

Los procesos de auricularización en el cine

Francisco José Cuadrado Méndez
Universidad de Sevilla
fjcuadrado@us.es

Resumen: *El presente artículo se centra en el establecimiento de los principios de identificación del espectador con el relato filmico a través del sonido, a partir de las aportaciones de la Teoría del Emplazamiento así como de aproximaciones procedentes de la semiótica de la comunicación y de diferentes estudios sobre cinematografía. Se ejemplifica asimismo toda la exposición con el uso de recursos sonoros y musicales en el largometraje Apocalypse Now (1979, Francis Ford Coppola).*

Palabras clave: *sonido, cine, teoría del emplazamiento, espectador, diseño sonoro, música, Apocalypse Now.*

Abstract: *The present article is centered on the establishment of the principles of the audience's identification with the film through the sound, based in the Placement Theory contributions as well as in some approaches coming from the semiotic of the communication and in different cinematography studies. All the theoretical arguments are exemplified with the use of musical and sound resources in the film Apocalypse Now (1979, Francis Ford Coppola).*

Keywords: *Sound, film, Placement Theory, audience, sound design, music, Apocalypse Now.*

Recibido: 25 de julio de 2011

Aceptado: 6 de febrero de 2012

1. Introducción

En el ensayo “*Notas para una aplicación de la teoría del emplazamiento sobre lo cinematográfico: el emplazamiento auditivo*” publicado en el primer volumen sobre Teoría del emplazamiento (Cuadrado, 2003), nos centramos en fundamentar un estudio del sonido cinematográfico a partir de los principios establecidos por la propia teoría del emplazamiento. En el presente artículo, que continúa los planteamientos propuestos en el anterior, pretendemos dar un paso más en esta misma línea, profundizando en los mecanismos de identificación y proyección del espectador sobre el relato fílmico a través del sonido, que aplicaremos de forma práctica sobre algunas secuencias del largometraje *Apocalypse Now* (1979, Francis Ford Coppola).

2. Paradigma de estudio

La noción de *emplazamiento* surge de la convergencia entre los términos *emplazar* (de plaza, lugar) y *emplazar* (de plazo, tiempo), generando una categoría cronotópica que precisa nuestra ubicación espacial y temporal en el mundo. Se define pues el emplazamiento como *la acción y el efecto de instar a alguien a ocupar un determinado lugar en un determinado tiempo y, por tanto, a situarse en una red compleja de relaciones*. Se trata de una ubicación material, real, pero a la vez de una ubicación simbólica, mediante la que habitamos espacios y tiempos simbólicos y nos integramos en esas otras redes relacionales que nos definen como seres culturales y sociales. Nuestro completo emplazamiento es acotado por una triple emergencia¹: la espacial del AQUÍ, la temporal del AHORA y la personal del YO.

Partiendo de esta noción, la teoría del emplazamiento “subraya nuestro tiempo y lugar (cambiante, dinámico y relacional) en el mundo, desde nuestro triple emplazamiento (personal, espacial y temporal) tanto desde una perspectiva material (aunque no materialista) como simbólica” (Vázquez, 2003: 13). Esta doble contingencia material y simbólica nos permite establecer una relación con la lógica del límite que define Trías (2000), siendo nuestro emplazamiento ese cerco de la razón fronteriza en que coexisten el ámbito de lo físico, lo material y lo natural, con ese *Mundo* de lo hermético, lo misterioso y lo sobrenatural. Según este autor, la condición humana es la de ser un habitante del límite: “El límite tiene, en relación a la condición humana, una doble significación que debe ser destacada. El hombre es limítrofe en relación al cerco físico, al cual excede y desborda a través de su inteligencia y pasión. Pero lo es también en relación al Mundo en el cual, en virtud de su intervención como agente, la naturaleza adquiere significación y sentido” (Trías, 2000: 63).

Frente a una concepción estática del lugar que ocupa el ser humano dentro de esta lógica del límite, la teoría del emplazamiento define la ubicación material y simbólica del individuo de un modo más dinámico. Podemos utilizar, como referente descriptivo, una estructura tridimensional similar a las mallas de puntos y líneas que sirven de base para la creación de imágenes y objetos virtuales en tres dimensiones. Nuestro emplazamiento está definido por uno de los puntos de cruce de esa malla. Cada uno de

¹ Se toma aquí a la definición de *emergencia* como “acción y efecto de emerger”, y *emerger* como “brotar, salir a la superficie del agua u otro líquido”.

esos puntos es móvil, pero en su movilidad arrastra el movimiento de otros puntos, en una extrema complejidad sistémica. Esa movilidad individual está parcialmente limitada por las conexiones establecidas con otros puntos de esa red. Aunque nos alejemos del emplazamiento que ocupamos en un determinado instante buscando uno nuevo, volvemos a nuestro punto. Sin embargo, el constante movimiento de todos los puntos de esa red hace que nuestro emplazamiento nunca sea el mismo, sino que vaya evolucionando, cambiando. Este punto al que nos referimos es lo que denominamos *plexo*, un ámbito caracterizado por su espacio-temporalidad y determinado a su vez por la compleja red relacional formada a partir de los nexos que lo constituyen.

Es a este constante cambio a lo que la teoría del emplazamiento llama *dinamismo pléctico*. Desde nuestro emplazamiento pasamos, consciente o inconscientemente, a otro emplazamiento. Toda nuestra vida transcurre en un continuo desplazamiento y re-emplazamiento. El dinamismo pléctico implica lo relacional, el abandono de una conceptualización basada exclusivamente en el tú y el yo, en la oposición sujeto-objeto. Las redes relacionales en las que existimos contemplan lo individual como una construcción comunitaria y social. La teoría del emplazamiento supone una transición del espacio de lo individual al espacio de lo colectivo, estableciendo un espacio de construcción proyectiva. Asimismo, instaura una intelección discursiva del mundo: la discursivización, la narración, el relato, son el modo natural que el ser humano tiene de aprehender la realidad.

