de metro, etc. Os exemplos poden ser infinitos

1.3.2. Son interno

Correspóndese a aquel que emana do interior dun personaxe. Está situado no presente da acción, no aquí e no agora do que acontece, mais a súa singular condición e mesmo a ambigua evidencia do seu existir, suscita dúbidas respecto da súa localización real, pois sabemos que é un son que só escoita, e só produce, un personaxe en concreto. Trátase dun son mental, non ligado a un obxecto concreto ou a unha fonte material e desprovisto da intención de ser comunicado, máis alá de que o espectador poida acceder á información que transmite ou, moi raramente, outro personaxe. Isto é así plenamente nunha das categorías do son interno: o son interno-subxectivo ou interno mental. Pode tratarse de recordos, pensamentos, alucinacións, pantasías, evocacións dunha determinada música, conversas que escoitou dito personaxe no pasado e que volve a escoitar, que soan unicamente no seu interior, diálogos dos que participou e que agora rememora na súa literalidade, etc. Ben distinto será o caso, como parece obvio, dos sons internos obxectivos, que son sons fisiolóxicos, como respiracións ou latexos do corazón, que, por suposto, poden acadar un fondo sentido dramático.

1.3.3. Voz *through*

O crítico Serge Daney propón estouta categoría de son para referirse a aquela voz emitida por alguén presente na imaxe, pero sen que vexamos que dita voz sae da súa boca. Esta separación entre voz e boca pode darse en encadres que mostran a un personaxe que fala de espaldas á cámara, e que por suposto non forma parte dun grupo que conversa ao fondo da imaxe ou nun segundo termo. Os escasos exemplos que poderían atoparse figuran en certos filmes de Godard, de Bresson ou de Straub.

1.3.4. Son *on the air*

Trátase daquel son retransmitido electronicamente por un receptor de radio ou de televisión, por un equipo de música, por un teléfono ou por algún sistema de amplificación. Esta mediación técnica implica, por tanto, que non se atean ás leis naturais da propagación do son, como tamén permite que poidan librarse doadamente das barreiras espazo-temporais, movéndose do campo ao fóra de campo, ou do diexético ao extradiexético con moita facilidade. Así acontece, nomeadamente, no caso da música, que se mantén pese ao cambio de secuencia e ao seu traslado do espazo *in* ao espazo *off* ou viceversa. A súa presenza vén marcada pola propia localización no decorado do aparato do que emana o son, ou ben polos efectos de distanciamento ou reverberación que informa de dita presenza, aínda que non estea plenamente enmarcada a fonte de procedencia.

1.3.5. Efecto bastidores

Son situado fóra de campo e ligado a unha fonte da que o espectador mantén a expectativa de que pode aparecer en campo en calquera momento, ou ben se dá a entender que acaba de saír del. Os exemplos máis claros ao respecto son os dos pasos dun personaxe que se achega ou se afasta, ou o ruído do motor dun coche. Lógrase crear aquí a sensación de que a escena audiovisual continúa máis alá dos límites da pantalla. Nun rexistro de especial relevancia expresiva deste efecto, búscase dar a impresión de que a acción tamén se desenvolve no fóra do campo, onde poden estar desenvolvéndose acontecementos importantes que se escamotean á mirada do espectador pero non á súa percepción sonora. Activaría, por tanto, a chamada pulsión escópica, é dicir, o desexo de ver e de saber o que está pasando.

1.4. Tratamento sonoro. Propostas de análise

Con obxecto de realizar, coa participación activa dos alumnos, unha análise dos usos expresivos do son, propoñemos aquí uns poucos exemplos de secuencias concretas dalgúns filmes que destacan polo efecto dramático que logran transmitir por medio do son, a forma na que logran apelar á implicación emocional do espectador e, en definitiva, a capacidade que demostran na creación de significados e a eficacia para comunicalos. Iremos citando aquí, un a un, distintos filmes nos que ir localizando un, ou máis de un, destes usos. Son só unha pequena mostra, obviamente, dos

moitos exemplos que poderían citarse e analizarse, e que proveñen de moi variadas cinematografías, estilos e tendencias. Haberá, non obstante, unha destacada presenza de cineastas como Wenders ou Godard pola creatividade que teñen mostrado no uso dos sons, sobre todo no caso do director de *Vivre sa vie* dado o seu empeño en levar ata ao límite os códigos da linguaxe cinematográfica.

