

medio de identificaciones sucesivas, como una instancia imaginaria en la que el sujeto tiende a alienarse; y ésa es, además, la condición *sine qua non* de la delimitación del sujeto por sí mismo, de su entrada en el lenguaje, de su acceso a lo simbólico» (Aumont *et al.*, 1983: 180). En ese sentido el cine —experiencia cultural que apela claramente a las proyecciones psicológicas— desempeñará un papel privilegiado en las identificaciones secundarias. Y a través de ese papel, el ideal del yo se puede constituir y evolucionar mediante identificaciones con modelos muy distintos y particularmente contradictorios. Al menos en determinados aspectos el espectador del filme se encuentra atrapado en un dispositivo que reedita algunas circunstancias de la escena primigenia: el mismo sentimiento de exclusión frente a la imagen recortada por el cuadro, la misma impotencia motriz y la misma pulsión *voyeurística* que le garantiza una hipertrofia de la mirada (y de la audición).

El punto de escucha

Hasta este capítulo, cada vez que nos referimos a la enunciación dentro del cine abordamos ese proceso como una doble circunstancia simultánea: la de la mirada y la de la audición, pero sin entrar en detalles sobre la última. En el campo teórico existe una tendencia general a considerar el cine como si estuviera constituido por la imagen y el sonido, es decir, como un par sincronizado y complementario. Para Chion (1990: 3), por ejemplo, en sus dispositivos técnicos e imaginarios el cine no moviliza ni la audición ni la visión por separado ni sumadas, sino una *audiovisión*, entendida como una actitud perceptiva específica y única. Por su parte, Akchoté (1995: 100) piensa que el cine materializa (o promete materializar) la verdadera posibilidad de una *estereoscopia* (aunque sería mejor hablar de una *esteropercepción*), que supuestamente sería la perfecta combinación cognitiva de sonido e imagen. Y respecto a la enunciación, también parece obvio deducir que si hablamos de *punto de vista* en cuanto a la imagen, asimismo podemos y debemos hablar de *punto de escucha* en cuanto al sonido, ya que damos por sentado que, en el cine, imagen y sonidos se combinan y funcionan sincrónicamente. Antes ya me referí al hecho de que los sonidos cinematográficos parece que se perciben desde algún punto del espacio que, más o menos, coincide con el punto de vista de la cámara. Por lo tanto, parece obvio que el micrófono debería estar colocado lo más cerca posible de la cámara, para que los sonidos producidos por fuentes distantes (de la cámara) se puedan oír con menor intensidad que los producidos por

objetos próximos. Procediendo de ese modo podríamos obtener algo parecido a una *perspectiva sonora*, que sería solidaria y coherente con la perspectiva lineal de la imagen.

Sin embargo, cuando emprendemos el examen de las obras concretas que nos ha legado el cine, las cosas no siempre funcionan tan bien como en su idealización teórica. En verdad, la idea de «punto de escucha» es bastante problemática, porque presupone que la banda sonora del filme funcionará de la misma forma que la pista de imágenes, o sea, organizada en función de un punto originario en el espacio, aquel donde se supone que se encuentra el sujeto que ve. Pero como señaló Chion (1990: 80), si tenemos en cuenta la naturaleza omnidireccional del sonido (ya que se propaga en todas direcciones) y también la de la escucha (los oídos, situados en una posición opuesta entre sí, captan circularmente todos los sonidos que se producen a nuestro alrededor), no resulta fácil pensar en el sonido como algo derivado de un punto. Chion cita el ejemplo del violinista, que se encuentra ubicado en el centro de una sala circular, rodeado por un auditorio dispuesto a lo largo de las paredes. En esa situación, y al margen de su ubicación, cada oyente escuchará (salvo diferencias mínimas derivadas de las reverberaciones e imperfecciones acústicas del local, que sólo un oído entrenado técnicamente es capaz de percibir) el mismo sonido que sus compañeros de audiencia, mientras que obviamente la imagen del violinista que percibirá será diferente a las diversas que captarán los otros oyentes: unos lo verán de frente, otros de espaldas y algunos de perfil. Cuando estamos en un ambiente tridimensional real, el oído tiene menos orientación espacial que la visión, ya que mis ojos sólo pueden percibir lo que tienen frente a ellos, a diferencia de mis oídos, que captan sonidos que se originan más allá de mi campo visual y que vienen de arriba, de abajo, de atrás y de los lados. Se puede considerar que la mirada siempre está orientada a partir de un punto y se dirige a un determinado lugar del espacio, lo que nos permite afirmar que es lineal. En cambio, el proceso de ubicación de un punto de escucha y de un enfoque acústico de atención exige operaciones psicológicas muchísimo más complejas que un simple giro de la cabeza.

