

## AUDICION VOYEUR EN LA NARRACION FILMICA

Fabián Esteban Luna  
Universidad Nacional de Tres de Febrero  
Departamento de Arte y Cultura  
fluna@untref.edu.ar

Palabras clave: sonorización – cine – *On the air* – voyeur – diégesis

*“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 (...) la música On the air atravesará más o menos las zonas In/Off/Fuera de campo, y se situará para el espectador, como música de pantalla o de foso, según el peso particular otorgado por la realización”<sup>1</sup>.*

Tal como anuncia Michel Chion, el reconocimiento de estas transmisiones sonoras en el contexto de un film podrá producirnos la impresión de independizar los sonidos de sus fuentes emisoras. Es decir que podamos considerar como admisible observar, por ejemplo, a aquel astronauta flotar en el espacio, mientras “interceptamos” su voz; o identificamos a una nave espacial o avión en pleno vuelo, al tiempo que “captamos” la conversación de los pilotos, etc. De este modo estaremos aceptando el quiebre en la relación del *Punto de vista* y el *Punto de escucha* al estar siendo vulneradas las correspondencias del emisor sonoro, que bajo otras circunstancias, próximas al realismo acústico<sup>2</sup>, se encontrarían atadas a la relación de los parámetros visuales y auditivos entre distancia/intensidad, ubicación/espacialidad, ámbito/reverberación-timbre, etcétera<sup>3</sup>. Al reconocer este tipo de transmisiones sonoras, ¿por qué aceptamos con tal naturalidad la desvinculación del *Punto de vista* y el *Punto de escucha*?, ¿ocurrirá que en esos instantes tomamos conciencia que las señales de audio están siendo transmitidas a través de un medio ajeno a las leyes acústicas de propagación de un espacio físico?, ¿será por el hecho de concebir que el medio de transmisión electrónico no es del orden de lo natural?

Es probable que esta desvinculación pudiera ser tolerada al comprobar que los sonidos *On the air* remiten directamente al dispositivo electrónico utilizado en la ficción. Por tal motivo, estos sonidos adquirirán en nuestra percepción un carácter maquínico, artificioso, antinatural, incluso abstracto, ya que inversamente han perdido lo que Chion ha dado en llamar *Indicios sonoros materializadores*.

---

<sup>1</sup> Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Madrid: Paidós, pp. 78-79.

<sup>2</sup> Por realismo acústico entendemos a aquellos sonidos que, dentro de la diégesis, preservan la relación entre el *Punto de vista* y el *Punto de escucha*. Por ejemplo, una ambulancia con su sirena de emergencia encendida se aproxima a la cámara (*Punto de vista*), por consiguiente la escucharemos con mayor intensidad en relación a su cercanía; u observamos y oímos a dos personajes hablar dentro de un túnel. La reverberación de sus voces se percibirá acorde con el ámbito espacial en el que se encuentran, etc.

<sup>3</sup> Para una aproximación vinculada al tratamiento electroacústico de los sonidos diegéticos, ver Luna, 2012.

*(...) indicios sonoros materializadores designamos un aspecto del sonido (...) que hace sentir (...) la naturaleza material de su fuente y la historia concreta de su emisión. (...) los accidentes que sobreviven en su desarrollo (...) que denuncian la naturaleza resistente de su fuente (...) y la ausencia de estos indicios materializadores (...) da un sonido voluntariamente no encarnado y abstracto.<sup>4</sup>*

En síntesis, dos novedades ocurren durante este tipo de estrategias audiovisuales. En primera instancia, al experimentar la separación entre el *Punto de vista* y el *Punto de escucha* a través de los sonidos *On the air*, nuestra escucha convivirá tanto en la diégesis como en la extradiégesis. Nuestra percepción entonces los posicionará sobre ambos territorios.

