

Resumen de: La Audiovisión Michel Chion

◆ Valor Añadido:

• Definición:

Es el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo "natural" de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen.

Este fenómeno del valor añadido funciona sobre todo en el marco del sincronismo sonido/imagen por el principio de la *síncresis*.

Valor añadido por el texto:

El cine es esencialmente vococentrista, es decir que le otorga a la voz, como soporte de la expresión verbal, un lugar de privilegio sobre los demás sonidos. Pero no se enfatiza su fidelidad acústica sino su inteligibilidad.

Al escuchar una voz buscamos primero agotar el sentido de las palabras antes de prestar atención a las demás características.

El texto estructura la visión, la enmarca.

Valor añadido por la música:

Hay dos modos de crear en el cine una emoción específica, en relación con la situación mostrada

▶ **Música Empática:** la música participa directamente en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo en función de códigos culturales de la tristeza, la alegría, la emoción y el movimiento.

▶ **Música Anempática:** la música se muestra indiferente ante la situación, progresando de manera regular, impávida e ineluctable, como un texto escrito. Esto provoca la intensificación de la situación. En general refuerzan en las películas la emoción individual de los personajes y del espectador en la medida misma en que fingen ignorarla.

▶ **Música con sentido abstracto:** tienen en general una simple función de presencia, un valor de poste indicador, sin resonancia emocional precisa.

Valor añadido por el sonido:

• Influencias del sonido en la percepciones del movimiento y la velocidad:

▶ Las percepciones sonora y visual son de naturaleza mucho más dispar de lo que se imagina. Si no se tiene sino una ligera conciencia de ello es porque, en el contrato audiovisual, estas percepciones se influyen mutuamente, y se presentan la una a la otra, por contaminación y proyección, sus propiedades respectivas.

▶ El sonido supone de entrada movimiento, contrariamente a lo visual. En una imagen cinematográfica en la que normalmente se mueven ciertas cosas, otras pueden permanecer fijas. El sonido, por su parte, implica forzosamente por su naturaleza un desplazamiento, siquiera mínimo, una agitación. Tiene sin embargo la capacidad de sugerir la fijeza, pero en casos limitados.

▶ El oído analiza, trabaja y sintetiza más deprisa que la vista.

▶ La visión posee una mayor resolución espacial, mientras que el sonido una mayor resolución temporal.

▶ Durante la audiovisión de una película sonora, estas diferencias de velocidad en el análisis no son percibidas como tales por el espectador en la medida en que interviene el valor añadido.

• **Influencias del sonido en la percepciones del tiempo en la imagen:**

La percepción del tiempo de la imagen puede ser considerablemente influido por el sonido.

Este efecto de temporalización tiene tres aspectos:

• **Temporalización de la imagen con el sonido:**

▶ **Animación temporal de la imagen:** la percepción del tiempo de la imagen se hace por el sonido más o menos fina, detallada, inmediata, concreta o, por el contrario, vaga, flotante y amplia. La unión de imágenes fijas, desprovistas de temporalidad, se animan incluso por el ruido de un goteo, que las une y las ordena en el tiempo. (prólogo de Persona, de Bergman)

▶ **Linealización temporal de los planos:** Los planos (siempre sucesivos) pierden cualquier posibilidad de simultaneidad en presencia del sonido, que los ordena linealmente.

▶ **Vectorización:** Orientación de los planos hacia un futuro, un objetivo, y creación de un sentimiento de inminencia y de expectación. El plano va a alguna parte y está orientado en el tiempo.

Los fenómenos sonoros están mucho más característicamente vectorizados en el tiempo, con un principio, un medio, y un fin no reversibles, que los fenómenos visuales.

Una imagen que muestre acciones debidas a fuerzas no reversibles (gravedad, caída, explosiones) también está claramente vectorizada.

Estos tres efectos dependen, para ser actualizados, de la naturaleza de las imágenes y de los sonidos relacionados.

• **En cuanto a la imagen:**

▶ **La imagen no tiene por si misma animación temporal ni vectorización alguna:** una imagen fija o cuyo movimiento sólo es una fluctuación global que no deja esperar resolución alguna. Ej. un reflejo en el agua. En este caso el sonido es capaz de conducir esta imagen a una temporalidad que él mismo introduce de principio a fin.

▶ **La imagen implica una animación temporal propia:** La temporalidad del sonido se combina con la ya existente de la imagen, para ir en el mismo sentido o para contrariarla. Ej. desplazamiento de personajes o de objetos, movimientos de humos, de luces, variación de encuadre.