Además, es preciso observar que si un sonido se oye en una sala cinematográfica, muy difícilmente podrá ser localizado en un punto del espacio o percibir su posición con respecto al lugar donde se encuentra el espectador. Recordemos que en la mayor parte del

acervo cinematográfico acumulado a lo largo de más de cien años el sonido es *monofónico* y, por lo tanto, unidimensional e inadecuado para representar un espacio tridimensional. Ahora bien, en la banda sonora monofónica, el sonido no posee ni siquiera *lateralidad* (sugerencia de izquierda y derecha, tal como concibió la estereofonía), que proporcionaría otras referencias espaciales más complejas. Sólo después de la incorporación al cine de dos pistas sonoras estereofónicas, o más recientemente aún, con los actuales sistemas de sonido tipo Dolby o equivalente (en los que distintas pistas sonoras simultáneas permiten habilitar varios altavoces en puntos diferentes de la sala de proyección), fue posible sugerir la ubicación del sonido —o de los sonidos— en el espacio. Pero todo esto sólo es una parte del problema. Mientras que, por lo menos en el cine llamado «clásico», la imagen es concebida como algo homogéneo, como una materia plástica obtenida en un único registro de cámara, la pista sonora siempre aparece como un híbrido en el que se convocan, por lo menos, tres especies diferentes de fuentes —los diálogos, los ruidos y la música— y en el que la combinación final la realiza un trabajo de *mezcla*, en diferentes intensidades. Algunas de esas fuentes (principalmente los ruidos, pero también las voces de los personajes, siempre que no se trate de un comentario *over*) se pueden relacionar más fácilmente con lo que está sucediendo en las imágenes, y también se pueden calibrar, en términos de intensidad, para designar un posible punto de escucha; pero otras —como la música, con excepción de los casos en que la produce alguna fuente que aparece en la imagen— tal vez ya no pertenezcan al universo de la diégesis, y surjan como un comentario externo y abstracto que no puede, de ningún modo, marcar una experiencia de subjetivación.

Por lo tanto, la cuestión que queda por resolver es la siguiente: → ¿los diálogos, los ruidos y la música de un filme, por separado o integrados, poseen la capacidad de sugerir una posición auditiva, de representar determinada experiencia sensorial y psicológica y de ser considerados como *enunciados* por un sujeto? ¿Puede un sonido ser localizado en el espacio y designado como aquello que algo o alguien está oyendo? ¿Puede la percepción sonora del espectador ser considerada una experiencia de subjetivación, ya sea de un personaje o de una instancia oyente sin nombre? Y si la respuesta es afirmativa, ¿cómo se puede «filtrar» la percepción del espectador a través de la percepción de ese mediador auditivo?

Antes de internarnos en esa cuestión es preciso señalar que, en el grueso de la producción cinematográfica habitual, la designación de un sonido como *visto* por un personaje es algo que se produce más frecuentemente en el plano de la *imagen* que en el sonoro. Si una persona gira bruscamente la cabeza hacia la izquierda del cuadro exactamente en el momento en que se oye un ruido en la banda de sonido, se da por sobrentendido (aunque el sonido sea unidimensional) que el ruido viene de la izquierda del cuadro y que el personaje lo percibió. Por lo tanto el gesto, la reacción del personaje —mostrado en la pista de imagen— es lo que permite localizar el sonido, enmarcarlo en una perspectiva subjetiva y designarlo como algo experimentado por quien reaccionó ante él. Pero si, por el contrario, el personaje no reacciona ante un ruido, se supone que éste no es significativo para él, que sólo es «ambientación» y que no se puede considerar como centrado. Por supuesto, cuando decimos «personaje» estamos refiriéndonos a cualquier fuente de *agencia* de los recursos retóricos, e incluimos en ella a ese hiperpersonaje, invisible e inaudible, que es la instancia vidente y oyente, es decir, el «narrador» de la película. Y esto es así porque un ruido, aunque no sea percibido por los personajes visualizados en la pantalla, siempre es perceptible para ese gran *rhétoricien* que conduce la narración. Cuando en *Chikamatsu Monogatari* se oye el ruido producido por el movimiento de los juncos, adivinamos inmediatamente la presencia de un espía escondido entre la vegetación aunque los amantes, visibles en la pantalla, no se den cuenta del ruido ni de que hay del intruso. Esto es así porque, aunque ninguno de los personajes se gire bruscamente hacia la fuente del ruido con objeto de localizarlo y designarlo así como percibido, el modo en que el ruido es presentado al espectador (en un volumen más alto que los otros ruidos del paisaje y a veces también acompañado de la imagen en primer plano de los juncos moviéndose) hace que su presencia sea inequívoca y que el «narrador» exhiba su intención de marcarlo como significante.