Una convivencia de similares características, en la cual tomamos aún mayor conciencia de estar presentes en ambos mundos a la vez, la experimentamos en el género de los musicales. La voz líder del cantante (diégesis) convivirá con los sonidos del arreglo orquestal que la acompaña (extradiégesis). Pero el diferencial que nos proponen los sonidos *On the air* radica en que estos comparten la misma diégesis en la que se encuentra el dispositivo utilizado por los propios personajes, y al aceptar la desvinculación entre el *Punto de vista* y el *Punto de escucha* nuestra experiencia auditiva –diegética– estaría experimentando también y paradójicamente las condiciones que definen la escucha extradiegetica. Por esto mismo comprobamos que la cámara podrá ubicarse en cualquier sitio (e inclusive en otro tiempo), sin ataduras que impidan separar los sonidos transmitidos del modo *On the air* con respecto al *Punto de vista*. Es así que podremos captar la señal de audio con independencia del emisor, ya que tendremos la impresión de poseer un dispositivo de retransmisión de sonido idéntico al que utilizan los protagonistas.

*¿Por qué motivo es el teléfono uno de los instrumentos favoritos del suspenso? Porque pone en juego la separación, la disyunción (la voz atraviesa el espacio en tanto que los cuerpos se quedan dónde están), y porque supone el montaje paralelo, la simultaneidad que es (...) una de las figuras originales, cuando no LA figura del suspenso.<sup>5</sup>*

En segundo orden, al experimentar durante estas transmisiones la divergencia entre el *Punto de vista* y el *Punto de escucha* se impondrá en nosotros una involuntaria postura de *voyeur* sonoro. Nos situaremos en un espectador que estará adoptando una actitud de espía en la comunicación, inadvertido por los personajes sumergidos en la diégesis. Gracias a ello tendremos la sensación de interceptar las señales sonoras que se transmiten mediante la simulación de estos medios electrónicos.

Dentro del campo de la psicología, la práctica de nuestra primigenia actitud de *voyeur* sonoro también fue objeto de atención y estudio.

*(...) el comercio amoroso entre los padres es una pieza que rara vez se echa de menos en el tesoro de fantasías inconscientes que el análisis pueda descubrir (...) la fantasía del espionaje con las orejas, fantasía típica contenida en el complejo parental. (...) es*

<sup>4</sup> Chion, M. (1999). *El sonido. Música, cine, literatura*. Barcelona: Paidós, p. 135.

<sup>5</sup> Chion, M. (2004). *La voz en el cine*. Madrid: Paidós, p. 71.

*más bien un requisito necesario de la fantasía del espionaje y repite el ruido por el cual se delata el comercio de los padres, o bien aquel por el cual temió delatarse el niño que espiaba.*<sup>6</sup>

En nuestro mundo cotidiano, el aprendizaje de escucha que hemos incorporado respecto a estas experiencias de retransmisión electrónica, y el reconocimiento de su simulación dentro de la diégesis del film al lograr desvincular los sonidos *On the air* de sus fuentes emisoras y situarlos visualmente en cualquier otro lugar, nos ha impulsado a *acusmatizar*<sup>7</sup> nuestra percepción del mundo de la ficción.

Pero veamos algunos ejemplos y sus modos de aplicación.

### **Sonidos *On the air*: dos casos de aplicación ortodoxa**

*Apocalypse now*, de Francis Ford Coppola.

Iniciados los cincuenta primeros minutos del film, el capitán Williard (Martin Sheen) encuentra a un grupo de soldados comandados por el coronel Bill Kilgore (Robert Duval). Los observamos al arribar a la costa. Kilgore tiene la intención de obligar a algunos de sus hombres a *surfear* las olas. Se lo impide la balacera que recibe del enemigo oculto en un área selvática ubicada frente a ellos. Por este motivo se comunica por radio con aviones de combate para que bombardeen la zona.



Figura 1

A continuación observamos a varias aeronaves en pleno vuelo, mientras escuchamos voces transmitidas por radio que adjudicamos a los supuestos pilotos. De este modo estamos aceptando la desvinculación entre el *Punto de vista* y el *Punto de escucha*.

