



ISSN: 2007-3860  
PP. 50-65

**Árbol (2015)**  
Árbol, pernos y cable acerado - 4 x 4.30 mts



La proyección de una película determina dos grandes focos de atención: por un lado lo *proyectado*, formas visuales y sonoras que delinean los límites de una narración; por otro lado, la *construcción* que hace el espectador a partir de dicha proyección. Se puede designar la primera como el *producto audiovisual*, que indica el conjunto de los elementos físicos y narrativos que componen el aspecto material del film. El segundo es el *objeto audiovisual*, que designa al conjunto de los elementos mentales, afectivos y culturales, resultado de la percepción mediada por la interpretación del producto audiovisual.

A partir de esta diferencia, se puede decir que un grupo de espectadores asiste a la misma proyección, el producto audiovisual; pero, dado que no todos responderán de la misma forma, no todos aprehenderán de igual manera las imágenes y los sonidos, no todos verán la misma película, sino que construirán su propio objeto audiovisual. Una declaración como “vamos a ver una película”

podría servir de modelo alrededor de la que se mueven sus variaciones, “qué fuiste a ver”, “hace mucho que no vemos una película”, “no sé cuál ir a ver”. Estas frases del lenguaje cotidiano son una forma de expresar lo que el investigador Rick Altman llama la *falacia ontológica*, que identifica la creencia de que el cine sólo es visual y que el sonido es una idea accesoria (Biancorosso, 2009, p. 264).

Un error que induce a considerar que las películas *además* tienen sonido y por eso sólo se ven, porque lo sonoro no es un aspecto relevante, se ve algo que tiene sonido agregado. Si bien es un hecho incuestionable que es posible seguir un alto porcentaje de muchas películas sin escuchar, al mismo tiempo esto cambia el objeto de la percepción. Esto es equivalente a ver un cuadro sólo de lado, o con muy poca luz, o a través de un filtro, o grabado en video. Así, las películas no tienen sonido, son imagen/sonido, hecho que influye tanto en la producción como en la recepción y razón por la que es imprescindible abordar el sonido en cualquier análisis cinematográfico. La bibliografía sobre la especificidad sonora

del film y sobre el cine como evento audiovisual tuvo una aparición tardía —y aun es escasa respecto de otros aspectos cinematográficos—.

Pasaron casi cincuenta años de cine sonoro para que comenzaran a aparecer texto completos que estudiaran el sonido cinematográfico en forma clara, sistemática y profunda, por ejemplo, *Film Sound* (E. Weis y J. Belton, 1985), *Unheard melodies* (Gorbman, 1987), *Audio Design* (Zaza, 1991) y *La Audiovisión* (Chion, 1993), los cuatro publicados durante la misma década. De los libros publicados posteriormente, se destaca *Sound Design* (Sonnenschein, 2002).

En el presente, casi treinta años después de aquellos primeros estudios y a pesar de la atención que se le dedica desde entonces, la diferencia con los estudios dedicados a la imagen todavía es considerable; y la bibliografía relevante sobre el sonido cinematográfico casi no ha aumentado, con la excepción de los estudios sobre la música del film.

Frente a los miles de libros e investigaciones que se ocupan sobre todos y cada uno de los aspectos de la imagen, de su producción y desde hace unos años de la recepción, una búsqueda actual, tanto en las grandes librerías (Amazon, Barnes and Noble, Abebooks, Alibris) como en

*Hay tres libros que tratan el tema específico del sonido en las películas de terror, Music in horror film (Lerner, 2009), Terror tracks (Hayward, 2009) y Sounds to die for.*



las páginas especializadas (filmsound.org, designingsound.org), sólo arrojan unos cuantos libros sobre diseño de sonido, tan pocos que sería posible leer toda la bibliografía existente. Lo mismo pasa con las investigaciones, según puede verificarse, por ejemplo, revisando bases de datos como Proquest. En español la bibliografía es todavía más reducida, entre la que se destacan *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual* (Rodríguez, 1998), y el primer libro mexicano sobre el tema, *Pensar el sonido* (Larson, 2010).

En el caso particular del sonido en las películas de terror, si bien la mayoría de los libros que estudian el género hacen referencia al sonido, no dedican capítulos completos a su análisis, sino sólo apartados o comentarios aislados a lo largo del texto. A la fecha, hay tres libros que tratan el tema específico del sonido en las películas de terror, *Music in horror film* (Lerner, 2009), *Terror tracks* (Hayward, 2009) y *Sounds to die for*; sin embargo, los dos primeros están dedicados principalmente a la música del film, el primero en su totalidad; y el segundo en sus tres cuartas partes, emulando

una la proporción bibliográfica mencionada arriba. Esta situación se revela contradictoria, puesto que para muchos historiadores el cine siempre fue sonoro, ya que desde sus comienzos fue un evento musical; de modo que para el espectador cinematográfico las películas nunca fueron mudas.

Sin embargo, considerar la primera etapa de la cinematografía como de un cine mudo, permite apreciar algunas cualidades del pensamiento sobre lo que es el análisis y la vivencia cinematográfica. *Mudo* es un calificativo muy específico, pues una película muda, no sin sonido, no silente, no insonora, es una película que no habla, que no proyecta palabras. En inglés es más claro el concepto de la película sonora, llamadas *talkin picture*, lo que resulta paradójico puesto que estas películas eran musicales y la mayoría de los diálogos aparecían en carteles, como durante la etapa previa.

De estos hechos se puede entender, en primer lugar, que lo propio del sonido cinematográfico es la voz y ésta como portadora de palabras. En segundo lugar, se confunde el medio con la situación

de proyección. Si bien el material filmico es un material inerte sonoramente, ya sea por no incorporar sonido, ya sea porque no es posible escucharlo en ese estado inactivo —a diferencia de los fotogramas que sí pueden ser vistos sobre el celuloide—, la proyección sí tiene sonido. Una consideración similar en la pintura equivale a no considerar las circunstancias ambientales de exhibición de un cuadro. Así, el análisis del cine se ha centrado en el film como producto, prestando poca atención al espectador y al sonido. En particular, se ha ocupado de las imágenes de ese producto, dejando de lado el sonido y su relación con dichas imágenes.

El producto audiovisual, la unidad proyectada, también es asimilado en forma global, como objeto audiovisual, de ahí que lo que el espectador dice ver, es el resultado de una relación gestáltica entre la imagen y el sonido. Esto es lo que explica Michel Chion (1993) con el análisis de las *relaciones audiovisuales* que ocurren en la interacción entre la imagen y el sonido de un film, el contrato audiovisual, como lo denomina. En este contrato “estas percepciones se influyen

mutuamente, y se prestan la una a la otra, por contaminación y proyección, sus propiedades respectivas” (Chion, p. 20).

Por otra parte, esta influencia no deriva en una fusión total de los elementos, pues al mismo tiempo que los elementos se combinan, también están yuxtapuestos y diferenciados (Chion, p. 175). El concepto de *contrato audiovisual* señala que entre imagen y sonido existe una relación de interacción en la que cada componente influye en el otro y provoca una interpretación del conjunto que no se podría inferir de la sola observación de la imagen o la audición del sonido por separado.

Para estudiar estas relaciones, Chion propone algunos conceptos y términos como *audiovisión*, *valor añadido* y *síncresis*; y propone que el cine no se ve, sino que se *audiove*, pues considera que la relación entre imagen y sonido no corresponde a la suma de dos elementos distintos, dirigidos a sentidos diferentes e interpretados de manera independiente.

Para Chion, el espectador es un audio-espectador que experimenta una actitud perceptiva específica que propone llamar *audiovisión* (Chion, 1993, p. 11); y define el valor añadido, el aporte re-

cíproco de cada componente al otro, como el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo “natural” de lo que se ve y está ya contenida en la sola imagen. En todo este proceso se tiene la impresión, eminentemente injusta, de que el sonido es inútil y que reduplica la función de un sentido que en realidad aporta y crea, sea íntegramente, sea por su diferencia misma con respecto a lo que se ve (p. 16).