↪ Sin embargo, ¿no será posible que la banda sonora traduzca un *parti pris* auditivo por sí solo, sin la invocación de la imagen? Lo es, pero en algunos casos especiales. Determinados ruidos de voces se dirigen específicamente a un punto en el espacio, donde se supone que está un destinatario bien identificado. El *susurro*, por ejemplo, da por sentado que quien habla se encuentra muy cerca del interlocutor y se dirige a un punto específico: el oído del confidente. Si en

la banda sonora se oye un susurro, en la mayoría de los casos se considera *subjetivo*, porque se da por sentado que sólo podríamos oírlo en el caso de que nuestro oído coincidiera en ese momento con el del personaje confidente, aun cuando la imagen lo desmienta y muestre a ese mismo personaje en un plano distante de la cámara. Y al revés, en el inicio de *Mister Arkadin*, cuando el moribundo susurra su última confidencia junto al oído de Milly, aunque la cámara está bastante cerca de los personajes, no oímos lo que Bracco dice porque, según la estrategia escogida por el sujeto enunciador, es importante que el espectador todavía no se entere de algunos detalles importantes de la intriga: un caso típico de *paralipsis*, según Jost (1987: 49). Las conversaciones telefónicas brindan ejemplos semejantes. Cada vez que un personaje aparece hablando por teléfono pueden suceder dos cosas: o escuchamos la voz del interlocutor, con todas las distorsiones producidas por el canal de comunicación, o no tenemos acceso a la voz que suena en el otro extremo de la línea. En este último caso, es evidente que no hay ninguna percepción auditiva. Pero en el primero podemos decir que la escena construye un punto de escucha —el oído del sujeto que habla por teléfono— aunque el punto de vista de la cámara sea otro. En este caso, el punto de vista es «objetivo», externo al personaje que habla, mientras que el punto de escucha es «subjetivo» y nos hace asumir el lugar del personaje. *La dama del lago* tal vez sea el único caso en que se dé una coincidencia entre el punto de vista y el punto de escucha de Marlowe, en las escenas en que éste habla por teléfono. En todos los otros ejemplos es inevitable que se produzca una disociación entre los dos puntos de percepción.

Otra manera de traducir un *parti pris* auditivo es hacer que la posición de la cámara se tome como referencia para crear un ambiente sonoro. En el cine se puede sugerir un punto de escucha (que coincida con la posición de la cámara) por medio de la combinación de dos recursos: el volumen del sonido (mayor intensidad significa mayor proximidad de la fuente sonora en relación con la posición del micrófono y de la cámara) y la relación entre sonidos directos y reverberados (la preponderancia de sonidos directos indica mayor proximidad, mientras que el predominio de aquellos reverberados indica mayor distancia). Así, controlando adecuadamente el volumen y el «aspecto» de cada sonido, se puede sugerir un determinado grado de proximidad o lejanía de cada fuente sonora en relación

con un punto (único) de escucha, lo que configura algo que se podría denominar como *perspectiva sonora*. En general, ese efecto se produce artificialmente en los trabajos de mezcla y de tratamiento de la onda sonora, o sea en la fase de posproducción del filme, y los casos en que el resultado deriva de que, en el momento de la toma, la ubicación del micrófono coincida con la de la cámara, son raros.

Sin embargo, si estudiamos los filmes bien producidos veremos que en la mayoría de los casos el punto de vista designado por la cámara y el punto de escucha marcado por el lugar en que se sitúa el micrófono no coinciden exactamente. En términos generales podríamos decir que los ruidos reconocen más la posición de la cámara y que los diálogos son captados más a menudo por un micrófono frontal, ubicado cerca del locutor. Y hasta cuando los personajes aparecen en plano general o están dentro de un automóvil que es filmado desde fuera, el diálogo que sostienen casi siempre se registra con un micrófono que está bastante cerca de quienes hablan, en una especie de «primer plano» acústico. Cuando el diálogo es extenso, la cámara puede asumir varios puntos de vista diferentes, encuadrando a los personajes a veces individualmente, en ocasiones en conjunto, en algunos momentos de cerca y en otros de lejos, es decir, de frente, de perfil o desde el interior o el exterior del ambiente donde tiene lugar la conversación. Pero durante toda la secuencia el diálogo se oye con una sola intensidad sonora, lo que indica que existe un micrófono que siempre está en el mismo lugar. A ese respecto Chion (1985: 52) nos llama la atención sobre ese paradójico efecto que el cine produce: lo que él llama «desprendimiento espacial». Este efecto se produce cuando se oye un diálogo bastante íntimo entre dos personajes, al mismo tiempo que se ve la imagen de una nave espacial que se desplaza en el espacio cósmico, donde supuestamente están los personajes que mantienen el diálogo. Lo que sucede es que, en general, el cine «enmarca» la voz de los personajes en un plano que inicia la secuencia e identifica a los que hablan. Luego, una vez especificado el contexto del diálogo, la cámara se puede desplazar a voluntad en el espacio, ya que la unidad de la secuencia estará garantizada por la uniformidad de la banda de sonido.

