
Resumen: El texto profundiza sobre uno de los aspectos quizás históricamente más relegados del cine, tanto en las construcciones teóricas como en las búsquedas investigativas en las prácticas de producción: el sonido. A partir de visitar autores como Chion, Bürch o Schaeffer, entre otros, se analizan y reformulan las categorías y funciones de lo sonoro, de la constitución de una hipotética banda sonora y de la condición ambivalente entre lo abstracto y lo referencial por la que circula la música dentro de un sistema narrativo como el cine.

Palabras clave: acusmática - banda sonora - cine - música - sonido - sonomontaje.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 200-201]

^(*) Músico (percusionista y compositor) por el Conservatorio Manuel de Falla. Director del Área Transdepartamental de Artes Multimediales del Instituto Universitario Nacional del Arte (IUNA). Profesor Titular de Elaboración de Bandas Sonoras de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. Profesor Titular de Composición de la Universidad Nacional de Quilmes.

Cuando nos referimos a las artes óptico-cinéticas solemos privilegiar al cine, tal vez porque su industrialización hace pensar en grandes desarrollos y en grandes conquistas, lo que supone un gran avance en el campo de las ideas. No siempre es así. La producción industrial no acepta más que aquello que puede ser asimilado y entendido masivamente. No es que queramos negar las conquistas, pero éstas siempre han sido originadas en las producciones de autor y no siempre se ha dado un “deslizamiento” de un tipo de producto a otro.

A este producto, como a cualquier otro fenómeno cultural, podemos considerarlo como un hecho de comunicación, y cuando se privilegia la comunicación se lo hace en detrimento de la información. Dicho de otro modo, a mayor comunicación, menor información, mayor redundancia, mayor pobreza. Es fácil ver la puja, la constante tensión entre pensamiento banal y pensamiento original, entre estereotipos y verdaderas obras de arte. Es necesario establecer, en última instancia, qué es lo que se quiere comunicar y a qué tipo de información vamos a hacer referencia.

Michel Chion, en su libro *La Audiovisión*, nos plantea, entre otras cosas, dos problemas: a) el contrato audiovisual, b) la ausencia de unidad de sentido de la banda sonora. Es este segundo tema el que intentaré abordar en este artículo.

El texto

El texto no sólo es soporte de un significado, también es una estructura sintáctica, una formalización en el tiempo, un hecho rítmico. Tiene, con su sentido, los elementos inflexivos y expresivos de la música. No sólo es portador de una idea, de un pensamiento, de una significación; es, además, portador de relaciones afectivas, plásticas y sonoras. El texto debe ser dicho y debe ser oído. Pensemos de cuántas maneras diferentes puede decirse un mismo significado. Alguna de estas maneras nos permitirán valorizar más otros aspectos: el plástico, el sonoro, el rítmico, el expresivo, etc. El texto debe “sonar”, tiene que ser concebido como una “música”; sólo así podrá producir motivaciones, asociaciones, sensaciones, imágenes de gran riqueza expresiva; sólo así podremos transformarlo en un objeto de seducción.

Como conclusión digamos que el texto –que es una de las cadenas lingüísticas que conforman la banda sonora– sólo tendrá posibilidad de ser articulado con el resto del material sonoro cuando se valoricen aquellas cualidades que están más allá de su significado. Sólo entonces lo podremos pensar como secuencia sonora, como una cadena articulada de sonidos.

La música

Es otra de las cadenas lingüísticas que forman parte de la banda sonora. La música es un arte autónomo y como tal es portador de sus propias significaciones. Sus cualidades son capaces de provocar proyecciones sentimentales que dependen, eventualmente, de la cultura del oyente. La música presenta un doble aspecto: uno estético-formal, otro simbólico-inconsciente. Es este último el que provoca que las estructuras simbólicas inarticuladas de la mente profunda emerjan a la conciencia y se transformen en *gestalt* articuladas, haciendo que la obra artística pierda su verdadero sentido para transformarse, muchas veces, sólo en un estilo u ornamento.

Digamos, entonces, que toda música conocida, o relativamente nueva, que presente analogías estructurales con otras conocidas, al valerse de la misma huella mnémica provocará las mismas asociaciones o imágenes mentales, por lo que será difícil integrarla orgánicamente a la factura de conjunto que una obra audiovisual requiere. Una música temática equivale a una determinada imagen figurativa de la cual es imposible desprenderse; de allí la necesidad de que la música sea esencialmente nueva para que se integre sin producir los estereotipos. No obstante, todavía no habremos resuelto aquellos problemas inherentes a la unidad de la banda sonora y que vincularán a la música con el resto del material sonoro.

Tarkovski, hablando de la utilización de la música en su filme “*El Espejo*” dice:

En cambio, la música instrumental es un arte tan independiente, que resulta mucho más difícil de integrar en una película, convirtiéndola en un elemento orgánico de ésta. Su uso siempre es un compromiso; siempre es ilustrativa. Además, la música electrónica se puede perder en el mundo sonoro de una película, esconderse detrás de otros sonidos, parecer algo indeterminado; puede parecer la voz de la naturaleza, la articulación de ciertos sentimientos, puede asemejarse también al respirar de una persona. Lo que quiero destacar es la

indeterminación. El tono sonoro debe mantenerse en una indecisión, cuando lo que se oye puede ser música o una voz o sólo el viento (1991).

La cita va mucho más lejos que mi enunciado anterior. No sólo no podemos pensar en la música temática, sino tampoco en aquellas músicas que usan en su construcción sonidos o giros instrumentales característicos, si lo que queremos es integrarla con el resto del material sonoro de la banda.

También a Noël Burch le preocupa este problema:

Allí donde la música tonal, con sus formas preestablecidas, sus fuertes polarizaciones armónicas y su gama de timbres relativamente homogénea no podía ofrecer sino una continuidad autónoma, 'al margen' de la imagen, pegada a los diálogos y a los ruidos, o bien un sincronismo del género dibujo animado, la música serial ofrece la factura más abierta posible: en sus intersticios, todos los restantes elementos sonoros pueden venir a ubicarse con una perfecta naturalidad, y pueden completar idealmente las estructuras 'irracionales' de la imagen bruta así como las estructuras más racionales, de la planificación (1985).

Burch intuye el problema y su posible solución: una necesaria flexibilización de la música y su posible acercamiento a los otros lenguajes acústicos.

Si consideramos ahora al texto como un lenguaje sonoro, y la música la desplazamos del nivel de significación autónoma a otro nivel donde prevalezca el tratamiento del sonido, en lugar del tratamiento temático, podremos lograr un acercamiento entre ambas cadenas lingüísticas. La falta de correspondencia estructural entre la cadena acústica verbal y la musical es uno de los factores que hacen que la banda aparezca fragmentada, discontinua.