Todo esto nos lleva a considerar el espacio audiovisual como un espacio de proyección y el film, en tanto que espectáculo audiovisual, como una construcción enormemente atractiva, que conduce al espectador a un *plexo* que lo aleja de su propio emplazamiento, de su propia realidad, pero a veces también para reencontrarlo con ella. El acto de audio-visionado de una película supone una transición del espacio simbólico de lo individual al de lo colectivo. La proyección tiene lugar en un espacio físico muy concreto, la sala de cine, a la que se accede para ocupar un lugar, nuestra butaca, sin duda un objeto con una función determinante: contribuir a nuestra comodidad, ayudándonos a entrar en un profundo relajamiento que favorezca la recepción y la participación. Igualmente, la propia duración del film establece un tiempo. Espacio y tiempo marcan ese re-emplazamiento transitorio que vivimos durante la proyección. Una proyección que se basa en el uso de medios técnicos (la película, el proyector, los altavoces) para transmitirnos una serie de estímulos visuales y sonoros.

Este planteamiento refuerza el papel del cine como agente socializador que también conduce a la proyección de la individualidad del espectador hacia la colectividad del público. Para Walter Murch, la experiencia cinematográfica es “una recreación en términos modernos de esa práctica secular de contar historias en comunidad, salvo que las llamas de la hoguera primitiva han sido reemplazadas por imágenes cambiantes que están relatando la historia. Imágenes que bailan del mismo modo cada vez que se proyecta la película, pero que alumbran sueños diferentes en la mente de cada espectador” (Murch, 2003: 172). En una era como la que vivimos, en la que el consumo de los medios de comunicación se vuelve más unipersonal y en la que los sistemas de *cine en casa*, la TV a la carta e internet individualizan el acto social de asistir a un espectáculo, el hecho de poder compartir nuestras reacciones ante un largometraje favorece nuestra proyección sobre el mismo. ¿No nos resulta más divertida una secuencia de una comedia cuando podemos compartir la risa con el

resto del público? Es curioso cómo, en una sala de conciertos o en un teatro, tras la primera tos de alguna persona del público, se oyen casi inmediatamente más toses, gestos, movimientos, etc., de otros muchos asistentes. O cómo sentimos menos vergüenza al gritar en una película de terror si otros espectadores lo hacen a la vez que nosotros. En la oscuridad de la sala y sin establecer comunicación verbal con otras personas, esas “oscuras presencias alteran y agrandan de manera incalculable la naturaleza de lo que estamos viendo” – expresa una vez más Walter Murch. “Todos pendientes de la misma serie de imágenes y sonidos, todos llevados allí por el afán – aunque sea rudimentario- de abrirse y experimentar de la forma más intensa posible algo que vaya más allá de sus vidas cotidianas” (Ibíd.).

3. Fundamentación teórica de los procesos de auricularización

Gran parte de los estudios realizados desde diferentes ópticas (psicología experimental, psicoanálisis, narratología, semiótica o antropología) sobre de la figura del espectador en el cine insisten, de una u otra forma, en la identificación de éste con la obra cinematográfica. Uno de los acercamientos más interesantes a este fenómeno es el realizado por Edgar Morin en *El cine o el hombre imaginario*, una obra subestimada durante muchos años y cuyas tesis muestran, como afirma Aumont (1996), una enorme pertinencia y actualidad en la constitución de trabajos posteriores (como los de Jean-Louis Schefer o los del propio Christian Metz). Morin habla de unos procesos de identificación y proyección del espectador sobre el film: “la proyección es un proceso universal y multiforme. Nuestras necesidades, aspiraciones, deseos, obsesiones, temores, se proyectan al vacío no solamente en sueños e imaginaciones, sino sobre todas las cosas y seres. [...] Los procesos de proyección-identificación que están en el corazón del cine, se hallan evidentemente en el corazón de la vida” (Morin, 1972: 101). Desde este planteamiento, el film se nos presenta como un espacio y un tiempo de construcción proyectiva que aleja al espectador de su propia identidad, pero a veces también para reencontrarlo con ella. Este proceso de participación afectiva supone un paso de la esfera de lo individual a la de lo colectivo, en un doble sentido: a través del film interiorizamos y vivimos una experiencia externa a nosotros, pero a la vez exteriorizamos determinados aspectos pertenecientes a nuestro universo personal, cognoscitivo y emocional. “El cine es exactamente esta simbiosis: *un sistema que tiende a integrar al espectador en el flujo del film. Un sistema que tiende a integrar el flujo del film en el flujo psíquico del espectador*” (Ibíd.: 120).

Los procesos de participación del espectador a los que estamos haciendo referencia se estructuran a partir de una *identificación primaria* de éste con la imagen y el sonido en tanto que visión y audición (Baudry (1975), Metz (1979) o Zunzunegui (1995) hablan de una *identificación con la cámara cinematográfica*, a través de la que el sujeto se identifica a sí mismo en tanto que mirada; creo necesario hacer extensiva esta filiación a la dimensión sonora). Esta primera proyección del espectador sobre la instancia narradora conlleva una transferencia de parte de su actividad perceptiva, fundamentalmente de los procesos de filtrado y selección de información a partir de

los estímulos (que forman parte del pacto de veridicción² que se establece entre el espectador y el “director” del film). En los actos de percepción e interpretación audiovisual realizados al margen de nuestra experiencia cinematográfica, seleccionamos de entre todos los estímulos que llegan a nuestros sentidos los elementos que consideramos pertinentes en cada contexto comunicacional. Así, podemos obviar parte del campo visual percibido para centrarnos en un determinado objeto ante nuestra mirada. Del mismo modo, el denominado efecto *cocktail party*³ explica hasta qué punto la intencionalidad en la escucha permite filtrar los sonidos no deseados para recibir correctamente aquellos sobre los que centramos nuestra atención. En nuestra experiencia como espectadores de cine, transferimos esta función de selección informativa a la instancia que ve y oye el film por nosotros. A nivel visual, el encuadre recorta la porción de espacio que debemos mirar, el zoom o la panorámica sustituyen el movimiento de nuestros ojos, mientras que el montaje funciona como un parpadeo. Del mismo modo, relajamos nuestra percepción auditiva para que la elección sobre la pertinencia de escucha de un sonido nos venga dada. Todo el proceso de mezclas de un film está orientado principalmente hacia este propósito: ofrecer al espectador aquello que debe escuchar de acuerdo con la importancia que ese elemento sonoro tiene para la evolución del relato y la comprensión de la historia narrada. Como afirma Morin, el cine, “en la medida en que hace por cuenta del espectador toda una parte de su trabajo psíquico, le satisface con un mínimo de gastos. Hace el trabajo de una máquina auxiliar de sentir. Motoriza la participación. Es una máquina de proyección-identificación” (1972: 120).