- *Lisbon Story* (*Lisbon Store*, Win Wenders, 1994): na secuencia de inicio o protagonista, Philip Winter, viaxa en coche de Alemaña a Portugal. O son *on the air*, e fóra da campo, que se escoita procedente da radio vai cambiando de idioma, indicando deste xeito os lugares por onde pasamos (Alemaña, Francia, España) e marcando así un itinerario no espazo. Noutro momento do filme, o grupo Madredeus interpreta nunha taberna o tema «Alfama». A canción continúa nas dúas seguintes secuencias, pasando por riba das barreiras espaciais e temporais, soando agora como un eco lonxano que escoita o protagonista no seu interior.
- *París-Texas* (*París-Texas*, Win Wenders, 1984): voz *over* que escoitamos mentres un movemento de travelling acompaña ao protagonista cruzando unha ponte. Enseguida o espectador se vai decatar que era a voz, un son *off* por tanto, dun lunático que lanza o seu discurso ao outro lado da ponte.
- *Sostiene Pereira* (*Sostiene Pereira*, Roberto Faenza, 1996): a voz narradora, voz *over* por tanto, e que pertence ao actor Daniel Auteil, resulta ser, avanzado o filme, a do doutor Cardoso, unha voz que se encarna así nun personaxe que terá un destacado papel na resolución da trama.
- *Caro diario* (*Caro diario*, Nani Moretti, 1993): a música (en campo, fóra de campo?) como son interior que aparentemente soa na cabeza do protagonista mentres viaxe en vespa por Roma e se move ao ritmo da melodía.



En vespa por Roma: *Caro diario*

- *Pont de Varsòvia* (Pere Portabella, 1989): filme no que se vai contra a convención da separación radical entre música de foso e música de pantalla. Así ocorre na secuencia na que os distintos músicos dunha orquestra se sitúan en varios emplacements dunha rúa, como balcóns ou terrazas, e co director subido a unha estada, para executar un tema.
- *Que se salve quien pueda* (la vida) (*Sauve qui peut* (la vie), Jean-Luc Godard, 1980): Soa unha melodía orquestral na secuencia da gasoleira despois de que ao protagonista masculino o atropele un coche. Cando se van do lugar unha nai e a súa filla que falaran antes co accidentado, pasan ao lado dun grupo de cámara que interpreta alí mesmo o tema que estabamos a escoitar. De música de foso a música de pantalla.
- *Weel-end* (*Week-end*, Jean-Luc Godard, 1967): lenta e interminable panorámica circular sobre o patio da granxa, que se detén minimamente nun pianista que interpreta e explica a música de Mozart. Xoga co espectador que dubida sobre a localización real desa música e que acaba descubrindo que soa no propio espazo da acción.
- *Masculino-femenino* (*Masculin-féminin*, Jean-Luc Godard, 1966): a conversa nun café da parella protagonista vaise completando non só a través do intercambio das súas propias palabras senón coa lectura en voz alta dunha publicación erótica a cargo dos ocupantes da mesa do lado e, finalmente, coa letra dunha música provinte do espazo alleo á acción que, por esta razón, só pode escoitar o espectador.
- *Vivir su vida* (*Vivre sa vie*, Jean-Luc Godard, 1966): suxerente utilización da voz *through* nunha das secuencias do café, onde a protagonista, Nana, mantén unha conversa co seu acompañante de espaldas a cámara
- *¿Qué fue de Baby Jane?* (*What Ever Happened to Baby Jane?*, Robert Aldrich, 1962): a canción que popularizou Jane cando era nena soa na súa cabeza como un son interior que a traslada constantemente a un pasado de éxito e felicidade. Ela mesma continuará, acompañándose do piano, o tema que comezara como unha evocación mental e que vai interromper bruscamente o son do timbre da súa irmá no piso de arriba.
- *Pequeñas mentiras sin importancia* (*Les petits mouchoirs*, Guillaume Canet, 2010): distintas secuencias de son interior, destavolta a través da música que toma ao seu cargo a expresión dos sentimentos dos personaxes. O diálogo continúa, e vemos que os personaxes seguen falando, pero retíranse por completo os sons diexéticos e mantense esa música procedente do espazo alleo ao universo da acción.
- *En la ciudad de Sylvia* (José Luis Guerín, 2007): son ambiente das rúas, os cafés ou os autobuses que se sostén en solitario durante case todo o filme, sen case diálogos. Son territorio, na terminoloxía de Chion, que envolve, enmarca e impregna a imaxe encadrada.
- *Vivir* (*Ikiru*, Akira Kurosawa, 1952): son interior, neste caso na forma dun silencio reflexivo, que se resolve cando o protagonista abandona os seus pensamentos e se oen de novo os sons da rúa.