• **En cuanto al sonido:**

Según la densidad, la textura interna, su aspecto o su desarrollo un sonido puede temporalmente animar una imagen un mayor o menor grado, con un ritmo determinado.

▶ **Naturaleza del mantenimiento del sonido:** un sonido tenido y liso es menos "animador" que uno discontinuo.

▶ **Previsibilidad o imprevisibilidad de la progresión sonora:** un sonido regular, previsible (un bajo continuo, un tic tac de un reloj) crean una temporalización menor que un sonido o progresión sonora irregular, ya que pone en alerta el oído y el conjunto de la atención.

Aunque un sonido demasiado regular y cíclico puede crear también un efecto de tensión, ya que esta regularidad mecánica nos mantiene expectantes ante la posibilidad de una fluctuación.

▶ **Tempo:** la temporalización depende más de la regularidad o irregularidad del flujo sonoro que del tempo en el sentido musical. Por Ej. si el flujo de las notas de la música es inestable pero moderado, la animación temporal será mayor que si el ritmo es rápido pero regular.

▶ **Definición del sonido:** un sonido rico en frecuencias agudas creará una percepción más alerta.

● **Reciprocidad del Valor Añadido:**

El valor añadido es recíproco: si el sonido hace ver la imagen de modo diferente a lo que esta imagen muestra sin él, la imagen, por su parte, hace oír el sonido de modo distinto a como éste resonaría en la oscuridad. Sin embargo, a través de esa doble ida y vuelta, la pantalla sigue siendo el principal soporte de esta percepción. El sonido transformado por la imagen sobre la que influye re proyecta finalmente sobre ésta el producto de sus influencias mutuas.

El valor figurativo, narrativo de un ruido reducido a sí mismo es muy impreciso. Un mismo sonido puede, según el contexto dramático y visual, contar cosas muy distintas, puesto que, para el espectador, más que el realismo acústico, es el criterio de sincronismo ante todo, y secundariamente de verosimilitud global (por convención cultural), el que lo llevará a superponer un sonido a un suceso o un fenómeno. El mismo sonido podrá sonorizar de manera convincente en una comedia la sandía que se aplasta y , en una película de guerra (*La Piel*, de Liliana Cavan) el cráneo hecho papilla.

◆ **Las Tres Escuchas:**

La Escucha Casual:

Es el tipo de escucha que utiliza al sonido para informarse acerca de sus causas. Esta causa puede ser visible, en cuyo caso el sonido nos aporta una información adicional sobre el objeto; o puede ser invisible, y el sonido será nuestra mayor fuente de información.

Este tipo de escucha, que es la más extendida, es también la más susceptible de verse influida y engañada.

La escucha causal puede realizarse en diferentes niveles:

▶ **Reconocimiento de la causa precisa e individual:** la voz de una persona determinada, de un objeto único. Este reconocimiento se hace pocas veces.

▶ **Reconocimiento de una categoría:** esta puede ser humana, animal o mecánica. Ej. voz de un hombre adulto, motor de un auto, etc.

▶ **Reconocimiento de la naturaleza de causa:** "debe ser algo humano", "debe ser algo mecánico".

En el cine, la escucha causal es manipulada constantemente y por completo por el contrato audiovisual, y especialmente por la utilización de la síncreisis. Se trata, en efecto, la mayoría de las veces, no de las causas iniciales de los sonidos, sino de causas en las que se nos hace creer.

La Escucha Semántica:

Es la escucha que se refiere a un código o a un lenguaje para interpretar un mensaje. Esta escucha es la que constituye el objeto de la investigación lingüística.

La Escucha Reducida:

Esta escucha afecta a las cualidades y formas propias del sonido. Califica a los sonidos independientemente de toda causa, sentido o efecto. Requiere la invariabilidad de la fuente sonora y su repetición exacta, vale decir que los medios electroacústicos se hacen imprescindibles. Los sonidos así al status de objetos sonoros.

La escucha reducida no se sitúa en la objetividad física, ni la extrema subjetividad, sino en una objetividad particular que surge de las percepciones compartidas.

Si el cine y el video emplean los sonidos, es, parece, sólo por su valor figurativo, semántico o evocador, en referencia a causas reales o sugeridas, o a textos, pero pocas veces en cuanto formas y materias en sí.

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, etc.