Toda esta reflexión nos lleva a lo que Metz (1979) denomina *identificación secundaria*, la producida con algún personaje de la ficción. Como apunta Santos Zunzunegui,

esta identificación tiene menos que ver con un efecto de la relación psicológica que se crea con los personajes de la ficción que con un efecto estructural. La identificación secundaria tiene que ver con el hecho de que el espectador encuentre, en cada momento del relato, su lugar adecuado. [...] Por tanto, la identificación secundaria es susceptible de circular de un personaje a otro del film (1995: 151).

A pesar de que el personaje es el principal punto de referencia que el espectador encuentra en el relato, esta identificación puede producirse igualmente con un lugar, una situación, un acontecimiento o una acción, que no necesariamente tiene por qué ser narrada a través de la vivencia de un determinado personaje.

Volviendo al eje de nuestra exposición, el plexo que el espectador ocupe en cada momento del film va a depender de la *focalización* del mismo. Este término, propuesto por Genette (1972), evita la excesiva tendencia hacia lo visual que tienen los términos “punto de vista”, “visión” o “campo”. Además, como indica Françoise Jost, “recuerda que la cuestión consiste, ante todo, en determinar cuál es el *foco* del

² Ver Cuadrado, Francisco José (2003) para una profundización en los principios de este pacto de veridicción y las consecuencias que tiene tanto para la creación como para la recepción del relato fílmico.

³ El nombre alude a la situación acústica que se da normalmente en una fiesta, con multitud de personas dialogando entre sí, por lo que el nivel de sonido y el enmascaramiento de frecuencias dificulta la inteligibilidad. En estas situaciones, nuestro sistema auditivo puede aislar (al menos parcialmente) todas las conversaciones para percibir con claridad una de ellas.

relato” (Gaudreault y Jost, 1995: 138). Jost define, a partir de este concepto, los de ocularización y auricularización, para referirse a la focalización producida mediante las materias de la expresión visual y auditiva. Esta división perceptual de la focalización del relato fílmico marca un punto de partida para, desde la propia narratología cinematográfica, articular la idea de un emplazamiento específicamente sonoro. Podemos hablar por tanto de auricularización como del conjunto de procesos que, a partir de las tres categorías de materias de la expresión sonora en el cine (diálogos, efectos de sonido y música), articula las identificaciones primarias y secundarias en el espectador, lo que fundamenta su proyección hacia el discurso fílmico, bases del emplazamiento cinematográfico.

En los procesos de auricularización, los elementos de la banda sonora del film no generan el emplazamiento por sí mismos, sino que actúan como catalizadores, provocando reacciones en el espectador a partir de su exposición al relato fílmico, de manera que éste, consciente o inconscientemente, provoca su propio reemplazamiento, transitorio durante la proyección del film y definitivo tras la clausura de la experiencia cinematográfica, que supone en sí un enriquecimiento de nuestra memoria social y cultural. El uso de diálogos, efectos sonoros y música se organiza, desde este enfoque, en lo que Morin denomina *técnicas de excitación de la participación afectiva*. Se provoca al público para que complete un discurso que el director y el diseñador sonoro han creado sólo a medias. Cada espectador, a partir de su propia experiencia de vida y de su grado de implicación en el relato, lo completará a su manera. Podemos decir, aplicándolo al ámbito de lo sonoro, que el acto de escucha actualiza narrativamente las posibilidades del evento sonoro que es emitido.

Los recursos que, desde el ámbito de lo sonoro, van a articular estos procesos de auricularización, se anclan a su vez en la propia estructura del relato fílmico. El concepto clásico de diégesis, propuesto por Souriau, engloba a “todo lo que pertenece, dentro de la inteligibilidad de la historia relatada, al mundo propuesto o supuesto por la ficción” (Souriau, 1953: 7)⁴. A partir de éste, una de las clasificaciones de las materias de la expresión en el cine según su participación en el relato fílmico se realiza dividiéndolas en diegéticas y extra-diegéticas. En el ámbito de la construcción sonora, se consideran diegéticos la práctica totalidad de los diálogos, los efectos de sonido y la música con un origen en el espacio y el tiempo de la narración. La voz en off, así como la banda sonora musical que acompaña al film sin justificación en el mundo creado por el relato, se consideran extra-diegéticos. Otras clasificaciones proponen la existencia de un *sonido in* cuando su origen es un elemento presente en el campo visual, un *sonido out* cuando el objeto que lo produce no se encuentra en la imagen (aunque sí pertenece a la diégesis) y finalmente un *sonido off* para todo aquél que se encuentra fuera del universo construido por el relato (extra-diegético, según la clasificación anterior).

En cualquiera de los dos casos, consideramos que esta división no agota las posibilidades constitutivas del sonido. ¿Cómo calificaríamos el sonido que percibimos a través de la mente de un personaje? ¿O esos sonidos indeterminados que no tienen justificación aparente en la diégesis del relato, pero que contribuyen de forma eficaz a la creación de una determinada atmósfera? Varios autores han acuñado nuevas acepciones para dar cabida a muchas manifestaciones sonoras que se encuentran en

⁴ Citado en Gaudreault y Jost, 1995: 43.

tierra de nadie. Claudia Gorbman (1987) mantiene la división entre sonidos diegéticos y extra-diegéticos, a la que añade un tercer nivel: el *meta-diegético*, que reúne los sonidos imaginados o alucinados por un personaje. El mismo tipo de sonidos es caracterizado por Bordwell y Thompson (1985) como *internos*, aunque estos autores lo incluyen previamente dentro de la categoría de los diegéticos. A su vez, Chion (1993) establece la diferencia entre sonidos internos-objetivos (sonidos fisiológicos como respiraciones, latidos o gemidos) y sonidos internos-subjetivos (sonidos mentales, voces, etc.).