### **2001: Una odisea espacial, de Stanley Kubrick**

Luego de transcurrida una hora del film la computadora de la nave, HAL 9000, comienza a sabotear la misión. Por tal motivo el astronauta Frank Poole (Gary Lockwood) sale al espacio para resolver los supuestos desperfectos técnicos.

<sup>6</sup> Freud, 1973 en Dolar, M. (2007). *Una voz y nada más*. Buenos Aires: Manantial, p. 159.

<sup>7</sup> Shaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza.



Figura 2

Al mismo tiempo que lo observamos realizar estas operaciones en el exterior de la nave, solo escuchamos inhalaciones y exhalaciones<sup>8</sup> que se transmiten radiofónicamente y que adjudicamos a Frank. De este modo estamos interceptando también esta transmisión, mientras aceptamos la desvinculación entre el *Punto de vista* y el *Punto de escucha*.

### Del sonido *On the air* al sonido realista

*Gravity*, de Alfonso Cuarón.

Como en ejemplos anteriores, podemos oír -y por ende interceptar- las conversaciones que mantienen los protagonistas en el espacio a través de sus radiotransmisores. Un explícito trabajo de transición entre sonido *On the air* a sonido realista sucede aproximadamente a los quince minutos de comenzado el film.

Luego de que la nave fuera destruida por el impacto que ocasionaran residuos espaciales, la Dra. Stone (Sandra Bullock) es despedida al espacio mientras pide auxilio a su compañero Matt Kowalsky (George Clooney).



Figura 3

Antes de ser rescatada por su camarada, la cámara se aproxima lentamente a la doctora. La escuchamos pedir socorro, siempre con sonido de retransmisión *On the air*, interceptando de este modo su voz. La proximidad llega a ser tal, que la cámara se adhiere al vidrio de la escafandra e ingresa luego dentro de su casco.

Una vez en el interior, el entorno acústico en el que habita la voz se modifica, dándonos la impresión de estar junto a la doctora. Su voz ahora no nos remite al dispositivo de transmisión. No hay intermediación electrónico-sonora de ningún tipo. Escuchamos sus

---

<sup>8</sup> Respiraciones, latidos de corazón, y otras emisiones del cuerpo humano forman parte del “repertorio acústico” que Chion también describe desde otro enfoque de análisis (Chion, 2004: 61) y que nosotros nombramos *Corporización auditiva* (Luna, 2015).

palabras vinculadas a la proximidad del *Punto de vista*. Seguidamente, y de manera inversa, la cámara sale de su escafandra para retornar al sonido *On the air* mediante la transición acústica, tal como al principio de la secuencia. En este ejemplo, el apoyo visual nos ha ayudado a revelar claramente esta transición sonora.

Otros ejemplos de transiciones menos explícitas, y al mismo tiempo más difusas, las podemos hallar en los films que incluyen escenas subacuáticas. Veamos un caso.

### **Sanctum, de Alister Grierson**

A los diez minutos del film, los protagonistas descubren un pasadizo dentro de una caverna submarina. Utilizan escafandras con intercomunicadores para hablar con la base y entre ellos (sonidos *On the air*). En esa escena ocurre un accidente al cortarse el conducto de oxígeno en uno de los equipos de buceo.

Las voces transmitidas radiofónicamente se perciben con sonido *On the air*, tal como en los casos descritos con anterioridad. Lo particular de similares escenas subacuáticas ocurre con los sonidos de las burbujas. Estas simulan su escucha tanto desde los propios micrófonos de las escafandras (*On the air*), o bien las percibimos ajustándose al realismo sonoro vinculado al *Punto de vista* y, por ende, a la proximidad de la cámara.

Entonces, los sonidos de estos burbujeos transitarán libremente entre estos dos mundos, de acuerdo con la intencionalidad del diseño de sonido aplicado.