◆ Montaje:

Flujo Sonoro:

Si bien podemos distinguir unidades dentro de la banda sonora éstas se localizan en función de criterios específicos de los diferentes tipos de sonido oídos. Si se trata de un diálogo, dividimos el flujo vocal en frases, palabras, es decir en unidades lingüísticas. Si se trata de ruidos, realizamos un desglose perceptivo en sucesos sonoros. En una música aislamos melodías, temas, células rítmicas. En resumen funcionamos con unidades que no son específicamente cinematográficas y dependen totalmente del tipo de sonido y del nivel de escucha elegido (semántica, casual o reducida).

▶ **Lógica interna del encadenamiento audiovisual:** es el modo de encadenamiento de las imágenes u de los sonidos concebido para que parezca responder a un proceso orgánico flexible de desarrollo, de variación y de crecimiento, que naciera de la situación misma y de los sentimientos que ésta inspira: la lógica interna privilegia en el flujo sonoro, las modificaciones continuas y progresivas y no utiliza las rupturas sino cuando la situación lo sugiere.

▶ **Lógica externa al material:** es la que acusa los efectos de discontinuidad, de ruptura, en cuanto intervenciones externas al contenido representado: rupturas, arritmias, cambios de velocidad, etc.

Funciones del Sonido:

- **Unificación:** Unificar el flujo de las imágenes, en enlazarlas:
 - ▶ **En el nivel del Tiempo**, desbordando los cortes visuales (encabalgamiento u overlapping)
 - ▶ **En el nivel del Espacio**, haciendo oír ambientes globales, cantos de pájaros o ruidos de tráfico, que crean un marco general en el que parece contenerse la imagen.
 - ▶ **Por la presencia eventual de una música orquestal**, que al escapar a la noción de tiempo y espacio reales, desliza las imágenes en un mismo flujo.
- **Puntuación:** es utilizado en todo su sentido gramatical: comas, puntos y como, puntos, signos de exclamación, interrogación, puntos suspensivos. Estos signos modulan o determinan el sentido y el ritmo del texto. Un ladrido de perro en fuera de campo, un reloj de pared que suena en el decorado o un piano vecino son medios discretos para subrayar una palabra, dar cadencia a un diálogo o cerrar una escena. Los *elementos del decorado sonoro* son los sonidos puntuales y de aparición intermitente que ayudan a crear el espacio de una película por medio de pequeños toques distintos y localizados, como el ladrido de un perro lejano, el timbre del teléfono en el despacho vecino, o la sirena de un coche de la policía. Estos sonidos habitan y definen un espacio,

contrariamente a un sonido permanente, como un canto continuo de pájaros o el sonido de las olas marinas, que son el espacio mismo.

Estos elementos del decorado sonoro pueden tener una función de puntuación, aparte de su papel narrativo (establecer el marco de la acción y sus dimensiones, su distribución en el ritmo de la escena puede renovar y transfigurar completamente su empleo. Con esto nos damos cuenta que un sonido puede tener sentido en varios niveles a la vez.

- **Anticipación:** las imágenes y el sonido tienen tendencias, indican direcciones, evolucionan de una manera determinada que crea una expectativa que será luego resuelta o contrariada. El efecto de anticipación es mayormente utilizado en la música, las curvas dinámicas, las cadencias, las secuencias melódicas o rítmicas, una cierta evolución del material crean una expectativa que confirmada o negada por el paso posterior, pero que anticipan un movimiento.

- **Silencio Expresivo:** la impresión de silencio en una escena fílmica no es el simple efecto de una ausencia de ruido, no se produce sino cuando se introduce por medio de un contexto y una preparación (hacerlo preceder por ejemplo de una secuencia ruidosa). El silencio nunca es un vacío neutro, es el negativo de un sonido que se ha oído antes o se imagina, es el producto de un contraste.

Otra manera de expresar el silencio consiste en hacer oír sonidos tenues, de esos que asociamos a la idea de calma, que no son siquiera audibles sino a partir del momento en que los demás (tráfico, conversaciones, vecinos, etc.) se han callado. Por Ej. cuando oímos el tic-tac de un reloj.

Punto de sincronización: es un momento relevante de encuentro síncrono entre un instante sonoro y uno visual, un punto en el que el efecto de síncreisis está más acentuado. En una secuencia el punto de sincronización puede producirse en:

- ▶ **cortes cut-cut del sonido y la imagen:** doble ruptura inesperada y síncrona en el flujo audiovisual.

- ▶ **punto de sincronización de convergencia:** puntuación por la coincidencia en un punto de un sonido y una imagen antes separados.

- ▶ **Efecto de fortísimo visual:** por ejemplo cuando el punto de sincronización recae en un primer plano

- ▶ **Una palabra** con cierta fuerza semántica y dicha de una cierta manera puede generar un punto de sincronía importante con la imagen.

- **Punto de Sincronización Evitado:**

Al igual que en la música (cadencia evitada) se evita la sincronización una vez que el en la mente del espectador se genera la expectativa de esa síncreisis.

Ej.1: "La Jungla del Asfalto", de John Huston. Un suicidio, en el cual se ve la preparación y luego solo se escucha el disparo.

Ej.2: "Je vous salue Marie", Godard. Se oye el sonido de un objeto cayendo en el agua, pero solo podemos ver el movimiento del agua. Queda fuera de campo el lugar del impacto y el objeto que cae. Se oye la causa y se ve la consecuencia.

- **El Golpe:**

El golpe se convierte en el instante alrededor del cual se estructura el tiempo del relato, antes se piensa, se anuncia, se presiente; luego se sufren sus vibraciones y se afrontan sus efectos. Es el punto audiovisual hacia el que converge todo, a partir del cual las cosas se difuminan. Es la expresión privilegiada de la instantaneidad.

El golpe lo que se oye es lo que no se ha tenido tiempo de ver.

- **Puntos de Sincronía acentuados y elasticidad temporal:**

El punto de sincronización constituido por el golpe, ese punto de conexión, de vínculo entre continuidad sonora y continuidad visual, es lo que permite, alrededor de él, el tiempo se dilate, se pliegue, se tense, se estire o se entreabra como un tejido.

Ej. En la serie de dibujos animados Dragon Ball, los personajes que pelean quedan fijados constantemente en pleno movimiento, se les detiene en pleno cielo y dialogan interminablemente, ralentizando, acelerado y encadenado sus posturas como una sucesión de diapositivas.

Ej.2: Toro Salvaje, Scorsese.

- **Síncresis:**

Combinación de *Sincronismo* y *Síntesis*. Es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando estos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional. No es totalmente automática, sino que está en función del sentido y se organiza según leyes gestálticas.

◆ **La Escena Audiovisual:**

Los sonidos se disponen en relación con el marco visual y su contenido (denominado genéricamente **imagen**), quedando unos englobados en cuanto in y síncronos, otros fuera de campo; y algunos situados fuera de la diégesis (la música off). Es decir que se distribuyen en relación con lo que se ve en la imagen, situación susceptible de replantearse en todo momento apenas cambie lo que se ve.,

Entonces la escena audiovisual queda delimitada, estructurada, por los bordes del marco visual. El sonido es lo contenido o lo incontenido de una imagen: no hay lugar de los sonidos, ni escena sonora preexistente; no hay por tanto banda sonora.

Imantación:

La problemática espacial que plantea el sonido no es ¿dónde está? Sino ¿de dónde viene?. El problema de la localización de un sonido se limita, la mayoría de las veces, a la localización de su fuente.

Hay en el cine una imantación espacial del sonido por la imagen. Un sonido percibido como fuera de campo o localizado a la derecha lo es pues sobre todo mentalmente, al menos en una proyección monopista.

En este el punto del que los sonidos llegan físicamente al espectador es muchas veces distinto del punto de la superficie de la pantalla en el cual se encuentra la fuente, y sin embargo es el lugar de donde los oye venir.

El efecto de profundidad, de lejanía de la fuente, se utilizó a través de indicios tales como un espectro armónico decolorado, el carácter difuminado, la mezcla entre sonido directo y reflejado, la reverberación, el volumen, etc. Sin embargo esta distancia es interpretada de manera parcialmente mental, ya que el sonido puede ubicarse hacia atrás, pero también inclinado hacia la derecha o izquierda, dependiendo de la imagen.

A esta localización mental podría oponerse la espacialización absoluta del cine multipistas.

La Acusmática:

Es aquello que se oye sin ver la causa que lo produce. La radio, el disco, o el teléfono son medios acusmáticos. Su contrario es la escucha visualizada, es decir acompañada de la visión causa / fuente.

Un sonido puede realizar dos clases de trayectos:

- ▶ **De entrada visualizado, y luego acusmatizado.**
- ▶ **De entrada acusmático y solo después se visualiza.**

En la oposición visualizado/acusmático es donde especialmente se apoya la noción del **Fuera de Campo**.

Fuera de Campo:

Es el sonido acusmático en relación con lo que se muestra en el plano, es decir, cuya fuente es invisible en un momento dado, temporal o definitivamente.