El problema de fondo de todos estos sistemas de divisiones y catalogaciones reside en su empeño por conseguir una clasificación definitiva y concluyente, sin tener en cuenta las posibilidades infinitas que cada discurso audiovisual puede ofrecer en virtud de las relaciones que se establecen entre los múltiples elementos que integran el relato. Un enfoque algo más abierto es el que propone Barbara Flueckiger con el término USO (unidentified sound object). Este *objeto sonoro no identificado* hace referencia a todos los sonidos que no tienen una fuente referenciada en la imagen fílmica, ni se facilita al espectador ningún tipo de clave para su reconocimiento. Se trata de sonidos que se basan en su propia ambigüedad y que no tienen una contribución directa a la construcción del significado del film, aunque sí para la captación del sentido. “El USO puede ser entendido como un signo abierto e indeterminado cuya imprecisión dispara la vulnerabilidad y la curiosidad” (Flueckiger, 2002: 3).

No pretendemos ceñirnos a ninguna de estas clasificaciones, ni tampoco negar su utilidad. Preferimos un acercamiento que entienda la participación del sonido de un modo más global, en el cual tienen cabida todas las categorías descritas por cada autor, en tanto que reflejan formas particulares que la construcción sonora tiene de focalizar el relato. Desde este enfoque, todas las posibles articulaciones de la auricularización se pueden integrar en los dos niveles de identificación que hemos definido anteriormente: en la identificación primaria con la instancia narradora y, sobre todo, en la identificación secundaria con uno o varios personajes (o con otro elemento perteneciente al relato). Ésta segunda es, quizás, la forma más efectiva de auricularización del relato, debido a que la alteración del sonido está justificada a través de la percepción de un personaje o actante del film.

Otro aspecto de especial relevancia dentro de esta fundamentación teórica es la consideración del emplazamiento que el propio diseñador de sonido sufre a lo largo del proceso de producción de un largometraje. Desde este punto de vista, podemos entender el sonido cinematográfico como un medio que este profesional tiene de reclamar su propio emplazamiento como instancia creadora, motivando a la vez el reemplazamiento de otros (fundamentalmente el espectador). La creación de un universo simbólico dentro del cual crece toda una red de relaciones, emplazamientos y desplazamientos motivados por el sonido, constituyen la forma que el diseñador de sonido tiene de ser reconocido por el espectador, la mayoría de las veces de forma implícita. Como indica John Belton, “la banda sonora duplica lo que el técnico de grabación Mark Dichter y el diseñador de sonido Walter Murch refieren como *el sonido que uno oye en su cabeza*” (Belton, 1985: 67). O como afirma Anthony Storr, refiriéndose de forma más precisa a la creación musical, “la música no es la comunicación directa de los sentimientos del compositor a la audiencia, sino la forma en la que el creador comunica cómo ha dado sentido a sus emociones, cómo las ha

estructurado y cómo ha transformado en arte estos sentimientos en estado puro” (Storr, 2002: 134).

Una última aportación teórica que completa lo ya planteado por la Teoría del Emplazamiento es la visión de análisis del cine como evento dinámico propuesta por Rick Altman (1992). Según esta visión dinámica de lo cinematográfico, el texto fílmico deja de ser considerado como el centro neurálgico del estudio, para pasar a ser una estrecha intersección entre dos grandes ámbitos: el de la producción y el de la recepción. Esta aproximación teórica nos parece especialmente interesante y complementaria a la propia Teoría del Emplazamiento, ya que tiene en consideración las condiciones de producción y de recepción de la obra, excediendo los límites del propio texto fílmico. Asimismo, contempla la importancia que las múltiples circunstancias y acontecimientos que rodean al proceso productivo tienen sobre la obra final. Del mismo modo pone en valor los factores que definen la propia experiencia que los espectadores tengan durante la proyección del film. Creemos que la relación entre lo primero y lo segundo es lo que realmente marca un punto de inflexión en una aproximación diferente al análisis fílmico.

Dentro del proceso productivo, y su continuo estrechamiento hasta el texto fílmico, consideramos como relevantes dos grandes factores, de especial relevancia en el ámbito de la creación sonora:

- La multiplicidad de creadores: la producción del sonido de un largometraje cuenta habitualmente con un equipo humano que trabaja simultáneamente en diferentes áreas de la banda sonora: diálogos, efectos sala, edición de ambientes y efectos, producción de la música, mezcla final, etc. Esta especialización, y el reconocimiento de la labor creativa más allá del trabajo técnico de edición y montaje ha sido el producto de la evolución de las técnicas de producción cinematográfica y de su efecto sobre determinadas obras que han ido marcando sucesivos puntos de inflexión en la historia del cine. Uno de estos hitos lo marca precisamente *Apocalypse Now*, al ser el primer largometraje donde aparece el crédito *Sound Designer* para Walter Murch, una denominación que fue recibida por muchos como pretenciosa, pero que rápidamente sería asimilada por la industria y por los propios departamento de producción de sonido⁵.
- La tecnología existente y disponible en el proceso de producción y el uso que se haga de ella van a determinar también en gran medida el resultado final de la obra que llegará al público.