Según Henri Pousseur cada sonido nos cuenta toda una pequeña historia (1984). Me gustaría agregar que son varias las historias que un sonido cuenta; pero en caso de ser una, no necesariamente es la misma para cada oyente. Pierre Schaeffer, ha desarrollado una visión muy particular sobre aquellos aspectos del sonido que interesan a nuestros fines en su *Tratado de los Objetos Musicales*, y si algo faltara en él, Michel Chion, en su excelente trabajo *La Audiovisión* se extiende profusamente no sólo sobre sus posibilidades sino también sobre su relación con la imagen. No obstante el problema de la banda sonora ha sido aún poco estudiado.

La sonorización

Consiste en dar cuenta auditivamente de aquello que se ve en la imagen. Podemos decir que su lógica constructiva dependerá de la lógica de las acciones de las cuales el sonido forma parte. Este remitir a una experiencia cotidiana, este poder de evocación que ciertos sonidos tienen, de algún modo los vuelve "inaudibles". Pero sabemos que los sonidos no están en la banda, que hay que ponerlos luego, que ningún sonido de la banda es "real", que en todo caso serán verosímiles, creíbles. Sería posible, entonces, dar al sonido otras cualidades, valorizar otros aspectos con el fin de otorgar a los sonidos otros valores: informativos, expresivos, formales, etc.

No es mi intención negar la cualidad evocativa del sonido, la cualidad causal, como la llama Chion, dado que es la que nos permite “narrar” con el sonido en ausencia de la imagen, la que nos permite dar cuenta del “fuera de campo” ¿Por qué no contar simultáneamente lo que está pasando a la derecha o a la izquierda de la imagen, lo que pasa a su alrededor? ¿Por qué usar sólo una evocación por vez? ¿Por qué limitarnos al uso “realista” o “naturalista”?

Schaeffer, en su tratado, nos dice que el sonido tiene una doble reducción: “funciona” como índice (evoca) y a la vez manifiesta sus cualidades acústicas. Vincula estos dos niveles de información a dos formas de escucha diferentes: el escuchar ordinario y el escuchar reducido respectivamente. Veamos qué dice Chion al respecto:

...la escucha reducida tiene la inmensa ventaja de ampliar la escucha y de afinar el oído del realizador, del investigador y del técnico, que conocerán así el material de que se sirven y lo dominarán mejor. En efecto, el valor afectivo, emocional, físico y estético de un sonido está ligado no sólo a la explicación causal que le superponemos, sino también a sus cualidades propias de timbre y de textura, a su vibración (1993: 38).

Comencemos por decir que un sonido presenta siempre ambas cualidades aunque prevalezca un aspecto sobre el otro, en general el evocativo. Esta situación es la que genera cierta ambigüedad (aspecto ya de por sí interesante). También debemos considerar el concepto de acusmática, concepto desarrollado por Schaeffer y que Chion cita como aquella condición

“...en la que se oye el sonido sin ver su causa...” y que “...puede modificar nuestra escucha y atraer nuestra atención hacia caracteres sonoros que la visión simultánea de las causas nos enmascara, al reforzar la percepción de ciertos elementos del sonido y ocultar otros. La acusmática permite revelar realmente el sonido en todas sus dimensiones” (1993: 39).

Como vemos, la acusmática consiste en el “ocultamiento” de la causa o fuente, pero la no identificación de la fuente sólo es posible si en el oyente no ha existido antes una experiencia sensible que le permita vincular el sonido con su causa. Existen en este punto dos problemas: el deslizamiento que se puede producir entre la percepción de una cualidad evocativa y su *extrañamiento*; que el oyente atraviese el referente para “escuchar” sus cualidades acústicas. Este aspecto (el de la cualidad acústica) se vuelve importante, no para una escucha ordinaria (la que hará un espectador), sino más bien para una escucha especializada (reducida); o, dicho de otro modo, para el diseñador.

Resumiendo, podemos decir que un sonido siempre es portador de estos dos niveles de significación; que uno sirve para evocar y el otro para estructurar, para dar unidad de sentido a la secuencia sonora, para establecer vínculos funcionales con los otros materiales acústicos de la banda.

Los efectos especiales de sonido

Cabe entonces preguntar: ¿para qué sirve un sonido que no se evoca más que a sí mismo? Evidentemente, para todas las demás cosas en las cuales no esté involucrada la evocación, y que son tanto o más necesarias en una banda sonora. Llamo también a éstos, efectos especiales de sonido aunque, en general, se suele llamar así a los sonidos u efectos sonoros cuya causa no conocemos y que sirven, por ejemplo, para “representar” sonoramente a un animal prehistórico, a un marciano, a un personaje de dibujo animado, etc. Sin embargo, en el momento en que este tipo de sonido aparezca, lo hará en simultaneidad con una imagen, y entonces el oyente experimentará una relación causa-efecto (imaginaria) que anulará inmediatamente la posibilidad de valorar el sonido por sí mismo (valor acusmático). Por lo tanto, más allá de problemas semánticos ¿por qué no pensar que un efecto especial de sonido también es un sonido que, sin tener referente, participa de una secuencia sonora narrativa? De esta manera, su inclusión sería importantísima por sus cualidades expresivas, pues un sonido de estas características produce un “extrañamiento”, condición ésta capaz de producir un efecto psicológico “perturbador” y por sus cualidades acústicas que serían de gran ayuda para la organización interna de la banda.

El sonomontaje

Las relaciones que se establecen entre dos o más sonidos por medio de sus cualidades materiales (con independencia de la cadena lingüística a la cual pertenecen, tal como han sido caracterizadas por Schaeffer en su tipología) están “detrás” de las cualidades que se manifiestan en primera instancia frente a una escucha ordinaria-causal y son las que permiten establecer relaciones de semejanza, de diferencia o de analogía entre los sonidos de las diferentes cadenas. El criterio de organización consistirá en articular factores de separación-enlace entre dos sonidos o estructuras que son los que permitirán dar fluidez, unidad de sentido, organicidad, al discurso sonoro.

Relación entre imagen y sonido

Cuando se habla de la relación entre el sonido y la imagen, generalmente no se hace referencia a la imagen sino a la narración verbal. Muchas veces, en la narración, la posible significación musical está directamente vinculada a lo que se dice en el texto, y no siempre a lo que la imagen dice como tal: la composición del cuadro, el tipo de toma, el movimiento de cámaras, el tratamiento del color, etc. Podrá establecerse una relación de otro orden como consecuencia de una mejor estructuración de la banda sonora.

La banda visual nos parece homogénea cuando se usa el mismo código visual. Sin embargo la utilización de “trucas”, la sobreimpresión, los fundidos, el viraje de color, el contraste entre el color y el blanco y negro, el uso de negativos; la inclusión de carteles, de secuencias de animación, de material de archivo; la inclusión de un plano dentro de otro, etc., transforman la narración visual en una narración tanto o más heterogénea que la sonora. Este también es otro factor que ayuda a establecer un mejor contrato audiovisual.

En consecuencia ¿debemos seguir considerándolas realmente dos bandas? ¿No sería el momento de dar al sonido el espacio necesario para poner en evidencia su poder narrativo, expresivo y estructural en los lenguajes audiovisuales?