### **Manipulación de sonidos *On the air* amarrados al punto de vista**

En el plano de los Videojuegos, los sonidos *On the air* por lo general se hallan rigurosamente amarrados a la diégesis. Esto se debe al enfoque inmersivo impuesto dentro de las características de participación que propone este género de entretenimiento. Por ello, y durante cada partida, nos vemos obligados a tomar el control del juego en el *rol* de primera persona.

Veamos un ejemplo.

*Battlefield III, F18 Hornet Mission*, de la empresa EA Digital Ilusions CE<sup>9</sup>.

Al comenzar el juego ingresamos a la nave de combate en el *rol* de piloto. De este modo tomamos control del videojuego.



Figura 4

Todos los sonidos *On the air*, vinculados a la comunicación radiofónica entre los pilotos se mantienen estrechamente amarrados al punto de vista, con excepción de aquellos momentos en los cuales finaliza la partida o se accede a otro nivel. En esos casos se

<sup>9</sup> Ver ejemplo de videojuego *Battlefield III* en [www.youtube.com/watch?v=z-3foCU2Cnk](http://www.youtube.com/watch?v=z-3foCU2Cnk) (última visualización 30/5/15).

pierde el control en primera persona y se da inicio a una narración de características cinematográficas, circunstancias en las cuales el *Punto de vista* y el *Punto de escucha* pueden desasociarse, tal como observamos en los anteriores ejemplos donde también fueron aplicados los sonidos *On the air*.

En un último ejemplo, y retornando al contexto del género cinematográfico, podremos experimentar cómo el diseñador de sonido<sup>10</sup> también ha hecho un uso de los sonidos *On the air* ajustando rigurosamente el vínculo entre el *Punto de vista* y el *Punto de escucha*.

### **Sed de mal, de Orson Welles**

En esta secuencia somos testigos de una virtuosa manipulación sonora elaborada a partir de las emisiones de un radiograbador.

En los últimos minutos del film, Mike Vargas (Charlon Heston) oculta un micrófono inalámbrico en el traje del sargento Pete Menzies (Joseph Calleia). Vargas intenta registrar las declaraciones que pudieran incriminar al corrupto jefe de policía Hank Quinlan (Orson Welles) mediante el grabador conectado al micrófono.

Menzies, quien lleva el micrófono oculto, acompaña e insta a hablar al corrupto Quinlan. Mientras tanto Vargas los persigue, captando la conversación que está siendo grabada y amplificada por el radiotransmisor.



Figura 5

El sonido *On the air* amplificado de las conversaciones, como también el sonido directo de las voces de los personajes, se mantienen y ajustan rigurosamente al *Punto de vista* respecto del *Punto de escucha* durante toda la persecución. Por este motivo las voces permanecen siempre vinculadas a los diferentes espacios acústicos que atraviesan los tres protagonistas, como calles, pasajes, o debajo del puente donde finalmente concluye la acción. Tal es así que en esta escena, el sonido *On the air* del radio nunca será percibido con un criterio de intercepción como en los casos anteriores. Tampoco se buscó la desvinculación entre el *Punto de vista* y el *Punto de escucha*. Mediante estos procedimientos fuimos tomando conciencia acústica de cada entorno por el que atravesaron los tres personajes, imprimiéndole al sonido *On the air* una entidad *materializadora*, superpuesta a aquel estado abstracto de emisión radiofónica y de sonido ausente de su entorno original.

---

<sup>10</sup> La versión del film aquí analizada fue reeditada en 1998 por el reconocido teórico y diseñador de sonido Walter Murch.

El virtuosismo de este tratamiento sonoro se produce entonces en la escucha simultánea del sonido *On the air* que es amplificado en el mismo entorno en el que está teniendo su origen, ahora retransmitido y vuelto a constituir en su *materialidad* por el espacio acústico donde se reproduce.

