

Michel Chion: La audiovisión

Explica de qué modo la música puede modificar la percepción de una escena.

El valor añadido es el que nos atañe cuando hablamos de la percepción de una escena. La escena por sí sola tiene significado pero la música puede intensificar la misma resaltando ciertos parámetros. Existen dos maneras de crear una emoción en el cine, tenemos por un lado la música empática que es aquella que acompaña la imagen. Es la música que se adapta a las emociones que la propia imagen desprende, si lo que propone la escena es algo alegre la música se comportara de forma alegre acompañando así la imagen. A mi parecer la música empática (muy usada en el cine americano) es un recurso a día de hoy tan establecido que no logra la intensificación que si alcanza la música anempática (más usada en el cine europeo) en escenas dramáticas. Por otro lado tenemos la música anempática que tiene un efecto potenciador sobre la escena pues es la música que no acompaña a la escena mostrándose así indiferente a ella. La música anempática (vista cenital del coche en el prologo de *Funny Game*) tiene junto al silencio (grito mudo de Al Pacino en el padrino III potenciando la desesperación por la muerte de su hija) esa característica de dejar al espectador totalmente desnudo ante una escena dramática o triste dejándolo desprovisto de algún refugio sonoro. La música puede incidir en la velocidad de la escena o en el tiempo. Disney usa un recurso unificador en el tiempo en sus películas. En películas como el Rey León o Tarzán se utiliza una canción para ver como el protagonista pasa de niño a adulto. Una canción que dura a lo sumo dos minutos te resume el crecimiento del protagonista de varios años. La percepción sonora y visual son de naturaleza muy distinta ya que el primero al ser el vehículo del lenguaje es de asimilación temprana en detrimento de la imagen. La vista necesitas mas tiempo para analizar una escena.

El tiempo puede ser percibido en la imagen en base a los siguientes criterios:

- El sonido puede manipular la percepción temporal de la imagen (animación temporal de la imagen) El *Mickey Moussin* es un recurso que puede llegar a manipular el ritmo de una imagen al extremo.
- El sonido síncrono determina una idea de sucesión entre planos diferenciados (linealización temporal de los planos)
- La música prepara la escena para una situación inminente, es una dramatización de la imagen con unidad teleológica (vectorización).

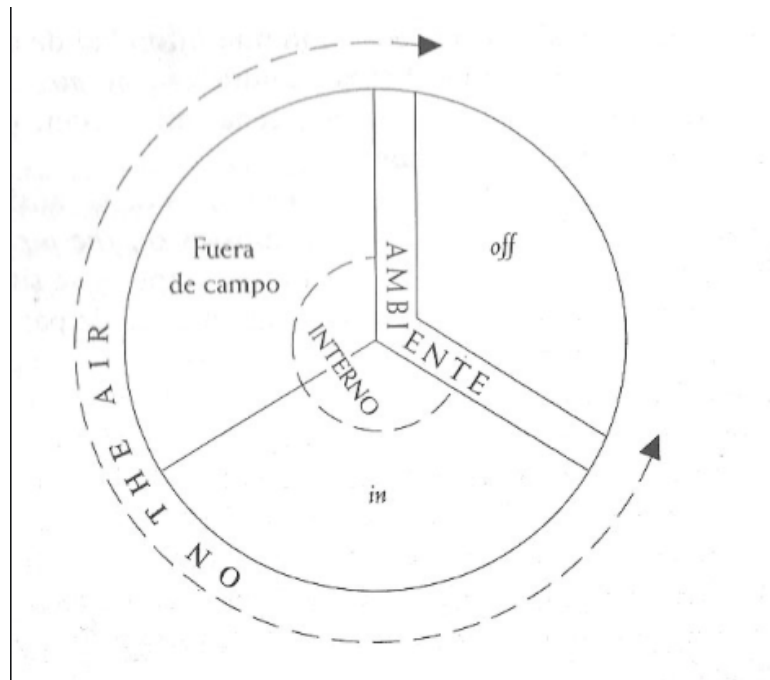
La naturaleza de la imagen también tendrá un papel importante, cuando una imagen no tenga ni animación ni vectorización por sí sola, el sonido conducirá a la imagen dándole de por sí el ritmo necesario. Si la imagen tiene una temporalidad propia ambos atributos se combinarán y unificarán.

Realiza una tabla comparando los tres tipos de escucha, e incluye un ejemplo ejemplo para cada una de ellas.