Creo que el video experimental, los multimedios, la producción artística, puede ser el lugar donde el sonido encuentre sus mejores posibilidades. Sea como fuere, el sonido todavía no ha dicho todo lo que tiene que decir, todavía sigue esperando su oportunidad.

Los sonidos acusmáticos: de lo oculto al extrañamiento

Los discípulos de Pitágoras se dividían en dos categorías: los matemáticos, que podían debatir con el maestro y los acusmáticos, que lo escuchaban detrás de una cortina y no podían verlo ni hablarle. De allí que Pierre Schaeffer recurriera al término *acusmático* para referirse a los sonidos y obras creados sólo con medios electrónicos ya que con éstos las fuentes que los originan permanecen ocultas. En el cine se usa este término para referirse a sonidos que no remiten a causas o acciones conocidas (que carecen de un valor índice) y que no pertenecen al nivel de las estructuras musicales.

Poco se ha teorizado sobre los sonidos acusmáticos que se usan en el cine, y quienes lo han hecho, Chion y Beltrán Moner, han abordado el tema desde lugares distintos y, desde nuestro punto de vista, discutibles.

Para Chion, un sonido acusmático es aquél del que no se ve la fuente y más bien parece referirse a los sonidos que, registrados por cualquier sistema analógico o digital, se reproducen para su escucha, concepto que también vale para la música grabada.

En Beltrán Moner la alusión es menos significativa. Llama ruido descriptivo a aquel que “... podemos inventar para producir sonidos irreales, fantásticos o sobrenaturales. Las voces o gruñidos de seres extraterrestres, máquinas o artilugios desconocidos, animales prehistóricos, fantasmas, etc.” (1991:32). Señala que pueden ser creados por medios electrónicos (sintetizadores con efectos de *phasing*, distorsión, eco, secuenciadores, generadores de ruido, *vocoder*) o por medios mecánicos. También nos dice que pueden producirse sintéticamente o ser sonidos acústicos sometidos a diferentes modulaciones. Pero el autor parece contradecirse más adelante cuando alude al sonido subjetivo pues dice:

Modificando sustancialmente el volumen característico de un sonido podremos conseguir otra forma de ambiente subjetivo. El filtrado, la distorsión, la reverberación, la realimentación, el cambio de velocidad en la reproducción, el sonido invertido y otros métodos de tratamiento sonoro, pueden modificar el ruido original de tal manera que podremos conseguir inusitados e interesantes sonidos para uso de ambientes subjetivos (1991: 41-43).

Y más adelante: “La introducción de un sonido desconocido intriga y será capaz de llamar la atención cuando intencionalmente se repita en sucesivas ocasiones” (1991:77).

Más allá de las particularidades, de la lectura se infiere que ambos autores aluden al sonido acusmático para referirse a los sonidos grabados, pero lo cierto es que tanto en el cine como en cualquier otro medio audiovisual todos los sonidos están grabados. Por otro lado, estas obras

son virtuales (ya que no son reales ni pertenecen al mundo de las ideas) y los sonidos que formen parte de ellas también serán virtuales aunque se refieran a causas reales. Sería lógico, entonces, marcar una diferencia entre los sonidos que supuestamente emiten los personajes, los instrumentos musicales, los artefactos, los producidos por un fono reproductor que forman parte del cuadro y que reconocemos y los sonidos que se escuchan y cuyas fuentes no se ven, llamados sonidos *off* o sonidos *fuera de campo*, que también narran. Dentro de este grupo de sonidos (que podrían compartir por síncreisis el campo, pero que no corresponden a las causas que se ven en imagen) existe otra clase de sonidos cuyas fuentes no son visibles ni identificables por no tener existencia acústica real o por no existir una experiencia previa del que escucha que le permita establecer una relación causa-efecto.

Pensemos que el cine fue sonoro cuando se pudo grabar el sonido en el mismo soporte que la imagen (necesidad de sincronismo) y que este proceso ha experimentado varias transformaciones como consecuencia del desarrollo técnico de los sistemas de grabación y reproducción. Dichos adelantos, que también permiten la producción y modulación de los sonidos, son usados por los diseñadores con el fin de desarrollar creativamente su tarea, generando un ciclo de realimentación constante: necesidad-búsqueda, hallazgo-aplicación. Es así como en algunas películas de los últimos 30 años o en otros productos audiovisuales de concepción más poética que narrativa es fácil comprobar que cada vez se usan más los sonidos acusmáticos, cuya ventaja reside en su falta de denotación o al menos, en la no referencialidad por parte de la mayoría de los oyentes. Esta carencia se transforma en una ventaja a la hora de diseñar, ya que por su reducción, esencialmente connotativa, se hace posible desarrollar un nivel poético mediante asociaciones metafóricas capaces de desencadenar imágenes nuevas y originales.

Si se hace un análisis de diferentes secuencias filmicas es posible observar por lo menos tres maneras diferentes de uso de los sonidos acusmáticos:

Los que no corresponden a la causa observable en la imagen y que, por el fenómeno de síncreisis, son asimilados por el efecto sonoro de la causa que se visualiza (Bergman, Jeunet-Caro, Carax, Poliak, Tarkovski, etc.)

Los que no responden a las causas visibles, pero tampoco pertenecen al fuera de campo en el sentido de dar cuenta de otros acontecimientos fuera del encuadre visual.

Los que no tienen un “valor” índice, no pertenecen al campo, pero producen una reacción (o son consecuencia de ella) en los personajes o seres animados que están en el campo.

También se observa un uso diferente de estos sonidos según el género: narrativo, documental, dibujo animado, experimental, video-arte, etc., e incluso usos diferentes dentro del mismo género. Se les da un mayor uso y creatividad, en la medida en que se les ha otorgado mayor importancia y se usan para mediar entre el sonido referencial y el sonido musical. Es menor un uso estructural ya que son pocos los casos donde son observables factores constructivos implícitos en la banda sonora.

Como no tienen ningún valor como indicio ni correspondencia con ninguna causa visual, la inclusión de estos sonidos en la secuencia sonora nos obliga a preguntarnos en qué medida constituyen una clase particular de sonidos y cuál es el sentido de su inclusión.

Ya dijimos que Pierre Schaeffer los llamó sonidos acusmáticos (1988) categorizándolos, de esta manera, como una clase particular de sonidos pero, como ya hemos dicho en un trabajo dedicado a la banda sonora (2002:29), para nosotros estos sonidos no son aquéllos cuya fuente no se ve, sino aquéllos en los que ésta no se puede identificar. En el cine no son sólo aquellos sonidos

cuya fuente está fuera de campo, sino los que no tienen índice, los que carecen de referencialidad, aquellos cuya causa se desconoce; de lo contrario, todos los sonidos grabados serían acústicos puesto que la fuente nunca está presente, con lo cual el concepto carecería de sentido. Podríamos decir, en principio, que este tipo de sonidos se usa con sentido expresivo. En los lenguajes audiovisuales una estructura sonora sería pobre si se limitara a incluir los sonidos cuyas causas están implícitas en la imagen. Otro uso -y éste tal vez sea el más interesante- es el que se hace con un sentido constructivo y formal ya que por su particular condición pueden mediar entre los sonidos índice y los sonidos musicales asumiendo un rol estructural en superposición o en sucesión.