### Transmisiones finales

Tal como fórmula Chion, los sonidos *materializadores* (Chion, 1999: 285-286) nos remiten a las características y comportamientos de sus fuentes emisoras, sus modos de vibración, su historia, y particularmente al contexto espacio-temporal en el que habitan.

Por el contrario, los sonidos *On the air* nos remiten indefectiblemente al propio dispositivo de transmisión utilizado, por tal motivo los percibimos próximos a los sonidos sintéticos, abstractos, artificiosos, carentes de indicios *materializadores*<sup>11</sup>. Es por ello que al percibir la *desmaterialización* de los sonidos *On the air* interpretamos a estas emisiones sonoras liberadas en parte de su bagaje diegético, pudiendo así aproximarnos y sentirnos al mismo tiempo afines a una escucha extradiegética.

Probablemente también sea éste el motivo, además del propio peso que arrastra la narración, para aceptar con naturalidad la desvinculación entre el *Punto de vista* y el *Punto de escucha*. Y acaso sea esta también la causa por la cual nuestra audición *voyeur* se vea estimulada por las diferentes manipulaciones de los sonidos *On the air* que aquí analizamos.

### Agradecimientos

A la Dra. Marcela Visconti, *performer* Libia Favarolo, video-jugador Iván Emil Aagesen L., Dr. Kevin Lein, compositor Raúl Minsburg, Dr. Gabriel Pérez y editor Salvador M. Gargiulo.

### Referencias bibliográficas

- Chion, M. (2004). *La voz en el cine*. Madrid: Paidós.
- Chion, M. (1999). *El sonido. Música, cine, literatura*. Barcelona: Paidós.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Madrid: Paidós.
- Dolar, M. (2007). *Una voz y nada más*. Buenos Aires: Manantial.
- Luna, F. E. (2015). *La escucha interior en los medios audiovisuales. Acceder al cuerpo, a la mente y a los sentimientos a través de estrategias electroacústicas*. Sonic Ideas / Ideas Sónicas. Vol. 7 Número 14. (Enero – Junio) Compilador: R. Minsburg. México: CMMAS (pp. 69-83).
- Luna, F. E. (2012). *Pertinencia sonora y parámetros acústicos en la diégesis audiovisual*. Reflexión académica de diseño y comunicación. Año XIII, Vol. 19. Buenos Aires: Universidad de Palermo (pp. 72-75).
- Rodríguez Bravo, A. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Roederer, A. G. (1997). *Acústica y psicoacústica de la música*. Buenos Aires: Ricordi.

---

<sup>11</sup> Tengamos en cuenta que para simular los sonidos *On the air*, se suelen atenuar o directamente eliminar las frecuencias bajas de los sonidos que se supone están siendo transmitidos. Por tal motivo, el resto de las frecuencias del espectro sonoro remiten a ese "fantasma" de parciales graves y su fundamental ausente (Roederer, 1997: 55). Esto pudiera dar respuesta a la sensación de la falta de consistencia o bien de incompletud en su *materialidad* que experimentamos en estos sonidos.

Shaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza.

### Filmografía

*2001: Odisea del espacio* (1968), de Stanley Kubrick. Música: Richard Strauss, Johann Strauss Jr., Aram Khachaturian, Gyorgy Ligeti. Supervisión de sonido: A. W. Walkins.

*Apocalypse Now* (1979), de Francis Ford Coppola. Música: Carmine Coppola, Francis Ford Coppola, Mickey Hart, The Doors, Richard Wagner, The Rolling Stone. Diseño de sonido: Walter Murch.

*Gravity* (2013), de Alfonso Cuarón. Música: Steven Price. Diseño de sonido: Glenn Freemantle

*Sanctum* (2011), de Alister Grierson. Música: David Hirschfelder. Diseño de sonido: Paul Pirola

*Sed de mal* (1958), de Orson Welles. Música: Henry Mancini. Diseño de sonido: Walter Murch (reedición de 1998).

### Videojuegos

*Battlefield III, Mission X*. (2011), de EA Digital Illusions CE