- *El reportero* (*Professione: reporter*, Michelangelo Antonioni, 1975): cando o protagonista prepara a súa fuxida e fai o cambio das fotos no pasaporte, escoitamos unha voz interior xunto con imaxes alusivas nun flashback.
- *Todo va bien* (*Tout va bien*, Jean-Luc Godard, 1972): a supresión dos sons da realidade, dos sons ambientais, serve para centrar a atención nos sons interiores do protagonista para acceder así ao seu pensamento e á expresión da súa subxectividade.



Yves Montand en *Tout va bien*: “Buscar linguaxes novas para contidos novos”

- *Salvar al soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998): na secuencia do desembarco, ao retirarse os sons propios do fragor da batalla, o espectador asume o estado emocional do protagonista, vítima dunha xordeira momentánea que se acompaña cunha visión en cámara lenta do que acontece ao seu redor, como se todo o que está a vivir fora froito dun pesadelo ou unha alucinación.
- *La soledad del corredor de fondo* (*The Loneliness of the Long Distance Runner*, Tonny Richardson, 1962): na secuencia final da carreira, os sons internos subxectivos ou internos mentais, que mesmo acadan unha dimensión visual por medio dunha serie de flashback, serven para que o protagonista faga un percorrido polo que foi a súa vida e os motivos que o levaron á cadea. E servirán tamén na toma dunha trascendental decisión final.
- *El cielo sobre Berlín* (*Der himmel über Berlin*, Win Wenders, 1987): na célebre secuencia da biblioteca, os personaxes dos anxos (e con eles o espectador) escoitan os pensamentos (son interno subxectivo, por tanto), ao igual que as lecturas de dúcias de lectores e mesmo diferentes pezas musicais que proveñen das partituras que consultan algúns usuarios. Trátase dun rico achado expresivo que contravén a regra xeral pola que ningún suxeito-espectador pode acceder ao pensamento íntimo doutro personaxe do mesmo espazo da ficción.

- *Marathon Mann* (*Marathon Mann*, John Schlesinger, 1976): Ao comezar a película, escoitamos os sons fisiolóxicos da respiración e dos latexos do corazón do personaxe interpretado por Dustin Hoffman, como sons internos obxectivos que anuncian as carreiras e persecucións, as fuxidas continuas e os sobresaltos constantes da trama na que se verá sorprendentemente implicado.
- *El Sur* (Víctor Erice, 1981): pasodoble «En el mundo», que soara na primeira comunión da protagonista e que, anos despois, soa nun fóra de campo próximo, na secuencia do café onde pai e filla se ven por última vez.
- *Funny Games* (*Funny Games*, Michael Haneke, 1997): un efecto bastidores dun arrepiante dramatismo. No fóra de campo inmediato, é dicir na habitación contigua a onde están os pais atados e amordazados, os atacantes da casa disparan ao fillo. Polo menos iso é o que se escoita.

2. A acusmatización e as súas posibilidades expresivas

Explicado xa que entendemos por sons acusmáticos aqueles que escoitamos sen ver a fonte da que proceden, debemos iniciar o estudo da acusmatización destacando que, en primeiro lugar, a acusmatización, nos seus usos de maior rendemento expresivo, estimula no espectador o desexo de coñecer a causa e a fonte dese son. Lembremos, asemade, que oír sen ver a causa do son permite que nos centremos en aspectos tales como a textura, o timbre, o ton ou a intensidade de dito son. No fundamental, canto expoñamos aquí toma como referencia o libro de Michel Chion *La voz en el cine*, onde este autor expón que ningunha expresión dramática anterior ao cine empregara este tipo de voces que invaden e colonizan a totalidade da imaxe encadrada.