Se los incluye para lograr un cierto espesor *semántico*, para funcionar como factores de enlace, de *extrañamiento*, de sustitución o también para establecer un criterio de analogía.

A partir de la observación hemos podido establecer la siguiente clasificación de los sonidos acústicos:

- Sonidos acústicos procesados o sonidos electrónicos que reemplazan a los sonidos correspondientes a determinadas causas “en cuadro” y que, por el fenómeno de síncreisis, se asocian a dichas causas (analogía).
- Sonidos procesados que desnaturalizan la fuente original y por lo tanto su reconocimiento.
- Sonidos fuera de campo, de fuente no reconocible (*extrañamiento*).
- Sonidos que no pertenecen al campo y que se asocian con él a través de un indicio visual pudiendo estar relacionados con la interioridad de un personaje (dolor, estado anímico, reacción, etc.)
- Sonidos que se asocian a objetos, artefactos o seres no existentes y que -una vez establecida la asociación- pueden anticipar su aparición o dar cuenta de ellos.
- Sonidos que se integran a otro u otros sonidos, magnificando el carácter expresivo sin afectar sustancialmente lo narrativo.
- Sonidos “musicales” (instrumentales o electrónicos) que no se constituyen en fragmentos musicales, que median entre los “sonidos ambiente” y la música y que pueden oficiar de señales, de puntuación o de enlace.
- Sonidos que plantean espacios irreales o desconocidos.
- Sonidos que dan idea de movimiento, desplazamiento, velocidad, etc., fuera de la temporalidad física conocida del mundo real.

En ciertos casos también se ha constatado:

Además del uso expresivo y estructural, un uso narrativo.

Una mayor presencia de estos sonidos en filmes de ciencia ficción y en menor grado en filmes de acción. Del mismo modo se ha constatado un mayor uso en filmes más actuales (seguramente debido al avance tecnológico).

Una mayor presencia de estos sonidos en el cine de autor, seguramente como consecuencia de una mayor especialización, es decir, de una mayor participación del diseñador del sonido en la concepción del diseño.

Lo expuesto nos permite enunciar que la inclusión de estos sonidos no es sólo para cumplir una función expresiva o constructiva-formal, sino también una función narrativa, en particular cuando se hacen cargo de situaciones, espacios, objetos y “personajes” (actantes) que no

pertenecen a la realidad. También podemos agregar factores constructivos: espesor semántico, factor de enlace, anticipación; factores expresivos: sustitución, analogía, énfasis, ambivalencia; factores narrativos: asociación, extrañamiento, espacio tiempo irreal, interioridad, caracterización no realista.

Para sintetizar, podríamos decir que cuando el sonido no tiene referencia a causas o acciones conocidas (carece de un valor índice) y no pertenece al nivel de las estructuras musicales, su inclusión en una banda sonora puede responder a criterios expresivos, a criterios constructivos formales y/o a criterios narrativos particulares.

Ya dijimos que los sonidos que constituyen una banda sonora no siempre son reales en el sentido de su correspondencia con las fuentes a las cuales se asocian. Es sabido que en el proceso de posproducción se elaboran sonidos con diferentes medios, que al asociarse a la imagen dan la idea de verosimilitud (contrato audiovisual). Sin embargo, con la posibilidad de elaboración que hoy día tiene un sonido (tanto con técnicas analógicas como digitales) el cine ha logrado en lo referente a las bandas sonoras, un gran enriquecimiento. Esto ha permitido crear nuevas dimensiones en el aspecto narrativo y expresivo y en el aspecto constructivo.

Este desarrollo se verifica en los filmes de ficción cuando se reemplaza el efecto acústico de una determinada causa para dar una mayor sensación de “realidad” o en los filmes de ciencia ficción, cuando lo que se pretende es un alejamiento de dicha realidad tendiente a crear nuevos espacios de representación: irreales, imaginarios; mundos alternativos que requieren ser poblados de un universo sonoro que evite toda asociación con la realidad. En este sentido, los nuevos modos de producción van imponiendo su particular naturaleza, creando estéticas nuevas más acordes con determinados géneros filmicos. A géneros tales como el fantástico y el de ciencia ficción este tipo de sonidos le aporta nuevas imágenes. Lo mismo sucede con otros géneros audiovisuales: filmes experimentales, videoarte, producciones multimediales, en los que el empleo de los sonidos acusmáticos permite un mayor desplazamiento de lo denotativo a lo connotativo.

Tal vez sea oportuno señalar que un sonido está siempre sujeto a una doble reducción: por un lado al nivel de indicio, causa o fuente; por otro, a su aspecto acústico, que corresponden a una escucha ordinaria y a una escucha reducida respectivamente. Este último tipo de escucha es esencialmente profesional ya que da cuenta del nivel constructivo formal.

Umberto Eco, en sus *Seis paseos por los bosques narrativos* (Eco, 1996) plantea con absoluta claridad el doble nivel de articulación de la narración literaria y remite cada nivel a un diferente tipo de lector: el lector semántico y el lector estético. Es fácil observar que en los lenguajes audiovisuales (al menos en los géneros de ficción), el nivel de la fábula recae esencialmente en el lenguaje verbal, en aquello que se cuenta (nivel del significado) mientras que el “cómo se cuenta” está vinculado a la sintaxis del discurso cinematográfico. Sin embargo, este otro nivel no siempre es cuidado en el guión literario. Con respecto al texto cabe observar que se puede decir lo mismo de diferentes maneras.¹

Christian Metz (1969), cuando establece los fundamentos de la semiología del cine, nada dice del texto, de lo que se cuenta, y si bien cuando se “narra” con sonidos la lógica (orden) responde a la lógica de las acciones de las cuales el sonido forma parte, no sucede así con la música, porque en ella el significante y significado se homologan, es decir, el significado es el significante. Lo mismo cabe decir con respecto a los sonidos acusmáticos

Creemos que los lenguajes audiovisuales también se sustentan a partir de estos dos niveles ya

que puede haber un producto audiovisual sin texto verbal pero no sin imágenes.