4. Aplicación sobre el caso de estudio

Apocalypse Now nos cuenta el viaje que el capitán *Willard* realiza, durante la guerra del Vietnam, remontando el río *Nung* para encontrar al teniente *Kurtz*, a quien tiene que matar por órdenes de sus superiores. Basada en el libro “*El corazón de las tinieblas*”, de Joseph Conrad, la película está claramente focalizada a través del personaje protagonista, usando la voz en off a modo de monólogo interior. La

⁵ Ben Burt y Alan Splet fueron los siguientes en utilizar el título “diseñador de sonido”: Ben Burt se lo adjudicó por primera vez en *More American Graffiti* (1979, Bill L. Norton) y Splet lo haría a partir de ese momento en todas sus colaboraciones con David Lynch y Carroll Barrad.

elección de este recurso narrativo como guía de la película, sin duda uno de los elementos claves de *Apocalypse Now*, obedece a una serie de circunstancias y, de forma particular, al modo en que Walter Murch, montador y diseñador de sonido del film, se vio emplazado y condicionado por la magnitud y complejidad tanto de la estructura del relato a narrar como del propio proceso de postproducción del largometraje. Como narra Peter Cowie (2001), cuando Murch se incorporó al proceso de postproducción de *Apocalypse Now*, en agosto de 1977, le indicaron que la película debía estar terminada para diciembre de ese mismo año. El guión original de John Milius, en forma de narración, había sido descartado tiempo atrás. Sin embargo, como recuerda el propio Murch,

cuando ví el material sentí que había muchas turbulencias en la narración de la historia y que habían rodado el film basándose mucho en imágenes de un guión *con* narración, y que el único modo de acabar *Apocalypse Now* en cuatro meses –y conseguir que la película resultara inteligible- era colocar nuevamente la narración en su sitio. Volví al guión original de, más o menos, un año antes, y grabé mi propia voz narrando la historia. Utilicé esto como ayuda para estructurar la primera parte de la película, y es que acababa de salir de *Julia*, que se basaba en la narración con voz en *off* de Lillian Hellman leída por Jane Fonda. Hubiera pensado de manera diferente si hubiera sabido que íbamos a tardar dos años más en acabar la película: hubiéramos tenido tiempo para buscar maneras alternativas de contar la historia (Cowie, 2001: 150).

Vemos cómo, más que a una elección estilística o formal, la decisión de utilizar la voz en *off* como monólogo interior y guía de todo el relato obedece a causas mayoritariamente pragmáticas (poder dar forma a la narración en un tiempo limitado) y a un factor condicionante previo: el hecho de que en su anterior película, *Julia*, la voz en *off* hubiera sido el hilo conductor, orientó a Murch a tomar esta determinación. El reemplazamiento temporal que supone para el diseñador de sonido verse en la necesidad de llevar a cabo la producción en un tiempo limitado, y en unas condiciones únicas, marcan la dirección de su acción y, con ella, la forma final de la película.

En la elección de la narración en *off* y su producción influyeron también la presión que sobre todo el equipo suponían las dudas que, tanto desde los medios de comunicación como desde la propia industria cinematográfica, se tenían sobre el posible éxito de la película. A finales de 1977 se publicó una obra de Michael Herr, *Despachos de Guerra*. Se trataba de una serie de artículos recopilados sobre la guerra del Vietnam que rápidamente se convirtió en número uno en ventas. Este hecho animó a Coppola a ratificar la decisión de retomar la opción de la narración con voz en *off* (el propio John Milius reconoció que algunos de estos artículos habían influido en la primera versión del guión que escribió para *Apocalypse Now*). De hecho, Coppola contrató al propio Michael Herr para que se incorporara a la producción colaborando en la revisión y redacción de textos para la narración en *off*.

La voz en *off* se grabó, como apunta Douglas Claybourne, supervisor del proceso de postproducción del film, entre treinta y cinco y cuarenta y cinco sesiones (un número desproporcionado de sesiones, pero que coincide con la magnitud de toda la producción de este largometraje). La voz en *off* de Martin Sheen (que interpreta al capitán *Willard*) fue grabada con una entonación cercana al susurro y colocando el micrófono muy cerca de su boca, con lo que se obtenía un aumento desproporcionado

de las frecuencias graves con respecto al resto del espectro armónico de su voz⁶, resultando un sonido que, en el transcurso de la narración fílmica, adquiere mucha mayor presencia y se sitúa en un plano muy próximo al espectador. Este efecto fue potenciado gracias al uso de los tres canales frontales de la configuración multicanal⁷ para reproducir la narración de *Willard*, en lugar de utilizar únicamente el canal central para reproducir esta voz, como suele ser normal en las mezclas de sonido para cine y como de hecho se hizo para el resto de diálogos (diegéticos) de los distintos personajes de este film. Esta serie de decisiones, a priori de carácter técnico, contribuyeron igualmente a incrementar el valor de la narración en off como elemento principal de conducción del relato y, especialmente, a potenciar la identificación del espectador con el personaje, gracias a la cercanía y presencia de este elemento sonoro con respecto a otros.

Aparte de la voz en off de Willard, el propio arranque de la película establece una focalización sonora de la narración a través del personaje protagonista. El film comienza sin imagen, únicamente con un sonido entrecortado, breve y repetitivo, cuya frecuencia asciende y desciende levemente. Ese objeto sonoro parte de la derecha de la imagen y, gracias al sonido multicanal, gira a nuestro alrededor. Mediante fundido abre la imagen con un plano fijo de la selva vietnamita, un helicóptero atraviesa la imagen de izquierda a derecha, en primer término, acompañado por ese sonido que hemos oído antes y que ahora identificamos como la hélice de ese helicóptero. Sin embargo, no se trata de un sonido realista, puesto que únicamente se compone de uno de los elementos sonoros que podrían provenir de ese helicóptero (no oímos el motor, la turbina ni otros sonidos mecánicos). En este caso, se ha descartado el uso de un efecto sonoro real, que podría haberse obtenido de cualquier librería de sonidos o mediante la grabación de la fuente original, en favor de una recreación a través de la síntesis de uno de los componentes sonoros de este objeto: la hélice. “Lo que hicimos fue tomar los sonidos realistas y deconstruirlos mediante los sintetizadores”, afirma Walter Murch. “Creamos lo que fue conocido como “el helicóptero fantasma”. [...] Este sonido – ese whoop-whoop-whoop-whoop – es el sonido de la hélice sintetizado. Y, aislado de esta forma del resto de sonidos, tenía una cualidad de ensoñación” (Sragow, 2000). Esta creación sonora tiene una clara finalidad y justificación, que la propia narración nos va a presentar: el plano fijo realiza una panorámica hacia la derecha, mostrándonos la selva vietnamita, bombardeada por los helicópteros norteamericanos. En un determinado momento, se sobrepone sobre esta imagen un primer plano de *Willard* fumando y pensando. La secuencia continúa con esta superposición de imágenes del bombardeo de Vietnam y el rostro de *Willard*, abriéndose poco a poco este último plano para mostrarnos al protagonista tumbado en una cama, así como diferentes objetos en la habitación. Todo este arranque no es sino una forma de mostrar la visión de Vietnam del capitán *Willard*. La elección de este elemento sonoro, el sonido-de-helicóptero, y su deformación para llevar a cabo un tratamiento subjetivo del universo que engloba

