



Facultad de Arquitectura
Carrera de Cine

Chion el Lynch

“la teoría se hace real”

Estudio sonoro de la filmografía de David Lynch en base a conceptos desarrollados por Michel Chion.

Jorge Andrés Acevedo Carrasco
Germán Pablo Henríquez Forbes
Profesor guía: Guillermo Gonzáles Stambuk

29 de Marzo 2007

Agradecimientos

Agradecimientos jorge: Danilo Saez y Jacqueline Montencinos, quienes a la distancia hicieron posible que terminara esta tesis, a Rodrigo Cerda por su paciencia, interés y preocupación, a Gema Carrasco y su clan, los cuales siempre estuvieron para ayudar, a mis amigos y familia toda.

Agradecimientos Germán: Amanda del Carmen Forbes Bernal, Jacoba del Rosario Bernal Arancibia, Familia López Jeldes, Maria Soledad Valencia Bernal, Constanza Daniela Molina Villacura, Franco Galarce Fuentes, Adrián Martínez Lascano, Lucia Pérez Sánchez, Paulina Ferretti, Sebastián Vasquez.

Agradecimientos generales: Guillermo Gonzales Stambuk, Mauricio Hernandez Felgueras.

Dedicatorias

Al escribir este tipo de cosas es muy sencillo caer en saludar a todo el mundo la verdad es que esta dedicatoria no se aleja mucho de eso. Me gustaría agradecer a cada uno de los que se alegro por el solo hecho de saber que estaba escribiendo mi tesis.

Mi vida a girado desde que naci en torno a un aquelarre. Sobre esa base existen muchas madres a las que agradecer, esta la madre dura intachable y recatada pero que siempre tuvo la caricia, la palabra o el sermón adecuado para mi forma de ser y de pensar sin ella y la ayuda de su familia yo no hubiese llegado hasta esta dedicatoria Tia Chony gracias. También esta la madre divertida pero a su vez mujer muy esforzado que sin importar nada siempre me tuvo un plato caliente de comida en la soledad del puerto, madrina muchas gracias. Mi madre biológica a la que amo respeto y por sobre todas las cosas admiro Amanda gracias. Mi madre octogenaria cuyo único afán era estar viva cuando me recibiera, al parecer lo logro Jacoba gracias. Por ultimo y no menos importante, mi compañera. Desde hace mas de una año que ya no camino solo por esta vida ella provoco mi reencanto por Valparaíso y me lleno de fuerzas para terminar este y muchos procesos, Cony gracias y te amo. Y aunque suene repetido sin ellas nada de esto hubiese sido posible. Muchas gracias.

Germán Pablo.

Esta tesis
esta dedicada a todos
aquellas personas
que me han apoyado desde niño
y que siguieron confiando en mi
en estos cuatro años de universidad,
pero por sobre todo,
esta dedicada a mi madre, Cecilia,
quien siempre creyó que este oficio
llamado Cine, era mi
PASION

COKE

INDICE

	Pag.
I. INTRODUCCION	8
II. DEFINICION DEL PROBLEMA	10
III. METODOLOGIA	12
IV. MARCO TEORICO	14
V. OBJETIVOS	15
VI. ENTENDIENDO IMAGEN Y SONIDO	17
A. La imagen	18
1. Fisiología de la visión	19
a. Transformaciones ópticas	19
b. Transformaciones químicas	20
c. Transformaciones nerviosas	20
2. Percepción Visual	22
a. La intensidad de la luz	22
a.1 La visión ftopica	22
a.2 Vision escotopica	22
b. La longitud de onda de la luz	22
c. La distribución espacial de la luz	23
B. El sonido	24
1. Fisiología de la Audición	24
a. Oído externo	24
b. Oído medio	24

c.	Oído interno	25
2.	Las tres escuchas	27
a.	La escucha causal	27
a.1	Fuente de emisión	27
a.2	Indicios temporales	27
b.	La escucha semántica	28
c.	La escucha reducida	28
C.	El fenómeno audiovisual	30
VII.	BATERIA DE CONCEPTOS	32
A.	Temporalidad	34
1.	Animación temporal de la imagen:	35
a.	Naturaleza del mantenimiento sonoro	35
b.	Previsibilidad o imprevisibilidad	36
c.	Tempo	36
d.	Definición del sonido	37
2.	Linealización temporal de los planos	38
3.	Vectorización de tiempo real	39
B.	Puntuación	40
1.	Elementos del decorado sonoro	41
2.	El silencio	42
3.	Suspensión	44
C.	Acusmática	46
1.	Zona visualizada	47
2.	Zona Acusmática:	47

a.	Fuera de campo	47
b.	Sonido ambiente o de territorio	47
c.	Sonido interno	48
d.	Sonido Off	48
3.	La excepción del sonido On the air	49
4.	Esquema de las diferentes zonas y subdivisiones	50
D.	El dialogo	52
1.	Palabra teatro	53
2.	Palabra texto	54
3.	Palabra emanación	55
4.	Modos de relativización:	56
a.	Rarificación	56
b.	Proliferación adlibs	57
c.	Poliglota o Lengua extranjera	57
d.	Palabra inmersa	57
e.	Perdida de la inteligibilidad	58
f.	Descentrado	58
E.	La música	59
1.	Concepción sonora	60
a.	Música de pantalla	60
b.	Música de foso	61
2.	Percepción sonora	61
a.	Música empática	61
b.	Música anempática	61
F.	La materialidad	62
G.	Síncresis	64
VIII.	APLICACIÓN DE UNA TEORIA	66
A.	The Elephant Man	67

1. Aspectos Generales del diseño sonoros de “The Elephant Man”	74
2. Análisis secuencial “The Elephant Man”	76
a. El paseo de Treves	76
a.1 Resumen de la secuencia	80
b. Zapatos de tap	80
b.1 Resumen de la secuencia	82
c. Soy un ser humano	83
c.1 Resumen de la secuencia	84
B. Blue Velvet	85
1. Aspectos generales del diseño sonoro de “Blue Velvet”	95
2. Análisis Secuencial Blue Velvet	98
a. Los Horrosos Bichos	98
a.1 Resumen de la secuencia	106
b. La Golpiza de Jeffrey	107
b.1 Resumen de la secuencia	112
IX. CONCLUSIONES	114
X. ANEXOS	116 - 145
BIBLIOGRAFIA Y DOCUMENTACION	146
FILMOGRAFIA UTILIZADA	148
INDICE DE PELICULAS CITADAS	154

I. INTRODUCCION

Abordar el universo Lynchiano siempre será un gran desafío para quien desee hacerlo. La cinematografía de este autor es intrincada, compleja, llena de símbolos y misterios, siempre complicada de entender y estudiar. Por lo mismo, si esta obra se pretende relacionar o vincular con la teoría de Michel Chion desde una perspectiva sonora, puede resultar en una primera instancia sin sentido, desvinculante y al mismo tiempo extravagante. Sin embargo, estos dos elementos aparentemente tan dispares, pueden ser perfectamente vinculables, ya que los textos de Chion por un lado nos entregan todos los elementos teóricos, necesarios para la comprensión y la elaboración de un diseño sonoro y Lynch por otro, la praxis o la concreción de aquello.

El sonido para David Lynch no ha sido solo un elemento técnico destinado al entendimiento de los diálogos. Por el contrario, él lo ha utilizado en todos sus films como un elemento estético, capaz de entregarle a sus películas carácter y atmósfera, además de estar siempre muy comprometido durante toda su carrera con la elaboración del mismo, siendo parte del diseño de éste y preocupándose de igual forma, que cada pieza auditiva encaje en el lugar y momento indicado.

Es claro que Lynch no solo cuenta sus películas a través de imágenes, sino también sonoramente. Resulta por lo mismo una constante, que en todos sus films logre una gran narratividad auditiva, a través por ejemplo, de fueros de campo, los cuales ubican espacialmente a quien los vea, o que en muchas ocasiones el espectador se sienta perturbado al escuchar y percibir situaciones audibles comunes, pero que al no estar inscritas visualmente en la pantalla, lo transgredan.

Es así, por ejemplo, que en (1) “The Elephant Man” sentimos permanentemente sonidos industriales, muchas veces estridentes, los cuales a primer oído parecen nos “raros” o quizá poco comunes. No obstante, estos elementos nos indican que detrás del personaje se yergue una metrópolis contaminada, una ciudad caótica, inserta dentro de un periodo histórico determinado – la revolución industrial.

(1) PRODUCTORA David Lynch / The American Film Institute for Advanced Film Studies.

Descripción que se hace sólo por medio del audio. Este hecho es importante de rescatar, ya que Lynch tiene muy claro que el sonido tiene el mismo valor estético que la fotografía o el arte dentro de una película, haciendo por ende más gratificante la experiencia audiovisual, ya que el espectador no se limita solo a poner atención a lo que ve, sino que también debe concentrarse en lo que oye, ya que de otro modo el entendimiento del film no será el mismo

Estos factores que se reiteran en los films de Lynch, creemos no sentirlos tan claros o evidentes en otros autores. Por lo mismo y al ahondar un poco más en el proceso creativo de este autor, descubriremos que él, es un factor importante en esta conformación del diseño sonoro, ya que en la gran mayoría de sus películas, participa activamente en la formulación y ejecución del mismo.

No seremos los primeros ni los últimos en mencionar que Lynch es un cineasta de calidad y que su sello en la pantalla es inconfundible. Su obra ya pasó a formar parte de la historia del cine, siendo muy reconocida su apuesta y visión cinematográfica. Por lo mismo, Cualquier ensayo, análisis o investigación que se quiera hacer en base a su trabajo señala una intensa dedicación y esfuerzo por parte de aquel que pretenda hacerlo, no cayendo en la evanescencia, ya que será muy fácil extraviarse en la vasta filmografía de este autor.

Por todas las razones antes expuestas, consideramos finalmente tremendamente valioso y motivante, estudiar las obras de este cineasta desde una óptica diferente a las que se han venido realizando hasta el momento, enfocándonos de lleno en como él, construye el sonido para sus películas y que elementos poseen estos diseños que las hacen ser tan interesantes, innovadoras y perdurables en el tiempo.

II. DEFINICION DEL PROBLEMA

Puede que hayan habido muchas razones para haber elegido el estudio del diseño sonoro de la obra Lynchiana como tema de tesis, sin embargo, la inclinación e interés que nos otorga el sonido como elemento cinematográfico, las ganas de introducirnos y entender cada día mas sobre este tema y el reto que significa analizar las obras de este director, terminaron por convencernos y encaminar este trabajo hacia el terreno de la audición.

El cine siempre tuvo sonido – los teóricos así, al menos se empeñan en mencionarlo –, ya que en alguna época grandes orquestas rodeadas de pompa, acompañaban la acción transcurrida en pantalla. Sin embargo, la gente nunca sintió realmente que los films poseyeran sonoridad, siempre existía por muy espectacular que fuera la orquestación, un distanciamiento entre lo que se oía y lo que se veía. Por lo mismo, es importante rescatar que desde la llegada del sonido sincrónico en adelante, el espectador empezó a entender – hasta el día de hoy se mantiene igual – que el cine se ve y se oye, tornándose un gran problema percibir cada uno de estos elementos por separado.

Esta relevancia en la percepción del cine, entendiendo a este como un arte “audiovisual”, haría que Michel Chion muchos años después a la aparición del cine sonoro, se decidiera a estudiar y sistematizar en torno al tema y otorgarle al sonido el lugar de respeto y admiración que una vez asimilado ya por el publico se le había perdido. La importancia de este teórico por lo mismo, no radica en que este, se dedique a realizar un estudio acucioso o en profundidad del sonido como tal, sino mas bien en que Chion entiende que el sonido en el cine, no puede ser separado de su contexto fundamental y primordial que es la pantalla – la imagen -, por lo cual todos su análisis los realiza siempre pensando en estos dos elementos como un complemento.

Haciendo alusión a lo anterior y a pesar de la reiteración, hay que ser enfáticos en mencionar, que la principal razón para escoger a David Lynch como referencia cinematográfica fue la de ver en él, a un cineasta comprometido con el sonido. Interés que nos hace vislumbrar al mismo tiempo, un entendimiento cabal del concepto de acoplamiento entre imagen y audición, ya que sus películas así lo demuestran – en

muchas de sus películas él, expone situaciones visuales como por ejemplo la de poner a Jack Boot en Blue Velvet con una mascarilla de oxígeno, las cuales predisponen y generan de inmediato múltiples posibilidades de jugar con el sonido –.

De ese modo, para desarrollar nuestra tesis, primero creemos que es tremendamente necesario empaparnos y adquirir una base teórica sólida, acorde con nuestros planteamientos de entender la creación y conformación de un diseño sonoro, viendo una real posibilidad de confluencia entre la teoría de Michel Chion - la cual será la indicada, en la entrega de conocimientos -, y la obra de David Lynch, cineasta con una vasta filmografía, poseedor de una clara conciencia de que el cine se debe contar visualmente, pero también auditivamente.

Por lo mismo, nuestro trabajo se basa finalmente en: analizar auditivamente dos obras de David Lynch, en base a conocimientos previamente extraídos de la obra de Michel Chion.

III. METODOLOGIA

Ya que esta tesis se acota principalmente a una extracción de conceptos y al análisis de obras cinematográficas., lo más conveniente sería utilizar una metodología cualitativa, la cual esta en directa relación con situaciones mas teóricas o descriptivas, desestimando por lo tanto la inclusión en este estudio, de cifras, números o aspectos generalizan tes que corresponderían mas bien a una metodología cuantitativa.

De lo anterior se desprende el siguiente uso de fuentes de información:

A. Fuentes primarias:

Resulta innecesario utilizar este tipo de fuente informativa para esta tesis, debido principalmente a que es inútil, establecer entrevistas o conversaciones de primera fuente, tanto con Michel Chion como con David Lynch, fundamentado en el hecho de que la implementación de una teoría, no requiere nada mas que entenderla, para lo cual no se necesita un intercambio de información directa, sino mas bien lectura y análisis, respectivamente.

B. Fuentes secundarias:

A diferencia del punto anterior, este será de gran utilidad, ya que la información obtenida para el correcto desarrollo de esta tesis, provendrá en su gran mayoría de textos y obras cinematográficas.

C. Fuentes compuestas:

También se utilizara fuentes compuestas, dado que este trabajo consiste en la aplicación de conceptos teóricos en el análisis de dos películas, por lo tanto, el análisis que se extraiga de estas, servirán con apoyo informativo en la búsqueda del objetivo general.

Finalmente y a modo de resumen, metodológicamente se revisaran los textos de Michel Chion, principalmente, de los cuales se extraerán todos los elementos teóricos apropiados, para comprender y analizar sonoramente *The Elephant Man* y *Blue Velvet*, ambas películas de David Lynch.

IV. MARCO TEORICO

La imagen dentro del cine siempre a tenido una concepcion y un analisis teorico fundamental existen multiples estudios en torno a este tema ademas de gran cantidad de expertos relacionados con la materia, el sonido, en cambio dentro de la historia cinematografica nunca se ha pensado como una estructura independiente, (esto porque constituía un elemento inmaduro en la cinematografía) siempre ha sido tema relegado y dejado en segundo plano. Desde el comienzo se le considero un recurso técnico y cualquier análisis que hubiese con respecto a este no iba mas allá ni tampoco sobrepasaba esta línea, sin embargo, Michel Chion dejando de lado la tecnificación, analiza y comienza a construir teoría sonora desde un punto de vista mas estético y serio del sonido. La música en el cine, La audiovisión, El sonido, son estudios de gran nivel y gran seriedad los cuales teorizan y sistematizan en torno a este tema.

Vemos en la figura de Chion a un teorico comprometido enormemente con el sonido con mucha preparación y bagaje, que a contribuido enormemente al desarrollo de este, por lo cual creemos que es un muy buen referente o base teórica para el desarrollo de nuestra bateria de conceptos y posterior aplicacion de esta.

Sin embargo es necesario, tambien, tener nociones basicas relacionadas con la imagen. En estos momentos ya no se puede hablar de imagen y sonido por separados ya que ambos en comun formen el milagro audiovisual. Para esto fundamentaremos nuestro estudio sobre la imagen en un texto muy completo en lo que a teorías visuales respecta. “La imagen” de Jacques Aumont se constituye como un texto que nos permitira explicar tanto el fenomeno fisiológico de la vision como elementos relacionados con la percepcion de esta.

Para terminar es importante mencionar que los textos de Michel Chion nos permitiran realizar un estudio acusioso sobre el sonido en general y sobre su utilizacion dramatica en el cine.

V. OBJETIVOS

Como primer punto, será necesario considerar que este estudio plantea un objetivo general, el cual se remitirá a responder nuestra pregunta o interrogante principal y algunos de orden más específicos, los cuales apuntan a estudiar aspectos mucho más acotados.

A. Sobre esta base, nuestro **objetivo general** será:

Analizar sonoramente Elephant Man y Blue Velvet en base a conceptos teóricos extraídos de la obra de Michel Chion.

Este es nuestro fin último y primordial al desarrollar este estudio. Para llegar a poder realizar un buen análisis del aspecto auditivo de las películas de este cineasta Estadounidense, primero debemos seguir una serie de pasos metodológicos e investigativos, los cuales nos permitan tener las bases teóricas pertinentes para entender de mejor forma lo que oiremos y veremos. Por lo mismo, es interesante plantearse un objetivo de esta magnitud, ya que la generación de herramientas y conocimientos que se requieren para lograrlo es inmensa, por lo cual consideramos que, tan importante como responder o conseguir esta meta, es el camino que se recorrerá y el aprendizaje que se logrará en el transcurso de este.

Teniendo ya, nuestro meta objetivo especificado, se hace necesario pasar a detallar cuales serán los de orden más específicos, ya que serán estos los que de algún modo ayudarán en el cumplimiento o desarrollo del general.

B. De ese modo, nuestros **objetivos específicos** serán:

1. Entender la relación y la participación del director en la creación sonora

Entendiendo que es el director general de la película, la persona en la cual recae todo el peso creativo y visual de esta, es importante entonces, llegar a entender de qué forma el cineasta puede potenciar o desvalorizar un diseño del sonido. Esto ya antes se

avizoraba y tiene relación con el hecho de que el audio por si sólo no se sostiene, siendo la imagen su gran aliada. Por lo mismo, aquel cineasta que justifique en cuadro lo que estemos escuchando estará en una posición aventajada, ya que su construcción sonora se hará más creíble.

Hay que dejar en claro, que justificar en el rectángulo cinematográfico no significa que todo aquello que vemos se deba sonorizar, sino mas bien, de entender que lo que escuchamos no se forja de la nada, teniendo conciencia de que lo audible posee un determinado espacio y tiempo de gestación, por lo cual cualquier trasgresión o deformación que se le quiera hacer, deberá ir acorde con lo antes mencionado. Esto evitara la generación de sonidos arbitrarios, forzados o gratuitos, característico en muchas películas, que viéndose el equipo realizador maravillado por su calidad o rareza, no noten que su integración en la pantalla es nula.

Por las razones antes planteadas será importante rescatar a través de este objetivo, que papel le cabe al director en toda esta conformación auditiva y de que modo su participación y formulación ya desde el guión hacia el sonido puedan generar la diferencia a la hora de otorgarle carácter y distinción a este elemento.

2. Comprender el valor unificante entre imagen y sonido.

Punto clave y transversal de nuestro trabajo, que involucra aspectos estéticos ligados no solo al sonido sino también a la imagen. Abarca la problemática de comprender que lo que vemos tiene relación con lo que escuchamos y vice versa. Captar entonces el valor y el grado de acoplamiento que existe entre estos dos aspectos, para conformar un sonido creíble con respecto a lo que acontece en pantalla.

3. Desarrollar una batería de conceptos sonoros aplicable al estudio de cualquier obra audiovisual.

El estudio teórico realizado a los textos de Michel Chion permitira extraer de estos, ciertos conceptos teóricos que serán la base para analizar sonoramente una película. Estos conceptos abarcaran toda la gama sonora que una obra audiovisual puede llegar a tener.

VI. ENTENDIENDO LA IMAGEN Y EL SONIDO

Antes de comenzar a hablar del lugar que ocupa el sonido en el cine, resulta imperativo dar cuenta de cómo la imagen y el sonido son biológicamente perceptibles para el ser humano.

En este capítulo, el sustento teórico estará dado por el gallo Jacques Aumont en “La imagen” y el antes mencionado teórico francés, Michel Chion -quien forma parte importante de la bibliografía específica del presente estudio- en “El Sonido”. Ambos teóricos nos permitirán entender, más a cabalidad, aquel instante en que imagen y sonido se conjugan para contar una historia; ese momento epifánico que constituye el milagro cinematográfico.

Sabemos que la imagen se puede percibir biológicamente gracias a nuestra persistencia retiniana y, valiéndose de ello, el cine se configura como una serie de cuadros fijos que se proyectan a través de intervalos de negro a una velocidad estándar de 24 cuadros por segundo. La televisión o la imagen digital es, en cambio, una serie de escaneos digitales que un haz de luz, del tamaño de una cabeza de alfiler, hace en la pantalla permitiendo ver las imágenes en movimiento. Sin embargo, en ambos formatos el principio de la imagen es el mismo: para contarnos una historia coherente se basa en la persistencia retiniana que, en palabras sencillas corresponde, al retardo que el ojo recibe de una imagen y la envía al cerebro para recibir una respuesta.

Además de toda una serie de explicaciones biológicas y de avances tecnológicos en pos de una mejor captación de la imagen y el sonido en el cine, existe una serie de fundamentos teóricos que avalan, ayudan y fortalecen la utilización de ambos elementos en una pieza audiovisual. En este capítulo se pretende lograr una mejor comprensión de la imagen y del sonido en el cine; con el fin de cumplir este objetivo, se aunará los fundamentos biológicos y los teóricos que ya han sido expuestos.

A. La imagen

(2) *“Si hay imágenes, es que tenemos ojos: es una evidencia. Las imágenes, artefactos cada vez más abundantes y cada vez más importantes en nuestra sociedad, no dejan de ser, hasta cierto punto, objetos visuales como los demás, derivadas de las mismas leyes perceptivas.”*

Antes de continuar, es necesario mencionar los estudios acerca de la percepción visual, es decir, sobre la relación que el hombre establece con el mundo que lo rodea. Es así como desde Euclides (año 300 a.c.) el ser humano se ha preocupado por este tipo de estudios, pasando por Leonardo da Vinci y Descartes, hasta llegar a Helmholtz y Fechner que desarrollaron verdaderas teorías sobre la ya mencionada percepción visual. Sin embargo, hasta este punto es difícil hablar de una verdadera teoría visual. A pesar de ello, Jacques Aumont coautor de “Estética del cine y análisis del film”, ha logrado definir una verdadera y muy verídica teoría de la imagen, tratando básicamente el razonamiento en la utilización de ésta.

Para entender la percepción visual, obviamente debemos partir por los ojos. De cierta forma podemos decir que el ser humano ve a través los ojos, pero no es la única forma en que vemos, la percepción visual es, en efecto, el resultado de varios órganos especializados que conforman el fenómeno que conocemos como visión. En una primera aproximación, podría decirse que la visión resulta de tres operaciones distintas y sucesivas que son, al mismo tiempo, operaciones ópticas, químicas y nerviosas.

(2) Aumont Jacques, La imagen. Editorial Paidós. España. 1992, P 17.

Antes de definir estos tres tipos de operaciones, cabe destacar que la percepción visual corresponde a un fenómeno que funciona a través de la reflexión de luz. El ser humano ve gracias a la capacidad que poseen los objetos de reflejar ciertas cantidades de luz, o sea, un objeto oscuro refleja menos luz y por lo tanto, resulta más difícil verlo; un objeto blanco, en cambio, refleja más luz, por ende, es más fácil verlo y apreciar sus detalles. Una vez entendido esto estamos en condiciones de describir los tres tipos de operaciones antes enunciadas:

1. Fisiología de la vision

a. Transformaciones ópticas: corresponden al primer paso de la percepción visual, que funciona al modo de una cámara oscura, es decir, los rayos procedentes de una fuente luminosa inciden en un objeto y éste, a su vez, los refleja en todas direcciones. Cuando parte de estos haces penetra por el orificio de la cámara, forman en su parte posterior una imagen invertida, la que debido a la difusión y pérdida de luz resulta ser extremadamente difusa. Sintetizando, el fenómeno de la visión se produce del mismo modo en que actúa una muy refinada cámara oscura.

Ahora bien, no se trata de procesos simples el milagro de la visión de imágenes, mucho menos el que podamos entenderlas. Muy lejos de esto, el ojo posee un complejo sistema que le permite funcionar como lo hace una cámara oscura. El ojo está compuesto por un globo esférico de dos centímetros y medio de diámetro cubierto por una capa opaca llamada esclerótica y una transparente llamada córnea -esta asegura la mayor parte de la convergencia de los rayos luminosos-. Tras la córnea se encuentra el iris que corresponde a un músculo esfínter regido de modo reflejo, en su centro existe una abertura llamada pupila cuyo diámetro va de dos a ocho milímetros. En condiciones de poca luz, la pupila se abre para dejar entrar más luz y se cierra en el caso contrario. Sin embargo, esta capacidad de variación que posee la pupila afecta la percepción visual, pues mientras más abierta está la pupila mayor es la profundidad de campo -no se ve más claro sino menos nítido-. En el caso contrario, a mayor cantidad de luz, la pupila no está tan dilatada, por tanto hay menor profundidad de campo. A manera de anécdota la pupila además varía su tamaño en distintos estados emocionales como el miedo o la cólera y reacciona también bajo los efectos de psicotrópicos.

La luz que atraviesa la pupila debe también atravesar el cristalino, una lente biconvexa encargada de la convergencia de los rayos lumínicos en sólo un punto. El cristalino posee la capacidad de acomodación, o sea, la de variar su grosor respecto de la distancia a la que se encuentre la fuente lumínica. Este proceso es el más lento dentro de la percepción visual puesto que de la acomodación más cercana a la más lejana existe casi un segundo de diferencia.

Una vez que la luz logre atravesar la pupila y el cristalino, la información resultante de este proceso será convertida en sustancias químicas capaces de excitar las neuronas, estas últimas las convertirán en impulsos nerviosos que posteriormente serán decodificados por el cerebro. Es aquí entonces donde debemos ocuparnos del siguiente paso en la percepción visual:

b. Transformaciones químicas: en el fondo del ojo existe una membrana llamada retina donde se encuentran los receptores de luz. Estos son de dos tipos, los bastones y los conos, ambos poseen unas moléculas de pigmento llamada rodopsina que absorbe la información luminosa y la descompone por reacción química convirtiéndola en dos sustancias.

Por todo lo antes dicho, podremos afirmar que la imagen retiniana posee algo de falsedad, pues no es más que la proyección óptica derivada del sistema córnea, pupila, cristalino y esta proyección a su vez, será la que trate posteriormente el sistema químico retiniano.

Una vez que la información luminosa es convertida en sustancias químicas se hace necesario que llegue al cerebro; la única forma de que esto ocurra es a través de información eléctrica, es aquí cuando tienen lugar la última transformación de la información:

c. Transformaciones nerviosas: antes de describir el proceso es importante destacar que los estudios sobre esta parte de la percepción visual no son muy claros aún, solo existen leves atisbos de cómo llega la información al cerebro. Una de las hipótesis más validadas afirma que cada receptor retiniano se enlaza a través de sinapsis con una

célula nerviosa. Esta última a su vez se unió en forma previa -y producto de un proceso químico- a las células que constituyen las fibras del nervio óptico. Este conglomerado tripartito sale del ojo para llegar a la región lateral del cerebro llamada cuerpo geniculado, desde donde saldrán nuevas conexiones nerviosas que llegan a la parte posterior del cerebro llamado córtex estriado, éste tiene por función el transportar los impulsos eléctricos creados, a través de sinapsis, hacia el cerebro donde la información es decodificada.

Para terminar un frase de Jacques Aumont que describe muy bien el objetivo de este capítulo (3) *“lo importante, para los propósitos de este libro, es retener que, si el ojo se parece hasta cierto punto en una cámara fotográfica, si la retina es comparable a una especie de placa sensible: eso es exacto a condición de advertir que esta comparación no puede aplicarse sino a la parte puramente del tratamiento de la luz”*

Ahora que ya sabemos la parte fisiológica del cómo vemos, se torna necesario, saber algunos detalles de la percepción de la imagen, es decir, qué y por qué vemos. Sólo con estas preguntas resueltas podremos comprender qué vemos en una proyección cinematográfica. La interrogante inicial es entonces ¿qué se percibe?

Partamos de la base que toda información visual es codificada de cierta forma, hablar entonces de esta codificación tiene relación con la capacidad de nuestro sistema visual de localizar y de interpretar ciertas constantes en los fenómenos luminosos. Estas se pueden agrupar en tres grandes conceptos **intensidad, longitud de onda, distribución en el espacio.**

(3) Aumont Jacques, La imagen. Editorial Paidós. España. 1992, P 20.

2. Percepción visual

a. La intensidad de la luz: o más bien percepción de la luminosidad, corresponde a una interpretación propia determinada por factores psicológicos sobre la cantidad real de luz emitida por un objeto o bien reflejada por éste.

El ojo funciona en base a flujos luminosos determinados por la cantidad de fotones estos flujos a su vez se dividen en dos:

a.1 La visión Fotópica tiene relación con la luz diurna y afecta a los ya mencionados conos, responsables de la percepción de los colores por ende este tipo de visión se convierte en una visión cromática, capaz de distinguir un amplio espectro visual.

a.2 La visión escotópica tiene relación con la percepción nocturna y posee características opuestas a la anterior, ésta es por tanto una percepción acromática y afecta sobre todo a la periferia de la retina.

b. La longitud de onda de la luz: la sensación en la percepción del color, contrariamente, a lo que se piensa no está en los objetos ni tampoco en la luminosidad, el color se encuentra en nuestra percepción. La luz que incide en los objetos, sobre todo la del sol, es una mezcla de luces, que contiene todas las longitudes de onda del espectro visible. Esto se puede apreciar descomponiendo la luz a través de un prisma o al observar un arco iris. Como ya lo explicamos anteriormente, (4) *“la luz que nos llega de los objetos es la que reflejan ellos mismos”* lo que sí hay que tener en cuenta es que los objetos sólo reflejan algunas longitudes de onda, el resto las absorben. Es de este modo que los objetos que reflejan todas las ondas parecen de un color gris y si reflejan una mayor o menor cantidad de luz serán más blanquecinos o simplemente negros -un objeto que refleja menos de un 10% de luz será siempre negro-.

(4) Aumont Jacques, La imagen. Editorial Paidós. España. 1992, P 20.

Teniendo en cuenta lo anterior podemos decir que la longitud de onda define el **colorido** -si es rojo, azul, cyan etc.- la **saturación**, es decir, la pureza de un color, y la **luminosidad** ligada a la luminancia que provocará que un color sea más o menos blanco.

c. La distribución espacial de la luz: este punto se relaciona directamente con la percepción de los bordes. El sistema visual posee instrumentos capaces de reconocer el borde visual y su orientación, de esta forma es como logramos distinguir, por ejemplo, una ranura, una línea, un ángulo, un segmento. Todo lo anterior es provocado por la intervención de una serie de procesos químicos en la zona en que se ocasionan las sinapsis de la percepción visual y que debido a su dificultad no vale la pena explicar, pues éste es un sobre cine y no un tratado de biología, cabe destacar sí que la capacidad de percibir bordes es gracias a un complejo sistema químico.