Comezaremos por explicar de onde procede o termo acusmático ou ser acusmático proposto por Chion. Viría da tradución do francés de *acousmète*, como unión de *acousmatique* máis *être*. O ser acusmático sería un ser-voz, un ente parlante ao que non atribuímos, aínda, un rostro concreto, unha especie de personaxe-voz, que intervéen decisivamente sobre o desenvolvemento da acción, ao que espectador oí pero non ve. Será por tanto unha voz que non está nin completamente fóra nin evidentemente dentro, senón que se mantén, errante e ameazador, pola superficie da pantalla (Chion, 2003, 17). Polo feito de agochar o rostro e o corpo e comparecer só a través da voz, atribuímos a este personaxe poderes máxicos ou maléficos. Este é un dos usos máis ricos desde o punto de vista expresivo que pode facerse das voces para convocar o misterio ou o suspense, para provocar medo ou inquedanza polo só feito de facernos escoitar voces que non sabemos de onde veñen ou a quen pertencen. Pero non sempre é así necesariamente xa que, a modo de exemplo, unha persoa coa que falamos por teléfono e a que nunca vimos tamén sería un ser acusmático, ao igual que os locutores da radio aos que non atribuímos un rostro, aínda que nolo imaxinemos.

Tamén, sen saírnos agora do ámbito do cinema, sería un acusmase a voz *over* ou de comentario dos documentais clásicos ou a voz do narrador de determinadas ficcións, pero en ámbolos dous casos non se pode dicir que estas voces posúan os poderes e capacidades que imos estudar a continuación.

2.1. Tipos de acusmase

- Personaxe ao que non tivemos ocasión ver en campo e do que só coñecemos a voz. O espectador é consciente de que o seu corpo e, sobre todo, o rostro e a boca que emite esa voz pode aparecer en calquera momento. Isto suxire, como adiantamos, poderes máxicos ou misteriosos.
- Un acusmase xa visualizado, é dicir, aquel personaxe que si chegamos xa a ver en pantalla, pero que agora se retira e só se presenta a través da súa voz. Todo aquel poder de provocar misterio ou medo queda, está claro, neutralizado, polo menos en boa medida, desde o momento en que sabemos de quen se trata, pois xa apareceu en pantalla, pero volve a presentarse de novo unicamente a través da súa voz (Chion, 2003, 32).

2.2. Os poderes do ser acusmático

- Función tutelar: é a función propia do comentario *over* do documental ou da voz naradora da ficción, unha voz que, polo xeral, non chega a visualizarse, pero que necesariamente intervéñ sobre a percepción do espectador no tanto que orienta a súa mirada. Advírtase que a este afastamento no espazo se engade unha distancia temporal, pois deducimos que o tempo da narración *over* non se corresponde co tempo da historia narrada en imaxes.
- Poderes máxicos ou maléficos: trátase do uso desta voz expresamente analizado por Michel Chion. A voz non visualizada pero visualizable en calquera momento mantén unha relación vampírica coa imaxe; unha relación que vai máis alá da tutela para achegarse ao ámbito do dominio e a posesión. Créase así a impresión de que toda a acción se fai depender desta voz, que se fai cargo dunhas imaxes que manexa ao seu antollo. Así ocorre coas películas de terror, onde a relación de dependencia da imaxe respecto da voz está pensada para crear tensión e como un convite a non deixar de mirar (Chion, 2003, 35).

2.3 Atributos do ser acusmático. O seu poder máxico

Michel Chion ten identificado catro atributos especiais do ser acusmático que fala do seu dominio respecto da imaxe, e concretamente da capacidade que posúe

para intervir sobre o devir da acción e sobre os demais personaxes que, ao igual co espectador, descoñece o lugar exacto onde se sitúa esta voz e a quen pertence realmente:

- Ubicuidade: Unha voz sen corpo que a reteña pode moverse por toda a superficie encadrada sen pararse diante de ningún obstáculo, pode emanar de calquera punto e xa non é que soe no fóra de campo, senón que envolve o total espazo visible, ocupándoo por completo.
- Panoptismo: fai referencia á posibilidade do acusmase de velo todo, sen que ningunha criatura poida ocultarse da súa vixilancia, mesmo como se fálamos dun atributo divino. Pensemos no poder que pode chegar a exercer a persoa á que non vemos pero que nos pode ver a nós. É este un poder que pode chegar ou non a confirmarse, que pode ser máis ou menos simulado ou real, pero que en todo caso posúe esta facultade de provocar inquedanza, medo, misterio, suspense, terror. Este é o caso, visto en tantas películas do xénero, dos interlocutores telefónicos que aterrorizan ás súas vítimas co ese retrouso de «ti a min non me ves, pero eu a ti si». Sen necesidade de crear este efecto, tamén a voz clásica do narrador cinematográfico está en disposición de velo todo e manter, daquela, o seu dominio sobre a imaxe encadrada.
- Omnisapiencia e omnipotencia: ver todo permite sabelo todo e sabelo todo equivale a podelo todo. O que aquí se está a dar é a consabida estreita relación entre percepción e coñecemento, unha relación que responde, esquematicamente expresada, á fórmula ver-saber-poder. Hai que aclarar que, malia todo, estes poderes só teñen verdadeira eficacia se os outros personaxes, ao igual que o propio espectador, están dispostos a outorgarllos. Como xa dixemos, son atributos que derivan da ausencia dun rostro ao que asignarlle esa voz e a ameaza que representan pode ser real ou simulada.

2.4. Desacusmatización

A confirmación ou non daquela ameaza vai depender, en boa medida, do proceso de desacusmatización, é dicir, da visualización do personaxe ao que podíamos oír pero non ver. Tal como nos lembra Chion, abonda con que un personaxe se deixe ver para que perda aqueles poderes que tiña atribuídos e xa non poida facer valer o don da ubicuidade, o panoptismo, a omnisapiencia e a omnipotencia. Esta corporeización da voz supón que se iguala ao común dos mortais e, ao asignarlle un corpo e un rostro, dilúese en boa medida a ameaza anterior, volvéndose unha persoa, se non inofensiva, si vulnerable.

A desacusmatización pode darse dun xeito progresivo, mostrando pouco ao pouco o corpo á quen pertence esa voz, ou mostrando só unha parte do seu corpo pero sen permitir unha identificación plena, non sendo por detalles como uns zapatos ou calquera outra prenda característica. Poderá verse a espalda, a caluga ou as mans, pero a desacusmatización non se completará ata que non se mostre o rostro

e a boca de onde xurdía esa voz. Ata que non chega ese momento, seguirá mantendo certa aura de invulnerabilidade e de misterio, como tamén unha maior capacidade de persistir na ameaza que representa (Chion, 2003, 39).

2.5. Propostas para un estudo do personaxe-voz

No seu fundamental libro sobre a voz no cinema, Chion analiza tres casos paradigmáticos do uso desta voz, que aquí espoñeremos sucintamente:

- *2001, una odisea del espacio* (2001, *A space odyssey*, Stanley Kubrick, 1968): o ordenador Hall 9000 que habita toda a nave espacial e que dirixe todas as operacións como un personaxe-voz ubicuo e panóptico... ata que a súa desconexión se representa como unha regresión a unha infancia programada e remata na a súa liquidación progresiva e total.
- *Psicosis* (*Psycho*, Alfredo Hitchcock, 1960): unha voz na busca dun corpo ao que someterse, que convoca o desexo de ver e saber quen fala, un fantasma (ou un corpo mal enterrado) que vaga errático sobre a superficie da imaxe.
- *El testamento del doctor Mabuse* (*Das testament des dr. Mabuse*, Fritz Lang, 1933): O misterio dunha voz acusmática, dominante e poderosa, que soa ao outro lado do teléfono ou detrás dunha cortina, que suscita a necesidade de outorgarlle un corpo, unha identidade real e un lugar preciso onde localizala.

Ademais doutros moitos casos estudados por Chion, e que ben poden servir para o noso obxectivo de coñecer o rico rendemento expresivo das voces acusmáticas, propoñemos aquí un título senlleiro do cine español: *Los peces rojos* (José Antonio Nieves Conde, 1955), onde a voz acusmática do fillo tece ao seu redor unha trama delirante e dramática ateigada de sorpresas, misterios, simulacións e evidencias frustradas.



Quen fala aí?: *Los peces rojos*

3. O son na cadea audiovisual

Abordaremos aquí a localización dos sons desde un punto de vista un tanto distinto a como o viñemos facendo ata agora. Estudaremos o lugar que ocupan na organización en secuencia dos discursos audiovisuais e a súa contribución á articulación narrativa. Bordwell e Thompson (1995, 299) consideran a banda de son dun filme como unha corrente continua de información auditiva, corrente na que converxen pasaxes musicais, voces e diálogos, ruídos. Que se poña o acento nalgún destes elementos sonoros e que, en consecuencia, destaque sobre os demais, ou ben a emerxencia dun novo que veña a sumarse aos outros, pero que remarca así a súa singularidade, necesariamente vai dirixir a atención do espectador nun determinado sentido. O traballo sobre a perspectiva sonora, onde, por exemplo, sobresaian sons situados ao fondo sobre aqueles emprazados nun primeiro termo, é o exemplo máis característico.