Esa disociación entre punto de vista y punto de escucha se suele justificar alegando que al final el cambio de ubicación del micrófono para acompañar todas las variaciones del punto de vista de la cámara desembocaría en una irritante falta de uniformidad, en un in-

soportable desequilibrio de la continuidad narrativa e incluso en una dificultad para seguir y comprender los diálogos. De hecho, llevando la contraria en cierta manera a lo que dijimos antes, el sonido tiene una direccionalidad que, a pesar de ser muy sutil, se torna perceptible cuando al oyente se le presenta una serie de fragmentos sonoros tomados con diferentes posicionamientos de micrófonos. Los sonidos agudos son más direccionales que los graves, lo que quiere decir que hay una ligera diferencia entre un sonido captado de frente y el mismo captado de perfil. Cuando alguien nos habla de perfil, oímos menos armónicos agudos en su voz que cuando nos habla de frente (Chion, 1990: 81). Los filmes y los vídeos grabados con sonido directo, a partir de un micrófono acoplado a la cámara de quien filma (como es habitual en los reportajes y en los documentales), registran esas diferencias cada vez que la cámara cambia de posición. Esas fluctuaciones dan a dichas filmaciones un colorido muy especial y en general el público las interpreta como un indicio de la autenticidad de los registros, a pesar de que ese efecto se puede simular en un estudio de grabación. Actualmente se produce una gran cantidad de películas de ficción que imitan procedimientos propios del reportaje televisivo. Pero en la producción cinematográfica más habitual esas fluctuaciones son consideradas como indeseables porque distraen la atención e incluso se dice que entorpecen la ilusión mimética que el cine aspira a producir. Por eso la ubicación del micrófono (al menos en los diálogos) suele ser independiente de la ubicación de la cámara: la voz se registra siempre de frente, a través de un micrófono de solapa escondido en la ropa del actor, por medio de las llamadas «jirafas de micrófono», que se desplazan junto con el actor e incluso en los trabajos de doblaje. Eso produce un resultado más uniforme y fácilmente asimilable a las reglas de continuidad del cine clásico. Además, no olvidemos que la uniformidad de la banda sonora (diálogos y música) constituye un recurso importante para ocultar los cortes y las elipses.

La ubicación de los micrófonos, siempre muy cercanos a la boca de los intérpretes, también se justifica por la búsqueda de cierta homogeneidad acústica y en razón de la inteligibilidad de los diálogos. Colocar el micrófono frente al que habla y siempre cerca de la fuente sonora permite registrar una mayor cantidad de los registros agudos de la voz, y eso permite distinguir mejor los sonidos (Chion, 1990: 81). En el cine se suele dar por sobrentendido que el especta-

dor debe comprender todo lo que dicen los personajes, aun cuando el contenido de sus intervenciones no aporte ninguna información importante para el desarrollo de la narración. Si el espectador no entiende una parte de un diálogo es posible que piense que se está perdiendo alguna información importante, o que deduzca que hay algún problema técnico con la película o con el equipo de sonido de la sala. Es muy raro que un cineasta utilice el diálogo como un ruido idéntico a cualquier otro propio del filme. Jacques Tati es uno de los escasos talentos cinematográficos capaz de jugar con las diferentes ubicaciones de los micrófonos, porque la inteligibilidad de los sonidos articulados no desempeña ningún papel en sus películas. Cuando en *Parade* se presenta al público a través del micrófono del circo, el filme nos permite oír su voz con todas las reverberaciones del ambiente, con objeto de representar el punto de escucha de un asistente situado en la platea. En otras ocasiones, cuando los artistas o espectadores conversan entre sí, la ubicación poco convencional de los micrófonos hace que los ruidos del ambiente se mezclen con sus voces, lo que no nos permite entender qué dicen. Por razones de este tipo, en general las películas de Tati no se exhiben subtituladas en países que no sean de lengua francesa. No se puede traducir lo que no se entiende, pero eso no significa que los filmes de Tati sean absoluta y totalmente ininteligibles; lo son, pero no en función de lo que dicen los diálogos.