Los lenguajes audiovisuales son polisémicos ya que se narra con diferentes lenguajes, y muchos de ellos carecen de significado (por lo menos con en el sentido que le damos al significado en el lenguaje verbal). Con los lenguajes que integran la cadena audiovisual también podemos crear sentido, y es en este nivel, en el del significante (inclusive en el del texto) donde debe ponerse el énfasis, puesto que es aquí donde deben articularse las unidades mínimas de sentido de las diferentes cadenas lingüísticas que constituyen el lenguaje audiovisual. Más allá de la fabulación existe un universo sintáctico formal, un *continuum* sintagmático donde se articula de manera sistemática cada factor que interviene, sea del orden que sea.²

Es aquí donde, más allá del nivel metafórico, este tipo particular de sonido adquiere cada día mayor importancia dada su originalidad y su no correspondencia con causas reales (podemos considerar al lenguaje audiovisual una metáfora virtual de acción, más allá de la “proyección sentimental” que pueda producir). Como hemos dicho, estos sonidos se obtienen por síntesis electrónica o por procesamiento de sonidos acústicos desvirtuando su referencia a la fuente original hasta hacerla irreconocible.

Veamos ahora más en detalle lo observado:

Existen sonidos acústicos procesados o sonidos electrónicos que reemplazan a los sonidos correspondientes a determinadas causas “en cuadro” y que, por el fenómeno de síncreis, se asocian a dichas causas (analogía). Como ya hemos dicho anteriormente, los sonidos que integran una banda audiovisual casi nunca corresponden a la causa que vemos en la imagen (postproducción). Sí deben ser verosímiles, creíbles, pero nada impide “forzar” cada sonido hasta un grado de transformación tal, que si los escucháramos aislados de la imagen nos resultara muy dificultoso asociarlos a la misma (causa). Este distanciamiento debe producir forzosamente una nueva significación; se trata de valorizar una acción potenciándola a través de las cualidades del sonido.

Existen sonidos procesados de modo que se llega a dudar sobre las fuentes que los originan al punto de poder pensar que provienen de otras. La diferencia con el tipo anterior reside es que en este caso al espectador se le crea una incertidumbre porque no puede vincular el sonido con la fuente presente en la imagen ya sea porque no está en sincro, porque no coincide con la acción o porque el efecto acústico no coincide con la causa que se muestra. Podríamos considerar a esta última relación un caso extremo, donde la imagen nos muestra una fuente, pero el sonido que se escucha como consecuencia pertenece a otra (analogía formal o tímbrica), con un grado de alejamiento que hace dudar del origen o más bien nos remite a más de uno posible, creando un fuerte grado de ambigüedad por demás interesante.

El grupo de sonidos que sigue es el perteneciente al fuera de campo de fuente no reconocible (extrañamiento). Es a nuestro entender el grupo de los sonidos esencialmente acusmáticos, en la medida en que no es posible asociarlos con una fuente conocida y que no tienen vinculación con ningún indicio visual, sea éste referido a una fuente sonora, a un gesto, acción, etc. Por lo tanto, debemos considerarlos como fuera de campo sin referencia a fuente conocida y que producen un extrañamiento. El uso de estos sonidos es más habitual en las producciones audiovisuales experimentales, también se los encuentra, aunque en menor medida en otros filmes,

especialmente en los de ciencia ficción. Cuando los diseñadores vayan tomando conciencia del potencial que estos sonidos tienen como productores de nuevos sentidos se podrán establecer patrones más precisos.

Otro grupo de sonidos es el que reúne a aquellos que no perteneciendo al campo se asocian a él a través de un indicio visual que parece responder a la interioridad de un personaje (dolor, estado anímico, reacción, etc.). Se diferencia del anterior no por su naturaleza acústica o perceptiva, sino por la función que se le asigna en la narración audiovisual, dado que con ellos se pretende dar cuenta de las posibles sensaciones interiores de los personajes, vinculadas al placer-displacer, las emociones, etc., y que suelen corresponder con la expresiones faciales de los actores o, en todo caso, dan cuenta de lo que se oculta detrás de una expresión neutra o contradictoria.

Del mismo modo podremos considerar al grupo de sonidos que se asocian a objetos, artefactos o seres no existentes. En principio, no es posible establecer la fuente productora de estos sonidos, pero una vez producida la asociación audiovisual (síncresis), pasan a ser sonidos índice y su aparición en el fuera de campo anticipa o da cuenta de la cercanía, de la presencia del objeto o ser que representa. Dado que están asociados a fenómenos no reales, trátase de animales prehistóricos, extraterrestres, seres o naves espaciales, artefactos, etc., la eficacia de estos sonidos radica en que es el estímulo acústico el que anticipa la aparición en imagen de sus supuestas fuentes. La aparición en sincronía de ambos aspectos crea, virtualmente, la idea de verosimilitud y por lo tanto pierden su carácter de acusmáticos.

Otro grupo está formado por sonidos acusmáticos que se integran a otro u otros sonidos magnificando el carácter expresivo, sin afectar sustancialmente lo narrativo. Responden más a cuestiones formales en el interno de la construcción de la banda sonora. Se suelen observar complejos sonoros o secuencias formadas por un número discreto de sonidos índice a los cuales se les incluye uno o más sonidos acusmáticos con el fin de potenciar el carácter expresivo de dicha unidad de sentido sonoro. Para dar un ejemplo de lo antedicho piénsese en el sonido del disparo de una pistola en el cine y en la realidad. Del mismo modo, son observables en una sucesión de sonidos índices aglutinados, integrados en un todo por sonidos que no pertenecen a este grupo ni a otra cadena de las que forman parte habitualmente los sonidos (el texto, la naturaleza, los artefactos y la música).

Otro tipo de sonidos lo constituyen aquellos que son netamente “musicales” (instrumentales o electrónicos) que no se constituyen en fragmentos musicales, que median entre los sonidos “ambiente” y la música y que suelen oficiar de señales, de puntuación o de enlace. No son fáciles de identificar debido a que responden a nuevas técnicas de producción y que no pertenecen ni al ambiente, ni a la música, dado que suelen aparecer aislados (no constituyen estructuras) y que tienen, además de un sentido narrativo expresivo, un sentido formal y constructivo. A partir de las dos variables que los caracterizan (material y formal) crean grados de contigüidad, de vínculo entre sonidos que pertenecen a las diferentes cadenas sonoras intencionales no verbales. Son observables siempre que se detecten en la construcción de la banda sonora los criterios constructivos del sonomontaje.

Los sonidos que plantean espacios irreales o desconocidos pueden constituir otro grupo, dado que el estímulo no deviene solamente de las imágenes que puedan generar, sino también de las que se producen por las asociaciones que se establecen entre los diferentes sonidos o por la organización de conjunto. Este tipo de articulación sonora se configura en un verdadero nuevo lenguaje (que ya tiene como lenguaje independiente más de 50 años) constituyéndose, sin duda alguna, en un torrente de imágenes nuevas, en nuevas poéticas, cuyo valor más de un cineasta ya ha descubierto (Tarkovski, 1996).

Queremos referirnos, por último, a aquellos sonidos que crean la sensación de movimiento, desplazamiento, velocidad, fuera de la temporalidad que se sugiere en la imagen, dando la idea de por lo menos dos temporalidades diferentes: la correspondiente al tiempo físico y otra más irreal. Esta idea se logra por la naturaleza intrínseca de estos sonidos o por las posibilidades que brindan los nuevos medios de elaboración y difusión, que en la actualidad permiten incluir la totalidad del espacio (multidimensional) y dar cuenta de la ubicación espacial y también del desplazamiento entre dos o más puntos (concepción topológica del tiempo).