Sonido In:

Es aquel cuya fuente aparece en la imagen y pertenece a la realidad que ésta evoca.

Sonido Off:

Es aquel cuya fuente supuesta es, no solo ausente de la imagen, sino también no diegética, es decir, situada en un tiempo y un lugar ajenos a la situación directamente evocada. Ej. Voces comentario de la narración, y la música no diegética.

excepciones: voces que salen de un teléfono, altavoces de una radio, etc. ; personajes presentes en la imagen que hablan de espaldas; voces interiores de un personaje visible; la voz de un adulto que acompaña las expresiones faciales de un bebé en "mira quien habla" ,esta voz está ligada al presente de la acción, pero no es visualizable; sonidos ambientes como el viento o los pájaros, en el cual la fuente no se ve pero están allí.

Sonido Ambiente (Sonido Territorio):

Es el sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita un espacio, sin que provoque la pregunta de la localización y visualización de su fuente. Se lo llama también sonido territorio porque sirven para marcar un lugar, un espacio particular, con su presencia continua y extendida por todas partes.

Sonido Interno:

Sonido que, situado en el presente de la acción, corresponde al interior tanto físico como mental de un personaje: sonidos fisiológicos de respiración, de jadeos y de latidos de corazón (sonidos internos objetivos), o sus voces mentales, sus recuerdos, etc (internos subjetivos o mentales).

Sonido On The Air:

sonidos presentes en una escena, pero retransmitidos eléctricamente, por radio, teléfono, amplificación, etc.

Estos sonidos que están en el tiempo real de la escena, atraviesan libremente las barreras espaciales.

Lugar del sonido y lugar de la fuente:

Sonido y fuente del sonido son, desde el punto de vista espacial, dos fenómenos distintos. Mientras que la fuente de un sonido puede localizarse, el sonido en si mismo es por definición un fenómeno que tiende a extenderse a todo el espacio disponible.

En el caso de los sonidos ambientales, que son muchas veces producto de una multiplicidad de fuentes puntuales, lo importante es el espacio habitado y delimitado por el sonido, más que su origen multipuntual.

De manera general, cuanto más reverbera el sonido, más expresivo resulta con respecto al lugar que lo contiene. Cuanto más seco, más susceptible es de remitir a los límites materiales de su fuente, representando la voz aquí un caso particular, puesto que , por el contrario, cuando se la priva de toda reverberación y se oye muy de cerca, es cuando, cinematográficamente, es capaz de ser la voz que el espectador interioriza como suya, y la que al mismo tiempo, toma totalmente posesión del espacio diegético.

Música de foso (no diegética) y de pantalla (diegética):

- **Música No Diegética:**

es la música que acompaña la imagen desde una posición off, fuera del lugar y del tiempo de la acción

- **Música Diegética:**

es la que emana de una fuente situada directa o indirectamente en el lugar y el tiempo de la acción, aunque esta fuente sea una radio o un instrumentista fuera de campo.

- **Casos Mixtos:**

- ▶ **música diegética que encaja en una música off:** Ej. Alguien toca el piano en al acción y la orquesta en off lo acompaña.

- ▶ **música que comienza como diegética y prosigue como música off, o el caso inverso:** la música se aleja de la acción o inversamente, una música off es reabsorbida en una música de pantalla emitida por un instrumento localizado.

▶ **Música On the Air:** que circula libremente entre el in, fuera de campo y off.

Música como plataforma espacio-temporal:

Toda música que interviene en una película es susceptible de funcionar en ella como una plataforma espacio-temporal; esto quiere decir que la posición particular de la música es la de no estar sujeta a barreras de tiempo y espacio, contrariamente a los demás elementos visuales y sonoros, que deben situarse en relación con la realidad diegética y con una noción de tiempo lineal y cronológico.

Fuera del tiempo y fuera de espacio, la música comunica con todos los tiempos y espacios de la película, pero los deja existir separada y distintamente.

La música es en resumen, un flexibilizador del espacio y del tiempo.

Fuera de Campo Relativo y Fuera de Campo absoluto:

Cuando se dice fuera de campo, esta expresión misma induce a creer que se trata de una cualidad intrínseca del sonido mismo. Sin embargo sin la visión, los sonidos fuera de campo reaparecen tan presentes, tan definidos en el plano acústico, como los sonidos in. Nada permite ya distinguirlos.