⁶ A este fenómeno, provocado por la forma en que, a una distancia muy corta entre fuente y micrófono, las variaciones de presión generadas por la voz inciden sobre el diafragma de captación del micrófono, se le denomina “efecto de proximidad”.

la guerra del Vietnam, tienen su origen en un análisis de la realidad y una concepción del diseño de sonido a partir de ésta. Sigue explicando Murch:

Había algo que se mencionó mucho antes incluso de que se rodara el film, [...] y era que lo que hacía de Vietnam una guerra diferente y única era que se trataba de una guerra de helicópteros. [...] Establecimos desde el principio que el sonido del helicóptero sería parte de lo que hace que te identifiques con *Willard* – subjetiviza tu experiencia, así que no se trata únicamente de un sonido técnicamente impresionante, sino que posee una dimensión psicológica muy profunda. Así que tienes todos estos elementos trabajando a diferentes niveles al mismo tiempo. [...] A lo largo de toda la película, el sonido del helicóptero se posiciona entre el realismo, el hiperrealismo y el surrealismo (Ibíd.).

El tratamiento sonoro que sufre *The End*, el tema musical de *The Doors* que acompaña a esta primera secuencia, cumple también una clara finalidad de identificación del espectador con un punto de vista desde el que se vive la historia. La canción comienza sonando como música extradiegética, manteniéndose en este nivel durante todo el montaje de imágenes superpuestas de la selva, los helicópteros y *Willard*. Cuando finalmente abandonamos esa ensoñación y entramos en la diégesis de la habitación del hotel, la música comienza a desaparecer, pero en lugar de un fundido de salida, se produce un progresivo aumento del porcentaje de reverberación añadida a la grabación sobre la señal seca. Da la sensación de que la canción se aleja poco a poco en la fascinación de *Willard*. Algo parecido ocurre con el efecto sintetizado de las hélices: va desapareciendo y es sustituido por otro sonido similar, pero esta vez no sintetizado, sino procedente de la realidad diegética, que asociamos visualmente con las aspas del ventilador de techo de la habitación. Una vez que estamos en este plano de realidad, comenzamos a oír el monólogo interior del protagonista, mientras de fondo se mantiene el sonido exterior de la calle, el tráfico, la gente, etc. A partir de este punto se produce otra transformación del espacio sonoro, esta vez más sutil. El ambiente sonoro de la calle va convirtiéndose paulatinamente en un conjunto de sonidos procedentes de la jungla vietnamita: insectos, aves, movimientos de árboles... sonidos metadieгéticos que nos conducen al interior de la mente de *Willard* y a experimentar su percepción de la realidad, que refleja su deseo de volver a la selva. La elección de *The End* consigue, además, emplazar al espectador en otro sentido: esta canción simboliza y potencia el enfoque dado, en este film, sobre la guerra del Vietnam y el contexto de alcohol, drogas, surf y rock desde el que vivieron la contienda muchos soldados americanos, la mayoría de ellos todavía adolescentes. Unos ingredientes que se han vuelto a repetir, lamentablemente, en la invasión norteamericana en Irak, como muestra el documental *Fahrenheit 9/11* (Michael Moore, 2004). Especialmente significativo es el uso de una música que podríamos considerar bastante agresiva, tanto por las letras de los temas como por la construcción casi únicamente basada en el ritmo (la pulsión más visceral) y que era reproducida a alto volumen en el interior de los tanques, para *motivar* a los soldados en sus ataques contra Bagdad. En *Apocalypse Now*, se parte de una búsqueda de elementos sonoros y musicales muy arraigados en una determinada cultura, pertenecientes a una época o asociados a fenómenos sociales concretos, que permitan emplazar al espectador a través del reconocimiento de estas relaciones sonoro-culturales. En un momento posterior del film, el uso que se hace del tema “*No satisfaction*” de los *Rolling Stones*, integra de un modo más directo al espectador en esta experiencia. La música comienza sonando a través de un transistor en el que *Limpio* (Lawrence Fishburne) ha sintonizado *Radio Saigón*. La perspectiva

sonora inicial de la música se corresponde con el pequeño aparato de radio y el ambiente exterior en el que se sitúa la escena. A medida que el resto de la tripulación se anima y comienza a cantar, la música se oye con mucha más presencia y sin los recortes en frecuencias que su procedencia en la diégesis implicaba. Se convierte en una música meta-diegética, ya que es escuchada por los personajes, pero sus características sonoras no se corresponden con la fuente que la emite dentro de la narración.