Lo que sí es relevante para los fines de este estudio, es tener en cuenta que este mecanismo, extremadamente complejo, entrega buenos frutos a nuestra percepción porque se demuestra en la experiencia que somos capaces de distinguir bordes de muy pequeñas dimensiones.

B. El sonido

Antes de comenzar a hablar del sonido es importante, del mismo modo en que era relevante en la imagen, conocer y describir algunas especificaciones físicas o, más bien, biológicas con respecto al oído y, por extensión al cómo llega la información auditiva al cerebro.

El fenómeno de la audición al igual que todo órgano o sentido del ser humano, es un complejo proceso en el que intervienen distintos agentes, para el proceso auditivo son importantísimas las partes que conforman el oído. Éste se divide en tres grandes secciones: **oído externo**, **oído medio** y **oído interno**, además de una membrana que separa el oído externo del oído medio llamada **membrana timpánica**.

Pasamos entonces, a hacer una descripción de cada uno de ellos, conforme al orden en que intervienen en el proceso de la audición:

1. Fisiología de la Audición

a. Oído externo es el conducto auditivo y al mismo tiempo es un "tubo" de unos 2 cm de longitud, el cual influye en la respuesta en frecuencia del sistema auditivo.

Adicionalmente, el pabellón auricular, junto con la cabeza y los hombros, contribuyen a modificar el espectro de la señal sonora. Las señales sonoras que entran al conducto auditivo externo sufren efectos de difracción debido a la forma del pabellón auricular y la cabeza. Éstos varían según la dirección de incidencia y el contenido espectral de la señal. Así, se altera el espectro sonoro debido a la difracción. Estas alteraciones, en forma de "picos" y "valles" en el espectro, son usadas por el sistema auditivo para determinar la procedencia del sonido en el llamado "plano medio": un plano imaginario perpendicular a la recta que une ambos tímpanos.

b. Oído medio: corresponde a los sonidos formados por las oscilaciones de las moléculas del aire, sonidos que son conducidos a través del conducto auditivo hasta el tímpano. Los cambios de presión en la pared externa de la membrana timpánica, asociados a la señal sonora, hacen que dicha membrana vibre siguiendo las oscilaciones de dicha señal.

Las vibraciones del tímpano se transmiten a lo largo de una cadena de huesecillos que opera como un sistema de palancas, de forma tal, que la base del estribo vibra en la ventana oval. Este huesecillo se encuentra en contacto con uno de los fluidos contenidos en el oído interno; por lo tanto, el tímpano y la cadena de huesecillos actúan como un mecanismo para transformar las vibraciones del aire en vibraciones de fluido.

A fin de conseguir una compatibilidad acústica entre el medio aéreo y el líquido con el fin de disminuir la reflexión, las estructuras del oído medio actúan como una palanca por su cadena de huesecillos.

Así la presión transmitida al líquido coclear por la platina del estribo es 20 veces superior a la presión ejercida sobre el tímpano. El máximo acoplamiento se obtiene en el rango de frecuencias medias, en torno a 1 KHz.

c. Oído interno: se denomina de esta forma la capacidad de convertir un tipo de energía en otra, lo que técnicamente recibe el nombre de transducción.

Al alcanzar las vibraciones el oído interno, movilizan la membrana tectoria y el órgano de Corti por un desplazamiento de la membrana basilar, produciendo así un desplazamiento relativo entre ambas estructuras. Esto hace que los cilios de las células sensoriales se flexionen, desencadenando un potencial bioeléctrico que se transmite hacia la base de las células, donde se encuentran las sinapsis con las terminaciones nerviosas. Así el oído convierte la energía mecánica del sonido en energía bioeléctrica.

En palabras más sencillas, y a modo de resumen, la audición comienza en el oído externo. Cuando se produce un sonido fuera del oído externo, las ondas sonoras, o vibraciones, ingresan al conducto auditivo externo y golpean el tímpano -la membrana timpánica-. Éste produce vibraciones que luego pasan a los tres pequeños huesos del oído medio, llamados huesecillos, los que amplificarán el sonido y transmitirán las ondas sonoras al oído interno y al órgano de la audición que contiene líquido (cóclea).

Al llegar al oído interno, las ondas sonoras se convierten en impulsos eléctricos que el nervio auditivo envía al cerebro que se encargará de traducir estos impulsos a sonido propiamente tal

Del mismo modo que la imagen, el sonido está también muy relacionado con la percepción, es por esto entonces que existen los tres tipos de escucha denominadas por Michel Chion como (5) “Las tres escuchas”

(5) Chion Michel, La audiovisión. Editorial Paidós. España. 1993, P 33.

2. Las Tres Escuchas

a. La escucha causal: corresponde a la escucha más extendida y consiste en escuchar y luego detenerse para saber su procedencia o más bien su causa. Cabe la posibilidad de que esta causa sea visible o que el sonido aporte una información complementaria, por ejemplo, al golpear un recipiente cerrado el sonido nos entregará la información si el vaso está lleno o vacío. Sin embargo, y pese a lo anterior, no hay que creer en la exactitud de esta escucha, ni mucho menos confiar en su capacidad de información segura y precisa a partir del solo análisis del sonido. Al ser ésta la escucha más extendida, es también, la más susceptible a ser engañada o influida por factores ajenos a la audición.

Este tipo de escucha se puede utilizar en diferentes niveles.

a.1 El primero tiene relación con la fuente de emisión de un sonido. Por ejemplo, podemos reconocer fácilmente de quién es la voz de un personaje que está hablando, ya que tenemos una imagen en el cerebro que asociaremos con lo que escuchamos. Sin embargo, al escuchar la radio dejamos de lado la imagen visual que podemos tener de cualquier locutor, ya que no tenemos información visual de él, por ende, puede ser cualquier persona. Este entonces constituye uno de los niveles que no resulta del todo fiel.

a.2 El segundo nivel tiene relación con localizar ciertos indicios temporales de lo que intentamos escuchar para reconocer la naturaleza de la causa, por ejemplo, si escuchamos pasos lo asociamos inmediatamente a un ser humano sin saber a ciencia cierta quién es, pero sí sabemos que es una persona, esto mismo se puede aplicar a un objeto o a un animal.

Como ya dijimos anteriormente este nivel de escucha causal resulta bastante poco confiable, pero si lo llevamos a la práctica existen en realidad un buen número de ocasiones en las que sí escuchamos de manera causal. Una operadora o tal vez de alguna máquina que no vemos, la misma radio en cierta medida la escuchamos de manera causal.

La siguiente escucha tiene que ver con los códigos o más bien con el lenguaje.

b. La escucha semántica: esta es del tipo de escucha que tiene relación con interpretar un mensaje, ya sea de lenguaje hablado o códigos tales como el morse. La escucha semántica posee un funcionamiento muy complejo, por esta razón que se ha sometido a múltiples estudios de investigación lingüística. Un fonema o sonido no se escucha sólo por su valor acústico sino porque además posee un valor intrínseco y absoluto que es la interpretación del lenguaje. Este tipo de escucha asociada a la lingüística está muy relacionada con la ya mencionada escucha causal: escuchamos lo que alguien nos dice, además de interpretar el qué y el cómo lo dijo. Es por esta razón que estudios sobre este tema dividen la percepción del sonido en fonética, fonología y semántica, es decir, lo que se dice cómo se dice y qué significa.

c. La escucha reducida: un poco más compleja que las anteriores, este tipo de escucha afecta a las cualidades y las formas propias del sonido. Independiente de su causa y sentido, esta escucha toma el sonido como objeto de mera observación y no busca imprimirle un valor semántico. Hablar de sonidos por sí mismos, limitándose a calificarlos independientemente de toda causa, sentido o efecto, resulta algo bastante complicado. Sobre esta base resulta complicado calificar sonidos (a menos que éstos sean debidamente reproducidos desde un soporte fijo) pues sucede que un instrumento o un cantante nunca podrán emitir el mismo sonido dos veces, sólo podrán reproducir su (6) *“altura y perfil general, no las cualidades concretas que particularizan un suceso sonoro y lo hacen único”*. La única manera de lograr que un sonido sea reproducido muchas veces de manera idéntica a la original, es concediéndole al sonido un estatus objetual: para lograr objetivar el sonido es necesario conocer las **exigencias de la escucha reducida**.

(6) Chion Michel, La audiovisión. Editorial Paidós. España. 1993, P 37.

Partamos de la base que todo el mundo practica en cierta medida este tipo de escucha, pero de manera muy elemental, por ejemplo, al situar una nota de un instrumento o al situar los espacios entre dos sonidos estamos realizando sin saberlo escucha reducida. Pero no basta con los espacios entre dos sonidos, resulta algo muy complejo y excede los objetivos de este estudio, el detenerse en este punto. Para nuestros fines sólo es pertinente saber que la escucha reducida tiene relación con descontextualizar sonidos y darles un valor y una altura propia.

Finalmente, la escucha reducida está muy ligada al audiovisual, ya que al realizar el ejercicio de darle un valor propio a un sonido, lo que se logra es ampliar la escucha y afinar el oído con el fin de conocer mejor uno de los elementos con el que un realizador audiovisual trabaja: el sonido.

C. El fenómeno audiovisual

Ya sabemos a ciencia cierta cómo funciona tanto el sonido como la imagen, es decir, cómo vemos y cómo escuchamos. Antes de continuar hay que tener claro que ambas partes no funcionan por sí solas.

Al hablar de cine automáticamente estos se convierten en un complemento y de ahí el proceso cinematográfico se conoce como un proceso audiovisual ya que el sonido funciona como un complemento de la imagen. Es importante tener en claro esta posición, es innegable que se puede construir una película sobre la base del sonido, sin embargo la imagen es latente por ende queda en la retina del espectador ya que primero vemos y luego escuchamos una película concepto que no se aplica a un concierto por ejemplo, ya que en este último corresponde un concepto visoaudio, pues primero escuchamos y luego vemos.

(7) *“La función mas extendida del sonido en el cine es la que consiste en unificar el flujo de las imágenes”*

A nivel general, ya que posteriormente veremos de manera mas detallada este punto, algunas cualidades del sonido en el cine son:

- Por una parte, en el nivel del tiempo, desbordando cortes visuales.
 - En el nivel del espacio, haciendo oír ambientes globales, cantos de pájaros o rumores de tráfico con el fin de crear un marco general en el que parece contenerse la imagen. El sentido homogeneizador del sonido contextualiza de cierta manera lo que vemos.
- Finalmente la presencia de la música nos produce escapar a la noción de tiempo y espacio reales, deslizando las imágenes en un mismo flujo

El sonido en el cine se constituye como un agregado unificador que desborda temporal y espacialmente los límites de los planos visuales.

(7) Chion Michel, La audiovisión. Editorial Paidós. España. 1993, P 51.

Con la incorporación del sonido a la imagen, el cine experimentó un gran salto expresivo. El sonido complementa, integra y potencia la imagen visual y contribuye al realismo. Además, en niveles narrativos, posibilita un importante ahorro de planos que la imagen muda tenía que utilizar para comunicar conceptos y situaciones. El mundo que nos envuelve es sonoro y el uso del sonido evita recurrir con exceso a la convención permitiendo una simplificación expresiva.

La relación del sonido con la imagen es de complementariedad, lo que hace posible la creación de un todo unificado que ha de plantearse desde el comienzo, del inicio del guión. La banda sonora condiciona activamente la forma en que percibimos e interpretamos la imagen. Imágenes iguales tienen distinta interpretación al cambiar la banda sonora.

No es intención rebatir el carácter esencial de la imagen en el cine sino más bien darle al sonido el verdadero papel que desempeña en una pieza audiovisual y dar conocer a través de este estudio la complejidad que puede tener armar lo que se escucha en una película.

VII. BATERIA DE CONCEPTOS

Tan brutal, como la primera proyección de cine, realizada por los hermanos Lumiere en las postrimerías del siglo XIX, fue la llegada del sonido sincrónico a este, con la exhibición del largometraje “El cantante de Jazz” (1927, dirigida por Alan Crosland). La recreación de la realidad a partir de ese momento logra un importante giro, ya que ahora no solo se podía ver lo que acontecía en la pantalla, sino que además oír, lo cual provocaría desde ahí en adelante una transformación en el lenguaje cinematográfico, la llegada de nuevos géneros como el musical y el reacondicionamiento de las salas para poder escuchar por grandes parlantes el sonido captado en escena.

Grandes cineastas como Charles Chaplin se negaron ante la llegada de este cine sonoro, pensando que atentaría contra la idea central según creían, la cual decía relación con que el Séptimo Arte tenía su gran fundamento y pilar en lo visual y que con ello bastaba, sin embargo, “*El gran dictador*” (1940, dirigida por Charles Chaplin), una de las últimas y más logradas películas de este director, se yergue y se cimienta en torno al lenguaje, regalándole al público hermosos y memorables discursos que nunca se olvidarían. Esto habría sido muy difícil de lograr sin la ayuda del sonido, evidenciando con esto el enorme beneficio de pasar de un arte visual a uno audiovisual, abriendo así un enorme abanico de posibilidades en torno a la expresión y a la creatividad.

Hoy, ya casi no existen cuestionamientos o debates en torno al aporte otorgado por el sonido al cine, sin embargo, ésta fácil asimilación del fenómeno sonoro ha generado una relegación u olvido a nivel teórico del mismo, estudiándose generalmente las películas solo en función de la imagen.

Es cierto que ésta podría llegar a tener más peso o prioridad dentro de un arte que surgió en una primera etapa solamente como visual, pero no es menor que esta disciplina evolucionó y terminó siendo audiovisual. Por ende, cualquier análisis que excluyera a uno de estos dos componentes estaría incompleto, de lo contrario (8) “no se ve lo mismo cuando se oye, y no se oye lo mismo cuando se ve”

(8) Chion Michel, La audiovisión. Editorial Paidós. España. 1993, P 11.

Y en esto, Michel Chion, como formulador, resulta tremendamente importante y trascendental, dando cuenta de lo eminente que es estudiar cualquiera de estos elementos – *imagen y sonido* – ligado a su complemento. De otro modo, el resultado y significado sería completamente diferente y equivocado.

A medida que se fue estudiando la obra de Chion, nos fuimos dando cuenta que cada concepto sonoro que este teórico exponía, hacía hincapié y estaba desarrollado también en función de la imagen, por lo cual esa idea preconcebida que se pueda tener, de analizar el diseño sonoro de una película solamente en función de lo que se oye, está totalmente equivocada y lejos de ser productiva. Por lo mismo, y antes de entrar en el terreno de las definiciones y explicaciones, la *batería de conceptos*: eje y espina dorsal de nuestro estudio, está constituida claramente para entender de mejor forma el funcionamiento del sonido en un film. Pero lo que es aún más importante, de qué modo transforma, realza o en algunos casos empeora el sentido y significado de la imagen, lo que a la postre repercute en la percepción final y total del film.

A. Temporalidad

Como su nombre lo indica, la temporalidad hace alusión al concepto de tiempo y al modo en que el sonido le otorgaría este importante valor a la imagen, sumándole un valor real de tiempo, por ejemplo a imágenes fijas, las cuales adolecen de éste. O por el contrario, potenciando el propio valor temporal que tenga ya establecido un cuadro en el cual se suscite movimiento.

En estricto rigor, la imagen se vale del montaje para producir la sensación de fluidez, que el espectador obtenga la concordancia necesaria entre un plano y otro, o que se involucre con la historia, enganchándose con el ritmo de la película. Sin embargo, todo esto conlleva desestimar el valor del tiempo real, ya que de otro modo la mágica fórmula de la edición no funcionaría.

Si analizamos por ejemplo la secuencia final de la “Ventana Indiscreta” (1954), de Alfred Hitchcock, la cual impresiona por alto grado de suspenso, nos daremos cuenta que la situación está contenida al máximo, es decir, un hecho puntual, como la llegada del asesino al departamento del reportero, tarda más de lo normal, alargando cada plano lo más posible, generando de ese modo la tensión, siempre tan necesaria en un *thriller* psicológico.

El sonido, sin embargo, hace posible que el audiovisionante logre identificar tal situación como lineal en el tiempo, ya que oírás constantemente una música que posee un valor temporal real y definido, además de sentir más que escuchar permanentemente el *background* o ambiente sonoro, lo cual le indica que no existe salto de tiempo ni de espacio.

Entendiendo que el sonido en colaboración con el montaje y con la propia temporalidad que tenga o no la imagen se unen para transformar o potenciar el valor temporal, abordaremos ahora aquellos conceptos, que según menciona Chion, le otorgaran un valor diferente o cambian la percepción de lo que vemos, en términos de tiempo y ritmo:

1. Animación temporal de la imagen

Como se explicaba anteriormente, una imagen fija está desprovista totalmente de temporalidad. Será imposible, por ejemplo, determinar en un plano de la fachada de una casa sin presencia humana o alguna que denote movimiento, cuál es el valor real de tiempo. El editor o el realizador pudieron haber congelado aquel cuadro, tardando horas y horas, sin saber el espectador hacia donde conduce aquel plano. Sin embargo, si a esto le agregáramos sonidos de sirenas, murmullos de niños jugando, o una música que pareciera venir del inmueble, esta imagen cambiaría totalmente en la forma que se percibe temporalmente, ya que los sonidos a estar inscritos o definidos en el tiempo conducen o le atribuyen este valor agregado como explica Michel Chion a la imagen.

Generalmente no vemos planos en los filmes en donde no se distinga movimiento, lo cual en el fondo producirá el valor del tiempo. Las películas están llenas de personajes que se mueven, automóviles que se cruzan a través del cuadro fílmico, niños que corren, en fin, de temporalidad, pero el sonido tiene la gran posibilidad de afectar aquella característica adquirida por la imagen cuando se captó al momento del rodaje, o bien cuando se montó junto a otra produciéndose una nueva percepción de tiempo.

La animación temporal de la imagen va a depender en gran medida de la naturaleza del sonido que se le añada, lo cual repercutirá directamente en el ritmo y en la atención del espectador. Para esto se establecen las siguientes funciones:

- a. Naturaleza del mantenimiento del sonido: si nos remitimos al ejemplo anterior, de la imagen fija de la casa, podríamos explicar esta función sonora del siguiente modo: si a este plano le agregáramos sonidos como llama Chion (9) “*lisos*”, es decir, que se mantienen en el tiempo sin mayor alteración, que para este caso podría ser el ruido de ramas de árboles agitándose por el viento, o la misma música apacible que se mantiene siempre en un mismo tono imperturbable, la atención del espectador irá en la misma dirección del sonido “liso”, o sea será lenta, tranquila, percibiendo la imagen con un tiempo más pausado.

(9) Chion Michel, La audiovisión. Editorial Paidós. España. 1993, P 25.

De lo contrario, si a este plano lo cargáramos con el sonido de un accidente, o en un caso extremo con la colisión de un meteorito en las cercanías, generando toda una serie de sonoridades irregulares, la misma imagen tendría una atención mayor y sería percibida con una animación temporal mayor. De este modo, se podrá concluir que un sonido “liso” genera una atención menor que uno irregular.

- b. Previsibilidad o imprevisibilidad de la progresión sonora: esta función tiene directa relación con la determinada cadencia que se le otorgue al sonido. En este sentido, si en una película se incorpora una secuencia de lluvia, donde las gotas caen siempre de forma regular, harán que ésta se torne previsible, por ende tendrá una animación temporal menor. Por el contrario, si la misma lluvia se transformara repentinamente en tormenta, cayendo ahora las gotas con fuerza y de manera irregular, tornarían la secuencia imprevisible, produciendo una animación temporal mayor. Sin embargo, siempre existe una excepción a la regla, ya que una secuencia regular y previsible como el tic – tac de un reloj, debido a su monotonía, puede llegar a cargar la imagen con una temporalidad mayor. Sin embargo, esto debería, por cierto, ir acompañado de un montaje en el cual se establezca la presencia del reloj y al mismo tiempo se potencie con un crescendo en el nivel del aparato.

- c. Tempo: la analogía musical está muy presente en esta función, ya que el concepto de tempo está muy ligado a esta disciplina. Del mismo modo, en desavenencia de cualquier creencia mas popular, si una pieza musical posee un tempo acelerado, pero regular, no generara una mayor animación temporal, por el contrario si a éste mismo motivo se le cambia el tempo por uno mas lento, pero del mismo modo se le vuelca hacia un modo más irregular, su animación temporal será mayor. De esto ultimo, se desprende además que cada concepto y función están muy ligados entre sí. En este sentido, cualquier análisis sonoro de una película demanda una correcta integración entre cada concepto.

- d. Definición del sonido: en términos estrictos y técnicos, la altura de un sonido, es decir, si es más agudo o grave, afectará directamente en la rapidez con que percibimos una imagen. Actualmente, y sobre todo en las películas Hollywoodenses de mucha acción, con montajes extremadamente rápidos, se acompañan de sonidos muy ricos en frecuencias agudas, ya que estos ayudan a percibir de mejor modo la imagen, que con sonidos más graves. Un golpe, por ejemplo, será primero escuchado y luego visto, o dicho de otro modo, el sonido agudo ayudará a ver una situación tan rápida como aquella. La animación temporal, por ende, está en directa proporción con la altura sonora.

2.- Lineación temporal de los planos

En el cine mudo, cuando aún no existía el sonido sincrónico, la superposición o encadenamiento entre planos podía resultar más libre o azarosa, sin la necesidad de ver comprometido el entendimiento del espectador hacia la escena. Si nos volvemos a remitir al ejemplo ya citado de la imagen de la casa, pero esta vez le agregásemos planos de reacciones de gente ante la caída del meteorito, todo cambiaría.

El montaje de las reacciones de las personas debería ser concordante con la llegada del pedazo de roca y con el impacto y conmoción que éste generaría, de lo contrario se crearía una suerte de falsa realidad o de inverosimilitud en lo proyectado. El público entenderá, aunque no vea la caída del asteroide, que las reacciones de horror o sorpresa de los personajes se debe al estrepitoso ruido generado por la colisión con la tierra, efecto difícil de conseguir antes del sonido sincrónico, y que por lo mismo producía un efecto de falsedad en el cine mudo.

Sería inarmónico, por ejemplo, ver las reacciones de las personas antes del impacto del meteorito. El ruido de la caída provoca la necesidad de ver las imágenes con estas expresiones faciales luego de la colisión, porque de ese modo lo dicta la lógica común. A partir de allí, se explica la linealización del sonido otorgado a la imagen, ya que éste determinará en gran medida qué plano le sucede a cual, haciendo de aquel modo la escena creíble y funcional.

3.- Vectorización de tiempo real

La física se encarga de definir al vector como una magnitud que posee número, sentido y dirección. Partiendo de esa base, debemos considerar entonces que el sonido está vectorizado, dado que posee una determinada dirección y sentido en el tiempo, es decir, posee un principio, un medio y un final claramente identificable. Apenas escuchamos oír un portazo, por ejemplo, ya sentimos que termina y que se apaga, a diferencia de la imagen, que se mantiene más imperturbable.

Un estante con libros difícilmente cambiará su posición o dirección, se mantendrá ante nuestra vista estático. Si estas situaciones las extrapolamos al cine, en el cual el tiempo puede ser variado a nuestro antojo, nos daremos cuenta que será más fácil invertir el sentido del tiempo en la imagen del estante que en el sonido del portazo. De hecho, al ser la imagen fija no variaría en lo más mínimo, en cambio el ruido de la puerta cambiaría totalmente de aspecto audible.

Por lo antes mencionado, se puede decir que el sonido junto a su vectorización le otorgan nuevamente dirección y sentido en el tiempo a la imagen. Si se quisiera invertir la lógica temporal de una secuencia determinada, habría que tener en cuenta esta característica sonora, a modo de no provocar un salto en el espectador. Comúnmente, cuando se nos hacen ver escenas en cámara reversa, la música juega un papel crucial manteniendo un flujo en la temporalidad, o bien agregando el efecto de inversión del sonido, el cual ya está arraigado en el espectador, confiando en que un hecho puesto irreversiblemente suena de aquella forma, sin embargo, esto es irreal e inaudible en la vida común.

B. Puntuación

Al igual que en el lenguaje escrito según lo explica Michel Chion, en el cine se hace tremendamente necesario lograr cierto tipo de descanso, acentuación, intensificación o atención en determinados momentos de una película. Gramaticalmente, esto se logra a través de comas, puntos apartes, signos de exclamación, interrogación, en fin, mediante la implementación de herramientas que el lector adquiere y que le permiten tener una lectura más fluida y rítmica.

De igual manera, con el diseño sonoro podemos lograr un efecto muy parecido en un film, ya que existen algunas funciones o maneras que permitirían al igual que con la lectura o que con una partitura musical, enfocar la atención hacia determinados puntos, incrementado la tensión, o por el contrario, haciéndola más pausada.

En términos estrictos, Michel Chion en sus textos la audiovisión y el sonido, se detiene en explicar y ejemplificar el sentido y contribuciones de la puntuación, pero no de un modo globalizante, es decir, lo aborda como un capítulo dentro de otro contexto más general al cual le denomina: "*el sonido en la cadena audiovisual*" (10).- Sin embargo, nosotros considerando que este concepto tiene una gran importancia en el diseño y análisis sonoro, lo hemos reestructurado como uno de los siete tópicos fundamentales dentro de esta batería de conceptos, lo cual implicó subdividirlo en cuatro sub puntos, los cuales fueron seleccionados de acuerdo al valor puntuador que cada uno pudiera tener según lo explicado en el párrafo anterior.

(10) Chion Michel, La audiovisión. Editorial Paidós. España. 1993, P 51.

1. Elementos del decorado sonoro (E.D.S)

Si nos situamos en cualquier habitación, nos podemos percatar que todas poseen un techo, paredes y un suelo que sirve como soporte. Partiendo de esta base, nos podremos dar cuenta que estos espacios son parecidos en la gran mayoría de los inmuebles, ya que se construyen bajo la misma lógica estructural antes mencionada, pero esto en la realidad no es así. Una habitación difícilmente se parecerá al de otra casa, ya que su decoración es diferente, ya sea por los cuadros que se cuelguen, el color del que estén pintadas, o bien por los muebles que se le introduzcan. Lo mismo sucede con el sonido, ya que a través de los elementos del decorado, los cuales se caracterizan por aparecer de manera puntual y de un modo intermitente, nosotros podemos darle identidad al diseño sonoro.

Dentro de los E.D.S encontramos ladridos de perros que aparecen y desaparecen, por ejemplo en medio de una escena nocturna, o tal vez cercanos martillazos de alguna construcción aledaña, los cuales sin darnos cuenta afectan la percepción de lo que vemos, producto del singular golpeteo. De cualquier forma, lo importante de estos elementos no radica en el hecho de introducirlos, sino más bien en qué momento de la película se realiza.

Un ejemplo notable de esto lo encontramos en la primera de las tres películas de la saga de "El Padrino" (1972, dirigida por Francis Ford Coppola) en la cual Walter Murch, montajista y mezclador de ésta, logra aumentar la tensión mediante el uso de un elemento del decorado sonoro.

En un determinado momento del film, Michael Corleone, quien hasta ese momento se había mantenido al margen de los negocios y crímenes de la familia, decide matar a uno de los jefes de la mafia en represalia a un ataque realizado a su padre. Estando en un restaurante, éste debería solamente buscar el arma en el baño para darle muerte al gangster, sin embargo, el joven está nervioso, asustado y al mismo tiempo ansioso, lo cual se le refuerza al espectador por el paso de un tren cercano, el cual, usado como E.D.S, contribuye con la emoción del personaje.

Esto resulta más evidente y aumenta aún más su nivel emocional justo antes del asesinato, ya que estando Michael parado frente al capo rival, el tranvía pasará nuevamente, pero ahora sintiéndose más fuerte, aumentando la tensión al máximo, seguido a continuación de los disparos y de la huida del menor de los Corleone, cerrándose la escena magistralmente y llegando a generar una enorme expectación y emoción para quien la ve.

La utilización puntuadora de los elementos del decorado sonoro con el ejemplo anterior, nos dicen dos cosas. La primera: que la imagen y la emoción se pueden ver enormemente favorecidas gracias a un diseño sonoro eficaz y bien pensado, y la segunda: que es fundamental dentro del valor puntuador de cualquier situación audible el momento propicio para ser puesto, evaluando además la naturaleza del mismo, ya que la escena antes comentada no habría funcionando quizás del mismo modo con ladridos de perros o con otro sonido semejante.

2. El silencio

Es quizás uno de los fenómenos más difíciles de conseguir dentro de un diseño sonoro. A diferencia de lo que se pudiera pensar, el silencio no se logra con la mera eliminación de los diálogos o de los efectos. Su correcto funcionamiento está dado por una correcta preparación tanto en el montaje de imágenes como en la mezcla o post producción de sonido.

El silencio resulta no solo agradable en términos cinematográficos. Es grato dejar de sentir el molesto ruido ciudadano cuando nos dirigimos por ejemplo al campo, y nuestros oídos escuchan algo muy semejante o parecido al silencio, la quietud o tranquilidad adquirida producto de esta situación es inmensa. Análogamente a lo que sucede en la vida real, en el cine el silencio se logrará principalmente por el paso de una escena bulliciosa a una más tranquila. Esta forma es la más sencilla y la que tendrá un efecto inmediato de serenidad y calma en el audiovisionante, pero no es la única.

Hay ciertos sonidos que están presentes en nuestras vidas, como el tic-tac de los relojes, el motor de los refrigeradores, e incluso nuestra propia respiración, los cuales producto del bullicioso mundo en el cual vivimos no son más que percibidos, en vez de ser oídos y asimilados correctamente. Por lo mismo, el hecho de escucharlos más nítidamente dictaminará que el ruido ha cesado, permitiéndonos oír aquellos sonidos que solo podemos escuchar en compañía del preciado silencio.

Además, Chion afirma que existirían ciertos tipos de sonidos, como los de animales lejanos, roces de ropas (indicios sonoros materializadores), u otros reverberados que indiquen que el lugar se encuentre vacío y solitario a modo de conseguir silencio, sin embargo, nosotros creemos que podría llegar a existir otra forma de obtenerlo, lo cual implica una pericia por parte del mezclador, ya que éste se podría obtener por una disminución consciente en el nivel de los sonidos.

Muchas son las películas que logran generar esta especie de sensación silenciosa, como por ejemplo “Eye Wide Shut” (1999), de Stanley Kubrick, en la cual el protagonista William Hardfore deambula por las calles de Nueva York. En varias escenas de este film vemos que por detrás de este personaje pasa una numerosa cantidad de autos, lo cual a la postre significaría una gran cantidad de ruido. Sin embargo, sentimos que el paso de estos no se oye tan fuerte como debería realmente, evidenciando una manipulación del nivel en la mezcla hacia estos sonidos.

A pesar de esto, se logra un efecto extremadamente bueno, aceptando el espectador esta intervención por parte del editor, entendiendo que va en beneficio de la obra. Después de todo, no es tan importante escuchar el tráfico dice el audiovisionante, si no más bien lo que le pasa a William Hardfore.

Si bien es cierto, es importante saber de qué forma se consigue el silencio en el cine. Más importante también es saber qué provoca en el espectador, considerando que un silencio bien logrado puede producir la pausa o descanso, siempre tan necesario en una disciplina que involucra una gran atención por parte de quien la audiovisiona. Pero también es útil saber que, contrario a la calma o quietud mencionados en los párrafos anteriores, mediante el uso de este elemento puntuador, se puede conseguir además tensión, ya que al igual que en la vida real, el silencio mantenido por mucho tiempo

genera tirantez e incomodidad. De ahí que las películas psicológicas o de terror se valgan de este elemento como principal forma de generar expectación, ya que el espectador sabe e intuye que luego de ese incomodo silencio, vendrá la aparición repentina y ruidosa del psicópata asesino.