El fuera de campo del sonido, en el caso del cine monopista es, pues, enteramente producto de la visión combinada con la audición. No es sino una relación entre lo que se ve y lo que se oye, y no existe sino en esta relación; exige, pues, la presencia simultánea de los dos elementos.

Fuera de Campo Activo y Fuera de Campo Pasivo:

● **Fuera de Campo Activo:**

Es aquel en el cual el sonido acusmático plantea preguntas ¿qué es? ¿qué sucede? Que reclamen respuesta en el campo e inciten a la mirada para que vea en él. El sonido crea una atención y una curiosidad.

El fuera de campo activo está esencialmente constituido por sonidos cuya fuente es puntual o, dicho de otra manera, corresponde a objeto cuya visión puede ser localizada.

Ej. Psicosis se basa en la curiosidad creada por el fuera de campo activo: ¿cómo es esa madre a la que oímos?.

● **Fuera de Campo Pasivo:**

Es aquel en el cual el sonido crea un ambiente que envuelva la imagen y la estabilice, sin suscitar en modo alguno el deseo de ir a mirar a otra parte o de anticipar la visión de su fuente y de cambiar, pues, de punto de vista.

Este fuera de campo pasivo está esencialmente constituido por sonidos-territorio y por elementos de decorado sonoro.

La Extensión:

Se llamará extensión del ambiente sonoro al espacio concreto más o menos amplio y abierto que los sonidos evocan y hacen sentir alrededor del campo, y también en el interior de ese campo, alrededor de los personajes.

● **Extensión Nula:**

Cuando el universo sonoro se limita a los ruidos que oye un personaje dado y sólo él, y no implica a ningún otro.

Ej. una voz que oye en si mismo.

● **Extensión Amplia:**

Cuando por ejemplo, para una escena que transcurre en una habitación, oímos no sólo los ruidos de la habitación, sino también los sonidos de la calle, una sirena lejana, etc.

● **Variación de la Extensión:**

El sonido es susceptible de crear un fuera de campo de extensión variable. Ensancha hasta el infinito el espacio que rodea la imagen, yendo de sonidos cercanos y luego introducir otros sonidos, indicios de un espacio más amplio. Sobre la misma imagen fija prolongada prolongarse el espacio o bien estrecharlo, pero en ese caso, conservaremos una memoria del amplio espacio evocado al principio.

Ej.: *Apocalypse Now*, o *La Conversación* de Coppola; *La ventana Indiscreta*, de Hitchcock.

Punto de Escucha:

- **Desde un sentido Espacial:**

¿Desde dónde oigo?, ¿desde qué punto del espacio representado en la pantalla o en el sonido?

Se observará ante todo que la naturaleza específica de lo auditivo no permite en la mayor parte de los casos, frente a un sonido o a un conjunto de sonidos, deducir un lugar de escucha espacialmente privilegiado, y eso en razón de la naturaleza omnidireccional del sonido y de la escucha (que capta los sonidos circularmente), así como diferentes fenómenos de reflexión.

Por eso, muchas veces, no puede hablarse de punto de escucha, en el sentido de la posición precisa en el espacio, sino más bien de lugar de escucha, o incluso área de escucha.

- **Desde un sentido subjetivo:**

¿qué personaje, en un momento dado de la acción, se supone que oye lo que yo mismo oigo?

Es la representación visual en primer plano de un personaje la que, al asociarse simultáneamente (y no sucesivamente como para la imagen) a la audición de un sonido, sitúa este sonido como oído por el personaje mostrado.

La cuestión no es, pues, en este tipo de casos, qué características de distancia, de color y de reverberación en el nivel del sonido nos permiten inferir que ese sonido es oído por una persona; pues es la imagen la que crea íntegramente el punto de escucha, mereciendo en este caso el nombre de punto.

Un caso particular son los sonidos de reducido alcance, supuestamente de tal naturaleza que hay que estar muy cerca para oírlos. A partir de la audición de estos sonidos, o de indicios sonoros de proximidad (respiración en la voz), el espectador puede ya situar el punto de escucha como el supuesto de un personaje que él ve en escena, a condición, desde luego, de que la imagen, el *découpage* visual, y la interpretación del actor, le confirmen las suposiciones que pueda formular a este propósito.

Ej. : llamada telefónica que se escucha claramente, con su filtraje característico, puede situar el punto de escucha como el del personaje que recibe la llamada.

A menos que se esté en la situación *on the air*, que desconecta el sonido de su punto de origen o de su punto de llegada, y convierte, pues, en no pertinente la noción de punto de escucha.