Noutra orde de cousas, hai que facer referencia asimesmo á contibución específica que o son fai ao ritmo de montaxe. Partamos da idea de que posto que o son ten unha duración, tamén ten un ritmo. Neste sentido, os sons cooperan á creación dun determinado ritmo con outros dous elementos: os movementos no interior das imaxes e as relacións dinámicas que cada un dos planos mantén co precedente e co seguinte. Sobre isto último, lembremos que unha sucesión de planos breves axudan a crear un tempo rápido mentres que os planos de máis longa duración tenden a ralentizar o ritmo. O normal, na maioría dos casos, é asistir a un cambio constante no ritmo, o que, por suposto, busca chamar a atención do espectador e crearlle novas expectativas. Isto é moi evidente nas secuencias de batallas, onde a aceleración do ritmo faise depender tanto da sucesión de planos de curta duración como, xeralmente, dunha pasaxe musical que muda dun tempo lento a un tempo rápido. O cine de animación tamén destaca por esta correspondencia na creación dun mesmo ritmo a cargo dos movementos, a duración dos planos e a música.

Bordwell e Thompson achegan un par de exemplos moi reveladores sobre outra posibilidade de relevante forza expresiva: o contraste entre o ritmo do son e o da imaxe que se observa na secuencia de *La legión invencible* (*She Wore a Yellow Ribbon*, John Ford, 1949) na que o protagonista acaba de recibir unha homenaxe polo seu retiro. O vigoroso e vital ritmo da peza musical que soa neste momento oponse á imaxe estática do solitario Nathan Brittles, interpretado por John Wayne, enfatizando o seu arrepentimento por non poder partir con seus soldados. Por outra banda, en *La Jetée* (Chris Marker, 1962), malia tratarse dun filme construído a base de planos fixos, agás contadas e case imperceptibles excepcións, logra acadar un ritmo progresivamente acentuado grazas á intervención da voz *over*, a música e os efectos sonoros.

Para rematar con canto ten que ver coa complexa cuestión do ritmo cinematográfico, vale a pena traer aquí a reflexión dun dos referentes históricos da teoría do cinema, Jean Mitry (1990, 132), quen consideraba que o ritmo era ao tempo o que a simetría ao espazo. E recollendo, de seguido, outros dous aspectos fundamentais, como son as expectativas do espectador e o principio de continuidade que ordena o devir do relato audiovisual, afirmará o seguinte: «El ritmo es un desarrollo cuya continuidad está asegurada y definida por una discontinuidad que permite darnos cuenta de ello».

Trataremos agora a presenza do son na cadea audiovisual restrinxindo a súa intervención a unhas poucas funcións de carácter nodal. Falamos, entón, no nivel da praxe cinematográfica, de determinados labores de montaxe que poden estar xa previstos no guión.

Michel Chion (1993, 51) establece as seguintes funcións do son na da cadea audiovisual:

- **Reunir:** o son posúe a capacidade de unificar e enlazar o fluxo das imaxes, ligando entre sí elementos diversos por efecto da tan reiterada aquí liberdade de movementos. Trátase dunha función que pode desenvolverse desde unha triple perspectiva:
 - No nivel do tempo: indo máis alá dos cortes visuais que indican un salto temporal no transcorrer da historia, o que se coñece como efecto de encabalgamento ou *overlapping*.
 - No nivel do espazo: o son actúa aquí como un fluído homoxeneizador que impregna a totalidade do visto, facendo oír ambientes globais que constrúen un marco xeral no que acoller todo canto estamos a ver na imaxe encadrada. Pensemos en ruídos ambiente de rúas, de bosques, de galerías comerciais, dun patio de colexio...
 - A presenza dunha música orquestral extradiexética, polo xeral, logra crear a sensación de que as imaxes se deslizan nun mesmo fluxo, pasando por enriba das barreiras do tempo e do espazo reais.
- **Puntuar:** calquera son, e nomeadamente o ruído ou son analóxico, pode empregarse a xeito de signo de puntuación, para subliñar un momento de especial relevancia, marcar un diálogo ou unha palabra, outorgar unha certa cadencia a un movemento ou a unha situación determinada, pechar unha escena... Son moi habituais, neste sentido, o ladrado dun can, o ritmo regular dun reloxo de parede, o vento que abanea as árbores, a choiva sobre as ventás... E por suposto, a música, que desde sempre serve, entre outras atribucións que ten asignadas, para remarcar momentos relevantes da acción.