También cabe observar que la presencia de estos sonidos acusmáticos se constituye en un factor de separación o enlace entre dos secuencias diferentes y contiguas dentro de un mismo filme, pero de lo observado pudimos constatar que existan factores comunes que dan cuenta de la presencia de un mismo criterio entre dos secuencias consecutivas, incluso cuando media entre ellas un *insert*. Si es observable que, en muchos casos, se mantiene un criterio de analogía, esto es: vinculación entre dos sonidos por medio de una cualidad común, asimismo, si bien pueden no existir factores de enlace comunes entre dos secuencias, la permanencia (reiteración) de estos sonidos es un factor de enlace, en particular cuando se trata de un montaje paralelo.

Para concluir citemos una vez más a Andrei Tarkovski:

(...)Además, la música electrónica se puede perder en el mundo sonoro de una película, esconderse detrás de otros sonidos, parecer algo indeterminado; puede parecer la voz de la naturaleza, la articulación de ciertos sentimientos, puede asemejarse también al respirar de una persona. Lo que quiero destacar es la indeterminación. El tono sonoro debe mantenerse en una indecisión, cuando lo que se oye puede ser música o una voz o sólo el viento (1996).

Si bien el autor no alude directamente a los sonidos acusmáticos, no nos queda ninguna duda: está hablando de ese universo que trasciende la mera denotación para sumergirnos en la pura connotación, en ese mundo mágico del cine o de las artes audiovisuales.

La música en el cine

De la lectura de varios trabajos teóricos que se ocupan de la música en el cine: *Música e imagen*, UNSL/TUPM; *Música y medios de comunicación*, M. Valls y J. Padrol; *Música y Cine*, M. Chion; *Seminario de guión y audiovisión*, M. Chion; *La audiovisión*, M. Chion; *La música en el cine*, M. Chion; *El cine y la música clásica*, F. Pereira y S. Pineau; *Imágenes y Música*, J. Mitry; *Historia y*

teoría de la música en el cine, C. Colón Perales, F. Infante del Rosal, M. Lombardo Ortega; *El cine y la música*, Adorno, T. y Eisler H.; *La ambientación musical*, Beltrán Moner, R.; se desprende una clara intencionalidad de hacerla aparecer como una música especial, como un género particular, como una forma de articulación discursiva capaz de “dar cuenta” integrándose a algún aspecto del relato narrativo-visual.

Sin embargo basta ver una discreta cantidad de filmes seleccionados al azar para darse cuenta de que tal pretensión es infundada, ya que nos encontraremos con músicas pertenecientes a géneros, estilos, épocas y técnicas compositivas, muy diferentes. Dicha elección dependerá, en todo caso, de las necesidades del film, de su presupuesto o de ambas cosas a la vez. En última instancia, si se analiza el problema, el único factor específico que cabría considerar –más allá del necesario conocimiento del lenguaje cinematográfico- es el así llamado “minutaje”: la duración del fragmento musical deberá ajustarse a una duración cuya extensión estará determinada por el criterio que se adopte en una determinada escena con respecto a la necesidad de su musicalización. La unidad de sentido del fragmento musical estará condicionada por una duración impuesta desde el exterior, duración que en la composición musical deviene de su propio des-entrevimiento, de su necesidad interior.

También me parece relevante destacar que en los textos consultados se confunde aquello que es inherente a la música (desde su especificidad) con lo que es propio de la reducción metafórica que involucra al oyente-espectador.

Dichos trabajos están impregnados de expresiones que denotan cierta superficialidad cuando no un verdadero desconocimiento de la música y su posible proyección sentimental.

Es así que leemos expresiones tales como: naturalista, descriptiva, diegética y extradiegética, incidental, irónica; música como un sustrato ambiental de la imagen, como presencia o ausencia de direccionalidad, emotiva, etc., cumpliendo roles tales como: definir, acentuar o equilibrar estados anímicos o sentimientos; ambientar las épocas o lugares en que transcurre la acción; acompañar imágenes o secuencias haciéndolas más claras o accesibles; sustituir diálogos innecesarios; activar y dinamizar el ritmo o hacerlo más lento; definir o describir personajes o estados de ánimo; aportar información al espectador; producir una atmósfera determinada; enfatizar una emoción; poner de manifiesto e intensificar los más íntimos pensamientos de los personajes. Como vemos se confunden características de la música, criterios compositivos, referentes, funciones, etc.

Todo ello, sumado a la poca experiencia sensible, a la poca formación musical de los realizadores, hacen imposible en nuestro medio una fluida comunicación entre los directores, montajistas, productores, con el área de la sonomusicalización -área que en general está subvaluada- lo cual establece un verdadero contraste, salvo excepciones, entre nuestro cine y el cine europeo o norteamericano. Y este no es un problema de género o estilo ni de concepción estética.

Como ya hemos dicho en otra oportunidad ³, la música es un lenguaje auto referente, es decir, que se dice a sí mismo. Significado y significante se homologan, son la misma cosa. Por lo tanto, la música comunica sus propias estructuras o, en todo caso, podríamos decir con Gisele Brelet:

“...la música, aún en sus formas más puramente musicales, es expresión, expresión de la duración vivida de la conciencia”, “...el devenir musical, como el devenir real de la conciencia, reposa sobre ciertas analogías, analogías en la sucesión, que permitirían a ésta construirse a sí misma...”, “...en la obra musical

el tiempo no es vivido más que a través de la forma, la forma no es real si no le responde en el creador una experiencia temporal, experiencia en la que toma conciencia de las leyes que expresan a la vez la inteligibilidad y la realidad de todo devenir vivido...” (1957).

Como se puede observar, si la música es expresión de la vivida duración de la conciencia y ésta se manifiesta a través de la forma, entonces es su forma la que, a través de sus componentes – sean estos materiales o temporales– se transforma en una metáfora capaz de estimular, de producir imágenes mentales en el auditor que se vinculan con su conciencia, con su vivida temporalidad. Por lo tanto, podríamos ya decir que las formas temporales son, en primera instancia, aquellas que se deberían considerar cuando de música se trate; y no sólo aquello que es objeto de la conciencia, podríamos agregar que dicho estímulo también actúa sobre el inconciente haciendo emerger de éste a la conciencia, imágenes mentales que son un reflejo psíquico del mundo; manifestaciones de la vida psíquica: sensaciones, percepciones, representaciones, etc. Por lo tanto diremos que la música “no dice nada” (más allá de decirse a sí misma) y que somos nosotros los que “decimos” que la música dice, tanto en el sentido individual como en el social. Dice Susanne Langer:

...cualquier obra de arte, es una forma perceptible que expresa la naturaleza del sentimiento humano, es decir, los ritmos y conexiones, las crisis y rupturas, la complejidad y la riqueza de lo que a veces es llamada “vida interior” del ser humano... (1966).

Será necesario que tanto el compositor como el director de cine no sólo piensen en aquellas motivaciones que la música les produce a ellos, también deberán tener una intuición de cuáles motivaciones pueden producir en sus espectadores, qué dicen los demás que la música dice, qué motivaciones produce en el otro (ser individual y social) que comparte determinada cultura, sea ésta musical o cinematográfica.

...La creación musical tiene una contrapartida que es la teoría de la audición musical (para diferenciarla de la audición real). Si la música es realmente tiempo que se ha hecho audible, lo que el oyente debería escuchar sería esto justamente: un movimiento virtual, un movimiento que sólo para el oído existe.... (Langer, 1966).

Debemos considerar a la música como una forma virtual de acción, un movimiento no real que se expresa a través de las líneas de sus texturas, forma simbólica totalmente congruente con la forma dinámica de nuestra vida sensorial y emocional, verdaderas proyecciones de la vida sentida.

Si la música es la expresión de la duración vivida de la conciencia (duración que se manifiesta a través del movimiento virtual, es decir, del movimiento que sólo tiene existencia para el oído y cuyas manifestaciones son un correlato directo de las manifestaciones dinámicas de la conciencia) podremos decir que el aspecto más relevante a tener en cuenta para su empleo en el cine es el que corresponde al ritmo y no sólo en el sentido de su articulación temporal, sino también

en el sentido de la articulación material, es decir, el de la “temporalización del espacio” o, si se prefiere, el de la “espacialización del tiempo”. Tiempo que es propio de la música, que se expresa sólo a través de ella y cuyas motivaciones actúan sobre nuestra psiquis de manera específica. Desde ya que estos dos factores (el de la articulación de su forma y el de la manifestación rítmica) si bien se expresan en íntima relación, se interactúan y son los más pregnantes para la musicalización. No son los únicos, también deberíamos considerar la curva melódica, la forma de su articulación, su dinámica, los factores de acentuación armónica, el tipo de textura, el movimiento de las voces, las variaciones del *tempo* etc.

Como se ve, lo que llamamos música, a través de sus múltiples manifestaciones constituye un complejo haz de información, y su decodificación (en sentido metafórico), más allá del propósito del compositor, depende del auditor (del decodificador). Y es esta reacción emotiva, producto del estímulo que la música es capaz de producir, el que se constituye en metáfora, símbolo de la experiencia vivida de la conciencia.

...La comprensión de una cosa a través de otra parece constituir un proceso hondamente intuitivo en el cerebro humano; es tan natural que a menudo nos resulta difícil distinguir la forma simbólica expresiva de lo que transmite. El símbolo parece ser la cosa misma o contenerla o ser contenido por ésta... (Langer, 1966).

Como se ve, por ser la música un lenguaje autoreferente, y más allá de la “proyección sentimental” que genere en el auditor, no puede más que decirse a sí misma, y todo lo que se diga de la música no son más que proyecciones de la posible experiencia individual, exteriorizaciones de una impresión particular de escaso valor general.

Si la música es un arte polisémico –como desde luego lo es– su “lectura” nunca podrá ser unívoca, y por ende no podrá ser usada para producir una determinada proyección: “...La música instrumental es un arte tan independiente, que resulta mucho más difícil de integrar en una película, convirtiéndola en un elemento orgánico de ésta, su uso siempre es un compromiso...” (Tarkovski, 1996).

Llegado a este punto ¿podríamos asegurar que tal música produce tal efecto en el oyente? O si se quiere –para no incurrir en un ingenuo recetario– ¿podríamos decir que tal música, por sus características, por aquello que le es inmanente, puede asumir determinada función en tal o cual secuencia fílmica? ¿Puede la música resignificar el sentido de una secuencia?

Bien, comencemos por decir que una música no resignifica una imagen. Lo que en realidad sucede es que el espectador recibe diferentes estímulos independientes, los que son decodificados –en función de su especificidad– por canales diferentes: el texto (con su significado, su signifiante, su inflexión, etc.), los movimientos de los actores, las imágenes, encuadres y movimientos de cámara, la iluminación, etc. Los sonidos (con su cualidad de indicio y su cualidad acústica) sean estos en cuadro o fuera de cuadro, y la música, la que aporta su particular proyección sentimental. Todos estos estímulos diferentes, pertenecientes a lenguajes diferentes que son percibidos simultáneamente por el espectador y que terminan por configurar una unidad polisémica particular, metáfora de la experiencia vivida de su conciencia.

De allí la reserva de Tarkovski en el uso de la música instrumental, reserva que se funda en el conocimiento de que la música es portadora de sus propias significaciones y que éstas no

siempre se corresponden con el resto de la información. Para él se adaptaba más al lenguaje cinematográfico la música electroacústica. Al referirse a su filme *El espejo* dice:

...la música electroacústica, que en mi opinión encuentra muchísimas aplicaciones en cine. Queríamos que sonara como un eco lejano; como lamentos y sonidos extraterrestres expresando un sucedáneo de la realidad y a la vez estados anímicos concretos, con sonidos que reprodujeran con mucha exactitud el sonido de la vida interior. (Tarkovski, 1996).

Es evidente que Tarkovski era consciente de que la música tiene sus propias “significaciones” para el auditor y que las mismas no se prestan a una integración con el lenguaje fílmico, en este sentido, si se analiza su filmografía se observa un menor uso de la música instrumental con una especial particularidad: reduce los demás lenguajes a su mínima expresión (*El espejo, Nostalgia, El sacrificio*).

En síntesis, podemos decir –dado que Tarkovski no ignoraba el habitual uso de la música en el cine- que para sus creaciones fílmicas él consideraba necesario construir una música que no actuara sobre las huellas mnémicas, engramas mentales del espectador, que fuera capaz, en ausencia de las mismas, de producir nuevas imágenes mentales capaces de integrarse de manera más orgánica al lenguaje fílmico.

Aquí cabe otra pregunta: ¿hay un solo “lenguaje fílmico?” y si hay un solo lenguaje ¿cuál es la diferencia entre géneros?

El problema que plantea el uso de la música es análogo en todos los casos, inclusive en el cine construido con imágenes abstractas. J. Mítry, da cuenta de este tipo particular de cine y de la búsqueda de la mayor empatía entre imagen y música, pero la realidad fue demostrando la falacia de esta pretensión.

...Ciertamente, las imágenes musicales y visuales no son, en efecto, medibles con la ayuda de elementos “representativos” Si se habla de correspondencias y de proporciones auténticas y profundas entre la música y la imagen, esto sólo puede ser hecho con respecto a las relaciones entre los movimientos fundamentales de la música y la imagen, sólo puede referirse a los elementos de composición y escritura. No podemos hablar más que de lo que es efectivamente medible, es decir, del movimiento que está en la base a la vez de la estructura de la pieza musical dada y de la representación visual dada. La comprensión de las leyes de estructura, del método y del ritmo, subyacentes a su estabilización y a su desarrollo recíproco, nos da el único terreno firme para establecer una unidad entre ellos (Mítry, 1978).