Con excepción de las experiencias raras, como las de los filmes de Tati, la verdad es que hasta ahora la ubicación de los micrófonos e incluso su simulación por medio del tratamiento técnico de la onda sonora, ha sido poco trabajada en el cine. Chion (1990: 82) considera que éste no es un problema exclusivo del cine, sino de todos los sistemas de grabación sonora, que aún no han aprovechado las increíbles modulaciones que se pueden obtener en un registro sonoro sólo modificando el punto de escucha. Ni siquiera la música concreta avanzó mucho en esa dirección. Un filme como *La dama del lago*, por ejemplo, que pretende representar explícitamente una experiencia subjetiva, no trabaja (o lo hace muy mal) los diversos detalles sonoros que proceden de las diferentes posiciones que los personajes ocupan en la escena en relación con la ubicación de Marlowe. Incluso considerando que el oído es un órgano menos diferenciador que el ojo y que sólo un técnico especializado es capaz de «entender» un sonido para saber si está captado de frente o a

espaldas del que habla, lo cierto es que las diferentes ubicaciones del micrófono se pueden percibir como diferentes modulaciones de la materia sonora, y que eso puede desempeñar una función importante en la película (o en la música concreta, o en cualquier registro sonoro). Después de todo, no es necesario ser ingeniero de sonido para sospechar que la voz de un personaje que habla a espaldas de Marlowe debe sonar diferente de otra que esté ubicada frente a él.

Sea como fuere, la disociación entre el punto de vista y el punto de escucha puede brindar algunos resultados sorprendentes o desconcertantes. El cine de factura más conservadora suele transmitir, mediante una legislación estricta de los recursos retóricos, una relación naturalista entre lo que se oye y lo que se ve; o cuando menos, evita que cualquier disociación se pueda interpretar como una *anomalía*. Si dos personajes están conversando en un café, es normal oír, en un nivel más bajo que el diálogo, un ruido característico, constituido por voces dispersas, ruido de copas, pasos y música de gramolas eléctricas a título de «ambientación». Y si uno de los personajes se aleja hacia el fondo del cuadro, pueden suceder dos cosas: la cámara puede permanecer fija, observando al personaje que se aleja y, en tal caso, el ruido del ambiente se seguirá oyendo con la misma intensidad que antes, mientras que el ruido de los pasos del protagonista se oirá con una intensidad decreciente. Si una vez situado en el fondo del cuadro el personaje se gira hacia la cámara y dice algo, su voz se deberá oír, casi obligatoriamente, en un volumen más bajo y con mayor masa de reverberaciones. Supongamos ahora que, en vez de quedarse fija en su lugar, la cámara acompaña al personaje que se desplaza. En ese caso, el sonido de sus pasos se seguirá oyendo con la misma intensidad; si dice algo, su voz se oirá con una intensidad más alta y con poca reverberación (porque se supone que allí, muy cerca, hay una cámara y, con ella, el punto de escucha), pero los ruidos ambientales del café deberán disminuir hasta desaparecer.

Imaginemos ahora un procedimiento que implique una transgresión a esas reglas «naturales». Por ejemplo, cuando el personaje se aleja del café, nosotros oímos sus pasos con una intensidad estable, mientras que los ruidos del café van disminuyendo sincronizadamente. En ese caso, a pesar de que la pantalla nos brinda una imagen «objetiva» del protagonista que se desplaza, la pista sonora nos informa de su punto de escucha; es decir que existe una gran contradicción entre lo que se ve y lo que se oye. Jost (1987: 48) vislumbra

procedimientos de ese tipo en películas de Varda (*La pointe courte*), Robbe Grillet (*L'immortelle*), y también de Duras (*India Song*). Un caso de particular interés es la representación que hace el cine de la experiencia subjetiva de personajes ciegos o sordos. En esa situación, por las mismas circunstancias del protagonista, la disociación entre punto de vista y punto de escucha es inevitable. En *El vampiro de Düsseldorf*, por ejemplo, cuando el ciego que vende globos se tapa los oídos, el sonido del instrumento musical desaparece de la banda de sonido; y cuando percibe la proximidad del asesino, el silbido de éste se escucha en la banda sonora más débil o más fuerte, según sea la proximidad o el distanciamiento del asesino en relación con el personaje oyente (el ciego, no la cámara). Es evidente que para un ciego el órgano de escucha desempeña un papel fundamental; y no sin razón, Fritz Lang debió trabajar ese punto de escucha para poder mostrar que un ciego puede desvelar el enigma del crimen invocando únicamente el sistema de sonido (el suyo).

El caso más raro y estimulante está en ese extraño filme de Abel Gance denominado *Un grand amour de Beethoven*. En esa película se trata de traducir de forma cinematográfica la experiencia que tuvo Beethoven acerca de la sordera, pero sin eliminar la perspectiva de los otros personajes, cuya experiencia auditiva entra en franco conflicto con la del primero. Lo más raro de ese filme es que ni traduce íntegramente la sordera de Beethoven ni representa un punto de escucha externo, asimilable a la experiencia acústica de un oyente omnipresente. Así, por más que el ayudante de Beethoven haga sonar el piano inútilmente, sin que oigamos nada en la banda sonora (porque, como el compositor, también somos sordos en ese momento), oímos mientras tanto la voz de Beethoven que le pregunta: *Qu'est-ce que tu entends?* (¿Qué oyes?). Y en un momento posterior vemos, en un plano general con cámara fija, un pequeño grupo de músicos tocando sus instrumentos. De pronto Beethoven entra por uno de los lados del cuadro y se aproxima a los músicos. Mientras todavía está lejos, la música se oye plenamente, pero a medida que se aproxima (a los músicos, no a la cámara) los sonidos empiezan a desaparecer hasta que se crea un completo silencio. Sin embargo, basta con que Beethoven atraviese el lugar donde están los músicos para que los sonidos vuelvan a empezar, hasta que alcanzan el volumen inicial. Es posible que ésta sea la perspectiva acústica más exquisita que el cine haya construido, porque en ella el punto de escu-

cha no es fijo sino que transita de una situación a otra dentro del plano, aunque manteniéndose perfectamente inteligible. Pero unas secuencias más adelante, todos los sonidos que le fueran negados al espectador y que representaban lo que Beethoven no podía oír vuelven a la banda de sonido, pero ya sin la visualización simultánea de las correspondientes imágenes. El sentido de esa escena es evidente: Beethoven percibe que, aunque privado de la percepción auditiva, la enfermedad todavía no le ha logrado eliminar el oído interno, es decir, el que capta los sonidos de la imaginación. Y precisamente ese descubrimiento será el que le permita seguir componiendo.

El oído interno es el nuevo problema que debemos afrontar. Si en la pantalla veo un rostro en primer plano, la boca inmóvil como si hubiera enmudecido, pero en la banda sonora oigo una voz o cualquier otro sonido no justificado por la presencia de alguna fuente sonora y ni siquiera por el entorno, es inevitable que asocie ese rostro a dicha voz y que imagine una suerte de voz interior, audible no sólo para el personaje sino también para la instancia auditiva que orienta hacia lo que debe oír el espectador. De hecho, Beethoven no oye aquellos sonidos que yo, espectador, oigo perfectamente. El músico sólo los imagina. Pero el modo en que imagen y sonido se articulan me da a entender que esos sonidos absolutamente concretos (para mí, el espectador) son algo así como virtualidades presentes apenas en el ámbito de la imaginación de un personaje. En otras ocasiones, en cambio, las voces y los ruidos que se oyen en la banda de sonido pueden llegar al espectador ya «filtrados» por el personaje que interioriza la experiencia sonora. Véase el cómico ejemplo que da Jerry Lewis en *El profesor chiflado*: después de una noche de alcohol y drogas, el lamentable profesor Julius Kelp entra a clase con la percepción completamente alterada. El menor ruido producido por los alumnos (la tiza que rechina en la pizarra, el tubo de ensayo que gotea) se transforma en un huracán en la cabeza del profesor, pero también en el oído del espectador, que sufre, con él, todos los tormentos de una resaca fenomenal, a pesar de que los alumnos, presentes en el mismo ambiente no parecen molestos por esa perturbación, puesto que no oyen lo que Kelp y los espectadores estamos oyendo. En este caso se trata de una inequívoca experiencia de interiorización desde la perspectiva de un personaje, pero solamente en el plano sonoro, ya que Kelp, en el plano de la imagen, aparece siempre visualizado por la misma cámara omnipresente.

Más allá de la perspectiva sonora, producida por el modo de ubicar el micrófono en la escena (o por su simulación técnica), otra forma importante de delimitación sonora de la subjetividad en el cine es la representación de la experiencia interna de «filtrado» acústico realizado por el personaje e incluso por la instancia oyente. En ese sentido, el paralelismo que imaginara Chion (1985: 53) entre el funcionamiento del aparato auditivo y el de la mesa de mezclas es instructivo. Vivimos en un ambiente repleto de informaciones sonoras que, debido a la circularidad de la percepción auditiva, nos llegan de todas partes, pero al procesar las señales recibidas por los oídos, el cerebro selecciona aquellas que son importantes para el oyente. Incluso cuando estamos en un bar atestado de gente y ruidoso entendemos qué dicen nuestros compañeros de mesa porque el cerebro elige sus palabras entre el conjunto global de la masa sonora. Es el famoso «efecto *cocktail party*»: el aparato de la audición «aumenta» el nivel subjetivo de los sonidos que interesan al oyente y atenúa o incluso suprime los otros, en una operación semejante a la de mezcla de sonidos. El cine produce el mismo efecto aunque de forma artificial. Algunos sonidos, que no convienen a los intereses enunciativos de la instancia oyente, se pueden eliminar al aumentar la intensidad de un ruido de fondo. Por ejemplo, en la escena final de *La dolce vita*, Marcelo no oye lo que la chica le pide, porque el ruido del mar cubre su voz. Incluso es posible suprimir sumariamente esos sonidos, ya que los que interesan se pueden destacar dentro de la escala de las jerarquías significativas. A este proceso Chion lo llamó *máscara sonora* (*cache sonore*), término tomado del concepto baziniano del «plano como máscara» (lo que recorta un fragmento de imagen del resto del ambiente visual). En *Hiroshima, mon amour*, cuando la anónima protagonista empieza a relatar el episodio de su romance con el soldado alemán durante la guerra y el posterior proceso de enloquecimiento, al final olvida que está en un bar, en Hiroshima, con su amante japonés. La asaltan las imágenes de su adolescencia en Nevers, y los ruidos del bar se atenúan hasta desaparecer por completo. Llega un momento en que los únicos sonidos audibles son su voz y algunos ruidos bucólicos remotos de Nevers, despiertos en algún lugar de la memoria de la protagonista. De pronto, en el momento culminante de la alucinación, el amante japonés le propina un bofetón para que sea consciente de su delirio. Y en ese preciso momento, los ruidos del bar se vuelven a oír. En este caso la

máscara sonora nos negó los ruidos del bar, y así nuestra percepción quedó «filtrada» por la experiencia de la mujer; y en cierto sentido, caímos en una alucinación junto con ella. En *Kiri no Hata* se produce un ejemplo similar. En este caso una mujer, al saberse víctima de un chantaje, camina trastornada por las agitadas calles de Tokio, ajena a cuanto sucede a su alrededor, mientras que los únicos ruidos que se oyen en la banda sonora son sus apresurados pasos. Finalmente, al cruzar una bocacalle, un camión frena bruscamente a escasos centímetros de ella y el *shock* la devuelve a la realidad. En ese momento los ruidos de la ciudad se dejan oír con toda intensidad. Entonces nos damos cuenta de que esos ruidos también se nos habían negado y que, al compartir el dolor de la mujer, tampoco nos habíamos dado cuenta de su eliminación.

En realidad, esas formas de encuadre y enmascaramiento de determinados sonidos, con el propósito de sugerir alguna forma de actividad «mental» o «interior», dejan al descubierto algunos aspectos importantes del proceso enunciativo, que sólo el contexto puede esclarecer. Por ejemplo, ¿la voz que se oye en la banda sonora está siendo *emitida* o *percibida* por el personaje cuyo rostro vemos en la pantalla? Para decirlo de otro modo, ¿esa voz corresponde a un pensamiento interior del personaje o es un fragmento de su memoria y, por lo tanto, la voz de otro que resuena en su imaginación? Si bien en gran parte de los casos el contexto y el proceso de encuadre impresos por la sucesión de los planos garantizan una clara distinción entre una circunstancia y otra, en el cine también hay casos de una ambigüedad total, como el de aquella misteriosa voz que reaparece continuamente en la banda sonora de *El año pasado en Marienbad*. Hay momentos en que parecería que es la voz del deseo de la protagonista y en otros suena como un recuerdo de hechos pasados vividos (¿por quién?) en Marienbad. Y no se puede descartar que sea el comentario en *off* de un narrador externo a la diégesis. Jost (1987: 52) señaló otro problema relativo a la caracterización del oído interno. Si una «voz mental» es evocada en una escena en que participan dos o más personajes, ¿cómo se puede individualizar el *parti pris* auditivo y cómo evitar que esa voz interior la oigan todos los personajes presentes en la escena? Jost cita un ejemplo de *Lumière d'Été*. Cri-Cri revisa, junto con Patrice, viejos papeles de una época remota. De pronto Patrice toma un recorte de periódico donde se hace referencia a un trágico accidente sucedido en su pasado y