Xa no cine silente se botaba man de determinados recursos como elementos de puntuación: o xesto do actor, o ritmo na montaxe, os propios rótulos nos que se condensa por escrito o desenvolvemento da acción. A implantación do sonoro deu lugar, por tanto, a que se abandonaran ou atenuaran estes usos .
- **Anticipar:** a disposición dos sons, como tamén das imaxes, na cadea audiovisual implica a expresión dunha certa tendencia do desenvolvemento narrativo, marca unha dirección, unhas pautas de evolución, uns esquemas de repetición. O espectador pode perfectamente advertir esta tendencia e crearse unha expectativa sobre a evolución futura, expectativa que, á súa vez, pode verse confirmada ou frustrada. Isto significa que se activa o pracer do suxeito-espectador, no sentido de ver confirmado aquilo que espera ou desexa que ocorra, ou ben de deixarse sorprender por algo con que non contaba.

AVALIACIÓN

Explicada xa a organización docente da unidade e as actividades propostas para as sesións interactivas, a avaliación que fagamos nesta unidade farase precisamente a partir da participación activa dos alumnos e alumnas nestas clases dedicadas a recoñecer, identificar e analizar o uso que se fai do son en fragmentos filmicos concretos que se visionarán en clase. Avaliarase así a asimilación dos conceptos e das categorías explicadas nas clases interactivas, comprobando o seu desempeño na aplicación de ditas categorías aos exemplos mostrados. Nomeadamente na sesión interactiva última, dedicada, recordemos, ao estudo das funcións de articulación narrativa dos elementos sonoros na cadea audiovisual, os propios alumnos proporán os seus exemplos e levarán a cabo aquela identificación e análise. Avaliarase neste caso a adecuación e a pertinencia das propostas, así como a capacidade para explicar as citadas funcións. Estes aspectos tamén serán obxecto de avaliación nun exame teórico final do conxunto da materia

BIBLIOGRAFÍA

- BORDWELL, David e Krystin THOMPSON (1995): *El arte cinematográfico. Una introducción*, Barcelona: Paidós.
- CASETTI, Francesco e Federico DI CHIO (2007): *Cómo analizar un film*, Barcelona: Paidós.
- COLÓN PERALES, Carlos; Fernando INFANTE DEL ROSAL e Manuel LOMBARDO ORTEGA (1997): *Historia y teoría de la música en el cine. Presencias afectivas*, Sevilla: Alfar.
- CHION, Michel (1993): *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Barcelona: Paidós.
- (1997): *La música en el cine*, Barcelona: Paidós.
- (1999): *El sonido: música, cine, literatura*, Barcelona: Paidós.
- (2003a): *La voz en el cine*, Madrid: Cátedra.
- GARDIE, René (2007): *Comprender o cinema e as imagens*, Lisboa: Texto Grafia.
- GAUDREAU, André, e François JOST (1995): *El relato cinematográfico: cine y narratología*, Barcelona: Paidós.
- JULLIER, Laurent (2007): *El sonido en el cine*, Barcelona: Paidós / Los pequeños cuadernos de “Cahiers du Cinéma”.
- MITRY, Jean (1990): *La semiología en tela de juicio*, Madrid: Akal.
- MOUËLLIC, Gilles (2011): *La música en el cine*, Barcelona: Paidós / Los pequeños cuadernos de “Cahiers du Cinéma”.
- NIETO, José (2003): *Música para la imagen: la influencia secreta*, Madrid: Sociedad General de Autores y Editores.
- KOSLOFF, Sarah (1998): *Invisible Storytellers*, Los Angeles: University of California.
- RODRÍGUEZ BRAVO, Ángel (2001): *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, Barcelona: Paidós.



Unha colección orientada a editar materiais docentes de calidade e pensada para apoiar o traballo do profesorado e do alumnado de todas as materias e titulacións da universidade

unidadesdidácticas
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA