

Introducción

El invento del cine supuso la posibilidad de crear un nuevo imaginario a través de un campo visual en movimiento. Ese hacer fílmico significó inventar un nuevo contexto metafórico lo que permite constatar que el humano no cesa de inventar estrategias con las que elaborar su vivir. Se trató de una innovación que provocó conmoción. Nació así un novísimo modo de edificar pensamiento ahora a través de un mecanismo tecnológico, la cámara, que a su vez fue ideada como vehículo para repensar desde ella.

Sabemos que, en sí, la cámara no produce, no genera, no piensa, no ideologiza, no idea. Es la ejecución, la puesta en marcha, que el director o directora hace de ella lo que activa su viabilidad. En la primacía de este nuevo contexto metafórico el espacio, el tiempo, la dramaturgia, y un largo etcétera, se activaron de modo distinto al ser incluidos en lo cinemático de la imagen, en una nueva representación. Fue entonces cuando al silencio se le proporcionó un lugar visual renovado. La idea y el concepto de silencio adquirió nueva dimensión a través del cinematógrafo.

Aquí se trabaja la paradoja de que el sonido es el que permite dar entidad al silencio en cine. Al rastrear cómo toma presencia y corporeidad el sonido en la imagen se hace posible comenzar a interpretar la construcción del silencio. Lo sónico es un edificador de la estancia del silencio en cine.

1. Los primeros años del invento cine

Con la llegada del cine se produjo un nuevo modo de representar ideas. A ese nuevo practicar cinematográfico, y hasta que llegó el maridaje del sonido y la imagen, se le denomina *silent movies* o películas mudas. Sin embargo, el cine siempre lo ha acompañado y lo ha convocado el sonido. Ahora bien, se diría que se logró entender que el silencio en cine, su transcurso, era una cuestión de sonido, cuando se incorporó el sonido en la imagen, cuando este se inscribió en los filmes.

Afirma Michel Chion que las primeras películas deberían llamarse “sordas”. Ni los espectadores de entonces decían que iban a ver una “película muda” ni los de ahora dicen que van a ver una “película hablada”. Propone que debió de surgir el término “mudo” cuando el sonido (la voz) se incorporó a la imagen visual en movimiento, cuando se puso de manifiesto que hasta entonces el cine había carecido de voz escuchable. Los personajes de las películas sordas hablaban, además de producir un sinfín de ruidos: conducían vehículos, abrían y cerraban puertas, comían, lloraban, etcétera.

En el cine sordo, los ruidos y la música en directo sí acompañaban las proyecciones, al igual que los comentaristas que recreaban los intertítulos. Eran las voces de los actores, dice Michel Chion, las que resonaban en el imaginario del espectador, ya que no se oían, y cuando llegó la posibilidad del cine sonoro, las palabras ya podían ser escuchadas, “El cine hablado le ofreció solo una, la suya” (2004:21), la del actor. Al proporcionar a la película de una pista de sonido, afirma el autor, se podía entonces oír el mutismo de un personaje frente al resto que sí podían hablar.

La incorporación de la escucha de las voces provocó una auténtica conmoción no solo para el público sino para los actores. En la película *Cantando bajo la lluvia* (*Singin' in the rain*), dirigida por Stanley Donen y Gene Kelly en 1952, se presentan los problemas surgidos del transcurso del cine sordo al llamado sonoro. Las voces antes no oídas son el eje de esta película musical. Lina es el personaje-actriz, que resulta tener una voz muy aguda y una dificultad endiablada para trabajar como actriz, ante los requisitos que demanda la nueva tecnología en el cine. Se decide sustituir su voz, doblándola tanto en sus parlamentos como cuando canta. Es al final de la película cuando el público, sentado en el teatro el día del estreno del filme, descubre que la voz que acaba de escuchar en pantalla no se corresponde con el cuerpo de la actriz. Los espectadores rechazan a la actriz que ha falseado su voz.

Afirma Chion que es en las voces y en sus mecanismos tecnológicos inventados para su mayor captación donde se concentra la atención. Relaciona dicha primacía con el hecho de que el humano también le da un lugar preponderante, y para los espectadores “(...) no hay sonidos en los que se incluye, entre otros, la voz humana; hay voces, y todo lo demás (...) la presencia de una voz humana jerarquiza la percepción a su alrededor” (2004: 17). Es en las voces donde el oído presta atención, su total dedicación, cuando se favorece la palabra, “Porque el cine es vococentrista, y con mayor precisión, verbocentrista” (Chion, 1993:17).

Otra cuestión es lo que afirma Rick Altman sobre el trato equivalente que se ha tenido al estudiar la utilización de la música en el cine sordo como un fenómeno uniforme. Este investigador ha dedicado gran parte de sus estudios al sonido y a la música en las primeras películas, ratificando cómo estas siempre han tenido acompañamiento sonoro, “varias evidencias que se ofrecen para mostrar que las primeras películas no eran, de hecho, silenciosas (...) las películas nunca pueden ser (y las primeras tampoco lo fueron) silenciosas”¹ (1996:658).

Siendo común el acompañamiento musical en la sala donde se proyectaba la película, también era posible localizar lo musical –ya fuera música en vivo, o mecánica o grabada– en el exterior del teatro o en el *hall*, a modo de alboroto. Esa era la propuesta, por ejemplo, del cine *nickelodeon*, y con ello se pretendía atraer al mayor número de espectadores posible. Otra cuestión es la sordera a la que se refiere Chion, que no solo hace hincapié en la escucha de voces, sino que en sí la película no proyectaba el sonido de ruidos y música.

Los contemporáneos de las películas sordas no llamaban a los filmes *silents movies*. Raymond Fielding afirma que el término *silent movie* no se utilizó, salvo en raras ocasiones, hasta pasado 1926, cuando se produjo el contraste entre el sonido sincronizado y las películas que demandaban

¹ Salvo cuando se indique lo contrario, las traducciones de las fuentes citadas son mías.

acompañamiento musical. Afirma que el término que se utilizaba era el de *silent drama*, en relación al contraste que se producía “entre el teatro rico en diálogo y el cine con diálogo pobre, aparece en todas las publicaciones de la época y en las discusiones populares” (en Altman, 1996:669).

Desde las primeras proyecciones cinematográficas hasta la incursión y el maridaje del sonido en la pantalla cine no faltaron los ruidos ni la música ni los comentaristas –aun siendo un elemento externo a lo visualizado en pantalla–, y era la escucha de las palabras, junto al no tan prolijo uso en cine de ellas según Fielding, lo que sí diferenciaba lo cinematográfico de otras representaciones. Así pues, ni el cine era mudo –en relación a la palabra– ni el cine era *silent* –en relación a los ruidos y la música–. La sordera posible de las primeras películas tenía que ver con el hecho de que, en sí, ellas no reproducían su sonido –dando mayor hincapié a la palabra no escuchada que a otros sonidos–, pero en ningún caso eran mudas ni silentes. Otra cuestión es cómo se vincularon tanto la música como el ruido y la palabra a la sonorización de las películas. La imagen en movimiento más lo agregado externamente constituyeron la experiencia cinematográfico hasta 1926.

Lo destacable es que el silencio siempre ha estado presente en los inicios del cinematógrafo ya que este toma entidad a través del sonido de ruidos, de música y de los comentarios incorporados externamente a la imagen cinematográfica.

Ahora bien, un quehacer diferente se produjo cuando aconteció el maridaje de la imagen y el sonido. Dos “realidades” cuyas distancias se acortaron, dejaron de pertenecer a un orden de diferencia para pasar a construirse al unísono. El sonido y la imagen se plegaron, se desplegaron, se replegaron, creando una envoltura desemejante hasta entonces. El sonido adquirió un lugar y un tiempo en la imagen, resonando en ella y a través de ella. Se accionó pues la estancia del silencio merced al renovado sonido, y su representación se edifica ahora de modo sonante en la imagen.

2. Discrepancias ante la sonorización de la imagen

El sonido en la imagen forjó cisma en los primeros años, cuando acaeció el vínculo ineludible entre imagen y sonido. Las distancias escépticas respecto al sonido frente a lo visual, que consideraban como primordial, provocó negar el uso del sonido como refuerzo de lo que visualmente ya estaba presente. Teóricos como Arnheim y Balázs –en sus primeros escritos– y directores como Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin o René Clair consideraron que el sonido debía subordinarse a la imagen, privilegiando la imagen frente al sonido. Su lamentación primordial se centró no solo en el sonido entendido como ruido sincrónico, sino en la incorporación de la palabra escuchable. Clamaban que con la llegada del sonido en pantalla, la palabra ocuparía un lugar primordial. Eisenstein desconfiaba de las palabras escuchables, de que estas fueran las portadoras de significado en contra de la imagen. El sonido, entendía que debía utilizarse de manera asincrónica o contrapuntista, para así privilegiar la imagen.

En sus primeros escritos, Balázs afirma que se había producido una catástrofe con la llegada del sonido en los filmes. Razonaba que la incorporación del sonido había convertido los filmes en teatro filmado, no se había conseguido una nueva expresividad como sí había alcanzado el cine mudo. Asevera que con la llegada del sonido se exige “pedir una nueva esfera de vivencias. No pedimos técnica perfecta, pero sí el nuevo objeto de representación” (1978:162). Su disconformidad con el uso del sonido implicaba, como él mismo afirma, una exigencia en el uso de este. Reclamaba una forma del sonido donde este no fuera usado como complementario de la imagen y sí como dinamizador de la misma. El cine sonoro “debe acercarse a la realidad de la vida desde un ángulo totalmente diferente y abrir un nuevo tesoro” (Balázs,1972:197). Rudolf Arnheim también se opuso al cine sonoro, ya que este, según él, acercaba el cine a la realidad y lo alejaba de la

posibilidad artística. Sin embargo, su disconformidad ante la escucha no indica rechazo de las formas de puntuación de acompañamiento o de cine musical, y sí una oposición al uso del diálogo y al hecho de mostrar en pantalla a personas hablando.

Fueron también Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin y Grigori Alexandrov quienes, con el *Manifiesto del Sonido*, escrito en 1928, sostuvieron que tanto la palabra como el diálogo y los sonidos sincrónicos esclavizaban la libertad creadora del pilar que ellos entendían que era el cine: el montaje. Abogaban por el uso de sonidos asincrónicos y por un empleo antinaturalista de los mismos. Defendían lo que ellos llamaron “método contrapuntado” como única salida para relacionar la imagen visual con el sonido y su uso sincrónico. El método consistía en manejar el sonido “como un nuevo elemento del montaje (como factor divorciado de la imagen visual), introducirá inevitablemente nuevos medios de enorme poder de expresión (...)” (Eisenstein, 2002:313). Discurrían que el montaje era esencial en el cine y defendían la necesaria independencia de la imagen visual ante el sonido. Consideraban que el uso del sonido provocaría dos conflictos. En primer lugar, “los filmes hablados, en los cuales el registro sonoro procederá según un nivel de realidad, correspondiendo exactamente con el movimiento de la pantalla y proporcionando cierta ‘ilusión’ de gente que habla, de objetos que producen determinados sonidos, etc.” (op. cit. 312). Por otro lado, se daría un período en el que lo que se reproduciría serían “dramas altamente culturales y otras obras fotografiadas de estilo teatral” (*ibidem*). Otros directores, como Charles Chaplin o Erich von Stroheim, también mostraban reticencias ante el cine sonoro, sobre todo en lo que concernía a la palabra, a la escucha de la voz: ante esa nueva presencia. Con la llegada de esta posibilidad en cine surgieron decires distintos respecto a cómo ejercitar su uso.

La palabra ha sido, en gran medida, lo que ha suscitado mayores discrepancias. Tanto Arnheim como Balázs, o directores como Eisenstein, se enfrentaron al sonido que provenía esencialmente del uso de la palabra, de la

escucha de la palabra, dado que entendían que esta no era necesaria en cine para comprender la trama.

Para todos ellos, la imagen era lo primordial frente al sonido de los ruidos y la música y también frente a las palabras. Balázs centra el interés de lo cinematográfico en la composición de la imagen, algo que la palabra no debía alterar: “La palabra no deberá atraer nuestra atención en el instante en que la imagen visual exprese algo importante” (1978: 199). La palabra, el diálogo, como posible destructor de la imagen en cine, y, por tanto, el uso de esta “exige un estilo de palabras ligeras” (op. cit. 198), sin preponderancia de las mismas. René Clair afirmaba que los sonidos y los ruidos son suficientes para ofrecer al público un espectáculo, por lo que cabe prescindir de las palabras y los diálogos. Así pues, la palabra se entiende como una posible obstaculizadora de la imagen cinematográfica. La palabra como una amenaza.

Béla Balázs, siendo en un principio un opositor acérrimo a la introducción del sonido, luego fue, sin embargo, de los primeros teóricos en trabajar sobre el mismo y sobre su uso dramático en los filmes, “(...) no será un complemento de la imagen, sino objeto, causa y momento dinámico de la acción” (op. cit. 162).

En cuanto a la relación sonido-silencio es Béla Balázs quien inauguró el discurso planteando su construcción en los filmes a través de los ruidos y la música (nunca la palabra). Afirmaba que es con la incorporación del sonido como el silencio alcanza su representación en cine, “el silencio es uno de los efectos dramáticos más propios del filme sonoro. Ningún otro arte puede representar el silencio” (op. cit. 166). Relaciona el silencio con el espacio. En el espacio de un filme, el silencio se construirá con sonidos. La carencia de sonidos en un espacio representado en una película no es percibida como real, y afirma “El espacio visto solo será real para nosotros si tiene sonido. Únicamente entonces adquiere profundidad” (op. cit 167). Balázs pregunta: “¿Cómo se puede percibir el silencio?”. “Desde luego, no cuando no se oye

nada. (...). Cuando el viento de la mañana nos trae el canto del gallo del pueblo (...) entonces oigo el silencio” (op. cit. 166).

Balázs es uno de los primeros teóricos que considera que el silencio es construido por ruidos, que estos habitan en el silencio, en la metáfora hecha película. En relación a la música, también considera que esta es “lo que expresa con más fuerza la gran vivencia que representa el silencio” (op. cit. 203), y es la música la que puede aportar expresividad y función dramática en una escena. Para Béla Balázs, el silencio en cine demanda, para ser representado en pantalla cine, el uso, en ocasiones, del ruido; en otras, solo de la música; y, en otras, quizá, de manera conjunta.

Se ha conseguido construir imágenes en silencio en cine y hacer que el espectador lo perciba mediante la utilización de sonidos creados a partir de determinados ruidos y de música que denotarán su presencia. La palabra, formando parte del sonido, no ha sido entendida como constructora de imágenes en silencio.

3. Preponderancia de lo visual frente a lo sonoro.

Ya establecido que las imágenes en silencio se erigen mediante el sonido de ruido y de música, la estética realista entendió el sonido como fuente potencial de realismo, aunque con una necesaria subordinación de este a la imagen.

Las reflexiones teóricas seguían confrontando el sonido y la imagen. André Bazin abogaba por un cine que representase el arte de lo real, ya que consideraba que la imagen realista era la esencia en el arte cinematográfico. Afirmaba que el sonido llegó para completar la imagen y que, sin duda, el sonido permitía ahondar la imagen, pero siempre debía incluirse dentro de los parámetros entendidos como reales. Manifestaba que el sonido no llegó para destruir el cine, sino para su enriquecimiento, aunque por otro lado este “corre el riesgo de no ofrecer la suficiente compensación al lastre de realidad

suplementaria introducido al mismo tiempo por el sonido” (2012:84). Concebía el interés del sonido en tanto portador de realismo. Su uso solo debía ser utilizado si reforzaba lo real al pegarlo a la imagen para su representación. De tal forma que solo tendrían cabida en la imagen los silencios que fueran percibidos como reales, los que formaran parte de la realidad representada.

La taxonomía empleada para designar el sonido en un filme lo ha dividido según la relación de este con la imagen. Es en el uso de, por ejemplo, el sonido *on* (si la causa surge de la imagen vista) o el sonido *off* (si la fuente aparece oculta a la imagen visible); o si la fuente del sonido es identificada dentro de la diégesis (sonido diegético) o, por el contrario, si el sonido es añadido (sonido extradiegético); o si el sonido es sincrónico o asincrónico, según la relación temporal que mantenga con la imagen. Se utiliza un vocabulario para designar el sonido en una película que, según Rick Altman, “debe derivar de una línea de críticos profundamente sospechosos del sonido y que esta terminología debe tomar la imagen como punto de partida en asuntos de preocupación que muy pocas veces han sido abordados en la historia de la crítica desde la pista de sonido” (1980:12).

La cultura occidental ha privilegiado en mayor medida lo visual, y, de ese modo, el interés por el sonido ha quedado arrinconado a una posición aún más subalterna, “el filme como un medio visual y las imágenes deben ser/son lo que lleva principalmente el significado y estructura al filme” (op. cit. 14).

Es, de hecho, en los problemas tecnológicos del sonido –las dificultades en su captación, grabación y producción– donde se ha puesto la atención y donde se observa un floreciente interés por la banda de sonido. Inconvenientes surgidos por la dificultad de producir en alta calidad la banda de sonido; problemas como los nacidos por la captación simultánea en la banda de sonido de la música y el diálogo; inconvenientes de captación de música y diálogo que llevaron a un sistema de *playback*, “lo que permite la inmediata capitalización de una mentira fundamental del sonido en el filme: la implicación de que el sonido es producido por la imagen, cuando de hecho

permanece independiente de él” (op. cit. 14); o dificultades para la sincronización del diálogo que se realiza en exteriores, lo que muestra cómo “el estado relativamente primitivo de la tecnología del sonido determina el desarrollo de importantes aspectos de la tecnología de la imagen” (op. cit. 6).

Altman señala también cómo, a lo largo de los años treinta, los avances tecnológicos realizados estaban reducidos a borrar los rastros del trabajo de la grabación de sonido en la banda sonora, lo que llevó “al deseo de producir una ilusión convincente de gente que habla palabras verdaderas” (op. cit. 7). Dicha contribución técnica, señala Altman, suponía “una edición inaudible del sonido” que iba acompañada de “unas normas de invisibilidad de la edición de la imagen” (*ibidem*).

“Casi todos los avances en la tecnología de la imagen –lentes, lámparas– se correspondían con avances también en el sonido” (op. cit. 8), aunque las mejoras en la grabación óptica y la tecnología de la impresión continuaron siendo básicas. Recuerda cómo fue tras la Guerra Mundial cuando los adelantos del sonido aplicados al cine dieron lugar a un salto exponencial en la perfección de las técnicas de grabación magnética. Esta nueva incorporación divorciaba aún más la banda de sonido de la banda de imagen, y “cualquier fuente de sonido podía grabarse por separado, mezclarla y remezclarla independientemente de la imagen” (op. cit. 9). Mientras su uso se extendía no tan solo en Hollywood, sino también en otros estudios, separando la producción de sonido de la imagen, fue entonces cuando surgieron directores que “ataban la grabación de las dos pistas firmemente juntas” (*ibidem*), destaca Altman. Los partidarios del sonido directo desarrollaron una teoría de la naturalidad mediante grabaciones en directo y sin editar, y fue en el cine francés, por ejemplo, el de Jean-Luc Godard, donde se implantó principalmente dicha manera de trabajar el sonido.

Robert Altman influyó enormemente, aunque desde una perspectiva distinta, en estos procesos de naturalización del sonido, al utilizar la tecnología de ocho pistas e introducir el uso de varios micrófonos a la vez. Es Rick

Altman quien afirma que “Cuando se combinan los dos sistemas de señales en la visión/escucha claramente pueden detectarse las posibilidades completas de colaboración audio-visual del cine” (op. cit. 10).

Rick Altman escribió *For and Half Film Fallacies* (1992) para describir lo que él denomina las cuatro falacias sobre el sonido en cine. En el texto denuncia el hecho de que no se ha prestado atención al sonido, al papel de la banda sonora en relación a la imagen, lo que a su vez ha llevado a que haya una menor atención teórica sobre el mismo. La falacia protagonizada por Balázs y Arnheim es la que Altman denomina como ontológica: en el cine, que se considera básicamente visual, las imágenes son las portadoras esenciales de significación, de ahí el desinterés por el sonido. En la misma línea, teóricos posteriores, como Siegfried Kracauer o Jean-Louis Baudry, entre otros, desde un enfoque esencialista, también entendían el sonido como fuente portadora de realismo. Daban un grado mayor de importancia a la imagen frente al sonido, aun teniendo en cuenta a este.

La falacia llamada histórica está en relación a la llegada del sonido en un lugar secundario frente a la imagen en movimiento. Este planteamiento se construye en relación a la existencia de la imagen en movimiento antes de la banda sonora, de forma que se concibe el sonido como algo añadido. Lo innegable es que el llamado cine mudo nunca lo fue, y el *silent cinema* nunca fue *silent*.

La tercera falacia la llamó reproductiva. Es en el proceso de grabación en un soporte físico donde el sonido parece conservar su naturaleza propia. Esto ha llevado a pensar que, con la grabación en alta calidad de un sonido, lo que se consigue es una reproducción del original. Altman discrepa de dicho planteamiento afirmando que el sonido grabado en cine no reproduce sonido, sino que lo representa.

Por último, la cuarta falacia es la llamada nominalista. Altman entiende que lo que sucede es que se produce una heterogeneidad en relación a la

percepción del sonido de los espectadores aunque estemos ante el mismo evento sonoro, común para cada individuo.

La renovación en el enfoque teórico sobre el sonido en cine dará comienzo, especialmente, con la incorporación del sistema Dolby. Es el avance tecnológico el que ha ido siempre acompañado de reflexiones teóricas en torno al sonido.

4. Nuevos modos de entender el sonido.

El desarrollo de las nuevas formas de entender el sonido en cine tiene su origen en la publicación en 1980 del número 60 de la revista *Yale French Studies*, dirigida por Rick Altman, titulado *Cinema/Sound*. Se trata de una compilación que contiene trabajos donde se subraya la importancia de entender y analizar el sonido desde otro lugar, proponiendo preguntas hasta entonces impensables. Gracias a esta publicación, el sonido dejó de ser entendido y relegado a un segundo plano para ser analizado y estudiado de forma integral a la imagen cinematográfica. Rick Altman, Christian Metz y Mary Ann Doane, entre otros, proponen renovadas perspectivas.

Rick Altman rebate, por un lado, la idea de que el sonido es redundante, y, por otro, indica cómo el sonido, en ocasiones, utiliza la imagen para enmascarar las acciones que representa. Cuestiona lo que él denomina “la ideología de lo visible”, que enfrenta la preponderancia de lo visible frente al sonido. El sonido queda relegado y se mantiene como un acompañamiento o como un efecto de redundancia, y afirma que la banda sonora es “ventrílocua, dado que, moviendo su muñeco (la imagen) al tiempo con las palabras que habla secretamente, crea la ilusión de que dichas palabras son producidas por el muñeco/imagen, cuando de hecho el muñeco/imagen está creado con el fin de ocultar el origen del sonido” (1980: 67).

La llamada redundancia tiene su germen en el uso de la banda sonora en la narrativa clásica, aseverando que, “entre los sonidos, el lenguaje reina claramente” (op. cit. 68) y este hecho corresponde a una serie de preceptos.

Asevera que la importancia con la que se dota a la palabra se debe al alto estatus concedido al lenguaje en la narrativa clásica, y que el énfasis en el diálogo corresponde a la importancia de este en las construcciones narrativas. Señala que en la narrativa clásica la regla consistía en que, aun habiendo muchas excepciones, cuando una persona hablaba, era ella o él el objetivo de la cámara. Del mismo modo que “En el mundo de la política, el derecho a la libertad de expresión da un cierto poder político; en el mundo de la narrativa, el derecho al discurso transmite invariablemente poder a la narración, y por convención lleva consigo un derecho secundario, el derecho de aparecer en la imagen” (op. cit. 67-68).

El hecho de que veamos de manera persistente las palabras dichas en las bocas de quienes las pronuncian implica un determinado efecto: “la boca transfiere el origen de las palabras percibidas por el espectador de la pista de sonido y el altavoz a un personaje dentro de la diégesis. O dicho de otro modo, apuntando la cámara al hablante se disfraza la fuente de las palabras, desmontando el trabajo de producción y de la tecnología” (op. cit. 69). Es el altavoz que, con certeza, expresa las palabras. La ideología de la sincronización implica que las palabras escuchadas en boca son las de los personajes, y no las de su fuente, que son los altavoces. Lo que a su vez entraña “desplazar nuestra atención de la tecnología, y el estatus tecnológico del cine, y el hecho escandaloso de que el cine sonoro comienza con la palabra –el guionista– y no con la pura imagen” (*ibidem*). Por ende, indica Altman, cuando se dice que el sonido es redundante, que ancla la imagen, implica entender que la función del sonido es la de “persuadir al espectador de que la imagen existe, independientemente de la tecnología, lo cual lo señalaría como ficción” (op. cit. 69-70).

La separación desde la que ha sido entendida la pista de sonido y la pista de la imagen apunta a que tiene su origen en la identificación que se realiza con el humano y en su capacidad de escucha y visión para crear una brecha. Es un hecho que, al conjugarse simultáneamente las palabras y los labios, lo que se produce es que el sonido que escuchamos en cine permite “constituir su propia unidad identificando las dos bandas del aparato cinematográfico con dos reconocidos aspectos de la identidad humana” (op. cit. 71). Esto se ve reforzado, diría Altman, por el hecho de que la cámara está al servicio de dicha ideología al visibilizar de manera persistente, o casi, allí donde cree que tiene lugar la fuente de sonido (que, en la mayoría de las veces, es el personaje).

¿Cómo se percibe el mundo auditivo?, se pregunta Christian Metz. Esta interrogación planteada por Metz parte de la premisa de que lo sónico o acústico se percibe como inconveniente para ser entendido como objeto auditivo en sí. Metz parte de la premisa de que el proceso de percepción de sonido está tejido, de modo inseparable, con el nombre que corresponde a la fuente de sonido y, por tanto, con la lengua y el sistema lingüístico. Afirma que en nuestro sistema de identificación en el plano simbólico del lenguaje, en nuestra experiencia, entendemos las cualidades visuales y táctiles como portadoras de superioridad, de sujeto, frente al sonido o al olor, que ocuparán un orden inferior, desde el que aportan meramente atributos, predicado. Este enfoque tiene que ver “con la estructura sujeto-predicado particularmente frecuente en las lenguas Indo-Europeas” (1980:27-28).

Metz afirma que los significados acústicos se corresponden con los significados lingüísticos, estableciendo así correspondencia última con el objeto, “El lenguaje como un metacódigo de sonidos donde la identificación más completa es obviamente lo que al mismo tiempo señala el sonido y su origen. (...). Es curioso notar que es el indicador auditivo que más fácilmente puede ser suprimido con la menor pérdida de reconocimiento” (op. cit. 26). Muestra cómo el sonido, lo sónico, lo auditivo, mantiene una condición

marginal; se entiende el fenómeno sonoro como una característica, como algo que provee de precisiones complementarias y que tiene un carácter adjetival. Apunta que “gran cantidad de sonidos reconocibles, relegados al rango de características, todavía corresponden a los nombres [correspondencia a la fuente de sonido, el objeto]” (op. cit. 27), aunque dicho rasgo auditivo participa de un modo más débil que el de aquellos sonidos donde sí hay reconocimiento claro del objeto.

El problema se da cuando se quiere nombrar el concepto del objeto auditivo por sí mismo. Es entonces cuando “es necesario agregar al objeto mundo el epíteto de auditivo. Mientras que no se necesita ninguna precisión para el objeto visual” (*ibidem*). El sonido es entendido como una característica del objeto, pero, en sí, el sonido, su acústica, no es suficiente para evocar el objeto o nombrarlo, “Consideramos evidente que una bandera es un objeto (sin ningún adjetivo necesario), pero dudamos sobre un clamor; es un infra-objeto, un objeto que solo es auditivo” (*ibidem*). Metz plantea que hay una confusión entre lo auditivo y la imagen visual de su fuente, dado que se da primacía al objeto visual que emite el sonido porque es entendido el sonido como un atributo, y no como un objeto. De ahí que los sonidos se clasifiquen, en su gran mayoría, según los objetos que los transmiten, y no por sus características, con la necesidad de añadirle a la palabra, al objeto, su fuente.

Ahora bien, Altman señala que con el uso del sonido fuera de la imagen, de la diégesis, o con el uso incorpóreo de una voz es como debemos atender a otro orden de cosas. Indica que el sonido es más libre que la imagen, puesto que, mientras que la vista no es capaz de ver detrás de las esquinas, el sonido sí puede escucharse tras ellas. Esta capacidad del sonido, tal libertad, permite que sea invisible (frente a la imagen, que es visible), y le confiere un poder capaz de producir tensión hasta unirse con la vista, ver aquello que produce el sonido. La visión de una imagen no implica la pregunta “¿qué sonido hizo esa imagen?: mientras que un sonido parece preguntar, a menos que previamente haya sido categorizado y localizado: ¿de dónde proviene ese

sonido? Es decir: ¿cuál es la fuente de ese sonido?” (1980:74). Es entonces cuando el sonido tiene una cualidad enigmática “que confiere en la imagen la cualidad de una respuesta” (*ibidem*).

El sonido proviene ciertamente de los altavoces, y es el diseño que se ha construido con una banda de sonido lo que proporciona un discurso sofisticado que la historia rescatará cuando se le adjudique a un personaje en la diégesis. Ello hará que los espectadores, aun buscando de dónde proviene lo que oyen y no ven, acepten el juego cinematográfico que devolverá sus pesquisas a la diégesis hasta encontrar allí la fuente. Así pues, el sonido deja de ser un mero acompañante o adjunto, y “Lejos de ser un acompañamiento redundantemente servil a Su Majestad la Imagen, el sonido ahora parece ser mucho más inteligente de lo que parecía en un principio, ya que ahora es evidente que el sonido utiliza lo visible para promover su propia causa” (op. cit. 75-76).

En relación a la representación que el cine hace tanto de las palabras dichas por personajes en pantalla como de las voces oíbles sin los personajes visibles, Mary Ann Doane especifica que es el cuerpo el que se convierte en el punto nodal.

De ahí que en el cine se reconstruya el cuerpo con “la tecnología y las prácticas del cine, y este sea un cuerpo fantasmático, que ofrece un soporte, así como un punto de identificación para el tema abordado por la película” (1980:33-34). Plantea cómo el cuerpo fantasmático, con atributos de unidad y de presencia en sí mismo, actúa como eje para determinadas prácticas cinematográficas y sustenta relaciones entre la voz y la imagen.

La denominación de *off* provoca la inmediata subordinación del sonido respecto a la imagen, cuando es casi impensable que el sonido no modifique la imagen, dado que “el sonido nunca está ausente, el silencio es al menos el tono de la habitación” (op. cit. 39). La voz en *off* es un sonido que está al servicio de la construcción del espacio del filme, “y solo indirectamente al servicio de la imagen” (op. cit. 40).

En relación a los sonidos de ruidos, Metz asevera que el sonido nunca se encuentra en *off*, o es audible o no lo es: el sonido está tanto en pantalla como enfrente, detrás o alrededor. Es lo visual lo que sí puede definirse como en *off*, aun pudiendo reconstruirse su visibilidad desde lo que sí tiene lugar en pantalla. De hecho, la denominación de voz en *off* es aquella que pertenece a un personaje que no aparece visualmente en la pantalla. Por tanto, podría afirmarse que el personaje está en *off*, no su voz.

La distinción de *off* en el sonido es debida a que “el lenguaje utilizado por técnicos y estudiosos, sin darse cuenta, conceptualizan el sonido de una manera, que tiene sentido solo en imágenes. Nos dicen que estamos hablando del sonido, pero estamos pensando realmente en la imagen visual, en la fuente del sonido” (Metz, 1980:29). Esto es debido a que el anclaje del sonido en el espacio es vago e impreciso. El problema surge de la idea de que el sonido es visto como atributo, como adjetivo, como característica, y no como un objeto, y esto lleva a abandonar las propias características en favor del objeto visual que emite el sonido.

La cuestión no es reconocer la autonomía de lo sensorial, sino intentar pensar en la heterogeneidad del cine, y es el espacio lo que une el sonido y la imagen. De ahí que Doane proponga la existencia de tres espacios en la situación cinematográfica. El primero de ellos es el que denomina espacio de la diégesis. Este no posee límites mensurable, y es un espacio virtual construido por la película que se dispone con características audibles y visibles. El segundo es el espacio visible de la pantalla como receptora de la imagen; es un espacio mensurable y contiene los significados visibles del filme. Señala que la pantalla no es audible en sí, a pesar de que el altavoz, como sostiene Altman, cree la ilusión de que así es. El tercer espacio es el espacio acústico del teatro o auditorio. Es un espacio visible, pero el filme no puede activarlo. En este espacio, a pesar de que los altavoces se encuentran detrás de la pantalla y el sonido emana de un punto centrado, el sonido no se enmarca del

mismo modo que la imagen en pantalla. Lo que hará, o logrará provocar, es envolver al espectador.

Los tres espacios se relacionarán entre sí de manera constante, y lo que les une es el hecho de la película y el de encontrarse en el mismo espacio físico, el de la sala de proyección (un meta-espacio).

5. El sonido: un asunto palpitante

Es gracias a este trayecto como se depondrá la jerarquización establecida entre imagen y sonido, y el sonido formará parte íntegra de algunos estudios teóricos en el ámbito cinematográfico. Se determina con mayor precisión la relación consustancial entre imagen y sonido. Analistas como Elisabeth Weiss, John Belton, David Bordwell, Kristin Thompson, Jeff Smith, Kaja Silverman, Timothy Day, Daniel Percheron, Jean Châteauevert, Alain Boillat, Claudia Gorbman, Caryl Flinn y Teresa Fraile trabajan dando cuerpo teórico al sonido (ya sea sobre la música, la palabra o los ruidos).

Siendo la voz uno de los componentes del sonido y germen de las primeras discrepancias del maridaje de la imagen y el sonido en cine, Michel Chion (investigador cuyos intereses se han centrado fundamentalmente en el sonido en cine) publica en 1982 su libro *La voix au cinema*. Influenciado por las investigadoras Mary Ann Doane y Kaja Silverman -que han puesto en relieve cómo la voz en *off* (entendida como voz con poder), que en su gran mayoría es siempre masculina dada la ideología patriarcal en la que estamos subsumidos- o Serge Daney –que plantea una revisión de la terminología para referirse a las voces-, Chion analiza la voz incorpórea y toma el término acusmático para describir dos trayectos del sonido en cine.

Chion utiliza este término de Pierre Schaeffer. Reconociendo que son múltiples los sonidos que no poseen fuentes visibles (radio, teléfono, CD...) en nuestro entorno, repleto de medios audiovisuales, el compositor francés

Pierre Schaeffer describió este hecho escuchable y no visible como sonido acusmático. El término fue utilizado por Jerónimo Peignot para definir el objeto sonoro de Schaeffer, y este lo teoriza en su libro *Tratado de los objetos musicales*. Chion incorpora el término acusmático, con el que describe dos recorridos posibles del sonido en cine: uno es el trayecto acusmático, y, por tanto, una escucha acusmática no visualizada en pantalla; y el otro corresponde al trayecto visualizado, que Chion denominará escucha visualizada.

Su atención en relación a la localización de la escucha y la modificación que ella provoca en la imagen, y viceversa, le lleva a describir el punto de escucha y la importancia de este en relación a la interpretación que proporciona. También acuñará el término acusmasear para un cierto tipo de voz en el cine. Con él describirá una voz no visualizada en pantalla (aunque podrá desacusmatizarse en algún momento), cuya situación espacial se encuentra fuera de campo, con poderes como la omnipotencia y la omnisciencia.

En sus trabajos subraya la especificidad del sonido en relación al conjunto película. Chion denomina *audiovisión* (término que creó en 1990 y nombre que da título a una de sus obras más relevantes) a la experiencia perceptiva del cine y la televisión donde la imagen es el enfoque consciente del espectador, y afirma, además, que el sonido proporciona efectos y sensaciones que dota de valor añadido a la imagen. La imagen se ve enriquecida por el sonido “hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo ‘natural’ de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen” (1993:16).

Chion, aun señalando la dificultad de crear un vocabulario específico para el sonido en cine, utiliza una serie de términos para referirse a él. Destaca, además de los ya mencionados, “el tricírculo”. Con él designa la situación del sonido en relación a la imagen, y lo representa en un círculo que simboliza las tres zonas –fuera de campo, *off* e *in*–, donde no solo establece la importancia

de las tres, sino también la permeabilidad entre ellas, lo que a su vez provoca que los sonidos puedan transcurrir de una zona a otra. Siendo el sonido un permanente en la imagen el silencio tiene lugar con el sonido y “nunca es un vacío neutro; es el negativo de un sonido que se ha oído antes o que se imagina; es el producto de un contraste” (op.cit. 60). Otro modo de expresar el silencio, además de a través del contraste es mediante ruidos leves y/o lejanos cuya situación espacial puede ser tanto fuera de campo, como *in* o *off*.

La tripartición que se ha establecido en relación a los sonidos (palabra, ruido y música) reside en la forma en que son escuchados. Distingue Chion tres tipos de escucha: la causal, la semántica y la reducida. Es en la manera como son escuchados y en los tipos de fuentes de los que provienen donde encontramos diferencias.

6. El presente del cine

Hoy, la creación y la recepción cinematográfica procuran nuevas formas donde la imagen visible y el sonido audible dan lugar a nuevos modos de reflexionar sobre ello.

Las nuevas tecnologías repercuten en la estética, en el estilo, en la narrativa, en la producción, en la distribución, en la recepción, etcétera. En definitiva, hablamos de nuevas formas de creación y de recepción cinematográfica. Formas que proveen de renovadas maneras de construir lo cinematográfico y que se concretan en un modo de recepción modificado.

De tal forma que las innovaciones tecnológicas, tanto en el ámbito de la imagen como en el del sonido, han propiciado un nuevo régimen de lo visible y de lo audible, y también un espectador capaz de activar capacidades y visibilidades ante múltiples soportes que muestran imágenes en movimiento y que hoy implican un nuevo orden de cosas.

Laurent Jullier destaca que gran parte de las películas producidas hoy mediante los medios digitales ofrecen lo que denomina “filmes-concierto”, es decir, una nueva relación entre la banda sonora y la experiencia del espectador. Por su parte, Frank Biocca describe cómo, en el cine, el espectador se encuentra dentro de la imagen y no delante de ella. Pensemos en las imágenes inmersivas donde la estrategia y dramaturgia del sonido adquiere nuevos perfiles.

Podemos afirmar que “(...) la cultura visual es lo que hace posible una sociedad de personas con ojos” (Mitchell en Dikovitkaya, 2005:245), y hoy la tecnología no solo proporciona ojos galopantes sino oídos sagacísimos. Por añadidura, los sistemas de difusión de las películas y el consumo del cine crean un hiperconsumidor “(...) que busca películas de sensacionalismo creciente, una estética *high-tech*, imágenes impactantes y sensoriales que desfilan a gran velocidad” (Lipovetsky y Serroy, 2009: 54).

“Pensar en cine hoy es, de manera creciente, concebir un mundo social que se ha vuelto al mismo tiempo apantallado e hiperespectacular” (op. cit. 28). Estos autores plantean tres conceptos: la imagen-exceso, la imagen-multiplejidad y la imagen-distancia. Entienden que las características que se dan en el cine ahora tienen correspondencia con nuestro momento histórico. Hablan de imagen-multiplejidad, atendiendo a que se da una pujanza de lo visual junto a una simplicidad de lo que se cuenta, pero sin olvidar la imagen-exceso, lo que da como resultado el hipercine, la multiplejidad.

Ahora hay una convergencia de los contenidos mediáticos porque en la actualidad se proporciona un flujo a través de múltiples plataformas, y ello depende de la participación activa de los consumidores. Henry Jenkins explicita la convergencia entre el cine y otros canales mediáticos, por ejemplo, a través de la película *Matrix* (1999, la primera de la saga). Esta historia, que se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, es una historia transmediática. Cada nuevo texto introduce los contenidos de manera distinta y específica. La película, la televisión, el cómic y los videojuegos son los

lugares escogidos, y con ello se crea una narración de tales dimensiones que no puede confinarse a un único medio, “Asistimos a la emergencia de nuevas estructuras narrativas, que crean complejidad ampliando el espectro de posibilidades narrativas, en lugar de seguir una sola senda con un principio, un medio y un final” (2008: 124).

Afirma Josep M. Català que la imagen actual, activada esencialmente por la digitalización, es “una imagen fluida, compleja e imaginaria”. Las formas visuales anteriores no se pierden, sino que se acumulan, pero “Las líneas de demarcación que había mantenido a cada medio separado del resto y, por lo tanto, patrocinaban un tipo de representación visual diverso e impermeable, se han roto (...). La propia tecnología patrocina esta disolución de las fronteras mediáticas y tiende establecer canales de comunicación cada vez más fluidos” (2013:104). Este hecho es el que permite reflexionar sobre las formas de visibilizar cine. Hoy podríamos hablar de una mezcla, una mixtura, consecuencia no solo de los múltiples aparatos tecnológicos a través de los cuales podemos ver un filme, sino de que al unísono se practica el ver una película a través del iPad, comentarla vía *online* a través del teléfono móvil y ver otra película por televisión. Se licuan espacios de visión, se disuelven interrelacionándose. De este modo, como afirma Català, se proponen nuevas maneras de relación entre lo visual, lo mental y el cuerpo.

Lo específico y particular del sonido-silencio construido en los campos imaginarios que se edifican en las imágenes cinematográficas es que habitan en una permanente representación en movimiento. Los pliegues en los que actualmente estamos inmersos entrañan hacer propuestas sobre el sonido-silencio desde campos imaginarios renovados donde la disolución de fronteras tradicionales es, sin duda, el bastión en el que comenzar a idear pensamiento.

Bibliografía

ALTMAN, Rick. 1980. Moving lips: cinema as ventriloquism. *Yale French Studies*, vol. 60, pp. 67-79.

–(1992) (ed.) *Sound theory, sound practice*. New York : Routledge.

–(1996) The silence of the silents. En: *The Musical Quarterly*, vol. 80, no. 4, pp. 648-718.

BALÁZS, Béla (1972) *Theory of the film: character and growth of a new art*. Arno Press. New York : s.n.

– (1978) *El Film :evolución y esencia de un arte nuevo*. Barcelona: Gustavo Gili.

BAZIN, André (2012) *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.

CATALÀ DOMÈNECH, Josep M. (2013) A grandes rasgos... En: *Puntos de encuentro en la iconosfera:interacciones en el audiovisual*. Barcelona : Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, pp 95-113.

CHION, M. (1993) *La Audiovisión :introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.

–(2004) *La Voz en el cine*. Madrid: Cátedra.

DIKOVITSKAYA, Margarita (2006) *Visual culture : the study of the visual after the cultural turn*. Cambridge (Mass.) [etc.] : MIT Press.

DOANE, Mary Ann (1980) The voice in the cinema: the articulation of body and space. *Yale French Studies*, vol. 60, pp. 33-50.

EISENSTEIN, Serguei (2002) *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp.

JENKINS, Henry (2008) *Convergence culture :la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

LIPOVETSKY, Gilles y SERROY, Jean (2009) *La pantalla global :cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.

METZ, Christian (1980) Aural objects. *Yale French Studies*, vol. 60, pp. 24-32.