Esta cita confirma lo antedicho: los factores destacables son el ritmo y la organización formal, mientras que los demás factores dependen del imaginario del espectador, de su cultura musical y fílmica.

Sin embargo, nos queda todavía un interrogante sin responder: ¿la música puede asumir determinada función en tal o cual secuencia fílmica?

En un anterior trabajo (Saitta, 2002) hemos hecho referencia a las funciones que la música puede asumir en los lenguajes audiovisuales. Dichas funciones dependen de la información que la música es capaz de suministrar y tendría tres vertientes: lo que la música dice, es decir, la comunicación de sus estructuras, su forma, su organización rítmica, la organización material, su sistema, sus timbres, su particular configuración, etc.; la información extramusical que deviene del título, su autor, su texto (si lo tiene), su estilo, su género, etc.; lo que decimos que la música dice, su proyección metafórica. Este último aspecto está vinculado a la cultura musical de los auditores y no sólo depende del conocimiento del lenguaje, de ciertas formas cadenciales propias de determinado período, sino también de todo lo escrito o dicho sobre ésta.

A la información que da cuenta de ciertas características de la música la hemos llamado “referente”. Porque la música, además de decirse a sí misma, suele referirse a otras “cosas” que forman parte del imaginario individual o colectivo y que nos permite usar dicha información en sentido narrativo cinematográfico. También podemos decir que las funciones que la música puede cumplir responden a dos criterios: uno objetivo, es decir formal y otro metafórico cuyas significaciones dependen de la proyección sentimental individual y que son –frente a un mismo estímulo– diferentes en cada individuo.

Debemos señalar que dichas denotaciones en realidad constituyen *clichés* que responden a un código implícito, fruto de su reiterada permanencia en el cine comercial.

En realidad, creemos que cuando Tarkovski se refiere a la música instrumental alude, más bien, a la música clásico-romántica, es decir, a la música tonal cuyo sistema se ha proyectado a toda la música comercial del último siglo y que de alguna manera está instalada en el imaginario colectivo. Muy diferente pueden resultar las múltiples estéticas desarrolladas en el siglo XX, las que –más allá de las connotaciones instrumentales que puedan contener– han producido nuevas “imágenes” como fruto de nuevos sistemas de organización, las cuales, al faltar los habituales referentes, proponen al auditor nuevas proyecciones sentimentales. Este tipo de música se usa en el cine aunque en forma muy limitada y vinculada a filmes de ciencia ficción o en *thrillers* psicológicos en los cuales cumple un rol importante. Por lo demás, cabe esperar de parte de los realizadores un mayor acercamiento a los factores constructivos musicales para poder extraer de ellos nuevas connotaciones, las que, sumadas a un mayor conocimiento de las manifestaciones sonoro-musicales del último siglo, les permitan articular nuevas formas expresivas fuera de los clichés a que nos tiene acostumbrados el cine comercial.

Notas

1. Raymond Quenau amplía este concepto en su libro *Ejercicios de estilo* (Quenau, 1996).
2. Según Tarasti, en un sentido general podemos definir a la narratividad como “una categoría general de la mente humana, una competencia que involucra eventos temporales colocados en un cierto orden, un continuum sintagmático. Este continuum tiene un comienzo, un desarrollo y un final y el orden creado en este sentido (y bajo ciertas circunstancias) es llamado una narración.” (1994:24).
3. Concepto desarrollado en: Saitta, Carmelo. *La banda sonora (apuntes para el diseño de la banda sonora en los lenguajes audiovisuales)* FADU - UBA - 2002.

Referencias Bibliográficas

- Adorno, T. y Eisler, H. (1981). *El cine y la música*. Madrid: Madrid Fundamentos. Colección arte. Serie cine.
- Beltrán Moner, R. (1991). *La Ambientación Musical*. Madrid: Instituto Oficial de Radiotelevisión Española.
- Brelet, G. (1957). *Estética y Creación Musical*. Buenos Aires: Hachette.
- Burch, N. (1985). *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- Chion, M. (1997). *La música en el cine*. Barcelona: Paidós.
- (1993). *La Audiovisión*. Barcelona: Paidós.
- Colón Perales, C; Infante del Rosal, F; Lombardo Ortega, M. (1997). *Historia y Teoría de la Música en el cine*. Presencias afectivas. Sevilla: Alfar.
- Eco, U. (1996). *Seis paseos por los bosques narrativos (Harvard University, Norton Lectures 1992-1993)*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Langer, S. (1966). *Los problemas del arte*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Metz, C. (1969). *Estructuralismo y estética*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Mitry, J. (1978). *Estética y psicología del cine*. Madrid: Siglo XXI de España.
- Pousseur, H. (1984). *Música, semántica, sociedad*. Madrid: Alianza.
- Quenau, R. (1996). *Ejercicios de estilo*. Madrid: Cátedra.
- Saitta, C. (2002). *La banda sonora. Apuntes para el diseño de la Banda Sonora en los lenguajes audiovisuales*. Capítulo El sonido. Buenos Aires: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, UBA.
- Schaeffer, P. (1986). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Editorial Alianza S.A.
- Tarasti, E. (1994). *A Theory of Semiotics*. Indiana: Indiana University Press.
- Tarkovski, A. (1996). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp.
- Valls Gorina, M. y Padrol, J. (1990). *Música y cine*. Barcelona: Ultramar.

Recursos Electrónicos

- Pereyra, F. y Pineau, S. El cine y la música clásica. Disponible en: <http://cinematracks.ifrance.com/articulos.htm>
- Sánchez, O. J. (2002). *Música e Imagen*. San Luis: Universidad Nacional de San Luis. Disponible en: <http://prodmusical.unsl.edu.ar/apuntes/La%20musica%20en%20el%20cine.pdf>

Summary: This text deepens about an aspect of cinema that may have been one of the most forgotten ones, even in theoretical constructions and in researchs about production practices: the sound. From revisiting authors such as Chion, Burch or Schaeffer, among others, categories and the roles of the sound are analyzed and reformulated, and so are the foundations of a hipotetic soundtrack and the ambivalent condition between the abstract and the referential aspects that music goes through in a narrative system such as cinema.

Key words: “acusmática” - cinema - music - sound - “sonomontaje” - sound track.

Resumo: O escrito aborda uns dos aspectos historicamente mais esquecidos do cinema, tanto nas construções teóricas como nas pesquisas nas práticas de produção: o som. A partir do análise da obra de Chios, Bürch y Schaeffer, entre outros, se analizam e reformulam as categorias e funções do sonoro, da constituição duma hipotética banda sonora e da condição ambivalente entre o abstracto e o referencial onde a música circula dentro dum sistema narrativo como o cinema.

Palavras chave: acusmática - banda sonora - cinema - música - som - sonomontagem.