3.- Suspensión

Recurriendo nuevamente al genio de Walter Murch, ejemplificaremos el poder puntuador de la suspensión con la escena de la parte tres de la saga “El Padrino” (1990 dirigida por Francis Ford Coppola), en la cual Michael Corleone pierde a su hija, luego de que ella ha sido asesinada por la mafia rival. Esta secuencia al igual que todas las demás poseía originalmente un sonido directo, que para este caso resultaba ser el tremendo llanto del gran jefe de la familia Corleone, producto de la natural muerte de Mary. Sin embargo, en el proceso de edición y bajo la sugerencia de Murch se decide quitar de golpe o *suspender* el sonido original, dejando solamente la música: el resultado es genial, lográndose una enorme tensión y pareciendo que Michael no pudiera respirar, volviendo nuevamente al sonido original para escuchar el final del enorme llanto. Al parecer resulta ser un recurso totalmente arbitrario, de hecho lo es, además de ser antinatural.

La audición es uno de los sentidos más incontrolables, a diferencia por ejemplo de la visión, la cual basta con cerrar los ojos para perderla. Por el contrario, el oír solo se pierde al momento de dormir y solo provocado por la pérdida de la conciencia, ya que nuestros oídos siguen recibiendo ondas sonoras. De esto, se desprende que el uso de la suspensión deberá ser acertado y acorde con la situación que se vea en pantalla.

Por lo general en películas luego de explosiones o de pérdidas de la razón se hace un uso puntuador de este fenómeno, pero la gran mayoría de las veces resulta un tanto previsible; de ahí la importancia de rescatar el modo en que se emplea en El Padrino, ya que resulta imprevisible y catalizador de la acción, reforzando y catapultando al máximo la emoción suscitada en ese momento.

Debido a que la suspensión no es un elemento puntuador muy utilizado en las películas, en comparación con los demás – *el propio David Lynch no lo utiliza* - , consideramos importante incluirlo en esta batería de conceptos, dando a conocer el poco uso asignado hasta el momento, lo cual nos parece lamentable, ya que puede llegar a tener un valor o potencial si se le emplea de manera creativa, y como se dijo antes ***imprevisible***, que resulta aún más importante.

C. Acústica

Este término de origen griego que significa: **“que se oye sin ver la causa originaria del sonido”**, fue teorizado por Pierre Shaffer, maestro y mentor de Michel Chion, pero sería este último quien la expondría a un nivel más masivo, a través de todos sus textos referentes al sonido.

Remitiéndonos a la definición descrita en el párrafo anterior, podríamos decir, por ejemplo, que los sonidos escuchados desde una radioemisora, desde un disco compacto o desde un teléfono, son acusmaticos, ya que de alguna forma estaríamos incapacitados de establecer la causa originaria que los provoca. Si bien es cierto, sabemos y podemos identificar un violín de una batería solo con escucharlos, no tenemos la certeza de que su procedencia, se haya dado a través de los propios instrumentos, ya que perfectamente pudieron haber sido generados mediante un secuenciador o un programa computacional.

Si bien el término acusmatica puede resultar novedoso o reciente, la utilización que se le ha otorgado a los sonidos sin mostrar su fuente, se remonta desde la llegada del sonido sincrónico al séptimo arte, solo que se había mantenido bajo la generalizante y nebulosa denominación de sonido fuera de campo, y aunque de algún modo es correcta, aquella nomenclatura no alcanza a cubrir todo el abanico audible sin procedencia visible que encontramos en un film. Por lo mismo, esta nueva reestructuración propuesta por Michel Chion resulta más completa, detalla y especifica, indicándonos nuevos caminos a la hora de analizar una película sonoramente.

Esta nueva nomenclatura está elaborada desde la pantalla, es decir, de lo que vemos y de lo que escuchamos con respecto a esta, surgiendo dos grandes zonas esquemáticas:

1. Zona Visualizada

Esta zona no representa mayor complejidad debido a su facilidad de detección. Aquí encontraremos todos aquellos sonidos cuya fuente aparecen siempre visible en pantalla, a los cuales Chion denomina *IN*, como por ejemplo el ruido del motor de un vehículo que aparece en cuadro o el ladrido de un perro que surge en primer plano, etc.

2.- Zona Acusmatica

A diferencia de la anterior, esta zona resulta ser mucho más compleja y diversa, encontrándonos con una serie de subdivisiones sonoras:

a. *Fuera de campo:*

Hace referencia al sonido acusmatico por excelencia, es decir, aquel cuya fuente no aparece visible, ya sea por un periodo breve o permanentemente. Un ejemplo de esto resulta ser un automóvil que atraviese cuadro de izquierda a derecha, ya que en un momento estará fuera de campo y luego entrará a la zona visualizada, volviéndose *IN* para luego volver a salir y entrar en el territorio acusmatico, estando nuevamente fuera de campo.

b. *Sonido Ambiente o de territorio:*

En esta subdivisión recaen todos aquellos sonidos acusmaticos que en una película sirven para contextualizar y envolver la escena, caracterizando un determinado espacio. Su principal característica radica en que no tienden a llamar en demasía, la atención del espectador por su naturaleza homogénea y tenue.

c. *Sonido interno* :

Surge como solución hacia aquellos sonidos cuya procedencia se deriva de la estructura tanto fisiológica como mental de los personajes, es decir, respiraciones, latidos del corazón o el propio pensamiento de éstos, el cual, como es evidente, se revela solo al espectador, participando como cómplice de la naturaleza interna de estos.

De alguna forma, esta subdivisión podría fluctuar entre la zona acusmática y la visualizada, ya que de algún modo u otro el audiovisionante podría llegar a ver la fuente sonora, la cual sería el propio actor o personaje. Para efectos prácticos, se ha incluido dentro de esta división, pero en un gráfico que se detalla en la página siguiente, se le muestra tal cual a como lo explica Chion entre las dos grandes zonas.

d. *Sonido off:*

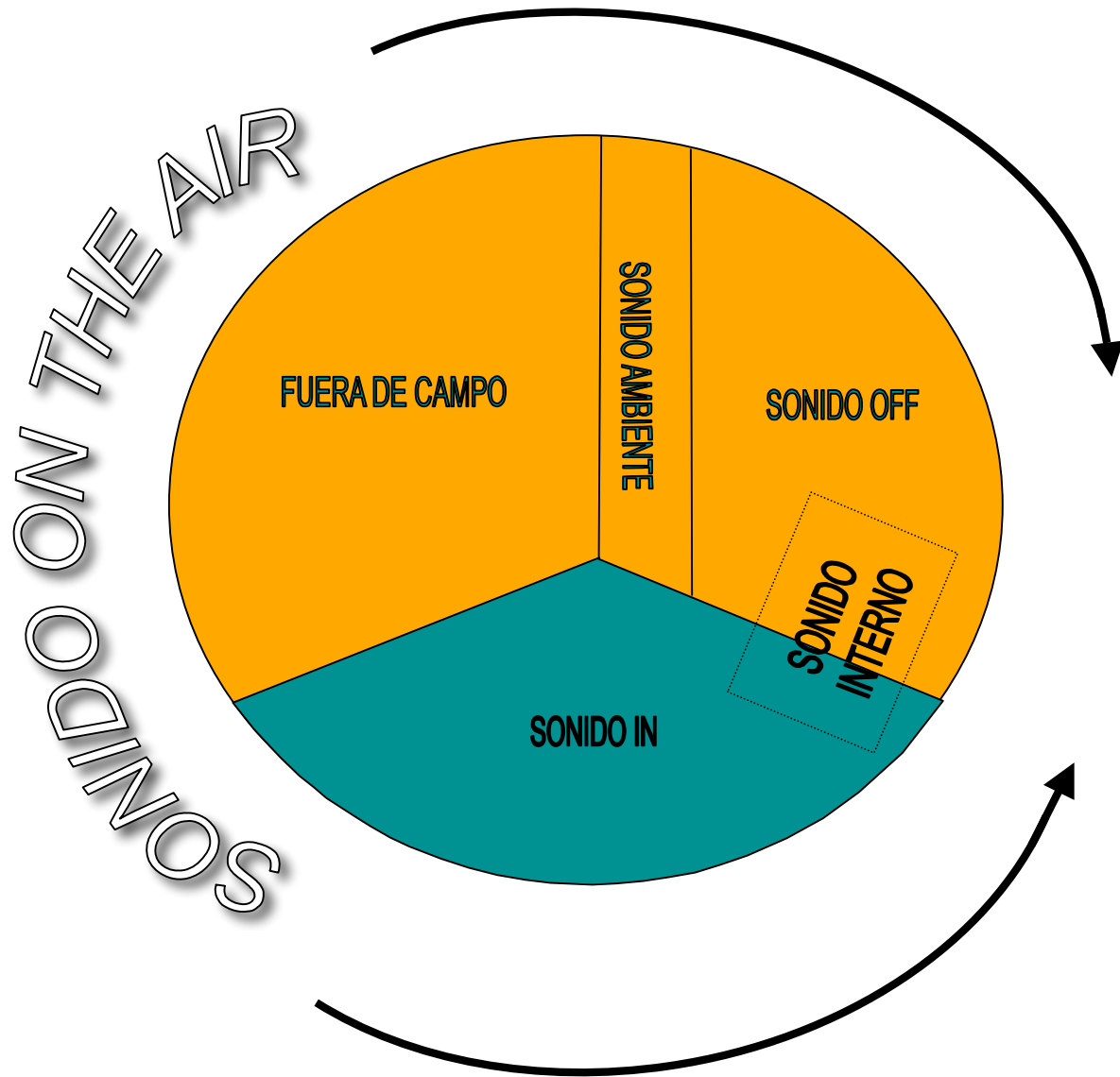
Se le llamara off a cualquier sonido que se encuentre evidentemente fuera de cualquier participación de la diegesis o acción suscitada en pantalla. En esta categoría se encontrará la tradicional y conocida voice over, la cual, ya sea desde un narrador omnisciente o testigo, relatará en determinadas ocasiones hechos esclarecedores para la trama de la película, además de la música de foso, la que por su extensión y características propias se definirá más adelante, como parte también de los siete puntos de esta batería de conceptos.



3. La excepción del sonido *On the Air*

Independiente a la zona visualizada y acusmatica se encuentra el sonido *ON THE AIR* o “**en las ondas**” en español, debido a su naturaleza retransmisora encontrada en radios, teléfonos, televisores o en cualquier aparato que transduzca la energía eléctrica en sonora. Por lo mismo, esta especial emisión de sonido se encontraría viajando y deambulando por fuera de estas zonas antes mencionadas, pudiendo al mismo tiempo atravesarlas libremente.

Su principal característica estiba en que se escucha nítidamente a oídos del espectador, dando la impresión de que estas transmisiones estuvieran conectadas directamente a los altavoces de las salas o del aparato en el cual se estuviera audiovisionando el respectivo film.

4. ESQUEMA DE LAS DIFERENTES ZONAS Y SUBDIVISIONES



-  ZONA ACUSMATICA
-  ZONA VISUALIZADA

El esquema de la página anterior, el cual sufrió algunas modificaciones respecto al original mostrado por Chion, en su libro *La audiovisión*, da cuenta más fácilmente la forma en que se reparten y organizan los diferentes sonidos en base a las zonas acústicas y visualizadas. De lo mismo, se desprende que gracias a la nueva conceptualización realizada por el teórico francés, quedó mucho más regulada y esquematizada una función del sonido que antes solo se le conocía como fuera de campo.

El estudio y puesta en práctica de sonidos acústicos por sobre los visualizados ha dado cuenta que el uso de los primeros llegan a generar más intriga, misterio y curiosidad en el espectador que los segundos— algo que ya se habló de esto con los elementos del decorado sonoro, que en estricto rigor son acústicos - lo cual resulta importante a la hora de tomar las decisiones creativas por parte del realizador y equipo de edición sonora, en la siempre importante respuesta que uno espera conseguir por parte del público o espectador.

D. El dialogo

Dentro de cualquier rodaje o filmación cinematográfica, el sonidista o persona a cargo del sonido directo deberá tener plena conciencia de que lo más importante es captar de manera eficaz y limpia los diálogos de los personajes, manteniéndolos libres de cualquier ruido o molestia que afecte su inteligibilidad, evitando incurrir en la tarea del A.D.R - *Automated dialogue replacement*– o comúnmente conocido como doblaje.

En estricto rigor, dentro de cualquier edición de sonido una de las tareas más difíciles será la de tratar de recrear o doblar los diálogos de los personajes, encontrando la entonación y la emoción del actor tal cual a como sucedió en escena. De igual modo, y en la gran mayoría de los filmes, será éste el último recurso a utilizar ante la imposibilidad de que el espectador pueda entender lo que se dice en la película, y por lo mismo si éstos han quedado bien registrados desde el rodaje, no sufrirán mayor atención que la adhesión de algún filtro, ecualización o nivel de su volumen, pero siempre en función de su entendimiento.

El cine sonoro se vale demasiado de los diálogos para dar a entender su mensaje y contenido, por lo cual será vital que el audiovisionante logre oír claramente lo que se dice, ya que de otro modo la comprensión de la película se vería afectada. Por lo mismo, el diseñador de sonido eventualmente podría llegar a interferir dentro de la manera en la que estos son tratados. Y si este tratamiento atenta contra el entendimiento de los mismos, deberá ser desechado o reestructurado, ya que se estaría matando el medio por el cual el espectador codifica el mensaje que el realizador le envía.

La experiencia dice entonces que dentro de un diseño de sonido generalmente lo que menos se interviene son los diálogos, tratando siempre de que éstos se mantengan claros y nítidos. ¿De que sirve entonces analizar un punto que a priori no debiera merecer mayor atención?

Pues bien, éstos a pesar de que se deben mantener entendibles, pueden ser puestos, organizados o dados a conocer al espectador de tal modo que la manera en que son oídos o comprendidos afecten el ritmo, la temporalidad o la intención misma de la

situación. De ese modo, un dialogo off o interno será asimilado de un modo diferente por parte del audiovisionante que uno suscitado en medio de una batalla o en una conversación de café.

Michel Chion, por lo mismo, ha dividido los diálogos o como el le llama (11) "*la palabra*" en tres grandes categorías, las cuales abarcan el amplio espectro o modos en que esta puede ser tratada. Estas son:

1. Palabra teatro:

Tal cual a como en el teatro, los diálogos son una pieza central y clave para dar a entender el discurso y pensamiento dentro de una película. En este caso, no caben cavilaciones o experimentaciones, ya que las palabras emanadas de los actores deberán entenderse de punta a cabo, siendo estas, además, las articuladoras en muchos casos de toda la puesta en escena, dado que la iluminación, los tiros de cámara y el decorado, deberán acomodarse a las determinadas conversaciones que se generen entre los personajes, por lo vital que resultan para el entendimiento de la historia.

El contra plano es un claro ejemplo de como la cámara se ajusta y se asienta en función de la palabra teatro, de modo que los diálogos emanados de los personajes mantengan la atención y el peso de la escena. Es verdad que además vemos sus gestos y reacciones, pero éstos siempre derivan de la determinada conversación entre los actores, por lo cual esto nos hace pensar y reflexionar en el poder del lenguaje dentro del cine y como este limita o condiciona un espacio o cuadro cinematográfico que podría ser usado con mayor libertad.

(11) Chion Michel, La audiovisión. Editorial Paidós. España. 1993, P 160.

La palabra teatro surge desde los comienzos del cine sonoro, incluso desde antes, cuando éste aún era mudo y se anunciaban los diálogos a través de las llamadas diascaldas o carteles, manteniéndose hasta nuestros días, siendo uno de los modos de representación verbal más usado en cine moderno, lo cual señala por un lado la importancia ignorada que tiene el lenguaje dentro del cine, y por otra la falta de experimentación u osadía por parte de los realizadores a querer experimentar en torno a este tema, ya que, como se expuso anteriormente, esta forma condiciona la estética de una película.

Si bien es cierto, la palabra teatro fue, es y seguirá siendo, una forma válida de presentar los diálogos en una película, consideramos que su utilización debería, poco a poco, ir mermando, otorgándole de ese modo más libertad y creatividad al realizador, adquiriendo de esa manera importancia los gestos, los movimientos de los actores e incluso el propio diseño sonoro, el cual también se condiciona en torno a esta forma, desperdiciando muchas de sus herramientas por priorizar el diálogo.

2. Palabra texto

La palabra texto es por excelencia el diálogo off o la voice over como también se le conoce. Es aquella voz nítida y perfecta que comenta y esclarece situaciones, anticipa hechos y describe omnipotente por sobre la imagen y el sonido lo que en pantalla acontece.

Esta forma resulta ser más compleja que la palabra teatro. Su correcta utilización por lo mismo embarga un mayor trabajo y esfuerzo, ya que por su valor informativo será preciso tener absolutamente claro su aparición, no convirtiendo la película en un monólogo de ésta, o por el contrario en una fugaz o desapercibida voz que cuesta notar.

Generalmente, esta forma se usa para anunciar hechos que están por suceder o para comentar acontecimientos de los personajes que se gestan o que se están por suscitar, desapareciendo luego para volver pronto con la misma fórmula, lo cual en cierto sentido la hace previsible, lo que como ya se ha comentado antes con la temporalidad provoca poca sorpresa y falta de ritmo en una película.

Y es en este sentido, que se hace necesario recalcar la utilización que le ha dado a este modo Martín Scorsesse, quien en su película "Casino" (1995) esta forma de diálogo no solo la encontramos en un personaje, sino que en dos Ace y Nicky, generando puntos de vistas diferentes en torno a una determinada situación, provocando por lo tanto sorpresa y misterio en el espectador por saber quien será realmente el que llegará a tener la razón.

Eric Rohmer con su película "Cuentos morales" (1967), también logra magistralmente manipular y entender el potencial de esta forma. Este film que se pasea siempre en torno a los discursos morales de los personajes tiene como protagonista a (Adrien), el cual a la vez comenta a través de una voz en off los eventos que acontece. Sin embargo, negando toda convencionalidad de omnipotencia y acertividad, esta voice over, en vez de concordar con los hechos futuros, se equivoca, lo cual resulta llamativo, ya que el espectador no puede confiar en ésta para entender lo que pasa en la película, convirtiéndose al mismo tiempo esta voz en un personaje más.

A través de estos ejemplos, se puede comprender el potencial que podría llegar a tener este modo si se utiliza de manera creativa y acertada, pero hay que dejar en claro que sería muy difícil sostener una película de punta a cabo por medio de este, por lo cual la combinación y la mezcla con respecto a las otras formas de usar la palabra es lo que en el fondo hará que un film sea más interesante que otro.

3. Palabra Emanación

Es sin duda el modo menos usado, el más difícil de llevar a la práctica, y al mismo tiempo el más complejo de descifrar y de entender. A diferencia de las dos formas anteriores, acá la palabra no representaría el centro de la atención, pudiendo ser por momentos inteligible y espontánea, siendo una emanación propia de los personajes. En consecuencia, se desprende que el decoupage o puesta en escena ya no estaría al servicio de los diálogos, siendo por lo mismo más libre, pudiéndose centrar más en el encuadre, o el propio movimiento de los actores.

Debido a su naturaleza compleja, es extraño encontrar este modo, incluso en el cine más vanguardista, sin embargo, hay algunos cineastas como Tarkovski o Jim Jarmush, quien con su película "Stranger in the paradise" (1984), en cierto modo subyuga el diálogo a la situación dada, centrándose más en los movimientos o situaciones propias de los personajes que en emitir a través de los diálogos información relevante.

Si bien es cierto, resulta complejo identificar este modo, existen algunas formas de relativización de la palabra que Michel Chion expone y que hacen más sencillo el entendimiento y el análisis de la palabra emanación:

4. Modos de Relativización

- a. Rarificación: De alguna forma, esta relativización tiene alguna relación o concordancia con el elemento puntuador del silencio, ya que acá la palabra se relativiza al máximo debido a su ausencia. Por lo mismo, al estar en extremo excluida de escena, el solo hecho de incluir una sola frase resulta extraño, rarificando por lo tanto su función resultando ajena su presencia en la película. Es el caso, por ejemplo, de "2001 Una odisea del espacio", de Stanley Kubrick, la cual debido a sus enormes pasajes sin diálogo, se provocaba una sensación de incomodidad o de extrañamiento cuando la computadora Hal 900 interviene con algún parlamento.

- b. Proliferación y Adlibs: A diferencia del modo anterior, la palabra acá es eliminada o anulada debido a una proliferación o acumulación de la misma. En la película “Una mujer bajo influencia” (1974) de John Cassavet existen algunas escenas en las cuales un gran número de personas vociferan y hablan en torno a un almuerzo. Como es de esperar, la gran mayoría de los diálogos se eliminan los unos a otros, debido a la simultaneidad de los mismos, lo cual provoca que el sentido o el entendimiento de la escena esté dado por pequeñas frases, las cuales por lo general emanan de los personajes principales.

Debido a su utilización, por lo general en situaciones de comida, se le ha denominado también *adlibs*, ya que sería la traducción al inglés del concepto de *algarabía* encontrado en este tipo de reuniones sociales.

- c. Poliglota o lengua extranjera: Es común que en una gran variedad de filmes se entremezclen diferentes idiomas o lenguas, muchas de las cuales no son comprendidas por el espectador, ni tampoco subtituladas, por lo cual el entendimiento queda relegado a segundo plano, tratando de interpretar el audiovisionante los gestos o hechos dados en las imágenes para continuar dilucidando el desarrollo de la película, o por el contrario, será un narrador en off a través de la palabra texto el encargado de interpretar o explicar la escena y lo que se dice.

- d. Palabra Inmersa: Es muy semejante al modo de proliferación o adlibs. Su diferencia radica en un hecho puntual y muy sutil. En esta forma, a diferencia de la anterior, la palabra emergerá de entre el barullo para hacer notar su presencia, entregar su mensaje y luego desaparecer, es decir, está inmersa en el ruido, reflotando en algunos pasajes para luego volver a descender y esperar nuevamente el momento ideal para salir a superficie y hacerse notar.

Debido a esta leve discordancia con respecto al adlibs, será complejo identificar el uno del otro, sin embargo, estas dos formas siempre vienen acompañadas identificándose primero la proliferación, la cual en cierto modo le pavimenta la aparición a la palabra inmersa.

- e. Perdida de la inteligibilidad: a diferencia de los otros modos de relativización, en este llega a existir una pérdida total de la nitidez o inteligibilidad de lo que se dice. Esta forma, a pesar de lo que se pudiera creer, se utilizó asiduamente en el cine negro, en el cual siempre existía un testigo clave a punto de morir, quien, pronunciando palabras inconexas, incomprensibles y poco claras justo antes de fallecer, daba a conocer una frase limpia de la cual se valían los detectives o investigadores para dilucidar el crimen.

Citizen Kane puede también ser un ejemplo más cercano, ya que **ROSE BUBE**, frase casi ininteligible dicha por Kane antes de morir, servirá como excusa narrativa para desarrollar la película, entendiendo el espectador su sentido y significado solamente una vez terminado el film.

- f. Descentrado: como ya muchas veces se ha nombrado, este modo estará determinado y podrá ser descifrado o bien puesto en práctica en base a una determinada puesta en escena. En esta forma, los diálogos o las palabras que emanen de los personajes podrán ser claras, colaborando también la acústica del espacio en su entendimiento. A pesar de aquello, será el determinado decoupage que se utilice el que los deje relegados a segundo plano, o si se quiere también funcionando paralelamente a la acción, sin concentrar la labor de la escena a diferencia de la palabra teatro.

Volviendo al ejemplo de "Stranger in the Paradise", encontramos que en esta película los diálogos son siempre claros y entendibles, pero de ningún modo sostienen la escena ni menos consiguen una atención en demasía, centrándose Jarmush, por sobre todo, en el movimiento de los personajes por los diferentes espacios en los cuales transitan.

E. LA MUSICA

La experiencia estética que surge de la combinación de sonidos bajo los principios de la melodía, armonía y ritmo se ve acentuada al combinarla, de manera simbiótica, con imágenes artísticas en movimiento. La música en el cine es un personaje más que influye en el resto y en nosotros mismos. La música acoplada a las imágenes crea sentimientos y acentúa atmósferas para interiorizar en las emociones del espectador en determinados momentos del argumento cinematográfico, ya sea con orquestaciones, con ritmos diferentes o incluso con el recurso de los silencios.

Tanto a lo largo de la historia del mundo como la del cine, la música se constituye como una parte esencial. La música a lo largo de historia ha marcado grandes hitos y evolucionado de manera excepcional. Lo mismo ocurre en el cine. Si bien es cierto, la música en el Séptimo Arte no ha sufrido evolución alguna, pero sí ha cambiado la manera en la que ésta se utiliza dentro de una pieza audiovisual.

Desde los tiempos del cine silente -cuando un pianista, a oscuras, matizaba con mayor o menor intensidad lo que ocurría en la pantalla- la música se ha incorporado a la cinematografía como un personaje más.

Componer específicamente una partitura para cine, a fin de crear sentimientos y acentuar atmósferas, es siempre una labor que exige sensibilidad y talento. Acoplar la música a las imágenes requiere una capacidad muy especial por parte del creador para interiorizar las emociones que el realizador pretende provocar en determinados momentos del argumento cinematográfico.

La banda sonora de un filme tiene que reforzar, con sus efectos, las intenciones de cada secuencia, sea con orquestaciones con ritmos diferentes o incluso con el recurso de los silencios. Esa es la clave para que la simbiosis sea eficaz.

Un realizador puede recurrir a una música no concebida originalmente para una obra cinematográfica, o solicitarla por encargo. En este último caso el compositor ha de trabajar en estrecha comunión con el director para explorar en cada momento del guión y encontrar, así, la fórmula que permita conjugar armoniosamente las imágenes con la música.

La música en el mundo está constantemente sufriendo cambios, evoluciones, incluso involuciones que tienen relación con las modas. El cine entonces utiliza estos cambios con miras a dar una fuerza narrativa tanto a la imagen como al relato en sí.

La música, según Michel Chion, pertenece a lo que el llama valor añadido. Está junto, por ejemplo, a la voz o a la temporalidad del sonido, añadiéndole así un determinado valor a la imagen.

La música entonces debe ser incluida en nuestra batería de conceptos por todo lo que implica. Sobre esta base y bajo nuestro parecer, la música se puede dividir en dos grandes puntos de acuerdo a como se ajustan mejor a cada situación, y que provoca usar una con respecto a la otra, estas serían La concepción sonora y la Percepción sonora.

1. Concepción sonora: dice relación con el lugar de donde proviene la música en una película y se puede subdividir en dos formas de presentar la música en una película, donde cada una tiene un peso y una manera de percibirla, y no excluye que una película pueda utilizar una o la otra, o que incluso se puedan funcionar.

a. La música de pantalla: según los textos de Michel Chion, tiene relación con la música que se presenta dentro de una película, es decir, la música que incide en la historia, un personaje que prende una radio y comenzamos a escuchar con él la música que éste sintonizó en la radio.

Este tipo de música es comúnmente utilizada en el cine y tiene relación con el efecto empático que causa en un espectador escuchar lo mismo que está percibiendo un personaje.

b. La música de foso: en cambio, según Michel Chion, tiene relación con la música que está insertada dentro de una escena o secuencia, y que funciona para dar énfasis a ciertas partes de una película, y que los personajes no escuchan.

El nombre de este tipo de música tiene relación con los inicios del arte cinematográfico, como cuando en los filmes aún eran mudas las proyecciones, se hacían en grandes teatros con un foso donde se ubicaba una orquesta que tocaba a lo largo de toda la película, acompañando así el relato visual.

2. Percepción sonora: dice relación con el efecto narrativo que puede tener la música en una película y se divide en tres:

a. La música empática: es la que está en directa relación con lo que vemos en pantalla, o sea, si vemos a una pareja que se besa, una música empática tendría que ser con violines o cuerdas, en un tono menor, en términos simples romántica, esto es, el espectador debe ser capaz de ponerse en el lugar del personaje.

b. La música anempática: todo lo contrario a la anterior, funciona casi como un contrapunto con respecto a la imagen. Por lo mismo, para la misma situación anterior resulta como una música disonante con un pulso irregular y un tempo acelerado sería anempática con la imagen.

Y una tercera forma de definir el efecto narrativo de la música, pero que no está nombrada, que no corresponden ni a músicas empática ni anempáticas y que poseen un sentido abstracto o una simple función de presencia y sin un peso narrativo o emocional aparente.

En Blue Velvet, por ejemplo, tenemos que la música es empática en un comienzo, ya que vemos una ciudad apacible, pero luego, y producto solamente del cambio en las imágenes, se vuelve anempática.

F. Materialidad

Michel Chion concibe y respeta el sonido de manera tal que le atribuye múltiples formas de utilizar y expresar algo dentro de una película. Y es aquí donde tiene un rol la materialidad del sonido, refiriéndose a ésta como una forma en la que el espectador reconozca el sonido cinematográfico como verdadero, eficaz y conveniente, en la medida en que emita las sensaciones abocadas a cada sonido y no solamente a que se remita a reproducir un sonido fielmente,

En otras palabras, si uno ve a un hombre caminando por la calle con mucha gente no es necesario que escuchemos el roce de su ropa o sus pies. Lo contrario sería que este hombre estuviera sólo en un cuarto, en un ambiente más íntimo, donde sí sería necesario el escuchar gran parte de sus movimientos.

Es más, el simple sonido de una caricia no es sólo una piel rozándose con la otra, sino que es también sensualidad, cariño y una serie de elementos narrativos que pueden contribuir a enriquecer un relato. Esto es, en términos generales, lo que Michel Chion define como materialidad.

La materialidad entonces tiene relación con el mayor o menor realismo que se le puede otorgar al sonido -el espectador necesita escuchar lo que manipulan los personajes para entender que es real- y al mismo tiempo manejando los factores de mayor o menor intimidad.

Para poder entender mejor todo lo que implica este concepto que nosotros definimos como materialidad es necesario mencionar y explicar los indicios sonoros materializadores -I.S.M-

Los I.S.M Michel Chion los define como sonidos de voces, ruidos o música y les otorga un porcentaje que puede ir desde cero hasta una infinidad, y es su presencia en mayor o menor cantidad lo que permitirá que éste ejerza una influencia sobre la percepción de la escena mostrada y sobre su sentido.

En un sonido entonces, los I.S.M son los que nos entregan la materialidad de la fuente de emisión de éste, y cumplen la función de entregarnos información sobre la materia (si es madera o metal por ejemplo), así como la manera en la que éste se mantiene, es decir, su duración.

La clave en la estructura audiovisual va a depender entonces de la dosificación de los I.S.M, ya que no es lo mismo escuchar pasos dosificados que oír pasos en los que se siente la suela el chirrido de las maderas del suelo.

Ahora que ya sabemos los que son los I.S.M, entonces podemos describir la materialidad como el sustento de los sonidos, es decir, el peso que estos tienen en una escena, secuencia e incluso en un plano; todo en función del entendimiento y peso en el relato. De este modo, la materialidad afecta la cercanía o lejanía de un sonido y, en consecuencia, la importancia que este sonido tiene en el relato además de darnos cuenta de la intimidad y peso narrativo que un sonido puede tener dentro de una pieza audiovisual.

G. Síncresis

Para hablar del término síncresis es necesario, en primer lugar, hablar sobre la sincronización que resulta del momento en el que se une la imagen con el sonido, para así formar una armonía perfecta entre uno y otro, considerando, ante todo, que la sincronización gira en torno al sustento del relato, ya que una película mal sincronizada no causa el mismo efecto que una en óptimas condiciones.

Ahora que ya abordamos el término de la sincronización, es necesario hablar de la síntesis. Este concepto corresponde, sonoramente hablando, a la capacidad que poseen los sonidos de contar momentos de una película sin necesariamente tener que ver lo que ocurre. La síntesis tiene mucha relación con la acústica, término desarrollado por Chion, y que nosotros abordamos en este estudio anteriormente.

Entonces, la síncresis es un término que combina en un único significado los términos de sincronía y síntesis. (12) "*Síncresis 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*"

Es justamente el momento de síncresis el que en el doblaje permite que se produzca la sincronía fonética, especialmente referida a la sincronía articulatoria y gestual entre las nuevas voces y el movimiento labial, facial, gestual y pantomímico de los actores en pantalla.

El concepto de sincronía se refiere a un punto de sincronización en una cadena audiovisual, donde se produce un momento relevante de encuentro sincrónico entre un instante sonoro y un instante visual. Además, puede darse a través de una doble ruptura (sonido-imagen) inesperada, la puntuación premeditada, incluso por un simple carácter físico o por su carácter afectivo y semántico.

(11) Chion Michel, La audiovisión. Editorial Paidós. España. 1993, P 61.

El ejemplo más conocido a este respecto es el del puñetazo, donde el golpe no tiene lugar realmente, pero se crea la sensación por el sonido del mismo. Es algo que no se da en la vida real, pero que en la pantalla se hace indispensable para la credibilidad del mismo. Esto es porque nuestro sistema ojo-oído no es perfecto y no siempre detecta la no-sincronización.

Los puntos de sincronía acentuados pueden crear una elasticidad temporal, mediante la cual, a través del ralentí o la radical estilización del tiempo o paradas de la imagen, se genere el tiempo deseado por el creador, ya sea un tiempo dilatado, plegado o tenso. Es una característica que se creía exclusiva del cine mudo.

VIII. APLICACIÓN DE UNA TEORÍA

Las razones que se establecieron para escoger las dos películas a analizar, se argumentan primero: en que David Lynch debería participar en el diseño sonoro de estas y la segunda: que los films deberían tener una intención y calidad en el sonido reconocible.

De este último punto se desprende que (13) *“nunca se puede juzgar la calidad de una mezcla sonora contando el número de pistas que se usaron para producirla. Se han conseguido mezclas terribles de cien pistas. De la misma manera, se han hecho mezclas maravillosas, con solo tres”*.

De lo antes descrito se argumenta que, *The Elephant Man* y *Blue Velvet*, cumplen con los requisitos necesarios para ser analizadas, ya que por un lado Lynch participa del diseño sonoro de ambas y por otro estas dos películas, son las poseedoras de una delicada, sutil, pero interesante propuesta sonora.

Por lo mismo y para una mejor sistematización, en los siguientes capítulos, se realiza un análisis general de cada película con respecto a su diseño sonoro, para luego proceder a establecer una descripción más detallada, en base a secuencias específicas de cada una, utilizando para ello la batería de conceptos, teniendo como base, que estas funcionan como hitos sonoros importantes y fundamentales en el desarrollo global de cada film.

(13) Murch Walter, *En un abrir y cerrar de ojos*. Editorial Silman James Press, EEUU. 1995. P11

A. The Elephant Man

Bajo el amparo del exitoso productor Mel Brooks, quien tras ver su primer largometraje; *Eraserhead*, lo abrazó mencionando que era un loco pero que por eso lo adoraba, Lynch viaja por un año hacia Inglaterra para rodar y post producir su segundo largometraje, basado en la historia real de John Merrick, un joven Ingles que al sufrir una horrible deformidad y discapacidad era exhibido como curiosidad en las ferias Británicas y de otros países Europeos en plena época Victoriana.

Basándose en la historia real de este muchacho, David Lynch asume el control de la escritura del guión, logrando armar una historia estructuralmente muy sólida, la cual en los primeros 40 minutos del film, logra crear una gran e interesante intriga en torno a la figura protagónica, no develando su aspecto, lo cual provoca en el espectador las ganas y el deseo de querer conocer a este ser, del cual todos hablan y se admiran en la película por su malformación y fealdad.

Una vez presentado físicamente al espectador el personaje principal, la película se detiene en profundizar la adaptación, asimilación e inclusión – o *no inclusión* - de John Merrick como hombre dentro de esta sociedad mas mecanizada – la película se ambienta en un periodo histórico conocido como revolución industrial -, centrándose en los problemas naturales de adaptación que tiene esta persona, debido a su malformación física y discordancias con la apariencia humana, lo cual siempre será objeto de extrañamiento y rechazo por parte del común de la gente.

Entrando en el terreno de la descripción, el inicio de la película es a la vez el inicio de la vida de Merrick, representado en las imágenes de grandes elefantes y en la caída de una mujer por parte de estos, la explicación a la deformidad del protagonista, que posteriormente se demostrara en imágenes. Su nacimiento como tal, se dará a entender por medio de un llanto de bebe, lo cual dará paso dentro de la cronología del film, a una época como ya se mencionaba, marcada por el auge en la construcción y aparición de inventos en función del vapor.

El jolgorio, la alegría y el estruendo de la típica feria de época, dentro de la cual se exhiben novedades y rarezas, se hace notar con el estruendo de un flashazo fotográfico y con esto se introduce a Través – *Anthony Hopkins* - medico y caballero de sombrero de copa, quien pasea por este mercado de la diversión, en busca al parecer, de algún nuevo invento u artefacto de utilidad, o quizás llevado allí por simple curiosidad. Sin embargo, pronto nos daremos cuenta que su atención es llamada por la exposición de monstruos humanos, por lo cual entra a esta, logrando que Bytes, el dueño de esta exhibición, acceda mediante un previo pago, a mostrarle tal cual a como se anunciaba en el cartel, al hombre elefante.

Viendo caer por el rostro de este doctor una lagrima, al instante que mira sin pestañear al hombre – bestia, señala que lo visto es horrendo, atroz, maléfico o quizás sublime, nadie lo sabe, la duda se instalara por largo rato dentro del morbo del audivisionante, ya que David Lynch estratégicamente no mostrara el aspecto de este ser humano, como ya se anunciaba, hasta transcurrida una buena parte de la película, lo cual denota un gran dominio narrativo, logrando generar tensión y mucha intriga, recurso importantísimo y siempre clave para mantener la atención de quien esta viendo una pieza audiovisual.

Con la secuencia anterior se pueden avizorar ya ciertos hechos: Bytes, esta especie de promotor de las anormalidades, es a la vez amo y señor de John Merrick, el cual vive en condiciones miserables e infrahumanas, producto de lo cual deberá ser atendido por Través, suceso que este personaje aprovecha para hacerse cargo o adueñarse del muchacho. En realidad no se sabe hasta ese momento, que propósitos son los que inducen a este doctor a querer tratar a este hombre, si realmente se acerca a él para brindarle ayuda, o bien por simple curiosidad, propia de una persona que se dedica a trabajar con el cuerpo humano.

A partir de lo antes dicho, surge una segunda línea argumental, haciéndose hincapié en el fenómeno ético y moral del científico, ya que por un lado este, ayudara en la aparente inclusión de este ser deforme a la sociedad, pero por otro y producto de lo mismo, ganara cierta fama y respeto dentro del mundo medico, al trabajar y comprender a esta extraña criatura que la naturaleza ha creado.

Estando Merrick ya en el hospital donde Través trabaja, sucederá un hecho clave e importante para el desarrollo de la película, se mostrara por primera vez el rostro o aspecto de este hombre deforme. Su fealdad será exhibida al espectador por medio del personaje de una enfermera, quien llevando una bandeja con comida hacia la habitación de este, se encontrara sin saber con un ser horrible y espeluznante para sus ojos, por lo cual lanzando un tremendo grito pondrá de sobre aviso al hospital que lo que en aquella habitación habita es espantoso.

La enfermera no será la única en asustarse, del mismo modo, el hombre elefante, al cual ya se puede ver, también lanza un intenso alarido, indicando que este, al igual que la muchacha, siente miedo, temor, desconfianza, lo cual funciona como el primer signo o señal, que este monstruo en realidad tiene sentimientos y debilidades; es humano, por eso se asusta, pareciera querer decir Lynch, por medio de esta secuencia.

La relación entre Merrick y Través se acentuara. Este último vigilara muy de cerca las condiciones de este paciente tan especial y John poco a poco ira ganando confianza, sintiéndose más a gusto en el hospital. Tal serán los avances en esta especie de rehabilitación, que el doctor vendrá una tarde con el director del establecimiento, para demostrarle que el muchacho esta provisto de inteligencia y que es capaz de responder ciertas preguntas, las cuales por lo cierto estaban previamente ensayadas entre el medico y esta especie de niño con cuerpo de elefante, indicando por un lado que esta capacidad cognitiva seria un tanto falsa.

Trabándose por momentos esta especie de cuestionario, la desilusión se apodera de los profesionales de la salud, asumiendo por un momento que aquellas respuestas dadas por el hombre elefante, aluden más bien a una respuesta refleja. Sin embargo, una vez ya fuera de la habitación, oyen como este empieza a recitar pasajes de la Biblia, los cuales nadie antes siquiera había pensado en enseñarle, lo cual da a entender que realmente esta provisto de inteligencia.

Lynch con esta última secuencia, da cuenta nuevamente de su enorme poder narrativo. El espectador podría haber sabido desde el principio del film, al igual que con el rostro, que John Merrick sabía hablar, que poseía inteligencia y que incluso sabía leer, sin embargo, este director logra ocultar esta información relevante hasta el último momento, logrando elevar la tensión al máximo y generando atención y curiosidad en quien ve la película.

El audiovisionante, con cada minuto que pasa, está más atento a la pantalla, ya que en esta, se desarrollan acciones que le hacen comprender y elaborar una trama lógica. Tal hecho, no se lograría entregando la información relevante al principio de la película, por lo cual la experiencia y calidad que denota Lynch en un hecho tan simple, pero importante, es innegable.

Una vez sabiendo que Merrick posee inteligencia, la película se asienta en la manera que John se empieza a integrar a la sociedad. Sus costumbres comienzan a mutar, y el contacto con personas independientes a las del hospital – una cantante de ópera por ejemplo que incentivada por la curiosidad y la excentricidad lo visita –, provoca que este cambie su forma de vestir y por momentos también de hablar, tratando de emular el refinamiento de la época y por lo mismo la manera de expresarse Shakespeariana, abordando el tema central del film, que es el deseo irrefrenable por parte del Hombre elefante, de ser normal y por otro la repulsión y al mismo tiempo el morbo, sentido por la gente hacia este monstruo.

La aparente paz lograda en la vida de Merrick, será interrumpida de golpe por un personaje que Lynch inteligentemente ha venido presentando desde la llegada de John al hospital y que en cierto modo representa a la figura del antagonista – sumado al personaje de Bytes -. Se trata del portero del establecimiento, el cual furtivamente traerá personas mediante previo pago, para que vean al freak o anormal muchacho.

En esta etapa de la película desaparece Través y da paso al desarrollo del portero y otros personajes sórdidos de la noche Londinense, entre los cuales figura el antiguo amo de Merrick, el ya mencionado Bytes, quien aprovechándose de las circunstancias se apodera y retomará el control de la vida de John, llevándose consigo para ser exhibido en Francia. Sin embargo, estando una vez asentados en el continente, los demás freakes

de la feria de rarezas Gala, viendo representados en el hombre elefante sus temores, golpes y también anhelos, logran liberarlo y dándole un billete, lograra volver este en barco hacia Inglaterra.

Llegando a Gran Bretaña y ya insertos en el clímax del film, sucede un hecho clave y que resume todo el pensamiento y la idea de la película. Siendo acosado este muchacho por unos niños, recibiendo insultos y castigos verbales, que lo tildaran de monstruo y de animal, este gritara, para luego caer rendido en el piso: “ i´m not an elephant, i´m not an animal, i´m an human being – **yo no soy un elefante, yo no soy un animal, yo soy un ser humano** -.

La secuencia final, termina por cerrar la idea del convencimiento y deseos de John por convertirse en un ser humano. Volviendo de una opera, de la cual había sido invitado por su amiga actriz, y sabiendo este, que su vida estaba llegando a su fin, se despide de su amigo Treves y procede a dormir del modo que hasta entonces le estaba prohibido debido al tamaño de su cabeza, que es extendido totalmente en la cama – *hasta entonces Merrick dormía sentado* -, lo cual por un lado, termina por cerrar el ciclo que había comenzado hace un tiempo por tratar de ser lo mas parecido al común de la gente, y por otro culmina con su ciclo biológico, muriendo y descansando en aquella cama, claro que ahora como una persona normal.

Las emociones que se desarrollan en la película, siempre responden al compromiso espectador – realizador (*ayuda el hecho de que este basada en una historia real*), todo esto, en colaboración claro esta, de las excelentes actuaciones de John Hurt en el papel de John Merrick, de Anthony Hopkins con el rol de Treves y en general de todo el elenco, que por muy pequeño que haya sido el papel, resultan ser importantes y fundamentales para el desarrollo de esta obra audiovisual.

A nivel estético, claros son todos los críticos en concordar que fue un gran acierto filmar en blanco y negro. De ese modo se resaltan ciertos elementos de la época en la cual (14) “*esas máquinas que tanto fascinan al director despliegan todo su poder*”, potenciado además por una luz difusa, una imagen contrastada, la gran utilización de los planos generales de la ciudad y los puntos de fuga en los pasillos y corredores del hospital.

Por otro lado, el sonido y aunque no se profundizara mucho, ya que este será analizado con mayor detención en un capítulo posterior de esta tesis, resulta tremendamente vital para potenciar la atmósfera enrarecida y sucia del film, utilizando y resaltando aquellos elementos industriales que tanto le gustan a Lynch.

Aunque a mucha gente le pareció extraño y condenable el sometimiento de Lynch a esta forma americanizada y de estudio de filmar, es tremendamente importante rescatar que *The Elephant Man* nunca deja de lado el hecho crucial y la razón por la cual se debería realizar cine, que es la tener un punto de vista y mirada frente a los sucesos que nos rodean.

The Elephant Man es una película de personajes, y por lo mismo cada uno de estos representa una manera de actuar y pensar. De ese modo encontramos en Merrick, personaje protagónico del film, al hombre, al cuestionamiento del hombre y mediante los actos y pensamientos de este muchacho el espectador irá cuestionándose cual es realmente la diferencia entre un ser humano y un animal, preguntándose si será la apariencia, el hecho de hablar, o más bien el reír. Sin embargo, pareciera que Lynch con su enorme sutileza, nos dice que el ser humano comienza a desarrollarse como tal desde el momento en que empieza a sentir y o dicho de otro modo, a sentirse como hombre.

(14) Lacalle Charo. *Blue Velvet*. Editorial Paidós, España, año 1998. P 27

John Merrick siempre fue un ser humano, y aunque al principio, hasta para el propio espectador le resultaba difícil establecer que era realmente esta masa con dos pequeños ojos y una protuberancia en la frente, con el correr de la película el hombre elefante y el audiovisionante evolucionan, o dicho de otro modo, maduran, comprendiendo como ya se mencionaba que el valor del ser humano no reside en lo estético sino mas bien en sucesos

1. Aspectos generales del diseño sonoro de “The Elephant Man”

David Lynch dirige la auténtica y conmovedora historia de "El hombre elefante", nominada a 8 Oscar de la Academia. a John Merrick (John Hurt) resulta severamente deformado al nacer por una extraña enfermedad que provoca el que su cara, groseramente desfigurada, muestre los rasgos de un elefante. Atrapado en un espectáculo ambulante de criaturas deformes, Merrick sufre el tormento de ser un desecho para la sociedad hasta que un joven cirujano, el doctor Frederick Treves (Anthony Hopkins) le rescata. A medida que el enternecedor relato se va desarrollando, Treves descubre que tras la monstruosa fachada de Merrick se cobija un hombre amable y apacible.

El diseño sonoro de esta película esta realizado como ya es sabido por Alan Splet junto con David Lynch y se divide en dos grandes secciones opuestas que surgen en distintos momentos de la película, esto quiere decir que ambos diseños no son lineales sino más bien se entrecruzan a lo largo de la historia.

La primera del diseño sonoro funciona en base a sonidos acusmáticos industriales, se pueden apreciar trenes, maquinas, que funcionan a modo de ambientes. La temporalidad posee una cadencia más bien vertiginosa sin abandonar el ritmo lento que posee la película. En lo que respecta a la puntuación los E. D .S son más bien disonantes ya que algunos sonidos resultan desagradables a la comprensión auditiva.

La música es anempática ya que nunca refleja la realidad de las imágenes y existe una mezcla entre música de foso y de pantalla. Existen además múltiples elementos de síncretis muy relacionados con los sonidos industriales que se escuchan a lo largo de la película. Un aspecto importante es además la ausencia casi completa de diálogos.

Este diseño se presenta en los momentos poco agradables de la película que sirve para acentuar la constante expectativa del comienzo, además de otorgarle dramatismo a los momentos difíciles de Merrick.

La segunda forma funciona sobre la base de un sonido acusmático apreciable a lo largo de toda la película (la constante circulación de gas de las lámparas) que se constituye como un ambiente mucho más apacible que los sonidos industriales del primer diseño. Por consiguiente la temporalidad es mucho más sencilla y va acorde con el ritmo de la película. Los E. D. S de la puntuación son sonidos tenues casi imperceptibles.

Casi no existen elementos de síncreisis y los que hay no se aprecian con mucha facilidad. La música es completamente empática y no existe música de pantalla. Y los diálogos presentes a través de la palabra dialogo son una parte fundamental.

Esta forma es utilizada en los momentos en que Merrick esta muy a gusto y tranquilo viviendo en el hospital. Estos momentos son muy pocos y se van alternando con la dualidad a la que es sometido el protagonista entre el día y la noche mientras vive en el hospital. De ahí que ambos diseños se entrecruzan a lo largo de la película.

2. Analisis secuencial “The Elephant Man”

a. El paseo de Treves

A continuación se aplicara la batería de conceptos en la película “el hombre elefante”, específicamente, en tres secuencias claves al interior de la película y que destacan por la extraordinaria riqueza sonora que poseen.

La primera secuencia a analizar ha sido seleccionada por poseer una gran cantidad de información sonora. Esta secuencia corresponde al comienzo de la película, donde el doctor Treves sale del hospital y deambula por las calles inexorablemente atestadas de transeúntes, de lo que pareciera ser el centro de la ciudad. Saliendo del bullicioso gentío, camina por un pasaje hasta entrar en una especie de cueva donde se encuentra con el hombre que tras haber recibido una cuantiosa suma de su parte, ha accedido, finalmente, a mostrarle al hombre elefante.

La secuencia comienza con un plano desde arriba, para que un posterior contraplano nos revele que lo que vemos es la visión de un colega que mira intrigado desde una ventana la trayectoria del doctor Treves. En esta primera parte sólo se aprecian un par de sonidos.

Lo primero que se advierte en la secuencia es la existencia una extraña temporalidad que aumenta o disminuye su intensidad dependiendo del punto de audición, ya sea desde afuera en la cámara elevada o el plano desde dentro, en donde el otro doctor observa. Al hablar de temporalidad extraña nos referimos a un elemento narrativo recurrente en las películas de David Lynch, la utilización de sonidos industriales a modo de ambiente sin explicación alguna. El ambiente (sonido relacionado con la acústica), que se escucha al iniciar esta secuencia es como el de una estación de tren a muy bajo nivel.

Otro sonido audible es el de una carroza tirada por caballos, importante para la culminación de esta parte de la secuencia, pues posee múltiples elementos contextualizadores, que en un comienzo corresponderán a un sonido acusmático (ya que está fuera de campo), para luego convertirse en un sonido de puntuación, debido a que forma parte del decorado sonoro constituyendo, además, parte de la materialidad pues al escuchar estos caballos en el plano sabemos que el sonido que escuchamos es de ese lugar en particular y no de otro. Por otra parte se aprecia la Sincretis básicamente por la misma razón anterior ya que al escuchar los caballos sabemos que aparte de este sonido ambiente extraño o más bien temporalidad extraña, escuchamos en el plano sonoro lo que estamos viendo en el plano visual, lo que nos habla de una concordancia audiovisual.

Por corte directo nos situamos en lo que parece ser el centro de la ciudad. Lo primero que se ve es, en un medio plano, a dos hombres poco aseados tocando aparentemente un piano. Con respecto al sonido, lo primero que se aprecia es una imprevisibilidad en la temporalidad, pues se pasa, en un cambio muy brusco, de escuchar música de órgano muy suave a escuchar una música anempática, ya que se establece un claro contraste entre la alegría de la música y lo desoladamente pobre de la imagen. Es ésta una música de pantalla porque vemos a ambos tocar este “seudo órgano”, el que a su vez constituye un elemento de temporalidad, puesto que se escucha en todos los planos con distintos niveles de volumen. Luego, a través de un plano más amplio y, por ende, más descriptivo (que pareciese ser un dolly back), aparece Treves caminando y el sonido aquí realiza una síncretis al momento en que Treves pasa por el lugar por donde están tocando los hombres. Luego le pregunta a otro hombre por una la ubicación de calle; este diálogo se constituye dentro de la palabra teatro al realizar la pregunta.

Treves continúa esta caminata que se resume en tres planos, el segundo de éstos es muy largo y amplio; en él escuchamos algo así como unos latidos de corazón, podría llegarse a creer que los latidos le corresponden al médico, pero si uno se fija bien, en el fondo de este plano amplio se encuentran dos hombres que golpean con unos mazos muy grandes el piso, dando a entender que el sonido se justifica por los mazazos. El sonido de esos golpes, funciona aquí bajo los conceptos de la temporalidad, puesto que se escucha en planos correlativos y en distinto nivel, de esta forma se le otorga al espectador la noción de cerca y lejos. También maneja el concepto de materialidad hay presencia de (I.S.M), ya que vemos en los 2 primeros planos (el primero muy amplio y el

segundo más cerrado) a estos hombres golpear la calle y en el siguiente plano ya no se ve, pero aún se escucha y sabemos de dónde proviene, en ese momento se convierte en un sonido acusmático. Por último, estos planos también poseen las características de sincresis ya que los golpeteos nos dan la sensación de realidad absoluta, y las de puntuación porque estos sonidos se constituyen también dentro del decorado sonoro.

Luego, en un plano muy cerrado, vemos que se detiene frente a una entrada, al entrar el médico entra, la cámara lo sigue, en este momento particular aún se escucha los martillazos en el piso descritos anteriormente; es aquí donde emerge una curiosidad narrativa que no es fácilmente apreciable: la cámara viene siguiendo a Treves y éste se detiene para alcanzarlo, la cámara sigue avanzando y en el momento en que ésta se encuentra cerca de la puerta, comienza a escucharse al sonido del agua al caer. Esta forma narrativa bastante poco utilizada describe perfectamente la importancia que Lynch le da al sonido, este sonido a su vez, entra dentro de los parámetros de la puntuación por el decorado sonoro, y de temporalidad por todo lo antes dicho.

La cámara entra en el pasillo nuevamente siguiendo a Treves y la materialidad (I.S.M) de sus pasos se hace presente por primera vez en toda la secuencia ya que es un espacio reducido y además que la secuencia comienza a volverse cada vez más íntima y a su vez claustrofóbica. El agua que cae continúa siendo un elemento de temporalidad ya que se escucha caer a lo largo de todos los planos desde que la cámara entra con Treves por este pasillo. Aparecen en escena dos nuevos personajes a lo que también a través de la materialidad se escuchan sus pasos y sus ropas, aquí comienzan nuevamente y después de un largo transcurso los diálogos y se hacen presente a través de la palabra teatro ya que son ellos lo que conversan entre sí, donde Treves trata de saber si él es el dueño de algo que aún no sabemos que es. Mezclado con los diálogos se encuentran también presentes algunos indicios de materialidad (I.S.M) ya que se escuchan monedas y unas llaves de forma acusmática ya que no somos capaces de ver ninguno de estos dos objetos.

En el cambio de plano entramos a una sala oscura y, por segunda vez, en esta secuencia surge la música y una puerta que se cierra lentamente. La puerta ha sido mencionada varias veces, pues se relaciona con la materialidad (I.S.M), mientras que la música corresponde a la de un foso, ya que no la escuchan los personajes y si el

espectador, además se constituye como una música empática al acompañar la tensión de la escena.

Luego de caminar por otro pasillo alumbrado sólo por la luz de un faro, la música continúa y aparte de ésta, se escuchan pasos y el golpeteo de esta lámpara, como ya lo sabemos ambos elementos se aplican a la materialidad (I.S.M). En esta parte el nuevo personaje Bytes enciende una lámpara a gas la cual surge por primera vez en esta secuencia, pero es un elemento de puntuación que está presente a lo largo de toda la película, en que el sonido de gas es parte del decorado sonoro a lo largo de todo el relato audiovisual.

La música cesa, lo único que se escucha es la lámpara a gas y en un plano medio podemos ver a este hombre realizar algo así como un discurso tipo, en el que se presenta la tragedia de una mujer atacada por elefantes furiosos; entremedio se escuchan unos sonidos extraños que más adelante sabremos que son sonidos que emanan de la boca de este hombre deforme (*John Merrick*). El dialogo nuevamente es a través de la palabra teatro y el sonido extraño aparte de ser acusmatico tiene relación con la imprevisibilidad subpunto de la temporalidad, puesto que resulta imposible que un ser humano emita ese tipo de ruidos. Aparte de esto, se nos da a entender que lo que hay detrás de esa cortina es más bien un animal. Una vez que la cortina se abre ejerciendo la sincretis. La palabra teatro nuevamente se hace presente esta vez a través de órdenes de Bytes hacia el extraño personaje que respira ahogado (posteriormente se nos revelara que tiene asma) constituyendo este elemento como un (I.S.M) más de la materialidad. Lo próximo que vemos es la cara de consternación del doctor Treves al ver a este hombre deforme, la música se hace presente y es música de foso y empática acompañando al personaje incluso hasta el punto de emoción en que Treves no puede evitar derramar una lágrima frente a esta aberración.

La segunda secuencia elegida es más corta que la primera, basando su peso narrativo en el sonido: este es el motivo por el cual la secuencia fue elegida.

a.1 Resumen de la secuencia

La secuencia se divide en tres partes, la primera cuando Treves sale del hospital donde prevalece el sonido acusmático del ambiente (muy lejos se escucha un tren) además la temporalidad está muy marcada ya que el ambiente se escucha en distintos niveles en dos espacios completamente distintos (afuera y adentro del hospital). Existe una sola sinéresis apreciable, la carreta de caballos parte como un sonido acusmático para terminar como un sonido de sinéresis.

La segunda parte es cuando Treves ya se encuentra caminando por lo que parece ser el centro de la ciudad aquí el sonido es un poco más vertiginoso que se aprecia en el cambio de plano entre este momento y el anterior donde la música anémptica y de pantalla surge vertiginosamente en el primer plano de la ciudad en sí. Aquí los ambientes se exacerban con sonidos acusmáticos que provienen de todos lados. La más destacable de esta parte es la sinéresis donde un sonido de masas que unos hombres golpean sobre el piso se confunde fácilmente con latidos del corazón.

La tercera y última parte comienza cuando Treves entra en el lugar donde se encuentra este “hombre elefante” la acusmática vertiginosa cesa y en su reemplazo surge una acusmática mucho más sencilla y reconocible (agua caer en una poza). Aparecen los diálogos a través de la palabra teatro y la música empática y de foso que acompaña en un comienzo el suspenso de los planos y posteriormente acompaña el sufrimiento de Treves al ver a este hombre deforme.

b. Zapatos de Tap

La secuencia siguiente, comienza de noche cuando los funcionarios del hospital ya se han ido y sólo quedan pacientes dormidos cuando el sonido de las campanas comienza a perturbar el lugar; el protagonista que duerme en un cuarto debajo de las campanas, se despierta. El lugar está vacío y el único hombre que se ve es aparentemente el nochero que cierra una gran puerta y luego camina por un largo pasillo del hospital, llegando al lugar donde Merrick duerme. Luego de una conversación este hombre sólo le dice que unos amigos quieren conocerlo.

Si bien la escena a simple vista es inocua, el peso narrativo para lo que viene es importante: este hombre más adelante en la película vuelve a convertir a Merrick en el objeto de exhibición sórdido que era en un comienzo del film.

La secuencia es un constante anuncio de que algo importante ocurrirá, nunca se evidencia pero todos los elementos básicamente sonoros nos dicen que algo malo para el protagonista ocurrirá, pero no ocurre en ese mismo instante, sino más adelante.

La secuencia entonces comienza con un plano de Merrick sentado durmiendo con el sonido característico de su respiración; el plano siguiente es más bien deforme: una descontextualización muy utilizada por Lynch en sus películas (planos extraños a los que cuesta definir bien su verdadera forma), para que luego el espectador se dé cuenta que es el lugar donde comienza a sonar las campanas, o sea, justo arriba del cuarto de Merrick. Las campanas representan entonces un sonido acusmático que cumple la función de puntuación con relación al decorado sonoro, además de tener características de temporalidad, pues se escuchan en distinto nivel, tanto afuera como dentro del cuarto de Merrick, provocando que éste despierte asustado. No sólo suena la campana, sino también se escucha, en todo momento, el segundero de un gran reloj; logrando mantener, de esta forma, una tensión constante que se relaciona con el decorado sonoro. Un detalle es que también se escucha algo que se puede asociar con música de foso y empática, pero esto es más bien un tono grave que aparece sólo en algunos momentos de la secuencia.

Luego de las campanas y en un plano del pasillo aparece por primera vez en la película, un hombre -que podría ser el guardia nocturno- cerrando una gran puerta provocando un estruendo que hace retumbar a todo el lugar. El sonido de la puerta, al igual que el de las campanas, nuevamente nos dice que algo ocurrirá: sonido de síncreisis y de puntuación. El hombre camina por el pasillo, es aquí donde se aprecia la importancia de un director que piensa en sonidos, pues el guardia camina con zapatos para bailar tap, cosa que no tiene razón de ser, pero que, sin embargo, logra que el sonido del metal chocando con el piso llene por completo el espacio al punto de ser molesto. Este sonido es de síncreisis, de puntuación y de materialidad (I.S.M), al llegar al final del pasillo y frente a cámara, este hombre enciende un cigarro. Es tal la proximidad del hombre con la

cámara que el sonido del fósforo también es perturbador, este hecho nuevamente nos abre la expectativa de que algo extraño ocurrirá.

En el siguiente plano cuando el hombre comienza a subir las escaleras se hace presente la música de foso y empática, la que abre una tensión anunciada desde el comienzo de la secuencia. Mientras el hombre sube aún se escuchan los pasos. Una vez que entra en el cuarto de Merrick la música cesa, sólo se escucha el sonido del gas de las mechas y el golpeteo del segundero del gran reloj. Lo único nuevo de la secuencia es en su final, ya que después de un largo transcurso de acciones aparecen nuevamente los diálogos a través de la palabra teatro, en donde este nuevo personaje le dice a Merrick que hay amigos que los quieren conocer, nuevamente dando pie a la expectativa que se ha dado a lo largo de toda la secuencia.

b.1 Resumen de la secuencia

Esta secuencia se puede dividir en dos secciones, la primera, muy corta, parte con el sonido acusmático de algo que parece ser un segundero hecho que posteriormente se confirma ya que suenan las campanas del hospital, sonido de puntuación, dejando en claro que Merrick duerme en un comienzo debajo del campanario del hospital. - *después es cambiado a un cuarto mucho más cómodo*-.

La segunda parte, la principal de estas dos nos presenta a un nuevo personaje y el sonido desde un comienzo nos predispone a que este influirá de mala manera en la vida de John Merrick. Comienza con un silencio acusmático en los ambientes siendo perturbado por el sonido de materialidad (I.S.M) de un gran portazo. De ahí en adelante la predisposición se hace presente ya que el sonido muy característico y especial de los zapatos de este hombre llena todo el espacio. Hasta llegar a un primer plano donde enciende un cigarro sonido de puntuación que llega a ser incluso molesto. Luego este hombre sube y se concreta el primer y fatídico encuentro entre Merrick y el conserje.

c. Soy un ser humano

La última secuencia a analizar comienza en un barco cuando Merrick ayudado por los demás deformes logra escapar de Bytes. Luego del barco, aparece en un tren que llega a una estación donde comienza a caminar entre el tumulto de gente, sin dejar de ser observado por los demás, un niño le pregunta “por qué tiene la cabeza tan grande”, y lo molesta mientras él sube unas escaleras. Merrick comienza a correr asustado hasta que bota a una niña que comienza a gritar. Aquí el protagonista es atrapado por muchos hombres que le sacan la capucha que llevaba puesta, al despojarlo del “disfraz” todos reaccionan impresionados y asustados por la deformidad de Merrick. Éste, en un acto desesperado, comienza a escapar hasta llegar al baño de hombres donde queda atrapado; al verse acorralado comienza a gritar intentando defender su condición de ser humano. La secuencia termina con la llegada de la policía.

Esta secuencia fue seleccionada por varias razones: la primera es porque representa una liberación de Merrick al defender gritando su condición de ser humano, segundo porque es donde mejor se aprecia el elemento narrativo relacionado con su forma de hablar y su respiración. Y por último porque la analogía entre su escape de la multitud y el sonido de una locomotora ambientada en una estación ferroviaria, refleja fielmente la importancia que David Lynch le otorga al sonido.

Como ya lo dijimos, la secuencia comienza en un barco y el primer plano es el de la chimenea de éste. Se escucha el sonido de la bocina que entrecruza temporalidad y materialidad, ya que sin ver un barco sabemos que es uno, en un ambiente que no es precisamente un puerto sino más bien el de una industria (los sonidos industriales recurrentes en las películas de David Lynch). Los diálogos a través de la palabra teatro también se hacen presentes cuando el enano le desea suerte en su viaje a Merrick, la acusmática de su respiración está también presente, a pesar de que el plano es amplio y no debería escucharse. Mientras el barco avanza comienza a llover, este hecho es justificado gracias a la temporalidad y materialidad que implica la lluvia.

En el plano siguiente vemos y escuchamos un tren que avanza hacia la cámara, en el plano siguiente pasa por un túnel hasta llegar a la estación, el sonido del tren constituye temporalidad entre los tres planos.

Ya en la estación ocurre un hecho curioso y difícil de captar: sólo se escucha el sonido de las locomotoras, no se oyen pasos, ni el niño jugando. Esto corresponde a una puntuación ya que existe una suspensión del sonido directo dejando sólo el ambiente acusmático. Lo primero concreto que se escucha es el diálogo del niño que le pregunta por su cabeza y que además se escucha muy lejos. Cuando Merrick comienza a correr aparece un elemento muy potente: nuevamente gracias a la puntuación, dejamos de escuchar el ambiente y sólo escuchamos una locomotora que parte y, a medida que va adquiriendo fuerza, Merrick comienza a caminar más rápido. Esta locomotora está claramente acusmática ya que se encuentra fuera del campo visual. Surge la música de foso y empática.

Cuando Merrick comienza a correr se escucha su desagradable respiración asmática, sonido que tiene relación con la acusmática y con la materialidad.

Una vez que Merrick es alcanzado por la multitud éste comienza a gritar defendiendo su condición de ser humano. A través de la palabra teatro. "i'm not an elephant, i'm not an animal, i'm an human being

c.1 Resumen de la secuencia

Esta secuencia al igual que la anterior también se puede dividir en dos secciones. La primera transcurre en el barco, llueve y es este ambiente acusmático el más presente, constituyéndose como un elemento de temporalidad. Toda esta calma aparente es interrumpida por el sonido de puntuación de la sirena que indica la llegada a puerto.

En este punto cambia todo y vuelven a aparecer los sonidos industriales acusmáticos y el sonido de trenes transforma los E.D.S en un elemento claustrofóbico aumentando la tensión que nos entregan las imágenes.

El nerviosismo inmerso a lo largo de toda la secuencia explota cuando Merrick a través de la palabra teatro comienza a gritar defendiendo su condición de ser humano

B. BLUE VELVET

Tras el fracaso comercial y artístico de Dune, Blue Velvet representa dentro la filmografía de David Lynch el gran retorno a la pantalla grande. Con un guión muy potente y mucho mas personal que el anterior – *ya no estaría basado en ningún libro, surgiendo su construcción a partir de una idea original de este cineasta* -, este director, comenzara a desarrollar la temática del sub mundo, o mas bien de las capas subterráneas o subvertidas que se encuentran en cada ciudad o pueblo. En general, de la vida común.

Como se vera mas adelante con el desarrollo del estudio, se podrá percibir, que los conceptos abordados en Terciopelo Azul, se irán repitiendo en los trabajos posteriores de este director, ahondando y dando cuenta del interés por parte de este, en la doble capa existente en cada cosa o elemento que rodea al ser humano, lo cual quizás sea el gran sello a nivel temático, identificable en la cinematografía de David Lynch.

La película parte magistralmente luego de mostrar los títulos iniciales, que por lo demás denotan ya una gran intención, trabajo y estudio, mostrando un mundo apacible, calmado y sereno. En términos simples, se le presenta al espectador el mundo perfecto en el que cualquier persona quisiera vivir. Se logra ver por ejemplo, que en la secuencia pasa un carro de bomberos, desde donde uno de estos hombres apaga incendios, saluda a cámara amablemente, denotando y dando a entender que las instituciones de Lumberton, - *nombre del pueblo* -, funcionan, son amables y están siempre atentas para proteger a la comunidad.

Los planos siguientes de cercas blancas, jardines bellos con flores multicolores y de casas bien cuidadas, se enrielan en la misma senda de mostrar lo perfecto y agradable del lugar, lo cual se reafirma con un plano de niños cruzando la calle con la ayuda de una señora que detiene los autos, para que estos vayan felices a estudiar.

Como parte de la misma secuencia, se muestra en un plano general una casa. Vemos que un hombre riega en el jardín de esta y luego por asociación de planos saltamos al interior del inmueble para ver a una señora que muy tranquila, ve una película en el living del hogar. Sin embargo, esta apacibilidad comienza a perturbarse lentamente. El plano siguiente al de la mujer, es el de la televisión, en la cual se muestra

el primer plano de un revolver, sin sonido sincrónico, lo cual provoca un cambio en la percepción del espectador.

Volviendo al exterior, un plano ya mas cerrado del hombre que riega el jardín, hace centrar mucho mas la atención en este, lo que sumado a un montaje rápido de imágenes de la llave y la manguera enredándose, aumentan enormemente la intensidad de la escena, para culminar con un ataque del señor, quien cayendo al suelo, terminara esparciendo agua por todo el lugar, llamando la atención de un niño y un perro pequeño, quien subiéndose al torso de su amo, pareciera con su hocico, darle verdaderos mordiscos al insípido liquido, que brota al ritmo de la música.

Los siguientes planos pueden resultar extraños y confusos en un principio, ya que lentamente la cámara pareciera sumergirse, o introducirse, en el micro mundo de los insectos de aquel jardín, quienes ampliados y engrandecidos por el uso de un lente macro, parecen verdaderos monstruos, o bestias, que se pelean por devorar algo de alimento esparcido en el suelo.

Esta secuencia en un comienzo parece fuera de contexto, sin embargo, el objeto de situarla junto a las imágenes de un pueblo bello y armónico, significan en términos sencillos, que por debajo de toda esa capa tranquila, se esconde un sub mundo que nadie parece ver y que puede resultar tremendamente oscuro y peligroso.

A continuación de toda esta secuencia introductoria, le sigue un plano que pasa muy desapercibido, pero que es altamente significativa. En este se ve un letrero gigante, en el cual aparece una apacible, típica y bella dama de la década de los cincuenta anunciando: "Welcome to Lumberton". Esta imagen puede resultar intrascendente, pero si se logra asociar con la secuencia anterior, la lectura de este cambia radicalmente, ya que por un lado se nos muestra el anuncio de un bello pueblo, pero por el otro sabemos que este posee estratos o capas escondidas, que distan mucho del lindo rostro que muestra la gigantografía, vendiendo una realidad que no es tal.

Al igual que en todos los filmes de Lynch, Blue Velvet esta lleno de misterio y sucesos intrigantes. Por lo mismo, Jeffrey Beamount (*Kyle MacLachlan*) personaje protagonista, habiendo visitado a su padre en el hospital, - *el cual resulta ser aquel hombre*

caído al piso, en la secuencia inicial producto de un aparente ataque -, retornara a su casa, no sin antes detenerse en un terreno baldío para recoger nada menos que una oreja humana, lo cual lo perturba y acongoja, pero al mismo tiempo le fascina.

Será lo antes descrito, el hecho clave del film, ya que a partir de ese momento, Jeffrey no descansara hasta saber que paso con el dueño de esta fracción de cuerpo, despertando por lo demás en él, un sentido de aventura, emoción y algunas otras pulsiones, condenables quizás moralmente, las cuales le costaran en un principio asimilar.

Guiado por el sentido común, Jeffrey llevara la oreja con el detective Williams (George Dickerson), el sheriff del pueblo. Sin embargo, el muchacho no quedaría tranquilo, acudiendo por la noche a la casa del policía para saber que novedades habían en torno al pedazo de cuerpo humano hallado. Las respuestas un tanto diplomáticas y no muy reveladoras del hombre de armas, provocan el retiro de Beamount hacia su casa, pero cuando apesadumbradamente caminaba a su hogar aparece Sandy (*Laura Dern*), joven y hermosa rubia, quien se convertirá en novia, amiga, pero por sobre todo, en la gran ayuda o aliciente que necesita Jeffrey, ya que esta, al ser hija de Williams, le proporcionara información valiosa, hacia donde debe dirigirse, para la resolver este misterio, el cual lo mantiene muy consternado.

La pista valiosa entrega por Sandy, los envia a ambos, hasta unos apartamentos cercanos al barrio, en los cuales vive Dorothy Vallens (*Isabella Rosellini*), mujer cercana a los treinta, de profesión cantante, la cual supuestamente estaba siendo vigilada por la policía, debido a una posible conexión entre ella y la oreja encontrada por Jeffrey.

El joven Beamount disfrazado como fumigador, logra convencer a Dorothy que viene a desinfectar su apartamento, logrando con ello asirse de la llave del inmueble, la cual le permitirá volver luego, para buscar pistas, en la resolución del caso. En efecto y gracias al robo del pequeño objeto, Jeffrey entra al departamento vacío de Dorothy, para luego esconderse rápidamente en un armario ubicado en el living, evitando ser descubierto, ante la repentina llegada de la cantante.

La caída de un objeto dentro del closet, alerta a la mujer que alguien está en su casa, por lo cual provista de un cuchillo obliga salir al Joven de su escondite, desvestirse y hasta participar de un pequeño juego sexual entre ambos. Jeffrey quien nunca imaginó verse envuelto en una situación así, al comienzo siente miedo, pero por otro lado empieza a desarrollar cierto tipo de placer encontrándose, a partir de aquel momento con su lado más perverso, el cual antes desconocía.

Las caricias y besos son interrumpidos por la llegada al departamento de Frank Booth (Dennis Hooper), maleante y mafioso psicótico, especie de amo y señor de Dorothy, el cual en una actitud muy violenta llega al inmueble para tener un juego sexual muy brutal con la cantante, golpeándola y por momentos infringiéndole dolor, retirándose luego, no sin advertirle que debe pensar y hacerlo por Van Gogh.

Con esto último, y en general con toda la secuencia, el espectador logrará advertir como primer punto, que esta cantante se ve sometida a una especie de chantaje por parte de este psicópata, al parecer, por que mantiene secuestrado a su esposo, a quien pertenecería la oreja encontrada y por lo cual Frank le habría llamado por el nombre del famoso pintor post-impresionista (Van Gogh), a quien también le falta uno de sus oídos.

Como segundo punto se puede evidenciar que Dorothy goza o gusta de los golpes y malos tratos propinados por Booth, existiendo en aquella relación un concepto sadomasoquista. La cantante por un lado no se atreve a denunciar a este delincuente que mantiene como rehén a su esposo y también a su pequeño hijo, pero al mismo tiempo, teme perder con la captura de Frank, el placer sexual encontrado en los golpes y malos tratos.

Por último se puede inferir y como antes ya se había expresado, para Jeffrey se abre un nuevo mundo, luego de aquella visita al departamento, Lumberton será diferente para él, descubriendo que la apacibilidad y la vida tranquila, se quebrantan en algunos estratos, descubriendo quizá por vez primera el mal, la violencia, pero también, el deseo y el placer.

Producto de este juego perverso, intenso e irresistible que sostiene Jeffrey con Dorothy, volverá al departamento de ella para consumir una relación sexual, la cual tendrá un carácter un tanto masoquista, ya que Beamount deberá golpear a la cantante, para mantenerla calmada y proporcionarle placer.

El joven protagonista del film, sentirá una enorme atracción hacia esta mujer - *que por momentos hace recuerda a las míticas feme fatales del cine negro* - , impulsándolo a descubrir nuevas sensaciones con ella, pero además, lo mantendrá unido a ella, el profundo placer encontrado en situaciones poco comunes, un tanto fuera de lo normal, que no había vivido antes y que le hacen sentir mas vivo.

Por momentos se llega a pensar que este hombre, sucumbirá ante los placeres encontrados en aquel inmueble, sin embargo, Sandy, un personaje tierno y cándido, que por momentos pareciera irrelevante para el desarrollo de la historia, es quizás el cable a tierra y razón por la cual Jeffrey se mantiene firme con su propósito inicial. Será esta jovencita, la representación del amor, impulso necesario en todo héroe para vencer el mal.

Frank y Jeffrey se verán por primera vez las caras en el pasillo de los apartamentos donde vive Dorothy, mientras esta, despide a Beamount luego de que tuvieran relaciones sexuales. La noche de ahí en adelante se tornara mas oscura, iniciándose un viaje sórdido, por prostibulos y carreteras, terminando en una brutal golpiza hacia el muchacho por parte de Booth, en las afueras de Lumberton, que lo dejaran malherido y trastocado psicológicamente.

Producto de lo antes mencionado, Beamount decide denunciar a este peligroso criminal con Williams, no sin antes mencionar que un agente de la policía también podría estar envuelto en esta red de corrupción y narcotráfico, lo cual evidentemente generara interés y alarma en el detective, quien por sobre cualquier otra cosa, pretende mantener al margen de esta intriga a su hija y esposa.

De vuelta de un baile escolar, Jeffrey y Sandy tras ser amedrentados por el antiguo novio de esta, se encuentran en la casa de Beamount con una maltratada y

flagelada Dorothy Vallens, quien castigada al parecer por Jack, acude hasta la casa del joven en busca de ayuda.

Producto de esto ultimo, los jóvenes irán hacia la casa del detective Williams y estando allí, la cantante empezara a decirle al muchacho: **“mi amor secreto”**, evidenciando una posible relación entre ambos, lo cual descoloca y aterroriza a la hija del sheriff, mostrando por primera vez en la película un signo de descontrol y rabia en ella, abofeteando en la mejilla a Jeffrey. Sin embargo, una posterior conversación telefónica, pactaría una reconciliación entre ambos y anticiparía por otro lado un desenlace favorable del film.

Jeffrey, quien producto de todas las aventuras y vivencias otorgadas por la investigación del caso de la oreja, ya ha dejado de ser un niño, transformándose en un hombre con decisión y temple, acude sin titubear al departamento de Dorothy en busca de respuestas, encontrando allí al policía corrupto, de pie, todo ensangrentado, con revolver en mano.

Don, marido de la cantante, el cual tumbado en el piso yace muerto, parece terminar con la intriga, dando a entender que Frank lo habría matado, lo cual explicaría a su vez, las marcas de Vallens en su cuerpo.

Booth quien disfrazado, sube al departamento decidido a matar a Beamount, se encuentra con que este le tendió una trampa, quien saliendo de su gran escondite – el armario, antes mencionado -, le dispara un certero tiro en la frente, matándolo al instante.

Con el villano muerto, Lynch pareciera decir que la paz vuelve a Lumberton, mostrando en el final de la película a las familias Williams Y Beamount compartiendo en torno a un almuerzo. Jeffrey y Sandy quienes se aman y por fin están juntos, viendo un pájaro llevar un insecto en su pico, llegan a la conclusión de que el mundo es extraño, pasando luego de esto, a través de los mismos planos iniciales de vallas y flores bien cuidadas, a la imagen de Dorothy y su hijo, quienes abrazados denotan felicidad y esperanza pero de igual forma sufrimiento y dolor por lo vivido.

Una de las frases más nombradas a través de toda la película y que antes se mencionaba es: **“el mundo es extraño”**, la cual en tres momentos diferentes del film se repite, dos saliendo de la boca de Sandy y una de Jeffrey.

Es curioso y revelador que los personajes mas jóvenes y por así decirlo mas inocentes, lleguen a pensar que el medio en el cual se desenvuelven es raro. Sin embargo, Lynch con esta simple pero poderosa frase, pareciera querer representar un pensamiento mucho más profundo y que resume el significado total y final del film: ***el mundo en realidad no es raro, es diverso, misterioso, no tiene solo un primer piso, sino que también un subterráneo.***

En este planeta cohabitan millones de personas, todas muy diferentes entre si, siendo cada una en si misma, un complejo y basto universo. Por lo mismo, nuestros familiares, amigos y vecinos, como en el caso de Blue Velvet, una vez solos se comportaran de un modo muy distinto, revelando a partir desde ese momento, la pena, el dolor, la tristeza y muchas veces crímenes o actos condenables y castigables por la sociedad.

Por la razones antes mencionadas, usar a Jeffrey, como conductor de la trama, resulta muy inteligente por parte de Lynch ya que al ser este un personaje joven, posee un espíritu aventurero mucho mas potente que el de un adulto, dado que al ser la adolescencia un periodo de transición, sentimientos y sucesos mencionados en el párrafo anterior como tristeza o criminalidad, adquieren importancia y trascendencia.

El adolescente ya no es un niño preocupado solamente de jugar, ni tampoco un tipo experimentado con una identidad clara, el cual conoce como funciona la vida. Por el contrario, es un ser ávido por desarrollarse, conocer y vivir en un mundo nuevo que se le presenta, quedando claro este hecho desde el comienzo del film, ya que una vez que el joven Beamount, encuentre la oreja, no descansara hasta resolver el misterio que se teje en torno a esta, descubriendo en el camino al amor verdadero con Sandy, la fascinación por investigar, pero lo que es quizá mas importante para un chico de buena familia, se topara con la violencia, el narcotrafico, la corrupción, el bajo mundo. En términos simples: (15) “Jeffrey conocerá el mal” evolucionando y madurando, junto con ello, terminado convertido ya para el final del film, en un verdadero hombre.

En términos estructurales, Blue Velvet al igual que Elephant Man o Wild at heart, se cimienta clásicamente (inicio – desarrollo – clímax – desenlace) . Esto resulta muy acertado para un film que se podría catalogar de algún modo como thriller psicológico, y que se acerca bastante al ya mencionado cine negro, en el cual siempre existía una intriga o misterio, que en la gran mayoría de los casos como por ejemplo en El halcón Maltés de John Houston (1941), era resuelta por un detective prácticamente inmortal, que para el caso de esta película sería Jeffrey.

Del mismo modo, y continuando con lo referente al cine negro, en este existia siempre un antagonista, el cual encarnaba a la figura del mal o del bajo mundo, y que en este film es claramente Frank Booth. La figura de la femme fatal, quien siempre le planteaba un juicio moral al protagonista y que por momentos le hacia dudar y distraerse de su objetivo primordial se yergue en Dorothy Vallens, quien inconscientemente y producto además de su estado deplorable, induce al joven Beamount a encontrarse y a descubrir sensaciones y deseos condenables antes para él, como el maltrato físico y una doble vida amorosa.

(15) Chion Michel, David Lynch. Editorial Paidós. 2003, P 137

Cierra Sandy de algún modo esta especie de personajes arquetípicos encontrados en la película, cumpliendo ella el rol de niña buena y virginal, la cual ayudara por un lado a Jeffrey en la resolución del misterio, pero por otro se comportara siempre como una consejera funcionando como la gran ancla de este, impidiendo que sucumba ante las pasiones desatadas y encontradas durante el juego de detective, iniciado con el hallazgo de la oreja.

Varios autores coinciden en señalar que el valor temático de Blue Velvet reside en un supuesto triángulo familiar generado entre Jeffrey, Frank y Dorothy. Esto estaría argumentado en que Beamount, no encontrando una figura materna ni paterna real, se acoplaría a estos dos personajes para completar o suplir aquella falencia. De ahí se justificaría la presencia del joven en el armario, quien como un pequeño niño trata de mirar o fisgonear lo que hacen sus padres a solas. Sin embargo, tales argumentos resultan un tanto fundados en la subjetividad, y a decir verdad no quenda tan claros, confundiendo y discrepando totalmente de una temática clara y que el propio Lynch lo habría mencionado: **“Jeffrey ha descubierto el mal.. Es todo el tema de Terciopelo Azul: se aprenden las cosas y cuando se intenta saber que pasa, hay que vivir con ello”** (16).-(pagina 137 david lynch)

En Blue Velvet se hace un gran uso del color. Los tonos pasteles utilizados en la vestimenta de Sandy, reafirmando su condición casta, en oposición a los colores fuertes: el rojo en los labios de Dorothy y el azul en la bata de la misma, resultan geniales para contrastar dos mundos: el día y la tranquilidad con la joven Williams y la noche y el alboroto con la cantante. Sin embargo, esta intensidad y contraste cromático no funcionarían sin una iluminación adecuada, y Fred Elmes (*director de fotografía*) un modo genial, logrando una fotografía contrastada, llena de fuentes cenitales y difusas, lo que reafirma y le otorga una atmósfera cincuentera al film. Lo mismo con la música, que a cargo de Angelo Badalamenti, se sitúa en ritmos cercanos al jazz profiriéndole y otorgándole los matices antes mencionados del cine negro.

(16) Chion Michel, David Lynch. Editorial Paidós. 2003, P 137.

El montaje juega siempre a favor de la intriga y el misterio, utilizando de gran modo la yuxtaposición de planos vacíos y desolados, con imágenes y situaciones neutrales, generando de esa forma tensión y anticipando al mismo tiempo hechos violentos. Las apariciones de Jack por ejemplo, se anunciaban de este modo, mostrando primero las escaleras vacías del apartamento de Dorothy y luego la irrupción del maleante.

Tal vez lo único que juega en contra de la película y del personaje central, sea el vestuario, ya que le otorga un aspecto y aire de adulto, lo cual atenta con la idea del joven o adolescente curioso.

Caso a parte es el sonido, que merecerá un extenso análisis en capítulos posteriores, pero por lo pronto se puede mencionar, que gracias al diseño de Alan Splet, la película consigue sutiles, pero geniales pinceladas en lo audible, como con la mascarilla de oxígeno de Booth, resaltando y reforzando la idea del mal a través de aquel particular zumbido.

Sin lugar a dudas Blue Velvet es hasta el momento, el film más logrado de David Lynch, ya que logra un equilibrio perfecto entre un buen guión, un excelente tratamiento estético en todas las áreas, con un mayor desarrollo a nivel personal y temático, que lo posiciona o lo acerca de algún modo al cine de autor.

La ambigüedad de sus personajes, que en algún momento se critico, hoy en día genera las mas diversas interpretaciones en torno a la obra, factor siempre importante en el arte, ya que a partir de allí, se logra el debate, el dialogo y el intercambio de ideas, también necesario en el entendimiento del complejo mundo Lyncheano.

1. Aspectos generales en el diseño sonoro de Blue Velvet

Los martillazos infernales, el sonido abrumador de la industria sonando por todos lados, o el espantoso ruido del radiador son características claras y determinadas de Eraserhead, que se repiten durante toda la película aturdiendo al espectador, haciéndolo sentir incomodo y molesto con lo que oye y ve. ¿Que sucede entonces con Blue Velvet?. ¿Cual es su característica principal, que la hace sobresalir?

A decir verdad, esta película no posee un elemento unificador o repetitivo en el plano sonoro, que la haga distintiva, si no mas bien, es la poseedora de marcados momentos, instantes, hitos, en donde se concentra la energía de la imagen y del sonido, generando a partir de allí su indeleble identidad, que la ha hecho reconocible y perdurable en el tiempo.

Si bien es cierto, Blue Velvet tiene momentos sonoros extraordinarios, como la secuencia inicial, la cual aparece como uno de esos hitos que logran perforar la sensibilidad del espectador, hasta hacerlo sentir vulnerable ante lo que ve y oye. Este film contra lo que se pueda pensar, posee un delicado tratamiento en el terreno de lo audible, pudiendo destacar claro, en aquellos instantes donde la situación se lo permite, no entrando de aquel modo en el terreno de la gratuidad y del efectismo facilista, manteniéndose siempre, como la gran ayuda que necesita la imagen al momento de proferir realidad y verosimilitud en este film.

De igual modo, es posible sistematizar en torno a los elementos y conceptos que se han venido abordando, diciendo que lo primero que salta al oído del audiovisionante, es la gran utilización que se hace de la música. A cargo de esta estuvo el compositor y siempre colaborador Lynchiano, Angelo Badalamenti, quien aborda todos aquellos aspectos como tonalidad, ritmo, pulso, armonía cercanos a lo que seria el jazz, otorgándole inmediatamente a la película una atmósfera nocturna y de misterio, lo que la hace cercana al mismo tiempo al cine negro y a la utilización que se hacia generalmente con el soundtrack o banda sonora – que no es lo mismo que diseño sonoro - , en aquellos tipos de filmes.

En términos de intención, la música además, generalmente funciona empáticamente con la situación y salvo casos aislados de manera contrapuntística – *lo que se abordara con mayor profundidad en el análisis de las secuencias* -, por lo cual si Jeffrey o Sandy se encuentran en peligro, estará ira en el mismo sentido, reforzando la idea del temor o ansiedad. Por el contrario, en aquellas escenas mas románticas, esta ira en un tono menor, con un tempo lento o moderado, acoplándose por lo tanto a la idea del amor y la tranquilidad. Corroborar los instrumentos

La palabra texto será la reina a la hora de comunicar los diálogos, entregando información importante para entender la historia y por cierto también el misterio que se urde en el film. Es en este sentido, quizás Blue Velvet, junto con Dune y Twin Peaks, sea una de las películas con una mayor cantidad de diálogos, basando por ende su potencialidad comunicativa, en estos.

Si bien es cierto, en algún momento se critico el uso en demasía de este modo de la palabra, es también cierto, que en esta película se regalan grandes pasajes verbales, sobre todo a cargo de Dennis Hooper con su personaje Jack Boot, lo cual seria imposible sin la utilización claro esta, del dialogo.

La temporalidad sufrirá variaciones, aumentando y disminuyendo, de acuerdo a la intensidad y ritmo de la escena que se este suscitando en la película. De ese modo y en directa relación con el valor puntuador del silencio, este punto conceptual será mas bajo o no tendrá una importancia tan grande, en pasajes donde Jeffrey husmea y registra a destajo el departamento, sintiendo con mayor fuerza el espectador, la ausencia sonora. Todo lo contrario sucederá cuando aparezca Jack Boot, quien producto de su alteración y locura inherente, provoca y produce toda una serie de hechos violentos, los que irrefrenablemente aumentaran la temporalidad de la imagen.

Tanto la materialidad como la acusmática y la síncretis, llegan a tener el mismo grado de importancia en la película, haciéndose notar la primera como es de esperar en pasajes de mayor silencio, la segunda en las escenas de exterior y la última en momentos donde el montaje provoca un corte brusco en los planos. Es importante rescatar además, que estos elementos tendrán una importante función en aquellos **hitos** como se menciono antes, los cuales se analizaran con detención en el próximo punto, haciéndose realmente importantes y relevantes, provocando, comunicando e incluso transgrediendo la sensibilidad del espectador.

2. Análisis Secuencial Blue Velvet

a. Los horrosos Bichos

La secuencia, que sucede inmediatamente terminados los créditos iniciales, parte con un cielo totalmente azul y la cámara bajando en un tild down, hasta llegar y asentarse en la imagen de una rosas rojas, encontrando de fondo unas vallas o cercas blancas pintadas perfectamente de color blanco.

Nos encontramos entonces, con un cuadro totalmente puro, bello. La gama cromática, saturada de rojos y azules, le otorgan una viveza y realce a la imagen notable, incitando al espectador a querer participar de una película, inmersa en un entorno apacible y reconfortante.

Valiéndose entonces de un cuadro cinematográfico acogedor, el sonido acusmatico y mas específicamente el ambiente de unos pájaros cantando, se acoplara perfectamente a este y le otorga al espectador la cuota de contextualizacion necesaria, para entender que todo es fecundo y tranquilo en Lumberton, la ciudad que en este momento del film, aun no revela su verdadera cara.

La verdad es que el cantar de las aves antes mencionado, no tiene nada de extraordinario, siendo su tratamiento bastante sencillo, sin embargo, resulta preciso y justo en esta intención por parte de Lynch de mostrar belleza y tranquilidad, lo que sumado a la inclusión de una música de foso – *aunque posee una ecualización tan particular, privada levemente de las frecuencias agudas, que pareciera ser mas bien de pantalla, lo que provoca cierta curiosidad por saber su procedencia* - marcada por un tempo lento, rítmicamente acorde a la música cincuentera, cercana al swing y al jazz, en la cual dulces voces cantan melódicamente : “ **she wore blue velvet, bluer than velvet was the nighth...**”, hacen que esta resulte empática con la imagen, remitiendo inmediatamente al audiovisionante a la idea del sueño americano, el cual gestado luego de la segunda guerra mundial, indicaba que Estados Unidos era el lugar perfecto para vivir, debido a su prosperidad, tranquilidad, garantías de trabajo y por cierto, a la posibilidad de tener jardines hermosos.

Luego de esta primera imagen y pasando por fundido encadenado, se ve que atraviesa cuadro de izquierda a derecha un camión de bomberos, en el cual va un lindo perro y un oficial de la institución saludando alegremente a cámara, como si esta fuera un vecino mas del lugar.

Sonoramente todo continúa igual, manteniéndose la música en su nivel sin sufrir modificaciones y por lo mismo adquiriendo toda la notoriedad e importancia de la mezcla para ese momento, ya que levemente se escuchan los sonidos de los pájaros y casi a la misma intensidad que estos, el paso del vehículo, que fue relegado a segundo plano sonoramente.

Esto ultimo indicaría, que la decisión de no incluir el ruido del carro bomba, estaría dado solamente por el hecho de no alterar la tranquilidad o apacibilidad audible de la secuencia, ya que la inclusión de este, habría incrementado inevitablemente la temporalidad de la imagen, provocando inconscientemente expectación en el espectador, algo indeseable, en esta especie de apacible recorrido por Lumberton.

Nuevamente pasando por fundido encadenado, se le muestra al espectador la imagen de un cerco con flores, pero esta vez resultan ser tulipanes amarillos, los cuales continúan con la idea de la belleza y la apacibilidad, siendo el cuadro reforzado nuevamente por la música, que manteniéndose impertérrita a cualquier cambio, continua siendo muy empática con la situación.

El sonido de los pájaros, pareciera ir y venir, siendo mas presente en algunos momentos que en otros. El nivel de estos tiende a incrementarse, al menos perceptualmente, al momento que acontecen las imágenes fijas o de jardín, retrocediendo o perdiendo más notoriedad con aquellas en las cuales acontece movimiento, como la del bombero antes mencionada.

Siguiendo con esta secuencia introductoria y llena de fundidos, lo que acontece ahora es presentar a la gente, para lo cual Lynch muestra en una situación levemente ralentada, a unos niños cruzando una calle para ir al colegio, los cuales son ayudados por una amable señora, quien voluntariosamente detiene el transito con un letrero que dice

STOP, facilitando de ese modo el tránsito de los pequeños e indicando de paso que en Lumberton todos viven en comunidad ayudándose los unos a los otros.

Por lo mismo, en el plano sonoro no se escucha nada más que la música, la cual como ya se ha dicho no ha sufrido ningún tipo de alteración, manteniéndose siempre acorde con las situaciones tranquilas que hasta el momento se habían venido suscitando, pero de paso añadiéndole linealización temporal, a unos planos que perfectamente pudieron haber estado inscritos en momentos y tiempos distintos.

Luego y con el último fundido de la secuencia, Lynch presentará la imagen de una típica casa de clase media americana, contextualizando de ese modo el lugar del cual provendrían supuestamente las imágenes idílicas de flores y al mismo tiempo anticipando que en aquel lugar se desarrollaran importantes sucesos.

En la imagen descrita antes, vuelve a sentirse con algo más de presencia el sonido territorio de los pájaros, indicando que tal vez estos, estén cerca del inmueble y que por lo tanto allí se desarrolla una vida tranquila y armónica, continuando además la música en un nivel sonoro siempre protagonista e importante, manteniéndose siempre empática con lo que sucede en pantalla.

Pasando por primera por corte directo, vemos a un señor – *el padre de Jeffrey Beamount, protagonista del film* – regar su jardín. El tratamiento sostenido hasta este momento en la película empieza levemente a sufrir modificaciones. El hecho de no presentar el plano por fundido encadenado genera inconscientemente un efecto de sincresis importante entre imagen y sonido, lo que se ve corroborado por el sonar de la manguera.

Antes del momento descrito en el párrafo anterior, todo lo que se oía estaba acusmatizado, incluso la música que es de foso, lo cual generaba un efecto de ensoñación. Por lo mismo, desde ahora en adelante y producto del montaje, todo lo visto y escuchado se hará más real y concreto.

Producto además de lo antes mencionado, la música sufrirá el primer descenso en su nivel, ya que ahora deberá cohabitar con el sonido IN de la manguera y con otros mas, que pronto acaecerán, por lo cual su intensidad no deberá afectar la inteligibilidad de estos.

Ahora y a través de toda la secuencia, los cortes se harán de forma directa obviando el fundido. De esta forma, vemos el interior de la casa y sentada en el living de esta, a una mujer –*madre de Jeffrey* –, quien bebiendo de una taza, ve una película, al parecer policial, ya que justo coincide la imagen de un revolver apareciendo en primer plano, la cual es mostrada al espectador.

Contrario a lo acontecido en el plano anterior – *el de la manguera* -, acá no hay ningún sonido más que el de la música, lo cual en cierto modo contribuye a generar una especie de misterio. Se genera una extraña sensación de silencio, el cual se produce en el momento que aparece el arma, ya que le lógica dictaría que aquella imagen debiera tener al menos sonido sincrónico y no es así. Esto sirve de alguna forma, como elemento puntuador y motiva una sensación de ansiedad en el audivisionante por querer saber que pasara con las próximas imágenes.

De vuelta al jardín, el plano en el cual se muestra al padre Jeffrey es algo mas cerrado y frontal que el anterior. Este hecho tan simple, ira en beneficio del ritmo de la secuencia. Ahora y producto del acercamiento, el sonido de la manguera ha aumentado su nivel, por lo cual también se oirá mas agudo, provocando un incremento en la temporalidad, haciéndose mas rápida y dinámica la lectura del plano.

La música que siempre se ha mantenido imperturbable extrañamente empieza a mutar, pero no por el hecho de que se viese intervenida, sino producto de que las imágenes están cambiando y yendo en la dirección opuesta a las iniciales, que eran armónicas y bellas. Se podría decir que a partir de este cuadro, el tema musical que ha acompañado toda la introducción del film, empezara rápidamente a volverse anempatico con respecto a la imagen.

Continuando con la idea del acercamiento y producto del montaje, lo que se ve ahora, es un primer plano bastante inusual de una llave de jardín chorreando agua. Este

cuadro, genera de inmediato un sobresalto en el espectador anticipando que algo malo vendrá.

El fenómeno antes mencionado, esta dado principalmente por la inclusión acertada de ciertos elementos sonoros y de la preparación adecuada de una secuencia, a través del montaje, resultando perturbador escuchar la agudeza con la cual suena aquel grifo.

Ya se dijo en el capítulo de la batería de conceptos, que la altura de un sonido podía afectar la temporalidad de una imagen, y este es un claro ejemplo. El agua hasta antes de Blue Velvet nunca había tenido una frecuencia tan alta – *lo que se traduce como agudo*-. Por lo mismo, el espectador acepta por un lado que hay un enorme poder de sincretismo entre lo que ve y lo que oye y por otro, identifica que esta inusitada agudeza es síntoma de que algo malo esta por pasar, al sentirla ajena, penetrante y poco reconocible con la vida cotidiana.

Por otra parte y en función de lo mismo, se han puesto otros sonidos de naturaleza mas baja – *en términos de frecuencia* -, evocando un tanto esta idea del conducto o tubo, lo cual le adhiere además un tono profundo y reverberante al plano, haciéndolo aun mas opresivo.

Finalmente la música, que siempre se ha mantenido imperturbable, como se dijo, poco a poco se vuelve anempática y producto de lo mismo, genera una especie de contrapunto, lo cual refuerza todo lo antes mencionado, con respecto a la tenebrosidad encontrada desde este cuadro en adelante.

Una vez presentada la imagen potente y perturbadora antes mencionada, suceden una serie de planos muy cortos en su duración, en los que se ve al padre de Jeffrey arreglando la manguera, a esta misma en un primer plano doblada, lo cual le explica al espectador la falla y la razón por la cual no puede regar de buena forma el señor Beamont y porque el grifo chorrea agua sin parar.

El efecto de tensión en este encadenamiento visual, está dado lógicamente por la mínima lectura que logra el audiovisionante hacer de estos, lo cual genera la idea ya asimilada en un cine moderno que cuando esto ocurre, es significado de que algo catastrófico acontecerá. Sin embargo, el sonido aporta lo suyo de un modo importante, haciendo que cada imagen sea irregular sonoramente hablando, con respecto a la anterior, aumentando exponencialmente la temporalidad y con ello además la imprevisibilidad, no teniendo idea quien ve y escucha la película a donde irá a parar esta serie de planos, lo cual genera además el deseo de conocer prontamente el desenlace.

En términos simples, se ha creado un ritmo vertiginoso, todo esto fabricado en base a un montaje directo, rápido y a un buen uso de la temporalidad sonora y gracias a que la música se ha mantenido siempre incólume, volviéndose anempática con la situación, sin sufrir ni la más mínima intervención, resulta ahora transgresora, producto solamente de la transformación experimentada por la imagen.

El montaje antes descrito, estaba finalmente en un plano medio largo del padre de Jeffrey arreglando la manguera, y lo que antes era incierto, finalmente ocurre; el tipo ante la mirada atónita del espectador cae al suelo. No se sabe la razón, luego con el transcurso de la película se dilucidará que fue producto de un ataque, pero en el mismo instante, es hasta lógico pensar, por como se han tratado los planos, que ha sido la manguera en complot con el grifo, los que han atentado contra la vida del veterano Beamount.

Con la llegada antes descrito, por primera vez se logra sentir la presencia humana a través del sonido, ya que el hombre emite un contenido quejido, lo que indica además que su respiración está siendo afectada. La música que nunca se ha ido, continúa martillando y golpeando en la dirección contraria al sentido de los planos magistralmente, y el agua poco a poco va adquiriendo una cadencia regular en su sonar, lo que provoca una leve disminución en la intensidad temporal y rítmica de la escena, debido a su regularidad.

La mirada ahora desde un plano cenital mientras el hombre está tumbado, corrobora que el ataque no será pasajero, fijándose la atención, mediante un plano de teleobjetivo, en el salpicar del agua por el lugar, como si esta, estuviera jugando, o

celebrando, la ahora lamentable posición del señor Beamount, el cual ya ha llamado la atención de su fiel perro, que montado sobre el, pareciera morder aquel líquido amenazante, que brota de la manguera, cerrando el cuadro un pequeño niño, quien con un lento y primario caminar, se acerca curioso hasta la extraña escena.

El sonido por su parte, no hace más que acompañar esta presentación, continuando con aquella cadencia regular, que poco a poco se va ajustando al tempo de la música, la cual nunca para y que de paso le adhiere una extraordinaria sordidez al plano. El ladrido del perro, contribuirá con su irregular participación, a aumentar la temporalidad, la cual había decrecido levemente, producto de esta cadencia regular adquirida por el agua.

Finalmente, el sonar ahora acusmático y de algún modo identificable como fuera de campo, de aquella frecuencia baja emuladora de un conducto, se transforma levemente, empezando a cimentar el tránsito hacia el mundo insectario, ya que resonará cada vez con más fuerza, provocando al igual que antes, un sentimiento de opresión, profundidad y al mismo tiempo de oscuridad.

La cámara luego de dejar al señor Beamount luchando contra su ataque, se posará en el suelo, e iniciará un viaje a través del césped del lugar, recorriéndolo mediante un plano secuencia, para llegar finalmente al encuentro de unos insectos identificables como escarabajos, los cuales se pelean los unos con los otros, al parecer por comida, bajo la penumbra de esta hierva.

La música que siempre se había mantenido inmutable, descenderá en su nivel hasta dejar de sonar. El sonido del agua, ahora se siente intermitentemente, resonando acusmáticamente por el lugar, funcionando más bien como un elemento del decorado sonoro.

Lo que antes era pura temporalidad, ahora se ha transformado en materialidad, pudiendo escuchar como se mueve cada hoja de pasto, las cuales al estar ampliadas ante la visión, producto del uso de un lente macro, parecieran ser más bien grandes hojas de maíz, dificultando el paso, al espeluznante mundo insectario.

La importancia desde el punto de vista sonoro, en este paseo por el diminuto mundo de los insectos, esta situada como ya se dijo antes, en la materialidad, utilizándose de una manera muy acertada en este instante de la película, los indicios sonoros materializadores, ya que por un lado, acercan íntimamente al espectador a un universo tan cercano a cualquier hogar, provocándole por otro, una irrefrenable repulsión por el mismo.

El audivisionante logra oír nítidamente el roce y corporalidad de cada hoja de pasto, sintiendo incluso que estas arañan y dañan la cámara, debido a la áspera superficie de esta hierva, para culminar escuchando cada movimiento, engullimiento y pisada de los escarabajos, no pudiendo evitar luego de esto, sentir asco, negándose ante la posibilidad de que aquel evento, este sucediendo también en su propio jardín. Todo esto, acompañado siempre de aquel sonido acusmático de frecuencia baja , que perturba y ataca el inconsciente del espectador debido a su cadencia regular y uniforme.

Terminara entonces la secuencia con la lucha entre los pequeños animales , sin embargo, luego vendrá el plano de un letrero anunciando el nombre de la ciudad: Lumberton, en el cual aparece una amable señora sonriente, incitando a vivir en el pueblo idílico. Sin embargo, el espectador ya sabe que debajo de esas maravillosas plantas de lindos colores, se esconde un infra mundo espeluznante y siniestro que nadie quiere ver y del cual todos se desentienden, el cual puede tornarse muy peligroso.

a.1 Resumen de la secuencia

Con el análisis de estas imágenes, se puede extraer que la secuencia, esta dividida básicamente en tres unidades:

La primera resulta ser esta presentación de una ciudad hermosa, para lo cual se utilizan planos en movimiento, fundidos encadenados e imágenes ralentadas. Por lo mismo y reforzando aquella idea, se suprime el sonido sincrónico, dejando solo algunos de naturaleza mas acusmatica como el los pájaros, que alimentaran la idea de tranquilidad. Es en esta etapa además, donde la música carga con todo el peso sonoro, siendo empática con la situación y convenciendo al espectador que lo que ve es bello, ya que la melodía, el tempo, el ritmo como se dijo en un comienzo, remiten a la idea de la apacibilidad, además de proporcionarle una linealización temporal a planos que evidentemente están en tiempos, momentos y lugares muy diferentes los unos de los otros.

En la segunda parte, ósea, en la preparación del ataque del señor Beamount , se hace hincapié sonoramente en la idea de la sincreisis, en el juego de la altura sonora, utilizando sonidos muy agudos, los cuales se entrecortan constantemente producto del montaje, lo que deriva finalmente en un aumento considerable de la temporalidad.

La música si bien es cierta ya no carga con todo el peso de la escena, se vuelve anempatica con la situación, generando un genial efecto de contrapunto, demostrando que esta, puede variar su intencionalidad, solamente con el cambio en la imagen.

Finalmente, en la secuencia de los bichos, como ya se menciona, se recurre fundamental y principalmente al concepto de la materialidad, para generar repulsión hacia este mundo. Se apelara entonces con los indicios sonoros materializadores, a los conceptos de viscosidad y aspereza, atacando la sensibilidad del espectador, haciéndolo caer ante la idea, de lo que lo visto, es malo y perverso.

b. La golpiza de Jeffrey

A modo introductorio, esta secuencia surge luego que Jeffrey y Jack han visitado un extraño prostíbulo con mujeres muy extrañas y poco convencionales, a cargo de un sujeto llamado Ben, el cual al mismo tiempo mantiene recluido al hijo de Dorothy. Booth quien ya se encuentra totalmente descontrolado sugiere sacar a pasear a Beamount profiriendo: **“vamos a coger, me cogeré a cualquier cosa que se mueva”**, desvaneciéndose luego de esto – *gracias a un efecto de post producción* – escuchándose el sonido de un auto y dando paso de ese modo, a la siguiente escena por analizar.

La secuencia parte con un plano en movimiento de la carretera, de una similitud muy grande a los utilizados luego en *Lost Highway*, en donde las líneas amarillas y divisorias encontradas en estas autopistas, transcurren muy rápido ante la mirada de quien las ve. Además, un plano en contra picado de la parrilla delantera del vehículo de Booth, da a entender que se viaja en el auto del mafioso y que la situación empeorara con respecto a la escena anterior.

Sonoramente solo se escucha el ruido del motor del vehículo, que por momentos parece funcionar como un verdadero rugir, lo que por un lado da a entender, que este es un automóvil deportivo y por otro, que se transita a gran velocidad.

La temporalidad con respecto a la escena anterior aumenta considerablemente, basado en la utilización de este sonido que es rico tanto en frecuencias agudas como graves y que además surgió de manera imprevisible.

Un montaje rápido de primeros planos del rostro de Jack, lo mismo que con el de Jeffrey, el marcador de velocidad, las luces y estructuras metálicas que pasan casi imperceptiblemente ante la mirada del espectador, reafirman el sentido vertiginoso que la secuencia quiere dar a entender. Se viaja por la carretera y se hace alocadamente, eso es lo que Lynch le trata de comunicar al espectador.

Reforzando toda esta idea, surge entonces una música que en una primera instancia pareciera de pantalla, pero que en realidad es más bien de foso. Es un Blues o mas bien una pieza Country, la cual posee un pulso acelerado, construida claramente en

una tonalidad mayor, cargando por ende la escena de vitalidad y dinamismo, siendo empática de alguna forma con lo que acontece. Paralelamente surgen ciertos sonidos industriales acusmáticos, que coinciden con la métrica de la música, incorporándose a esta, pero dando a entender al mismo tiempo, que los viajeros están entrando a una zona fabril.

Sin lugar a dudas, los sonidos antes mencionados – *los fabriles acusmáticos* –, coinciden con lo que antes se denominó fuera de campo, sin embargo, su procedencia es indeterminable o imposible de reconocer. La única certeza que se tiene, es que son de una naturaleza metálica, por lo cual su asociación es inmediata y clara en torno a la industrialidad.

Dorothy preguntara luego a Frank hacia donde se dirigen, respondiendo este, que dándole un paseo a su vecino por el maldito campo, surgiendo risas entre los maleantes, por la actitud temerosa que muestra Jeffrey frente a las burlas que hacen estos con él.

La música es la que mantiene el protagonismo de la secuencia, estando siempre en un primer plano sonoro y siendo a pesar de la violencia, empática con la situación.

Las carcajadas de los mafiosos contribuyen de algún modo a poblar el ambiente del auto, y proferirle mayor dramatismo, frente a un joven Beamount muy temeroso. Paralelamente aunque tapado un poco por la música, el ruido del motor que nunca se va, mantiene siempre en un nivel muy alto la temporalidad, lo cual contribuye con esta vertiginosidad encontrada en el tratamiento de los planos.

Luego de ver nuevamente la imagen inicial de la carretera pasando a gran velocidad, sucederán dos planos en los cuales por racord de mirada se entenderá que Jeffrey y Dorothy se miran y se compadecen mutuamente, desatando la furia de Jack quien le grita a la mujer: **“que tiene que ver este tipo con nada”**, doblando luego de esto bruscamente para salirse de la autopista.

Es difícil de asimilar, pero con Booth los diálogos resultan siempre como emanaciones y rarificados. Con este último por ejemplo, a pesar de entender a lo que se refiere y de que le molesta que Dorothy se preocupe por Jeffrey, la frase proferida por él

maleante es en cierto sentido incongruente, o errónea gramaticalmente. Sin embargo, resulta interesante, ya que refuerza aquella personalidad desquiciada y acelerada del gángster.

En otro aspecto, la música continúa sonando y empujando la secuencia, pero lentamente empezaran a sonar con mas fuerza, sonidos fuera de campo, de una frecuencia muy aguda que irán cargando la escena de tenebrosidad y miedo. De alguna forma van en la misma dirección que el ruido emanado por las ruedas del auto, que al doblar bruscamente profieren una frecuencia muy aguda y que el espectador reconoce como peligrosa, debido a un posible volcamiento del auto. Esto además se ve reforzado por un descenso en el nivel del sonido del motor, lo cual aumenta la concentración o la percepción por parte del audiovisionante en estos sonidos.

Desde dos planos fijos, se logra ver como el auto entra a un camino oscuro y de tierra, a gran velocidad y aunque estos pudieron haber sido mas cerrados y cortos otorgándole de ese modo mayor dramatismo a la escena, el sonido colabora mucho, explotando aquella frecuencia aguda acusmatica al igual que el de las ruedas, lo que sumado al ruido del motor le otorgan la temporalidad necesaria a la escena para mantener expectante al espectador frente a lo que puede venir. Paralelamente además, la música casi sin notararlo ha dejado de sonar, preparando lo que será la incomodidad de los próximos planos.

De vuelta al interior del auto, Jack vuelve a exasperarse diciéndole a Jeffrey que no lo mire, ya que lo puede matar, para luego sacar su mascarilla de oxígeno y replicar: ***“tu eres como yo”***.

Por primera vez, en esta secuencia de la carretera, se siente una pausa o un descanso, frente a lo que se había venido escuchando y viendo. Sonoramente la escena cambia hacia el plano de la puntuación, sintiéndose un marcado silencio. Esto se debe en un primer punto, a que escuchamos como sonido territorio el ruido de los grillos, hecho que como en el capítulo pasado se anunciaba, lo podemos lograr solo ante la presencia de silencio y en segundo lugar, a que todos los planos anteriores poseían una gran temporalidad, lo cual provoca al disminuirse, con el paso al interior del vehículo, un relajo o la creencia de que hay una ausencia sonora.

Los elementos del decorado sonoro se hacen presentes en la forma de percusiones industriales que se asemejan a los latidos del corazón, por lo cual a pesar de haber disminuido la vertiginosidad, continúa presente la tensión.

Finalmente, el sonido primero acusmático, alusivo a una especie de fuga de gas, volviéndose luego IN, al momento que se visualiza y se entiende que proviene del tanque de oxígeno del gángster, condiciona al espectador a esperar que Jack saque su mascarilla, aumentando de aquel modo la tensión, debido a que el audiovisionante asocia este artefacto a la idea del mal y la perversión, al estar en directa relación con la figura de Booth, a quien ya se ha visto usarla con anterioridad.

Booth, al tiempo que respira agitadamente por medio del tanque de oxígeno, y profiere palabrotas, comienza a pellizcar los senos de Dorothy, lo cual aturde a Jeffrey, el cual sintiéndose trastocado, golpea a Jack diciéndole: **“déjala en paz”**, provocando la irritación e indignación del maleante, ordenando luego esto su expulsión del auto.

Las percusiones industriales acusmáticas continúan y marcan de algún modo un pulso inconsciente en el espectador. El sonido territorio de los grillos aunque en el mismo nivel, se siente más bajo, producto de las vociferaciones de Booth, sin embargo, transcurrido un momento se vuelve a sentir con más fuerza, dando una señal de que algo va a pasar, justo en el momento que Jeffrey dice: **“déjala en paz”**. En aquel instante se produce un magnífico silencio, reconociendo el espectador que algo importante deberá venir por una de las dos partes. Con la llegada entonces del golpe sincrónico por parte de Beamont, la quietud se ve interrumpida y volverá a aumentar luego la temporalidad.

Una vez fuera del auto, Jack respirando por medio de su tanque, se pintara los labios y empezara a besar a Jeffrey, mientras que Dorothy en el auto, le pide que lo deje en paz.

Sonoramente lo primero que llama la atención, es el ascenso en el nivel de los martillazos industriales, producto lógicamente de la salida hacia campo traviesa. Este elemento del decorado sonoro tomara junto con el sonido de los grillos, mayor protagonismo, sintiendo el audiovisionante nuevamente un aumento en la temporalidad y

al mismo tiempo una pérdida del silencio. La mascarilla de oxígeno contribuirá además en este sentido, profiriéndole siempre con su irrupción, sordidez y maldad al plano. La palabra ahora puesta en la boca de Dorothy cambiara de dirección, volviéndose más teatral y sobre actuada, dispersando de algún modo la atención del espectador.

Jack luego preso de su locura, le pedirá a Paul, uno de sus secuaces, que coloque una canción en el auto: **“el payaso de colores”**. Y una de las mujeres que traían desde el prostíbulo, como si todo estuviera planificado desde antes, se sube al techo del vehículo y comienza a bailar al ritmo de la melodía, mientras Booth le pide a Jeffrey que se aleje de Dorothy, siempre a través de metáforas, sino lo terminara matando.

En las imágenes antes descritas, además de mantenerse siempre el importante sonido de los martillazos y de los grillos, se suma un tercero que es la música, siendo ahora de pantalla, siendo puesta desde el auto y resultando de algún modo esta pieza auditiva, una motivación extra para Jack, incitándolo a ser más violento, lo cual resulta paradójico, ya que el tema tiene un tempo extremadamente lento y un realzado uso de la línea armónica, lo cual apunta en la dirección totalmente contraria, ósea, profiere quietud y tranquilidad.

De esto último, se desprende que Lynch ha decidido utilizar anempaticamente la música para las situaciones violentas, ya que la secuencia inicial – *la escena de los bichos* -. como cabe recordar, también apunta hacia la misma dirección del contrapunto entre música e imagen

Los planos luego de esto, se centraran en Jack y Jeffrey, empezando Booth a repetir todo lo que dice la canción que suena sin parar: **“en los sueños camino contigo, en los sueños hablo contigo, en los sueños tu eres mío, todo el tiempo, para siempre, en los sueños”**, cargando de una gran ambigüedad sexual la escena.

Le pondrá luego, un pedazo de terciopelo azul a Beamont y empezara junto con sus hombres a golpearlo, hasta dejarlo inconsciente, cerrando la secuencia con el plano de un golpe del mafioso, que corta a una vela apagándose – **imagen que se repite en el film** -.

En esta parte de la secuencia, es la música la que cargara con todo la responsabilidad sonora. El hecho de Jack incorpore la letra de esta, a su dialogo, señala una gran utilización y acoplamiento entre lenguaje y diseño sonoro. La música se vuelve significativa, por lo cual el espectador deberá ponerle atención, sino podrá perder parte importante del mensaje entregado en el film.

En otro aspecto y aunque siempre se mantienen sin perturbación los sonidos acusmaticos de los martillazos y los grillos, estos se perciben producto del incremento del nivel de la canción, de una forma menor. Su efecto se remite ahora mas bien al plano de la inconsciencia, dándole paso al desarrollo de los diálogos, lo golpes y la música.

Finalmente la secuencia se cerrara con un gran efecto de sincresis, en que el sonido del ultimo puñetazo de Jack propinado a Jeffrey, da paso a la imagen y al sonido de la vela, que terminara por apagarse, dando a entender que se ha cerrado un ciclo, no solo para Beamount, sino que para todos los personajes.

b.1 Resumen de la secuencia:

Al igual que la secuencia inicial, esta se puede dividir en tres grandes fragmentos, de lo cuales el primero, que es el viaje por la carretera estará marcado y determinado sonoramente por una gran utilización de la temporalidad, la música y en ultimo termino por el uso de la palabra.

Resulta claro evidenciar que el ruido del motor, el cual siempre se mantiene presente y rugiente, le adhiere y le otorga una gran animación temporal a la imagen, lo que sumado a un montaje rápido y consistente, terminan generando una intensidad y ritmo importante para la secuencia.

La música resulta importante en esta contribución del ritmo y vertiginosidad, siendo empática de alguna forma, con lo hechos alocados e imprevisibles que siempre acontecen. Lo mismo que los diálogos, que a cargo de Jack Booth como ya se menciono anteriormente, al funcionar como emanaciones inconexas le adicionan a la escena un tono de locura y sordidez altamente elevado.

La segunda parte que transcurre a un costado de la carretera y dentro del auto, esta claramente basada y articulada en torno a valores puntuadores sonoros. Resulta evidente encontrar una enorme disminución del nivel sonoro, al estar el auto detenido, lo que sumado al valor acusmático de sonido percutores, conducen la escena hacia la idea del inquietante silencio, el cual durante todo el desarrollo de las imágenes provoca incomodidad y tensión.

Finalmente la tercera parte y que tiene lugar fuera del auto, funciona como el clímax y desenlace dentro de esta notable secuencia. En esta tendrá una importante responsabilidad y participación sonora la música, la cual será siempre empatía con la situación, además de intervenir al nivel de la palabra y el texto, funcionando además los sonidos de grillos y martillazos a un nivel de inconsciencia auditiva, lo que le adhiere tensión a la escena de una manera difícil de determinar para el espectador.

IX. Conclusiones

Desde un comienzo se planteo esta tesis o memoria, como un estudio o análisis sonoro de dos películas de David Lynch, en base a conceptos teóricos extraídos de la obra de Michel Chion. Por lo mismo, nunca se estipulo hipótesis alguna, la cual debiera comprobarse al final de este trabajo, funcionando mas bien en torno a una problemática, la cual antes ya se hacia mención.

A pesar de lo antes mencionado, y contrario a lo que se pueda pensar, existían muchos factores o hechos a comprobar, de los cuales se puede concluir finalmente lo siguiente:

A.- Uno de los argumentos que se daba en un principio, en la elección de David Lynch como referente filmográfico, para implementar la batería de conceptos, era: que al estar involucrado en la conformación del diseño sonoro, provocaba una mejor, o mas intencionada utilización de este elemento estético, en un film.

Aspectos como: encuadre de planos, montaje, ritmo e intensidad, son elementos formales de una película que el director maneja con mayor propiedad y claridad, siendo estos al mismo tiempo, tremendamente importantes en la conformación de un diseño sonoro. De esto se desprende que si no logra comunicarlos de buena forma, probablemente se vera mermada la calidad sonora de su película.

En base a lo anterior y luego de entender a través de todo el estudio, que la imagen resulta fundamental en el correcto desarrollo de un diseño sonoro, no queda mas que revalidar la postura inicial y corroborar que la figura del director o realizador, resulta tremendamente importante, en una mas interesante utilización del sonido en una película.

Por lo mismo y finalizando el punto, David Lynch se posiciona como uno de los directores que mejor entiende este concepto, lo que sumado al hecho de que además participa en todas su películas, diseñando el sonido de estas, le otorga a su cine un sello distintivo y de calidad en el aspecto sonoro.

B.- La batería de conceptos, columna vertebral y eje teórico de esta tesis, se presentaba también desde el comienzo, como un desafío y tópico a comprobar, ya que su utilización, aunque no era puesta en duda, se pensaba en algún momento, que no bastaría para analizar sonoramente una película.

De esto último, se puede concluir, que además de ser enriquecedor el proceso teórico y analítico, en pos de la fabricación de esta batería, resultó ser tremendamente productivo, ya que con el desglose de esta en siete puntos, se pudo analizar sonoramente, con gran profundidad las películas, ya más que mencionadas – ***The Elephant Man y Blue Velvet --.***

Por lo mismo y siguiendo con la misma línea, esta batería de conceptos, debido a su especificidad y profundidad lograda, se puede inferir, concluir y augurar, que servirá – al menos en nuestro caso – como gran referente o pauta, en el análisis sonoro de cualquier film.

C.- Como último punto, se puede mencionar que siempre hubo conciencia de que el sonido era considerado un elemento menor y más bien técnico dentro del desarrollo de una película, lo cual provocaba en nosotros una total discrepancia.

Por lo mismo y seguido a lo anterior, con el transcurso y desarrollo de este trabajo, poco a poco se fue teniendo conciencia del enorme potencial y de la misteriosa forma en que operaba el sonido junto a la imagen, lo cual una vez asimilado, vasto para comprender y entender de algún modo la ignorancia respecto al tema y al mismo tiempo, la enorme injusticia cometida al no valorar su importante aporte al cine.

De esto último y como conclusión final, se puede decir que los caminos y posibilidades encontradas en el sonido cinematográfico como lenguaje, son infinitas, encontrando en una correcta y acertada utilización de este, un gran beneficio para la obra fílmica. Sin embargo, habrá que tener siempre en consideración, que su diseño sea siempre en función de su complemento: la imagen, de otro modo, cualquier proyección que se intente hacer separado de esta, resultará ***tortuoso, gratuito y poco provechoso***

X.- ANEXOS

BIOGRAFIA DAVID LYNCH

Según la psicología, la personalidad de una persona se formara y estará en directa relación con los primeros años de su vida. Por lo mismo, las experiencias y vivencias que se susciten en esta etapa, serán de vital importancia en la seguridad, temores o potencialidades que llegue a desarrollar un adulto. Atendiendo entonces estos factores ¿ en que extraño planeta vivió Lynch cuando pequeño? ¿ que sucesos anormales marcaron la niñez de David, para llegar a desarrollar su tan particular y sórdido mundo cinematográfico?. Ninguno. La vida de este cineasta paradójicamente fue muy normal.

David Keith Lynch, nació el 20 de enero, en la ciudad de Missoula, Montana, Estados Unidos, en lo que sería el noreste de aquel país, muy cercano a la frontera Canadiense y caracterizada por ser una zona muy boscosa, lo que deriva además en una gran explotación maderera.

Nacido bajo el seno de la típica familia americana, en la cual su padre, un ministro de agricultura y su madre, ama de casa convivían armónicamente, no discutiendo jamás, compartió una niñez muy tranquila junto a sus otros dos hermanos menores: John y Margaret, rodeado además de un entorno tranquilo y paradisiaco, lo que a la postre lo conmino a jugar y divertirse solo, recolectando y estudiando los bichos que encontraba en los bosques cercanos.

De alguna forma Lynch ha hecho saber la disconformidad que sentía al vivir en una familia tan perfecta. Derivado de que sus padres no bebían, tampoco fumaban, ni menos se alteraban, provocaban inconscientemente en David el sentimiento de estar viviendo en medio de la abulia y el letargo. Sin embargo, esta soporífera vida llevada por la familia Lynch, se veía interrumpida al momento de visitar al abuelo materno, quien vivía en Brooklyn, Nueva York. Será a partir de aquellos viajes, que David comenzara a recopilar y guardar imágenes y sonidos en su mente, referentes al torbellino ciudadano, indicando una vez ya adulto, que cada vez que viajaba en el tren subterráneo sentía un extraño terror.

Luego de vivir en Missoula, la familia se traslado a Boise, Idaho, viviendo David allí hasta la edad de catorce años, luego a Spokane, a Durham y finalmente a Alexandria, Virginia, todos estos, estados agrícolas y forestales, alejados del mundanal ruido de la ciudad.

Si de niño le gustaba estudiar y buscar bichitos, de mas grande Lynch disfrutaria del dibujo y la pintura, sin saber que aquel camino lo conduciría irremediamente hacia el cine. Un día un compañero de clase Toby Keeler, le presento a Bushnell Keeler su padre, cuya profesión era pintor. desde ahí en adelante, esta persona se convertiría en su referente y motivación en su afán por llegar a ser artista plástico.

Tras terminar su bachillerato David entra al Boston Museum School, donde no estuvo mas que un año, decepcionado del nivel de estudios encontrado allí. Producto de lo mismo y junto a Jack Fisk, quien se convertiría en una persona importante en su vida, deciden ir a estudiar a Europa e impregnarse de todo la tradición y el arte del viejo continente. Sin embargo el viaje que inicialmente se había proyectado para tres meses, no dura mas de 15 días, sintiendo nostalgia y anhelo por volver a la tierra de los hot dog y las hamburguesas.

De vuelta a Estados Unidos, se inscriben ambos en la Pennsylvania Academy Of Fine Arts, Filadelfia, en lo que seria la ciudad que cambiaría la perspectiva artística y humana de David Lynch para siempre, descubriendo allí a grandes referentes pictóricos como Jackson Pollock, además de ponerle atención a un entorno muy diferente a su natal Missoula, encontrando en esta metrópolis pobreza, contaminación, delincuencia, bulla y toda una serie de elementos que serian innecesarios nombrar, pero que en definitiva dan cuenta de un mundo para Lynch totalmente diferente a la idílica vida encontrada en Montana.

Un determinado día, sin saber que cambiaría su horizonte completamente decidió hacer un film painting, es decir, una pintura animada. Sin embargo, el sentía que a pesar de comunicar las ideas y conceptos que el creía, le falta algo a este cuadro en movimiento. Seria el sonido, el cual un día estando parado le llego de golpe en la forma de viento y murmullo, comprendiendo a partir desde ahí, que debía incorporar este

elemento a su obra, para luego un año después concretar lo que sería su primera película animada sonora: *Six Men Getting Six*, la primera de muchas más que vendrían y que él nunca imaginó proyectar.

Abordando a grandes rasgos lo que fue la vida de David hasta llegar a su primera película – *que en realidad es más bien una pintura en movimiento* –, lo primero que llama la atención es la gran convencionalidad y tranquilidad en la vida que había llevado este joven norteamericano. Sin embargo, también señala que aquella paz y quietud formó en él, la invaluable capacidad de observación e inquietud por aprender y conocer el mundo, lo cual a la larga resulta ser el gran detonante, en esta tenacidad y lucha por parte de Lynch por retratar, tanto en imágenes como con sonidos, aquellas sórdidas escenas que se le vienen a la mente mientras bebe y come, sentado en un común y tradicional café americano.

BIOGRAFIA MICHEL CHION

“Compositor de música concreta, realizador, investigador, crítico, cronista y profesor en diferentes centros universitarios y profesionales, Michael Chion ha publicado una docena de estudios y ensayos dedicados a la música y el sonido como centro de sus investigaciones teóricas sobre el cine,” (17) nació en 1947, en Creil (Francia). Después de sus estudios musicales y literarios empezó a trabajar en 1970 para la ORTF (*Organización de radio y televisión francesa*), donde fue asistente de Pierre Schaeffer, del Conservatorio Nacional de Música de París, productor de emisión de la GRAM y director de publicación del Ina-GRM, del cual fue miembro desde 1971, hasta 1976. Fue aquí donde conoció a Robert Cahen, compositor y artista del vídeo, y con quien comenzó una muy buena relación de amigo y colaborador.

Paralelamente a estas actividades, compuso la música concreta para los estudios de la GRAM, incluidos *Requiem* (Grand prix du disque, 1978) y una serie de importantes melodramas, con una forma dramática que inauguró en 1972 con *Le prisonnier du son* (El prisionero del sonido), y continuó con *Tu* (1977-1985), *La tentation de saint Antoine* (1984) y *Nuit noire* (1985). También son dignas de mención las obras *La Roue, cycle du quotidien* (1972-1985), *24 préludes à la vie, Variations, and Sonate* (1989-1991), *Crayonnés ferroviaires* (1992), *Credo mambo* (1992) – realizado en Musiques Recherches (Ohain, Bélgica) – , *Gloria* (1994)... todos trabajos para los cuales desarrolló técnicas originales de composición.

También trabajó como teórico de las teorías postmodernas en una nueva área: el estudio sistemático de las relaciones audiovisuales, teoría con la cual enseñó en importantes centros (notablemente en la Universidad de París III, donde representa las labores de un profesor asociado), y en escuelas de cine (ESEC de París, DAVI de Lausanne) donde desarrolló una serie de cinco libros. Además de unas veinte publicaciones traducidas a docenas de idiomas escribe para diversos títulos de películas y músicas de autores como: Pierre Henry, François Bayle, Charles Chaplin, Jacques Tati o David Lynch.

(17) Chion Michel, “**El sonido**”, Editorial Paidós, España, año 1999, contraportada libro.

Comenzó también a trabajar en la dirección y la producción del cortometraje *Éponine* (junto con Jean-Vigo, entre Clermont-Ferrand y Montréal). Más recientemente, en 1995, comenzó una pieza audiovisual titulada *Messe de terre* en el CICV Pierre Schaeffer en Montbéliard (Francia).

Chion se sitúa en el mismo punto de partida que Pierre Schaeffer, sobre todo en cuanto a pensar y describir los sonidos como objetos, pero a la vez tiene muy en cuenta las contradicciones y las resistencias que genera semejante intento, tanto en el campo de la investigación como en el de la creación. Acaba esbozando el programa de una nueva disciplina a la que se llama aculogía. En ella, el sonido ya no es únicamente el símbolo de una armonía perdida, sino también un objeto cultural que debe construirse a partir de las técnicas de escucha y la necesidad humana de dar un nombre a las cosas, necesidad de la que los poetas han dado los ejemplos más bellos.

Tras haber dedicado su *Guide des objets sonores* a las ideas de Schaeffer, continuó con *Le promeur écoutant, essais d'aculogie* (1993), y, finalmente con *Musique, médias, technologies*, una teoría del lenguaje basado en el lenguaje.

En 1991 publicó, con el apoyo de Jérôme Noetinger, *L'art des sons fixés*, en el cual propone designar la música con un término ya existente, "musique concrète" (música concreta) en esta inicial sensación no causal. Su redefinición insiste sobre el efecto particular de fijación del sonido, término que propone en lugar de grabación.

De entre las obras sobre el tema audiovisual de este genial teórico, caben destacar las siguientes:

La voz en el cine, 1982. Con diseño bastante original, en esta obra examina a la voz, no en su función portadora de palabras, sino como elemento de representación cinematográfica. La vincula de este modo a la construcción del espacio escénico, dividiendo la voz en sus distintas procedencias en: voces en campo, fuera de campo,

voces de comentario... Además los distintos tipos de voces provienen de otros medios, por ejemplo, los diálogos vienen del teatro, el acompañamiento del melodrama, el comentario de la linterna mágica... Y, como característico del cine, únicamente, la voz que no está ni dentro ni fuera del espacio escénico, de la cual intuimos la fuente, pero no aparece en pantalla, pero, sin embargo parece sostener el peso de lo que en ella aparece.

La música en el cine, 1985. A medio camino entre el ensayo y la divulgación, intenta abordar por primera vez, de forma concreta y en toda su extensión, el tema que tan claramente evoca su título. Así, la música cinematográfica pasa a ser un asunto real, vivo y encarnado en las películas, pero que a la vez genera muchas otras sugerencias sobre qué es la música y qué es el cine. Por una parte, una vuelta a los filmes, a su visión y a su escucha, en cuyo transcurso se evidenciaría la riqueza de ciertas escenas, efectos y situaciones. Por otra, la conversión del propio cine (que, etimológicamente, podría definirse como un movimiento que impulsa y sostiene, inmoviliza y hechiza al movimiento musical) en lugar abierto y único donde cohabitan la música culta y la popular, los coros y la orquesta sinfónica, y donde el sonido de un piano puede mezclarse tranquilamente con el rumor del mar.

La Audiovisión, 1993. En esta obra explica detalladamente las relaciones entre sonido e imagen. Las películas sonoras, los videoclips o los programas de televisión no se “ven” sino que se “audioven”. En otras palabras, los objetos audiovisuales dan lugar a una percepción específica -la audiovisión- que funciona esencialmente por proyección y contaminación recíprocas de lo oído sobre lo visto, o bien “en ausencia”, por sugestión. La audiovisión es, en el sentido técnico de la palabra, un ilusionismo, y su estudio debe resultar obligado tanto para los interesados en la vertiente práctica de la imagen, como para los teóricos del cine y la televisión.

El Sonido (Música, Cine, Literatura...), 1999. Tras la Audiovisión propone, con esta obra, tanto una síntesis de sus preocupaciones como un ensayo de investigación. Es, entre otras cosas, un examen de las disciplinas relativas al tema (acústica, música, etc.), una indagación sobre el papel de lo sonoro en nuestra vida cotidiana (pero también en la literatura, la música y el cine), una reseña histórica de las mutaciones que ha sufrido el sonido con el teléfono y el fonógrafo, y, finalmente, una reflexión crítica sobre el retraso de la teoría a la hora de integrar y asimilar esos cambios.

El Arte de los Sonidos Fijados, 2001, un ensayo y un manifiesto que tiene por objeto volver a dividir. Su propósito es pensar la música sobre soporte en tanto que arte de los sonidos fijados, sin concesión al "tiempo real" o a otros simulacros del concierto clásico. Esta reflexión ontológica no es posible sin llevar a cabo también una crítica del género tal como se ha desarrollado hasta hoy, de sus falsas definiciones y de sus clichés. Esta obra quiere contribuir a hacer salir la música de los sonidos fijados de sus atolladeros y de sus nostalgias, y restituirle la audacia de aceptarse.

Y otras en las que no trata el tema del sonido en el cine como: *Cómo se escribe un guión, El cine y sus oficios...*

LYNCHOGRAFIA

Cortometrajes iniciales

Título: SIX MEN GETTING SICK (seis hombres enfermándose)

Año: 1967

Duración: 1 minuto

Sonido de sirena, cuenta regresiva desde el numero seis hasta el uno, e igual numero de figuras humanas monocromáticas que se forman en el cuadro, dan inicio al cortometraje. A continuación surgirán desde estas cabezas, intestinos, con formas bastante simétricas, lo que también podría hacer pensar que se tratasen de cañerías o conductos, los cuales desembocan finalmente en estómagos *-esta idea de los conductos será tema recurrente en los primeros trabajos de Lynch y tal vez se deba a la idea de expresar conexiones existentes entre los diferentes sistemas-*.

Mientras se mantiene la sirena, surge por vez primera el color y la pantalla se tiñe de rojo. Posterior a esto emergerán manos, superponiéndose a los rostros, lo cual cambia completamente la perspectiva del cuadro. Los hombres ahora demuestran estar enfermos. La ratificación vendrá por la segunda aparición del rojo y los estómagos que se cubrirán de este , indicando que algo anda mal en aquellos cuerpos. Estos brazos animados, se mueven desde las vísceras hasta la bocas incansablemente, terminando en el colapso e invocando la ultima opción: el vomito, para lo cual Lynch usa la técnica del “action painting” instaurada por el pintor Jackson Pollock, cubriendo el cuadro desde su parte superior hasta el inferior con pintura *- que es el vomito –* reforzando la idea del desorden y el caos.

Resultaría complejo exhibir Six men getting sick hoy en día en algún circuito que no fuera una galería de arte, de hecho cabría perfectamente dentro del concepto artístico de instalación. Las técnicas utilizadas, la duración, el tiempo y lo conceptual que logra ser este cortometraje, lo harían encajar perfectamente en estos espacios destinados a la

expresión cultural, de hecho en su momento estaba concebido para ser proyectado en una pantalla – escultura, con figuras humanas en relieve, lo cual reafirma su destino: el no ser mostrado precisamente en una sala de cine común. Sin embargo, que haya sido proyectado bajo condiciones poco normales no lo hacen renunciar a su calidad cinematográfica, y no por esto perderá su condición fílmica, sino que mas bien nos indica que en un comienzo David Lynch se encontraba muy apegado a su estatus de artista plástico y viéndose económica y técnicamente limitado al inicio de una carrera que nunca imagino proyectar, se valió de lo que había aprendido como forma de suplir las precariedades iniciales.

Título: THE ALPHABET (el alfabeto)
Producción: H. Barton Wasserman Production
Año: 1968
Duración: 4 minutos

Con la posesión de la cámara Bolex, las técnicas se complejizan realizando mezclas de tomas reales con animaciones, la duración de la obra además aumentara, manteniendo, sin embargo, la conceptualidad y la generación de metáforas por medio de la yuxtaposición de elementos visuales.

La película parte con una mujer durmiendo en una habitación bastante neutral, pero al mismo tiempo lo bastante tétrica como para cargar el ambiente de misterio e incertidumbre.

La atmósfera sonora todavía incipiente pero mucho mas elaborada que la de Six men getting sick, comienza con sonidos de pájaros y voces de niños cantando el A, B, C, y posteriormente una especie de zumbido que se podría identificar de algún modo como respiración, introduce al espectador al subconsciente de la mujer y a lo que esta soñando.

El relato continua por medio de animaciones y mientras una voz de hombre recita con un tono religioso bastante sermoneado la forma en que debe decirse el alfabeto y lo

divertido que este puede ser, suceden en la pantalla imágenes muy conceptuales además de poco identificables que cuesta trabajo relacionarlas entre sí, pero que de algún modo representarían la idea del mundo feliz o del paisaje idílico, ya que en la parte superior izquierda del cuadro emerge un gran sol anaranjado (*el mismo sol – orina de The Grandmother*) puesto en una especie de bandera, el cual sería perfectamente identificable con el concepto de calidez y energía.

Entrando ya casi en el clímax del cortometraje se forma de apoco una pseudo figura humana, con un rostro perfectamente identificable, el cual abre su cráneo para lograr el acceso de letras que se introducen en el deliberadamente, para terminar reventando y desperdigándose en la pantalla como pequeños puntillos. Con una cámara ralentizada vemos que la mujer ha despertado y en medio de espasmos desde su boca y narices brota sangre con fuerza, terminando de ese modo la película con una maltratada fémina.

“La característica mas sorprendente de THE ALPHABET es su cariz imprevisible y desestructurado. Es una mezcla de técnicas, formas y ritmos, lo que desconcierta y hace difícil una asimilación rápida de la película a una idea o a un concepto” (18) y que da pie a muchas más interpretaciones. Esto se explicaría según expone Chion a la estructura más disgregada de elementos visuales, además de estar frente a una película mucho más elaborada y compleja que la precedente. Sin embargo se podría decir que el concepto más claro tratado en la película, es el del **aprendizaje**

Su valor conceptual residiría por lo tanto en la capacidad de Lynch para plantear y juzgar el valor educacional otorgado por la sociedad. En lo estético y en lo cinematográfico su riqueza radica en el atrevimiento en aquella época por parte de un joven realizador a mezclar diferentes elementos visuales y estilísticos como la animación – *bastante pictórica, acercándose por momentos a los trabajos del artista Joseph Kosut* - o las sobre impresiones de rostros con elementos seccionantes – *en algún momento de la película se vieron primeros planos en un segundo termino y en un primer termino aparecían franjas horizontales, que fragmentaban el cuadro y al mismo tiempo parecían aprisionar la cara* - conservando una línea y una propuesta visual bastante clara.

(18) Chion Michel, “David Lynch”, Editorial Paidós, España, año 2003, pagina 30

Título : THE GRANDMOTHER (La abuela)
Producción : AFI Production
Año : 1970
Duración : 34 minutos

El film parte con una música de sintetizador en un tono menor y funcionando casi como un bajo continuo, lo cual le adhiere una atmósfera enrarecida a las imágenes animadas que se van sucediendo en la pantalla, las cuales hacen alusión a la formación y nacimiento de una familia, que surgen desde el subsuelo.

En esta primera parte de la película y que se asienta como introducción de la misma, al parecer David Lynch rescata el aspecto biológico de la procreación y de paso toca el tema de la evolución, ya que constantemente hace hincapié en el concepto de emerger del subsuelo, lo cual haría alusión metafóricamente a la idea de la madre tierra y que la procedencia de la especie humana, estaría ligada por lo tanto a esta.

Dentro ya de una casa, se le muestra al espectador “ *la vida sórdida de los padres en su interior estilizado. El padre bebe despatarrado en su silla, mientras la madre se peina con gestos tan pronto lentos como nerviosos*” (19) . Ya no vemos a los animalescos seres que dando vueltas en cuatro patas, parecían buscar a su cría, por el contrario, vemos en una esquina al patriarca de una familia, quien sentado en su trono toma aquel brebaje fortalecedor de hombría (cerveza) y en la otra a su mujer gastando el tiempo en arreglarse el cabello, rito aprendido en revistas y programas magazinescos.

Un cuadro azul lleno de nubes y con un sol emergente - *el mismo de The Alphabet* - nos señala otra secuencia y la introducción en el mundo del personaje central - *el hijo de esta familia disfuncional* -, representando a través de estas imágenes, las poluciones iniciáticas del hombre, ya que el gran astro amarillo que en el fondo es orina, quedara adherido en las sabanas del jovencito, lo cual le señalara al espectador que se ha meado mientras dormía y soñaba.

(19) Chion Michel, “ *David Lynch*”, Editorial Paidós, España, año 2003, pagina 34.

El pequeño hombrecillo triste y solo en su pieza, sigue el sonido de un silbido que lo conducirá por una escalera hasta una pieza, la cual solo tendrá una cama y una bolsa con semillas, de entre las cuales escogerá aquella que suene igual al silbido que lo convocó, poniéndola en la cama dentro de tierra traída por él, para posteriormente regarla y esperar a que se forme un enorme tronco con forma de hongo. Mientras espera que su planta le de frutos, continúa con las poluciones mientras duerme y su padre sigue maltratándolo por lo mismo, lo cual lo mantiene aun más alejado de sus padres y ensimismado, encontrando su gran refugio en el cuarto de la plantación.

Producto del cuidado y del regado, finalmente el árbol – hongo da a luz una cría que resulta ser la abuela del pequeño. De ahí en adelante la señora se convertirá en la única amiga del muchacho, proporcionándole cariño y escape a todo el desprecio y violencia de sus progenitores, sin embargo, estos no le dejarán subir a la habitación, impidiéndole verla.

Ya en la secuencia final de la película, se ve que el niño despierta una vez más orinado, sin embargo, ya no hay presencia de los padres – *aunque en la realidad no están muertos* - por lo cual no es castigado, de modo que se viste rápidamente y sube hasta la pieza de la abuela, porque algo sucede. En la habitación, la anciana se encuentra sin respiración, el pequeño trata de reanimarla, pero no consigue nada, baja desesperado hasta donde sus padres para pedir ayuda, pero estos no hacen más que reírse burlescamente de él. El hombrecillo sube, pero la señora ha desaparecido, se ha ido.

En casi la única toma de exterior, el niño camina por una especie de cementerio, triste y cabizbajo, hasta que encuentra a su abuela sentada en una silla en una actitud muy contemplativa. Asistirá este a la muerte de sus fantasías, la anciana reclinándose hacia atrás, muere y el muchacho paralizado y absorto no le queda más que aceptarlo, volviendo a su casa para dar unas cuantas vueltas sobre su cama y luego caer, terminando de ese modo la película.

Se inscribirá *The Grandmother* como uno de los cortometrajes más logrados y más difíciles de entender de David Lynch, su complejidad radica en la variedad de temas que logra poner en el tapete y por otro lado en lo controversial que resulta ser en un tema tan importante y universal como es la familia. Es de hecho esta institución, la cual se

expone, se analiza y se destruye, en el transcurso de todo el cortometraje, su disfuncionalidad como se expresó en algún momento, provoca según lo analizado que, el único hijo y protagonista del film, genere fantasías y fabrique o cree en su mente a esta abuela, que habitara solo dentro de su mundo y que expresara de algún modo su rabia, soledad y tristeza.

Si bien es cierto este análisis, se escapa o difiere un poco de lo expresado por Michel Chion, quien se refiere más en términos sexuales a lo tratado en la película, son las siguientes acciones, las cuales determinarían que la abuela es más bien un ente imaginario:

+ el único que tiene contacto con ella es este pequeño, además de habitar, en una habitación supuestamente aislada de todas las demás un poco ficticia mágica, es decir, este cuarto sería la representación de la mente del niño.

+ es el niño quien crea a la abuela y no a nivel de interpretación, si no más bien a un nivel de lectura de imágenes, ya que es él, quien plantara y cuidara la semilla de la cual surgirá esta mujer.

+ La muerte de la abuela sucede a partir del momento en que los padres se burlan del niño, haciéndole ver que lo que hay en la habitación no es más que producto de su imaginación, desapareciendo luego de esto espontáneamente de la habitación, la anciana.

Independiente de si la abuela es real o no, lo medular y lo importante de "The Grandmother" es el hecho que David Lynch logra captar la atención del espectador en temas tan importantes y que no pasan a nadie por alto, como son la violencia intrafamiliar, las malas relaciones entre los miembros de la misma y la incomunicación, todos temas que si se suman al tratado en The Alphabet, pondrían la alerta y un alto para analizar y ver con atención el mundo y sobre todo la sociedad en la cual vivimos, señalando que hay bastantes elementos por mejorar de esta.

Largometrajes

ERASERHEAD

Eraserhead, película que aborda la vida de Henry Spencer (Jack Nance), introduciéndose en un oscuro y tormentoso mundo, del cual este menudo y triste personaje debiera hacerse cargo de su extraño y monstruoso hijo, finalizara con un sordido y estremecedor parricidio por parte de Spencer, quien viéndose acorralado y frustrado frente a su penosa existencia, una vez asesinado a su primogenito, encontrara la liberación y aparente felicidad.

Una vez que termina Eraserhead, existe una especie de liberación, en torno a todas estas sensaciones ligadas a la opresión, tensión y encierro encontradas en la obra. Sin embargo, también queda la amarga sensación de no haber entendido de que trataba el film, lo que siempre resulta frustrante, en esta ambición del hombre por comprenderlo todo, convirtiéndose de alguna forma Cabeza Borradora es una película, “ **en la que la honestidad exige no contar de ella, mas de lo que se ve y se oye, sin modificar o extrapolar su significado**” (20), evitando caer así, en la siempre arbitraria subjetividad.

¿Que puede hacer entonces el espectador, frente a una película que muestra un millón de variantes, muy difíciles de conectar las unas con las otras?. No le queda mas remedio que ver, oír e impactarse. En cierto grado, Cabeza Borradora sigue la misma línea experimental que de Grandmother y en un menor grado que de The Alphabet, por lo cual, cualquier análisis debiera ir en la misma dirección, ósea, evaluando aquellos aspectos propios de un cine Lynchiano aun adolescente, impetuoso, osado, pero por cierto, ya preparado para convertirse en adulto.

(20) Chion Michel, “**David Lynch**”, Editorial Paidós, España, año 2003, pagina 52

Lo más interesante de Eraserhead al igual que con los trabajos anteriores de Lynch, es la visualidad. Es el elemento mas importante, en una película donde su línea argumental tiene algunas imperfecciones, la cuales atentan en algún grado contra su clara lectura temática y en la cual el desarrollo potencial de algunos personajes como Mary X, no se cumple. Por lo mismo, es fundamental rescatar la delicadeza y la preparación tanto de la imagen como del sonido, sintiendo que cada plano fue realizado con el mas absoluto esmero y tesón.

Sabiendo Lynch que financieramente tendría muchas limitaciones, planifica y proyecta magistralmente una puesta es escena diseñada para el plano fijo, apuntando el decorado y la iluminación apuntan siempre en la misma dirección, reforzando la idea del encierro y la penumbra.

En Eraserhead, se trabaja de sobre manera el concepto del cine expresionista Alemán, utilizando fuentes de luz puntuales muy localizadas, explotando la idea del contraste y del claro oscuro, planteando encuadres apretados y locaciones estrechas, donde las paredes inevitablemente cobran mayor atención.

La decisión además de no usar una película color, resulta muy acertada, realizando así, de mejor forma el blanco, asociado en este film a la alegría – *la dama de mejillas infladas se viste con este color* - y por otro lado al gris, que funciona ligado a la tristeza y miseria.

El aturdimiento y desesperación sentido constantemente en el film se deberá en gran parte a un excelente diseño sonoro a cargo de Alan Splet, enorme colaborador de Lynch , el cual valiéndose de aquella enorme posibilidad para experimentar, jugara y utilizara muy bien ruidos chirriantes de frecuencias agudas, cadencias sonoras persistentes y pulsantes, valiéndose además del entorno industrial para no dejar nunca de transmitir percusiones, martillazos y estruendos que harán de Eraserhead un film tremendamente bullicioso, sintiendo quien la oye un gran descanso al finalizar este.

A pesar de que resulta inconveniente hacer una interpretación temática general del film, hay ciertos temas que se tocan o trastocan en Cabeza Borradora, los cuales se repiten a través de toda la filmografía Lynchiana y que vale la pena nombrarlos. Es el

caso por ejemplo de la ya nombrada institución familiar, la cual en *The Grandmother* se aborda al igual que acá, como un conglomerado heterogéneo de personas incomunicadas e infelices, combatiendo por un espacio común, al igual, pero que de un modo mas sutil se toca en *Blue Velvet*, donde la familia de Jeffrey Beamount que apenas habla, dará la idea de ser un clan patriarcal, en el cual el único miembro destinado a hablar es el padre, el cual al estar hospitalizado provoca por ende el silencio total.

De esto ultimo, se deriva además que el rol del padre resulta un importante tema para Lynch, el cual en *Eraserhead* se le representa como una figura ambigua y disfuncional, haciéndolo ver como un ser vulnerable, lleno de temores y miedos.

Finalmente el tema de la dualidad psicológica, encontrada en otros filmes como *Terciopelo Azul*, *Mulholland Drive*, *Carretera Perdida* y desarrollada también en este, resulta importante hacerlo notar debido a la persistencia de Lynch por abordarlo. Nos encontraremos entonces, con un Henry Spencer lleno de paradojas mentales, el cual elucubra y fantasea al igual que Betty – *personaje central de Mulholland Drive* – con situaciones reconfortantes, escapando del mundo infernal en el que vive.

De esto ultimo se desprende, que este sea tal vez el gran tema de *Cabeza Borradora*, la locura, la loca imaginación, la infelicidad. Por lo mismo, su deuda será el no dejarlo en claro, terminando quien ve la película con la incomoda sensación de no saber de que trata el film y que conexión hay entre una imagen y otra, sintiéndose vulnerado por lo que audiovisiona, pero sin saber la real razón. Pareciera entonces, que el espectador irrefrenablemente se vera envuelto en una experiencia sensorial y personal, en la cual los propios miedos y traumas re flotaran, una vez que la luz se encienda y este film ya sea una parte cohabitante, junto a sus recuerdos y temores, de ese extraño planeta llamado cabeza.

DUNE

Dentro de diez mil años, el planeta Dune está en guerra. Todos tratan de apoderarse de una sustancia que permite viajar por el tiempo y el espacio. Existen dos bandos: los Atreides y los Harkonnens, los cuales inexorablemente llegaron a enfrentarse y caer en una gran disputa.

La película, basada en el best sellers homónimo, del escritor Frank Herbert comienza con un largo discurso introductorio, donde cuenta la problemática a la que esta sometido el planeta, el cual esta regido por Shaddam y la disputa de la "especia", liquido grueso como el aceite, que le permite al hombre trasladarse a cualquier parte de este planeta sin moverse a través de una especie de transducción.

De ahí en adelante, esta se centrara en la figura protagónica de Paul (Kyle MacLachlan), joven heredero de los Atreides, una especie de figura mítica dotado de poderes extraordinarios pero sin desarrollar, el cual deberá ser muerto, debido a que una importante profecía circula en torno a el, diciendo que podría producir un desequilibrio en las fuerzas terminando con la existencia de los Harkonnens.

Producto de esta disputa por la especia, la historia se desarrollara en Dune o Arrakis, donde tanto los Atreides como Harkonnens se disputaran este preciado liquido, sucumbiendo sin embargo los primeros ante el poderío de los últimos, debiendo escapar paul junto a su madre por el desierto, encontrándose con el misterioso pueblo de los fremen, en el cual el pasara a convertirse el Mesías y salvador esperado por estos.

Finalmente Paul, quien ya ha dejado de ser Atreides para denominarse Muad dib, alentara a los fremen, basándose en un intenso entrenamiento, a enfrentarse a los Harkonnens, los que a pesar del poderío y despliegue mostrado, sucumben ante la omnipotencia desarrollada por paul, terminando el film con una profética imagen del desértico planeta Dune, lloviendo.

Dune se yergue claramente como una película religiosa, en la que como ya antes se mencionaba, existe una figura mesiánica o profética que es Paúl, quien llega a un perdido y olvidado pueblo de los Fremen, redimiéndolos y de paso convirtiéndose él, en una especie de Dios, el cual no tendrá contrapeso, ni rival en todo el universo.

A pesar de estar basada en un éxito literario, Dune, la película no logra desarrollar una estructura sólida, diluyéndose en una variedad de subtramas, sin desarrollar ninguna en profundidad.

Los aspectos estéticos, siempre tan bien utilizados en el cine Lynchiano, parecieran también equivocados, concibiendo grandes decorados en los cuales pareciera extraviarse la cámara. Lo mismo que la música, la cual llena de sintetizadores, deriva siendo falsa o equivocada en esta búsqueda futurista y un tanto épica de Dune.