que él preferiría olvidar. Dese el comienzo de la secuencia ya oímos un extraño chillido de gaviotas y gritos de niños. Todo parece, de algún modo, remitirnos a la escena de la playa donde ocurrió el accidente. Cuando el fatídico recorte de diario cae en las manos de Patrice, en la banda sonora se oyen ladridos de perros. Entonces Patrice comenta: «*Elle est là, couchée dans le feuillage [...] puis les chiens autour [...] les chiens que hurlent [...] les chiens hurlaient [...] et moi avec le fusil [...]*». (Ella está echada entre el follaje [...] después los perros dando vueltas [...] los perros que aullan [...] los perros que aullaban [...] y yo con el fusil). Dado que ni los perros ni las gaviotas aparecen en escena, podemos deducir que los sonidos evocan un recuerdo del pasado. No olvidemos la vacilación en el tiempo verbal usado: aullan/aullaban. Así, todo parece indicar la confusión mental de Patrice. ¿Él recuerda la escena o la revive en forma de alucinación? Y con respecto a Cri-Cri, ¿ella también estaría participando en la misma alucinación? Después de todo, ella está presente en el mismo ambiente donde retornan los ruidos del pasado. Si bien el enmarque de la escena –encuadre en primer plano del rostro pensativo del hombre– parece sugerir que Patrice es el único que oye aquellos sonidos, la reacción de la mujer que intenta eximir de culpa al hombre indica que ella, por lo menos, adivina lo que sucede en la cabeza de su compañero. ¿Y qué decir de la vacilación en el discurso de la mujer: («*C'est un accident [...] Il était un accident [...]*») (Es un accidente [...] Fue un accidente [...]), que da la impresión de que se trata de la misma confusión mental que sufre Patrice?

Suele suceder que en producciones más modestas los realizadores se ven obligados a reducir drásticamente los recursos sonoros, dejando de representar todos los ruidos que no tienen una importancia directa dentro del contexto del filme, aunque las fuentes sonoras estén visibles en la pantalla (Jost, 1987: 47). Desde luego, ese procedimiento no configura un caso de máscara sonora, pero existen algunos autores –entre ellos Bresson, Bergman o Godard– que practican una concisión sistemática y deliberada de la banda de sonido, con el propósito de hacer perceptible el «silencio» como una experiencia existencial de los personajes. No sería extraño encarar ese procedimiento considerándolo como un tipo de enmascaramiento sonoro determinado porque, a diferencia de la mera economía de recursos, aquí se intenta dotar al silencio de una función significativa e invocararlo para traducir una subjetividad limítrofe.

La crisis de la enunciación

En el cine, la teoría general de la subjetividad, más conocida como «teoría de la enunciación cinematográfica», cuyas líneas generales hemos trazado en esta primera parte del libro, la elaboraron diversas corrientes críticas entre 1970 y 1980, principalmente en Francia y Gran Bretaña. En ese período, el proceso de recepción del filme y la manera en que la posición, la subjetividad y los afectos del espectador eran trabajados o «programados» en el cine despertaron gran interés entre los críticos, hasta el punto que esos temas llegaron a ser el mayor centro de atención tanto de la crítica estructuralista como de los análisis más «comprometidos» de las distintas perspectivas marxistas, feministas y multiculturalistas. En todos esos abordajes, tanto el aparato tecnológico del cine como la remodelación del imaginario forjada por sus productos fueron objeto de una investigación minuciosa e intensiva, con objeto de verificar cómo trabaja el cine para interpelar a su espectador en cuanto «sujeto», o cómo ese mismo cine condiciona a su público al impulsarlo para que se identifique a través de las posiciones de subjetividad construidas por los filmes.

Sin embargo, todas esas teorías de la enunciación que hervían en los años setenta y ochenta empezaron a envejecer de improviso. Citando una frase irónica de Hansen (1993: 197-210), tuvieron el mismo destino que la minifalda y los pantalones «Oxford» o «acampanados», es decir, se convirtieron en marcos históricos. Las causas son variadas, pero Hansen señala las principales. En primer lugar,