La secuencia del ataque en helicóptero sobre la aldea vietnamita es sin duda una de las de mayor impacto en todo el film. La combinación de diálogos, efectos de sonido y música se estructura para provocar una focalización sonora que se apoya, en este caso, en una íntima relación con la propia forma de la imagen fílmica. La elección de *La cabalgata de las valkirias* de Wagner no se limitó a la selección de un fragmento de esta obra, sino que se escogió, de entre más de una veintena de grabaciones diferentes de la misma pieza, una de ellas: la realizada en 1966 con la Orquesta Filarmónica de Viena por Sir Georg Solti. Según Walter Murch, el énfasis que Solti da a la sección de instrumentos de viento metal permite, en el montaje, destacar ciertos elementos de la imagen:

Encontré aproximadamente veinticinco [versiones]. En un papel cuadriculado, esboqué en las líneas de separación de los compases los diversos tempos que Solti empleaba en cada sección. Fue una lección maravillosa, porque lo que *parecía* un tempo uniforme, incluso en una pequeña sección de las “valkirias”, de hecho, no era uniforme. Solti varía siempre el tempo, introduce cambios para conseguir que parezca que es regular. Igual que los arquitectos distorsionan las columnas para que den la impresión de que son verticales. Calculé todo esto, cada diez segundos, y después cogí el gráfico y, con un cronómetro, analicé todas y cada una de las demás grabaciones.

La selección se redujo a una grabación, la de Zubin Mehta y la Orquesta Filarmónica de Los Ángeles que, en teoría, se aproximaba mucho, tanto que pensé que podría hacer las modificaciones necesarias en la película sin mucho esfuerzo. Ya tenía el material pasado a 35 mm pero, diez segundos después, pensé que no iba a salir bien. No tenía nada que ver con el tempo, sino que la coloración de la orquesta era muy diferente a la de Solti, aunque de un modo muy sutil. Me acuerdo bien de una secuencia en concreto: mirando a tierra desde el helicóptero, más allá de una de las bombas, se ve el océano. En la grabación de Solti, el director había optado por dar énfasis a la sección de metales en aquel preciso momento y había algo en la acidez de aquel azul, combinado con la naturaleza metálica del sonido, que era sinérgico: el azul del océano y el metal enfatizado, que se alimentaban mutuamente. Mehta había optado por subrayar las cuerdas y la impresión que tuve, al mirar la imagen, fue que el azul dejaba de fusionarse por completo (Crowie, 2001: 154)⁸.

Además de este uso tímbrico del sonido para acentuar la imagen, la propia edición de la música, eliminando unos fragmentos de la pieza y repitiendo otros, junto con un montaje de los planos de imagen partiendo del tempo con que Solti dirige la obra wagneriana, permite el surgimiento de puntos de *síncresis* que organizan la percepción rítmica de la imagen a partir de la propia estructura musical. Recordemos

⁸ Entrevista a Walter Murch realizada por Peter Cowie el 30 de marzo de 1999. Indicar, como curiosidad, que finalmente Murch pudo hacer uso de la versión de Solti, tras hablar con el director de orquesta y obtener su permiso personal.

que la idea subyacente en el uso de *La cabalgata de las valkirias* era insistir en la metáfora del ejército aéreo como una caballería alada (en un momento de su narración en off, *Willard* cuenta que estos soldados eran antiguos miembros de la caballería del ejército norteamericano que habían sido movilizados para ir a Vietnam). Ciertamente, la cadencia de la música puede sugerir un “galope” que, objetivamente, no existe. La propia estructura armónica y melódica de la pieza, con el uso de glisandos en la voz de la soprano solista, de cambios de tonalidad menor a mayor o de acordes en los que la progresión a través de los distintos grados de la tonalidad proporcionan un matiz triunfal, sirven para apoyar determinados planos de los helicópteros, que nos llevan a acercarnos paulatinamente al interior de los mismos y, a la vez, a incrementar el contraste sonoro provocado mediante el inserto de los planos de la aldea vietnamita, en los que el único sonido presente es el de los pasos de los niños que corren a esconderse del ataque aéreo.

Consideramos igualmente interesante realizar alguna observación sobre la forma en que los efectos sonoros interactúan con la música. Si tomamos en consideración el planteamiento expuesto por Murch acerca del tratamiento de los efectos del modo en que un compositor utiliza la paleta orquestal, podemos establecer ciertos paralelismos sonoro-musicales: el sonido sibilante del lanzamiento del primer misil, cuya imagen está sincronizada con uno de los momentos más álgidos de la pieza musical, bien puede sustituir a un golpe de platillos que acentúe el registro agudo del espectro armónico. Igualmente, algunas explosiones de las bombas sugieren sonidos de gongs, timbales o bombos orquestales, mientras que el de los propios helicópteros y las ametralladoras apoyan rítmicamente la música y la imagen como si se tratara de redobles de percusión, o de ejecuciones en *staccato* o *trémolo*. “Los soldados con los que hablamos –refiere Murch– contaban que a cualquier lugar de Vietnam al que fueras siempre podías oír un sonido de artillería de fondo. Thunk-a-thunk-thunk-thunk. Tiene un matiz tímbrico parecido al del timbal” (Sragow, 2000). La propia concepción del uso de los diferentes sonidos de helicópteros se realizó del mismo modo en que se distribuyen los timbres instrumentales en una orquesta: “Algo curioso sobre los helicópteros es la variedad de elementos musicales que contienen. Desde esta perspectiva, los LOACH⁹ simbolizaban las cuerdas agudas, los HUEY ocupaban el registro medio, mientras que los helicópteros con doble hélice tenían un gran sonido en el registro grave –thwud-thwud-thwud” (Ibíd.).

Cerramos este análisis poniendo de relevancia una vez más cómo un aspecto o condicionamiento técnico puede re-emplazar al diseñador de sonido y, a través de la creación que surge de esta sinergia, provocar una participación más intensa del espectador en el film, potenciando así el re-emplazamiento que este experimenta durante el audio-visionado de una película. Nos referimos al uso del sonido multicanal. “Coppola había indicado desde el principio que quería que *Apocalypse Now* tuviera un sonido espectacular. [...] Para Murch, Beggs y los demás ingenieros de sonido, la tecnología que anhelaban aún no existía y no había un método sencillo de “encerrar” sonido multicanal en una película” (Cowie, 2001: 156).