Dune era como una especie de película de gran estudio. No tenía el control sobre el montaje definitivo. Y, poco a poco, de forma subconsciente, estaba haciendo concesiones, sabiendo que no podía hacer lo que quería y que no quería hacer lo que tenía que hacer. Caí en un terreno a medio camino de ambos mundo. Un lugar muy triste” (21). Palabras de David Lynch haciendo alusión al verdadero control que poseía sobre esta película, que al final condicionó su verdadera calidad.

(21) www.cinecin.com

WILD AT HEART

Durante un permiso carcelario, Sailor (*Nicolas Cage*) quien producto de un asesinato permanecía recluido, va en busca de Lula (*Laura Dern*), su novia, y juntos deciden escapar a California, provocando la histeria de la madre de la chica, quien se opone a esta relación. Por lo mismo, Marrieta (*Diane Lad*) la mama de Lula, contacta a Santos (*J.E. Freeman*) mafioso y amante de la misma, el cual debería eliminar a Sailor, surgiendo a partir de allí la primera Road Movie de Lynch

Chion denominaria como un "*Happy End*", el final del film, en el que Sailor, luego de terminar su relación con Lula, tiene un accidente donde un hada (Sheryl Lee) le da a entender que tiene que confiar en el amor. Desenlace extraño considerando el gusto de Lynch por finales apoteósicamente lúgubres y desastrosos. Sin embargo no soporto el hecho y meses después de terminado el rodaje filmo un prologo a modo de adios, en donde por teléfono Sailor se excusa diciendo "No eres tu, somos nosotros lo que no puedo soportar"

Wild at heart, film basado en la novela homónima de Barry Gifford, es claramente una historia de amor, manejada bajo los conceptos de una road movie, romántica y pintoresca. Sin embargo, Lynch se tomo algunas libertades, exagerando historias que se dejaban a la libertad de la imaginación, con el fin de darle un giro y vida a personajes que en el libro no tenían incidencia alguna en la trama central, además de interferir los dos personajes centrales, que en el libro se muestran como una pareja mas bien extraña, que se debate entre el amor y la violencia, mientras que la película los aborda como dos jóvenes guiados por el amor, aparentemente sin problemas. Para Lynch esta es una "*imagen que se sueña, un pensamiento*" pag 186 david lynch de michel chion

Esta película se vio en desmedro de las otras antes desarrolladas, debido principalmente a que David Lynch llevaba dos años sin hacer nada, lo cual lo conlleva a caer en un fatidico apresuramiento, tanto en la realización como en la escritura de esta, derivando finalmente en la conformacion de un film con deficiencias apreciables, tanto en el relato como en la técnica. Lo que a la postre le valdria el rechazo total de la critica, la cual a pesar de obtener la palma de oro en cannes, era cuestionada por tener una estetico y estilo muy cercano al video clip.

TWIN PEAKS, FIRE WALK WITH ME

Hablar de Fire walk whit me, sin abordar Twin Peaks, la serie televisa, resulta complejo. Es evidente que existe una ligazón o conexión entre ambas formas audiovisuales. De algún modo la primera surgiría como precuela, para explicar o esclarecer ante el espectador, aspectos inconclusos de la serie, sobre todo vinculantes a la vida y personalidad de la Laura Palmers, la joven asesinada, ante la cual se urde toda la línea argumental y policial de Twin Peaks.

Twin Peaks, la serie televisiva, transcurre y funciona en torno al develo o resolución del asesinato de Laura Palmers, una joven y bella colegiala pueblerina, que con el transcurso de los capítulos, se ira conociendo su doble y agitada vida. Por lo mismo y encargado de toda la investigación del caso, llegara a esta pequeña ciudad leñera Dale Cooper (Kyle MacLachlan), un engominado y meticoloso agente del FBI, el cual conducirá toda la investigación y de paso ira descubriendo y revelando todos aquellos aspectos ocultos, que por muy tranquilo que parezca, oculta todo pueblo.

El detective Cooper resulta ser de algún modo Jeffrey Beamount, el cual ha crecido y madurado, volviéndose seguro, pudiendo confiar mucho de sus conocimientos e instintos. Es en cierto modo, la consagración de un anhelo o deseo, el cual en Blue Velvet ya se empezaba a perfilar. El juego del detective encontrado en aquella película, ahora en Twin Peaks se hace real y crucial, siendo ahora un real agente del FBI y por lo mismo una pieza clave en la resolución del misterio generado en torno a la muerte de Laura.

El ver a Beamount encarnado en Cooper, es en cierto grado, un anhelo o deseo por parte del espectador, de sentir que la filmografía de Lynch se conecta y avanza. Claro esta, que este sentimiento es provocado a partir de la figura de Kyle MacLachlan, quien al encontrarse actuando ante roles que se asemejan, provoca la irrefrenable conexión entre ambos y por lo mismo la idea de que los personajes Lynchianos progresan, evolucionan y maduran logrando la estabilidad, al mismo tiempo que la concreción de sus sueños.

Cooper ira presentando a la gran mayoría de los personajes de la serie, y por medio de su investigación, revelando ante los ojos del audiovisionante toda una telaraña y enredada madeja en la relación de todos estos, indicando de algún modo una segunda conexión tanto con Blue Velvet como con la temática central de Lynch; la doble capa encontrada en cada elemento y persona de la sociedad.

Por lo mismo, en Twin Peaks cada ciudadano es santo y al mismo tiempo villano. Ninguno queda libre ante la mirada del espectador, del asesinato de Laura. Todos mostraran una cara bella y otra fea ante el ojo inquisitivo de la cámara, lo cual aumentara la intriga, la tensión y la profundidad psicológica de una serie inquietante y misteriosa, desde que comienza hasta que termina

Son estos mismos personajes, los cuales son dejados de lado y olvidados en Fire walk with me. Film que parte con un prologo, en el cual se aborda la muerte de Teresa Banks, una camarera sin mucho contacto social, que servirá en cierto sentido de contraste, mostrando la poca importancia que se le da a este caso, en oposición al de Laura Palmers, de la cual se abordara con mayor profundidad en este film, incurriendo en los últimos días antes de su muerte y exponiendo aquellos aspectos de su personalidad y vida, que en la serie solo se insinuaban o comentaban.

Habría sido complejo abordar una parrilla de mas de quince personajes en la película, logrando una mediana profundidad y desarrollo en cada uno de ellos. Por lo mismo, es entendible que Lynch quisiera centrarse mas bien en la personalidad de aquella leyenda o mito surgido desde Twin Peaks, llamado Laura Palmers, dándole a conocer al espectador aspectos reveladores de una chica que muestra seguridad, belleza y confianza, pero que por dentro se encuentra destruida y totalmente devastada. Sin embargo, habrá que entender también, la gran cantidad de elementos estructurales a nivel narrativo que se vieron sacrificados producto de esto.

Fuego camina conmigo no logra desarrollar una lógica estructural de largometraje. Su entendimiento y apreciación queda supeditado por ende al compromiso previo de que el espectador ha revisado y audiovisionando Twin Peaks - *la serie televisiva* -. Si esto no ocurre, personajes como Bobby; novio de Laura, o James; pretendiente de la misma,

quedan en el mas absoluto desamparo, no entiendo quien revise el film, el rol de estos, ni menos la motivación o propósito de cada cual.

La estructura disgregada, llena de irrupciones, en un relato que trata de evocar aquella contradictoria y trastocada personalidad de la protagonista, interfiere en el proceso por entender la trama. El espectador televisivo y fanático de la serie, se vera reconfortado, ya que a cada rato sucederán frente a sus ojos y oídos acciones que había proyectado e imaginado , viéndolas ahora desfilan en la pantalla, pero el audivisionante primerizo en el cine Lynchiano, no podrá armarse una idea clara de lo visto.

Los aspectos estéticos logran un mayor desarrollo y complejidad a diferencia de la serie. Resulta lógico. El formato cinematográfico aumenta las posibilidades en el tratamiento de la imagen y sonido. Fire walk whit me, al contrario de la serie resulta ser mucho mas tenebrosa y hace un mejor uso de la penumbra al nivel de la iluminación. Logra ser mas jugada en el terreno de los planos, descubriendo ángulos y posiciones interesantes y desarrollando un diseño sonoro siempre acorde con el trabajo de Lynch.

El diseño sonoro para Fire Walk whit me, estaría cargo ahora únicamente de David Lynch, demostrando por lo demás una enorme sensibilidad y visión en este campo. El sonido del film, logra una gran notoriedad y de paso le adhisiona una enorme cuota de horror a la imagen, con la utilización de frecuencias agudas, aumento radical y brusco del nivel sonoro en algunas secuencias, comparable quizás a lo que realizaría años mas tarde con Mulholland Drive.

Fire walk whit me, se presentaría en Cannes y la critica Francesa la destruiría enseguida, algo solo comparable a lo sucedido con Dune. Todos los elementos antes mencionados fueron los argumentos y razones para considerar que Lynch se estaba perfilando como un director maldito, el cual creía que todo le estaba permitido, despreciando al mismo tiempo a su público. Sin embargo, como sucede siempre frente a cualquier manifestación artística, la subjetividad saldrá a flote, convirtiéndose este film en la posibilidad de resolver muchas dudas para aquella gente amante de la serie, y el rechazo generalizado para aquellas que no gustan tanto del cine Lynchiano.

LOST HIGHWAY

Lost Highway es una de las películas más inexplicables, extrañas, surrealistas, morbosas, fascinantes, sugestivas, ilógicas e incoherentes - *desde el punto de vista argumental* - de toda la filmografía de este excepcional director y “*Al estar escrita directamente para la pantalla, Carretera Perdida difícilmente puede ser contada de otra manera que como se desarrolla, esto es, sin racionalizarla*” (22).

El saxofonista Fred Madison (*Bill Pullman*) ha matado a su mujer por celos. El hombre lo niega todo, dice que no consigue recordar nada, siendo detenido y encarcelado. Ya en el interior de su celda se transforma literalmente en otra persona, es decir, aparece en su lugar un chico que tampoco recuerda nada. Ante la incredulidad de los guardias, evidentemente el nuevo tipo, es puesto en libertad.

“*El nuevo*”, resulta ser Pete, un mecánico, el cual vuelve a su cotidiana vida en el taller, tras ser liberado. Sin embargo, un día conoce a una mujer: Alice (*Patricia Arquet*), que precisamente es idéntica a la mujer asesinada por el saxofonista, a excepción por el color del cabello. Esta además, es pareja de un peligroso mafioso, al que Pete le repara el coche. Siendo un tanto previsible, Pete y Alice se unen por medio de una relación amorosa, entablando un plan en contra del gángster, con el propósito de darle muerte.

A partir de lo antes dicho, la trama entra en un mundo oscuro, enfermizo, macabro, sobrecogedor y totalmente turbador, todo ello aderezado por detalles de sexo y violencia explícitos. Desde el momento en que el Fred Madison se convierte en Pete, comienza la ilógica argumental, la cual difícilmente cuadrará ante la mente del espectador, siendo inexplicable, adoleciendo de una narración convencional y no existiendo una coherencia argumental - *un guión creado por el escritor Barry Gifford y el propio Lynch* - . Aquí no se respetan los conceptos de tiempo ni de espacio.

(22) Chion Michel, “**David Lynch**”, Editorial Paidós, España, Año 2003, página 305.

Es que Lynch confunde constantemente la realidad con el sueño, o si se quiere, con la imaginación. El problema es que el director no ofrece ningún método para que el espectador pueda diferenciar lo que corresponde al sueño de lo que corresponde a la realidad. Por el contrario lo dificulta aun mas con la inclusión de misterioso personaje, posiblemente irreal, que aparece caracterizado con un rostro inhumanamente blanco. Ese personaje será el desencadenante de la tragedia, que amargaré la existencia del saxofonista. Quizá podría considerarse incluso, que es la voz de la conciencia del torturado músico, sin embargo, lo único que está claro, es su dedicación a girar constantemente alrededor de la trama.

¿Cuál sería entonces, la posible interpretación de todo este embrollo?. ¿ Acaso el saxofonista se convierte en el mecánico, porque la mente de aquél lo produce?. Lo mas seguro y claro, es que el personaje de Pullman ha matado a su mujer y, tras ello, surge en él un potentísimo sentimiento de culpa que lo posee por completo. Entonces, su mente le permite *evadir* la realidad y convertirse en otro ser imaginario. Todo lo que ocurre a partir de Madison, entonces corresponde a una creación mental de éste. Cae en una gravísima esquizofrenia que le otorga identidades múltiples. En definitiva, todo ocurre en su cabeza.

Más allá de la explicación o no de lo que en realidad acontece, a esta película no hay que valorarla por lo que cuenta, sino por cómo lo cuenta. Lynch aplica en la primera parte de la película - *hasta que se produce la detención* - mucha calma, mucha lentitud y mucho silencio , tan sólo roto cuando se presencia una brutal escena en la que Pullman toca el saxo frenéticamente, como insinuando que ha caído en la locura , mientras que en la segunda parte, se produce el desenfreno, la caída en los infiernos de la locura más extrema y extraños sonidos perturbadores. Desde luego, el sonido y la imagen forman un perfecto conjunto capaz de dejar perplejo a cualquiera.

La película termina cuando Madison abandona el cuerpo del joven y vuelve en si mismo los hechos ocurridos a los largo de la película convierten a Madison en un personaje mas bien perturbado, que sin estar en sus cabales llega a su casa toca el citófono y cuando le contestan dice: **“Dick Laurent is dead”** lo que nos devuelve al comienzo ya que el que contesta el citófono es el propio Madison, constituyéndose como un circulo vicioso interminable.

THE STRAIGHT STORY

Una historia sencilla, título que se le dio al film en español, gira en torno a la figura de Alvin Straight, un viudo de setenta y tres años, que para el año 1994, vivía en Laurens (*Iowa*), en compañía de su hija Rose, aquejada de problemas de lenguaje. De lo mismo se desprende que sería Mary Sweeney, montajista y mujer de David Lynch - además de madre de su hijo -, la que le daría a conocer la historia de Alvin Straight al realizador, participando además en la producción, guión y montaje del film.

Alvin, quien lleno de problemas físicos, pasando un tiempo internado en un hospital, recibe la noticia de que su hermano Lyle, había sufrido un derrame quedándole poco tiempo de vida, lo cual provoca el anciano el deseo de ver a su familiar. Sin embargo, ambos hermanos llevaban diez años sin hablarse, lo cual de algún modo se presenta como una gran barrera, en el propósito por parte de Alvin de acercarse a Lyle y saber de su salud.

El anciano, decide a reconciliarse con su hermano antes de que fuera demasiado tarde, toma la decisión de ver a Lyle, sin embargo, este radicado en Wisconsin, a cientos de kilómetros de Iowa dificultaba la tarea de un Alvin, quien no teniendo mucho dinero, ni carnet de conducir, decide emprender viaje arriba de una pequeña cortadora de pasto, conociendo en su camino a mucha gente diferente, con ganas de extraer experiencia del anciano y enfrentándose a muchos problemas, derivado de su avanzada edad y de la siempre agresiva carretera.

Para la crítica, Lynch aun se encontraba hundido en relatos con sexualidad aberrante, humor absurdo, violencia urbana y líneas narrativas entrecruzadas. Sin embargo no hay nada de esto en "Una Historia Sencilla", historia verídica llena, de buenos sentimientos, lo que resulto de alguna forma desconcertante para el público, considerando que se trataba del mismo realizador de Cabeza Borradora y Carretera Perdida.

Lynch vuelve a colaborar en esta película con el director de fotografía Freddie Francis - *El hombre elefante*- Dune y el compositor Angelo Badalamenti, autor de toda la música de sus películas. No hay mucho que decir de los aspectos técnicos, la condición del relato produce que lo destacable de la fotografía el sonido o el montaje sea su pulcritud donde ninguno de estos elementos se escape y sobrepase a otro.

Si bien es cierto, la filmografía de Lynch habla de un director más bien sórdido, lo cual en cierto sentido, provoca un extrañamiento con respecto a esta película, hay que considerar, que este realizador ya había tenido la experiencia de dirigir un film basado en la simplicidad visual, remitiéndose a la entrega de emociones, siendo claro y simple en la comunicación de sus ideas – a diferencia de *Eraserhead* o de *Lost Highway*, las cuales resultan mucho más complejas o caóticas en su forma de entregar el mensaje -.

Con respecto a lo anterior, *The Elephant Man*, representa el paralelo o referente inmediato para *The Straight Story*, teniendo un relato muy similar y a pesar de que en la primera la historia se desarrolle en torno a la idea del monstruo y en la segunda a la idea del viaje y la vejez, en ambos casos existe un personaje enfermo, al que le cuesta desplazarse, de alma sencilla y corazón generoso, sirviendo por ende como la base, para la elaboración de un guión con una estructura aristotélica - lineal y sin muchas peripecias.

“*The Straight Story*”, maneja entonces códigos estructurales más bien convencionales, escapándose a la forma de realización Lynchiana, situación que lejos de ser perjudicial contra la línea estética o argumental del cine de este director, nos habla de un realizador completo, capaz de narrar el más sencillo cuento de niños, retratando los más recónditos sentimientos humanos, hasta la más surrealista, incomprensible y oscura de las historias.

MULHOLLAND DRIVE

Una alegre, frágil y algo ingenua joven llamada Betty (Naomi Watts) llega a Los Ángeles, dispuesta a ser una gran actriz, alojándose en el apartamento prestado por su tía. Allí se encontrará con Rita (Laura Elena Harring), una mujer amnésica, única superviviente de un accidente en la carretera de Mulholland Drive. En la misma ciudad, y paralelamente, un egocéntrico director de cine, ve cómo tiene que someterse a los productores de su película, que le imponen a la protagonista.

Las tramas se entrecruzarán misteriosa y oscuramente en búsqueda cada una, de sus identidades perdidas, participando en estas personajes que se debaten entre el amor y la muerte, entre el éxito y el fracaso.

La historia nos habla de una mujer joven (Laura Elena Harring) que tiene un accidente en mitad de la noche, con la *limousine* que la transportaba y en medio de un difícil trance. Como resultado queda amnésica, siéndole imposible incluso recordar su nombre. En estado de completa confusión va a parar al apartamento esta joven provinciana, Betty, que se imagina triunfando en esa ciudad o arrabal de sueños o pesadillas llamada Hollywood.

Betty quien mostrándose compasiva, libre de malos sentimientos y al mismo tiempo ingenua, acoge a la desconcertada noctámbula, llevarán a cabo luego de ganar confianza y amistad entre ambas, extrañas indagaciones y peripecias que rozarán lo fantástico.

De lo anterior y luego de transcurrida una buena parte de la investigación, llevada por ambas mujeres para descubrir quien es realmente esta chica que dice llamarse Rita, se suscita un hecho clave: al volver estos dos personajes de un onírico teatro nocturno, al que tan inesperadamente ha arrastrado Rita a Betty en mitad de una amorosa noche, y tras volver las dos al departamento, la amnésica morena se percatará súbitamente de la desaparición de su rubia compañera, empezando a buscarla con la mirada y diciendo: **¿dónde estas?**, todo esto en castellano, tornando y cargando a este idioma de misterio e intriga.

Sin saber donde se encuentra Betty, Rita echará mano a una extraña llave encontrada en el teatro, con la cual logrará abrir una enigmática cajita traída por esta desde el accidente, lo que de alguna forma se convierte en el centro neurálgico del film,

dado que luego de esto vendrá una especie de fundido como si se entrara en una nueva dimensión, con un espacio- tiempo desconocido, lo que también se podría relación con una realidad alterna o paralela.

Comenzara entonces otra película, más crepuscular y sombría, que bordeará constantemente la pesadilla, principio de dualidad muy similar a Carretera Perdida y que por cierto, desconcertara a un espectador que a partir de este momento no entenderá nada.

Mulholland Drive produce cierto desconcierto, sobre todo en el extraño tramo final; aunque lleva la seductora impresión de un notable atractivo estético: el contraste en la iluminación, el uso de determinados tipos de color - *la combinación entre el negro y un elegante azul oscuro* -, los personajes y decorados sugerentes y ciertos motivos recurrentes de magnetismo - *las carreteras en sombras, iluminadas por faros de automóvil, o la pavorosa vista nocturna de la ciudad de los sueños* - , la hacen obra característica y portentosa dentro de la filmografía Lynchiana

Para lograr cierto entendimiento de esta película, es necesario, al igual que con Eraserhead y Lost Highway, dejar libre la imaginación, más que forzando la razón o el entendimiento de lo que acontece. La película permite tantas interpretaciones como existen soñadores o espectadores; en cierto modo, es tan indescifrable como los sueños o como la mente de Lynch, que con esta nueva creación se consolida no ya como un director, sino también como un guionista genial y auténtico *soñador* de historias. Alguien para quien sin duda, las fantasías o ensoñaciones no son menos reales que la llamada realidad.

Por lo mismo, uno de los grandes atractivos de *Mulholland Drive* es justamente su ambigüedad, su inteligente y ordenado caos; cada espectador debe hacer su propia interpretación en base a su experiencia íntima y personal, siendo quizás este el fin último del propio Lynch: crear una especie de fantasía tan incomprensible y misteriosa como un sueño o locura.

La interpretación a pesar de lo complejo que puede resultar este sueño llamado Mulholland Drive, se puede traducir del siguiente modo: la primera parte del film, resulta ser una especie de fantasía del personaje interpretado por Naomi Watts. Es una

ensoñación que la involucra a ella y Rita, la fantasía típica del enamorado, que no puede concebir un destino diferente, sin su enamorado, además de convivir con la ilusión de la fama y estrellato Hollywodense

La segunda parte, se traduce finalmente como la amarga vuelta a la realidad. Resultando esto, lo más sobrecogedor de esta película de Lynch: el pensar que todo lo mostrado antes en el film es solo parte del sueño o la locura de una mujer, que se encuentra dramáticamente desdoblada entre el amor y el odio, de alguien que odia hasta el extremo de asesinar o pactar el asesinato de la amada, pero que es capaz de seguir queriéndola y adorándola como para no dejar de recrear en su mente ensoñaciones que las involucran a ambas. No obstante, *Mulholland Drive* pone en el mismo plano la realidad y los sueños: son intercambiables, y las interpretaciones no se agotan.

BIBLIOGRAFIA Y DOCUMENTACION

Libros:

Aumont Jacques, “**La Imagen**”, Editorial Paidos, España, año 1992

Chion Michel, “**La Audiovisión**”, Editorial Paidos, España, año 1993

Chion Michel, “**El Sonido**”, Editorial Paidos, España, año 1999

Chion Michel, “**La música en el cine**”, Editorial Paidos, España, año 1997

Chion Michel, “**David Lynch**”, Editorial Paidos, España, año 2003

Hernández Sampieri Roberto, Fernández Collado Carlos, Baptista Lucio Pilar,
“**Metodología de la Investigación**”, Editorial Mc Grawl Hill, México, año 2003.

Lacalle Charo, “**David Lynch, Terciopelo Azul**”, Editorial Paidos, España, año 1998

Murch Walter, “**En un abrir y cerrar de ojos**”, Editorial Silman James Press, EEUU.

Artículos electrónicos:

http:// www.filmsound.org / Walter Murch Articles, **“Estirando el sonido para ayudar a liberar la mente”**.

http:// www.filmsound.org / Walter Murch Articles, **“Claridad densa – Densidad clara”**.

Recursos electrónicos:

http:// www.cinecin.com / referencias filmográficas David Lynch

http:// www.filmafinity.com / fichas técnicas películas David Lynch

http:// www.cinefantastico.com / datos biográficos David Lynch

FILMOGRAFIA UTILIZADA

Cortometrajes:

Título: **SIX MEN GETTING SICK** (Seis hombres enfermándose)
Año: **1967**
Duración: **1 minuto**
Dirección: **David Lynch**

Título: **THE ALPHABET** (El alfabeto)
Año: **1968**
Duración: **4 minutos**
Producción: **H. Barton Wasserman Production**
Dirección: **David Lynch**

Título: **THE GRANDMOTHER** (La abuela)
Año: **1970**
Producción: **AFI Production**
Duración: **34 minutos**
Dirección: **David Lynch**

Largometrajes:

Título: ERASERHEAD (Cabeza Borradora)
País: EEUU / 35 mm / blanco y negro
Año: 1976
Duración: 89 minutos
Dirección: David Lynch
Guión: David Lynch
Producción: AFI (American Film Institut)
Dirección de fotografía: Frederick Elmes, Herbert Cardwell
Montaje: David Lynch
Música: Peter Ivers
Diseño de sonido: Alan R. Splet
Elenco: John Nance, Charlotte Stewart, Allen Joseph, Jeanne Bates, Judith Anna Roberts, Jack Fisk, Laurel Near, Thomas Coulson, John Monez, Neil Moran, Darwin Joston.

Título: THE ELEPHANT MAN (El hombre elefante)
País: Gran Bretaña / Panavision / blanco y negro
Año: 1980
Duración: 130 minutos
Dirección: David Lynch
Producción: Mel Brooks Production
Guión: David Lynch
Dirección de fotografía: Freddie Francis
Música: John Morris
Montajista: Anne Coates
Diseño de sonido: Alan Splet
Elenco: John Hurt, Anthony Hopkins, John Gielgud, Anne Bancroft, Freddie Jones, Wendy Hiller, Leslie Dunlop, John Standing, Dexter Fletcher, Helen Ryan, Hugh Manning, Michael Elphick, Tony London, Annah Gordon, Phoebe Nichols.

Título: DUNE (Duna)
País: EEUU / Cinemascope Todd – Ao Technicolor
Año: 1984
Duración: 130 minutos
Producción: Dino y Raffaella de Laurentis
Guión: David Lynch, basado en una novela de Frank Herbert
Dirección: David Lynch
Música: Toto (grupo de música), Brian Eno
Fotografía: Freddie Francis
Montajista: Anthony Gibbs
Diseño de sonido: Alan Splet
Reparto: Kyle MacLachlan, Francesca Annis, Jurgen Prochnow, Jose Ferrer, Virginia Madsen, Sian Philips, Silvana Mangano, Linda Hunt.

Título: BLUE VELVET (Terciopelo Azul)
País: EEUU / Cinemascope Technicolor
Año: 1986
Duración: 120 minutos
Producción: De Laurentis Entertainment Group
Guión: David Lynch
Dirección: David Lynch
Producción Ejecutiva: Richard Roth
Dirección de fotografía: Frederick Elmes
Montaje: Duwayne Dunham
Música: Angelo Badalamenti
Diseño de sonido: Alan R. Splet, David Lynch
Elenco: Kyle MacLachlan, Laura Dern, Isabella Rosellini, Dennis Hopper, George Dickerson, Hope Lange, Dick Green, France Bay, Jack Harcey, Brad Dourif, Jack Nance, Dean Stockwell.

Título: **WILD AT HEART** (Corazón salvaje)
País: **EEUU / Cinemascope / Technicolor**
Año: **1990**
Duración: **127 minutos**
Producción: **Polygram / Propaganda**
Guión: **Barry Gifford, David Lynch**
Dirección: **David Lynch**
Montajista: **Duwayne Dunham**
Música: **Angelo Badalamenti, Richard Strauss**
Fotografía: **Frederick Elmes**
Diseño de sonido: **Randy Thom**
Elenco: **Nicolas Cage, Laura Dern, Willem Dafoe, J. E. Freeman, Crispin Glover, Diane Ladd, Calvin Lockhart, Isabella Rossellini, Harry Dean Stanton, Grace Zabriskie.**

Título: **FIRE WALK WITH ME** (Fuego camina conmigo)
País: **EEUU / 35 mm / color**
Año: **1992**
Duración: **120 minutos**
Producción: **Ciby**
Guión: **David Lynch, Robert Engels**
Dirección: **David Lynch**
Dirección de Fotografía: **Ron García**
Montaje: **Mary Sweeney**
Música: **Angelo Badalamenti**
Diseño de Sonido: **David Lynch**
Elenco: **Sheryl Lee, Ray Wise, Madchen Amick, Dana Ashbrook, Eric Dare, Pamela Gidley, Kyle MacLachlan, Walter Olwick, Harry Dean Stanton, Kiefer Sutherland, David Bowie, David Lynch.**

Título: **LOST HIGHWAY (Carretera Perdida)**

País: **Francia / EEUU / Cinemascope / Techicolor**

Año: **1997**

Duración: **135 minutos**

Producción: **CIBY 2000 Lost Highway Prod. October Films**

Guión: **David Lynch, Barry Gifford**

Dirección: **David Lynch**

Dirección de fotografía: **Peter Deming**

Música: **Angelo Badalamenti, David Lynch, Barry Adamson; canciones: Marilyn Manson, Danny Lohner, David Bowie, Billy Corgan, Brian Eno, Screamin' Jay Hawkins, Trent Reznor**

Montaje: **Mary Sweeney**

Diseño de sonido: **David Lynch**

Elenco: **Bill Pullman, Patricia Arquette, Balthazar Getty, Robert Blake, Natasha Gregson Wagner, Richard Pryor, Lucy Butler, Michael Masee, Jack Nance , Giovanni Ribisi, Gary Busey , Robert Loggia, Jack Kehler, Henry Rollins, Scott Coffey, John Roselius, Louis Eppolito, Marilyn Manson, David Lynch.**

Título: **THE STRAIGHT STORY** (Una historia sencilla)
País: **EEUU / Cinemascope / color**
Año: **1999**
Duración: **111 minutos**
Producción: **Film Tour, Le Studio Canal +**
Guión: **John Roach, Mary Sweeney**
Dirección: **David Lynch**
Dirección de fotografía: **Freddie Francis B. S. C.**
Montajista: **Mary Sweeney**
Música: **Angelo Badalamenti**
Diseño de sonido: **David Lynch**
Elenco: **Richard Farnsworth , Sissy Spacek, Jane Alloway Heitz , Everett , McGill , Jennifer Edwards- Hughes, Harry Dean Stanton , JackWalsh.**

Título: **MULHOLLAND DRIVE**
País: **EEUU y Francia**
Año: **2001**
Duración: **145 minutos**
Dirección: **David Lynch**
Guión: **David Lynch**
Producción: **Les Films Alain Sarde / Studio Canal / Asymmetrical Productions**
Música: **Angelo Badalamenti**
Dirección de fotografía: **Peter Deming**
Montajista: **Mary Sweeney**
Diseño de sonido: **David Lynch**
Elenco: **Naomi Watts, Laura Elena Harring , Justin Theoux , Ann Miller , Robert Forster, Brent Briscoe , Jeannie Bates .**

Índice de películas citadas

A Woman Under Influence (Una mujer bajo influencia) de John Cassavettes, pagina 57

Casin (Casino) de Martín Scorsese, pagina 54

Citizen Kane (Ciudadano Kane) de Orson Wells, pagina 58

Eye Wide Shut (Ojos bien cerrados) de Stanley Kubrick, pagina 43

La Collectionneuse (La coleccionista) de Eric Rohmer, pagina 54

Maltese Falcon (El halcón Maltes) John Houston, pagina 92

Rear Window (La ventana Indiscreta) de Alfred Hischcock 34

Stranger in the paradise (Extraños en el paraíso) de Jim Jarmush, pagina 58

The Goodfather part I (El padrino parte I) de Francis Ford Coppola, pagina 41

The Goodfather part III (El padrino parte III) de Francis Ford Coppola, pagina 44

The Great Dictator (El gran dictador) de Charles Chaplin, pagina 32

The Jazz singer (El cantante de Jazz) de Anal Crosland, pagina 32