<p><u>Escucha Casual</u></p>	<p>Esta es la escucha donde nosotros como consumidores estamos interesados en saber cual es la causa del mismo. Esta escucha tiene diferentes niveles empezando por uno de sencilla de localización rápida hasta el desconocimiento total de la causa del sonido. Esta escucha es utilizada muchas veces para ambientar una escena.</p>	<p>Escuchar un podcast e imaginarse al narrador (su imagen) por la sonoridad de su voz aunque no lo hayamos visto nunca. El sonido de una sirena de ambulancia es otro ejemplo ya que si vas conduciendo y la oyes no te hace falta verla porque ya recibes con el sonido toda la información necesaria.</p>
<p><u>Escucha Semántica</u></p>	<p>Aquí utilizamos técnicas y códigos para llegar a la causa del sonido. Entra la percepción del sentido y la percepción del sonido. En esta escucha se tienen en cuenta la fonología, la fonética y la semántica. Nuestro entorno es decisivo en esta escucha porque aunque sea un porcentaje pequeño estamos siempre sujetos a unos patrones derivados de la cultura. Esta escucha está para resaltar un fenómeno, una acción o un acontecimiento.</p>	<p>La diferenciación por ejemplo entre acordes menores o mayores asociándolos a una sonoridad alegre o triste. La cultura tiene un papel protagonista al cincelarnos desde pequeños enseñándonos que las melodías mayores son mas alegres que las melodías menores, esto sería una decodificación (asociación completamente errónea).</p>
<p><u>Escucha Reducida (Schaeffer)</u></p>	<p>En esta escucha la procedencia del sonido carece de importancia. El sonido es sujeto de investigación y es un todo por sí solo. La cualidad del sonido y la forma que este tiene es la máxima de esta escucha. Es la escucha más pura ya que no existe ninguna fuente externa que nos haga tener parcialidad. Esta escucha hace zoom en las formas sonoras elementales como el ritmo, el timbre, la textura, la melodía, la armonía, etc.</p>	<p>Encontrar un ejemplo en este tipo de escucha es complicado pues como no debemos saber a ultranza de donde viene la emisión o que la causa es difícil hablar de un caso. En el cine se diseñan sonidos para seguidamente en postproducción anexarlos a una imagen. Esos sonidos tienen un valor evocador o figurativo pues acompañan a un objeto pero dicho sonido no procede del objeto en sí.</p>

¿Qué es el "tricírculo"? Explica brevemente cada uno de sus apartados e ilústralo con un ejemplo.

Es un gráfico donde están delimitadas las zonas que corresponden a una clasificación concreta del sonido con respecto a la imagen.



Off: Es cuando la música, voces o ruido están fuera de la escena. El personaje no puede escucharlo siendo nosotros, el público el único objetivo de dicho sonido. Este elemento es ajeno a la escena, acompaña pero no está presente físicamente en ella. Aquí podemos hablar de música extradiegética porque no es percibida más que por nosotros como espectadores. Un ejemplo sería la música que suena cuando Harry Potter captura la *Snitch* dorada y el pitido da fin al partido. En ese momento de celebración entra orquesta (orquesta que no aparece físicamente en ningún momento) entera con leitmotiv en metales que en ningún momento es escuchada por los personajes de la película. Esta música es destinada a nosotros como espectadores para dar más énfasis a la escena.

In: Es todo lo contrario a *off*, el sonido ya sea diálogo, ruido o música está dentro de la escena y es oída directamente por nosotros pero también por los propios personajes del metraje. Por ejemplo dos personas que hablan mutuamente, un pianista tocando (piano acústico) o el crujir de una puerta son elementos *in*. El elemento sonoro es percibido e incide directamente en la escena.

Fuera de campo: El sonido fuera de campo es percibido por los personajes del metraje sin embargo no están presentes en pantalla. Nosotros sabemos y percibimos que están ahí al igual que los personajes pero no podemos verlo porque está como dice la categoría "fuera de campo". Este recurso es muy utilizado en el cine y entra muchas veces en alternancia con *in*. Si nos situamos en por ejemplo en un concierto y no vemos a los músicos pero sí la sala a la vez que oímos la música podemos decir que el elemento está fuera de campo pues es evidente que está dentro de la escena y es música diegética pero no lo vemos.

Interno: Esta categoría puede situarse fuera de campo o in pero nunca en off ya que esta directamente relacionada con los pensamientos de un personaje. Es un pensamiento que no existe físicamente pero que el propio personaje si experimenta de manera real. Es cierto que se puede confundir con voces o música en off pues no tenemos una fuente física real de emisión, pero como ocurre dentro del pensamiento se considera un elemento diegético. Un buen ejemplo es cuando Mozart está en su lecho de muerte en la película *Amadeus* imaginándose las distintas voces del réquiem. Nosotros oímos la música del *Confutatis* al igual que Mozart se la imagina. Cuando oímos la música y la imagen nos muestra a Mozart en la cama podemos hablar de música interna "in", mientras que si la cámara enfoca a Salieri mientras la música sigue sonando podemos hablar de música interna fuera de campo.

On the Air: Esta categoría llegó mas tarde y se refiere a la emisión de sonido a través de unos altavoces. Cuando suena una radio o llaman por la bocina (teléfono) a alguien en un aeropuerto estamos dentro de la categoría *on the air*. Esta categoría esta relacionada inequívocamente con la música diegética ya que los altavoces existen físicamente en la escena y los personajes pueden oír el sonido que emana de ellos.

Ambiente: Este sonido ambiente o sonido-territorio está dentro de la categoría diegética pues es percibida por los personajes. Se distingue de los otros sonidos pues este no puntualiza nada evidente ya que envuelve la escena y habita el espacio haciéndose desapercibido. Es un sonido tan propio de la escena que no tenemos la necesidad de preguntarnos en ningún momento de donde proviene o cual es la localización de su fuente. El canto de los grillos una noche de verano ejemplificaría a la perfección este espacio del *tricírculo*.