Fruto de la experimentación de Murch, se puso en práctica el primer sistema de sonido multicanal con 5 canales independientes: tres frontales (izquierda, centro y

⁹ Se refiere, al igual que al mencionar los HUEY, a dos modelos de helicópteros utilizados en la guerra del Vietnam.

derecho) cuyas señales salían de detrás de la pantalla, y dos traseros (izquierdo y derecho), con altavoces situados al fondo de la sala. Originalmente, la configuración de sonido multicanal de *Apocalypse Now* se basó en el sistema Dolby Stereo, que establece tres canales frontales (L, C, R) más un canal de surround cuya información se distribuye uniformemente a través de un array de altavoces situados en los laterales y el fondo de la sala. A este formato se le incorporó el recién estrenado desarrollo *split surround* (de hecho, *Apocalypse Now* fue la primera película en utilizar este nuevo formato), que divide los canales de surround en dos, separando surround izquierdo y derecho (SL, SR), permitiendo una configuración de sonido de cinco canales independientes. De esta forma era posible crear una sensación de sonido verdaderamente envolvente. Como explica el propio Murch, “nuestra filosofía en el sonido de *Apocalypse Now* era que todo lo que oyeras detrás de ti, o alrededor de ti, fuera lo bastante abstracto como para que tu mente lo absorbiera sin pensar en ello y sin preguntarte qué era” (Ibíd).

El análisis que hemos realizado sobre la creación sonora de *Apocalypse Now* no sólo ilustran perfectamente los procesos de auricularización del espectador en el discurso fílmico, sino que se confirma la máxima defendida por el propio Francis Ford Coppola: “El sonido es el cincuenta por ciento de la experiencia cinematográfica. Es tu mejor amigo, porque influye sobre el espectador de manera secreta” (Kenny, 1993: 6).

Quizás el principal atractivo de este artículo sea el poder integrar, en una sola, diferentes miradas en torno a un mismo objeto y, a partir de ella, volver a relanzar la observación y el estudio del sonido en el cine. La apuesta por la complementación entre teoría del emplazamiento y visión dinámica de lo cinematográfico como paradigmas desde los que abordar el objeto material ha demostrado su eficacia, permitiéndonos unificar los principios establecidos por diferentes disciplinas y ampliar el horizonte de reflexión acerca de lo sonoro.

El análisis de un largometraje o de cualquier otra obra de carácter audiovisual debe realizarse teniendo en cuenta no las posibilidades ideales de realización del mismo, sino las condiciones reales y particulares en que cada obra ha sido llevada cabo. Los factores catalizadores que hemos expuesto como determinantes del emplazamiento del diseñador sonoro son sólo un punto de partida de lo que consideramos un estudio del cine, pertinente y necesario, a partir de las situaciones reales de trabajo de cada uno de los profesionales que intervienen en la creación de un producto audiovisual.

La teoría del emplazamiento, por otro lado, abre el campo de la investigación del hecho cinematográfico en general y del ámbito de lo sonoro en particular. La intelección discursiva del mundo, junto con la consideración del cine como simulacro nos lleva a profundizar y ampliar muchos planteamientos teóricos precedentes acerca de la focalización. En este sentido, es especialmente importante la estructura en dos dimensiones del emplazamiento del espectador, primeramente con su participación en el hecho cinematográfico y en una segunda fase a través del propio relato fílmico y del complejo universo de identificaciones y proyecciones que se generan a partir de su forma específicamente audiovisual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALTMAN, Rick (1992): "Cinema as event", en ALTMAN, Rick (ed.): *Sound theory / sound practice*, New York, Routledge, pp. 1-14.
- AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel y VERNET, Marc (1996): *Estética del cine*. Paidós, Barcelona.
- BELTON, John (1985): "Technology of film sound", en WEISS, Elisabeth y BELTON, John (eds.): *Film sound*, New York, Columbia University Press, pp. 63 - 72.
- BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin (1985): "Fundamental aesthetics of sound in cinema", en WEISS, Elisabeth y BELTON, John (eds.): *Film sound*, New York, Columbia University Press, pp. 181 - 199.
- COWIE, Peter (2001): *El libro de Apocalypse Now*, Barcelona, Ediciones Paidós.
- CUADRADO, Francisco José (2003): "Notas para una aplicación de la Teoría del Emplazamiento sobre lo cinematográfico: el emplazamiento auditivo", en VÁZQUEZ MEDEL, Manuel Ángel (dir.), ACOSTA, Ángel y otros (ed.) *Teoría del emplazamiento: aplicaciones e implicaciones*, Sevilla, Ediciones Alfar, pp. 211-222.
- CHION, Michel (1993): *La audiovisión*, Barcelona, Ediciones Paidós.
- FLUECKIGER, Barbara (2002): *Sound Design – Die virtuelle Klangwelt des Films*, Marburg.
- GAUDREAU, André y JOST, Françoise (1995): *El relato cinematográfico*, Barcelona, Ediciones Paidós.
- GORBMAN, Claudia (1987): *Unheard melodies: narrative film music*, Bloomington (Indiana), Indiana University Press.
- KENNY, Tom, editor (1993): *Sound for Picture*, California, Ed. Mixbooks.
- METZ, Christian (1973): *Lenguaje y cine*, Barcelona, Planeta.
- MORIN, Edgar (1972): *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona, Seix Barral.
- MURCH, Walter (2003): *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*, Madrid, Ocho y Medio.
- SOURIAU, Étienne (comp). (1953): *L'Univers filmique*, Paris, Flammarion.
- STORR, Anthony (2002): *La música y la mente*, Barcelona, Ediciones Paidós.
- SRAGOW, Michael (2000): "The sound of Vietnam", Disponible en Internet (04/2000):
<<http://dir.salon.com/ent/col/srag/2000/04/27/murch/index.html>>
- TRÍAS, Eugenio (2000): *Ética y condición humana*, Barcelona, Península.
- VÁZQUEZ, Manuel Ángel (2003): "Bases para una teoría del emplazamiento", en VÁZQUEL MEDEL, Manuel Ángel (dir.), ACOSTA, Ángel y otros (eds.): *Teoría del emplazamiento: aplicaciones e implicaciones*, Sevilla, Ediciones Alfar, pp. 21 - 40.

ZUNZUNEGUI, Santos (1995): *Pensar la imagen*, Madrid, Ediciones Cátedra.