Así, el sonido cambia la forma en la que se ve la imagen, de la misma manera que la imagen cambia la interpretación del sonido escuchado. Este efecto perceptivo funciona a partir del sincronismo entre imagen y sonido y los rasgos de verosimilitud del sonido respecto de la realidad representada. Chion explica que el sincronismo da lugar al fenómeno de *síncresis*:

(palabra que forjamos combinando “sincronismo” y “síntesis”) es la

soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional (p. 65).

El autor aclara que la experiencia no es automática, porque no sólo depende de aspectos momentáneos de la relación entre imagen y sonido, sino también del sentido y el contexto de film. Igual que el valor añadido, la *síncresis* también depende de aspectos culturales (pp. 30, 65-66).

La *síncresis* contribuye, en el ámbito de la percepción audiovisual, a la sensación de verosimilitud, entendiendo este concepto literario como lo comenta H. Beristáin, citando a Greimas:

El efecto del sentido no es la verdad sino un hacer-parecer verdadero pues se construye un discurso cuya “función no es decir la verdad sino lo que parece verdad” porque no se persigue “la adecuación con el referente sino la adhesión del destina-

---

*El concepto de contrato audiovisual señala que entre imagen y sonido existe una relación de interacción en la que cada componente influye en el otro.*

---

---

*Liberado el sonido de esta exigencia material, no es necesario que las causas deban de ser físicas, en cambio, también pueden ser emocionales o alegóricas.*

rio” para que lo “lea como verdadero”. Para que ello ocurra, el discurso debe corresponder a su expectativa (2008, p. 29).

Esta independencia de la lógica que describe Chion, permite asociar imágenes a sonidos que no se corresponden de manera estricta con lo que se ve, sino con lo que se busca expresar con dicha imagen o secuencia de imágenes. En términos del autor, esto opone los conceptos de expresión y reproducción, pues “el sonido tiene aquí que narrar una afluencia de sensaciones compuestas, y no solamente la realidad sonora propiamente dicha del suceso” (Chion, p. 110). Así, el sonido cinematográfico será reconocido por el espectador como verdadero, eficaz y conveniente, no si reproduce el sonido que emite en la realidad el mismo tipo de situación o de causa, sino si vierte —es decir, traduce, expresa— las sensaciones asociadas a esa causa (Chion, p. 107).

Si bien la explicación fundamenta el valor expresivo de los sonidos, también es importante leerla de modo negativo y

general. La definición sugiere que para que el sonido sea verosímil no necesita reproducir la realidad. Esto es, que el sonido del film, en su conjunto, no requiere de sonidos particulares que, por convención, representen el comportamiento sonoro de los objetos que componen la imagen, como si se presenciara el desarrollo de las acciones en la vida cotidiana. Liberado el sonido de esta exigencia material, no es necesario que las causas deban de ser físicas, en cambio, también pueden ser emocionales o alegóricas; y las sensaciones asociadas no son sólo las que permitan evocar la velocidad, la violencia o la textura de un material, sino también el conflicto, la diferencia cultural, el erotismo, el peligro, la soledad, la alegría, etcétera.

Todos estos aspectos dramáticos no se encontrarán en la imagen, menos en el sonido; pero sí en la interacción de ambos. Como sintetiza el mismo Chion, “la combinación contrastada ... tiene un poder evocador y expresivo más fuerte” (p. 178). El término común para estos sonidos que no pertenecen al espacio de la historia es *no diegéticos*, para dife-

renciarlos de los que sí tienen su fuente natural en el espacio de la diégesis. Sin embargo, otros autores como Herbert Zettl y David Sonnenschein los llaman *no literales* para contraponerlos a los literales, que indican las causas físicas diegéticas de la ocurrencia del sonido. Para el primero, los sonidos no literales pueden ser más correctos para expresar al personaje que el sonido literal, en principio, correctos por corresponder directo al objeto que la imagen representa (Sonnenschein, 2002, p. 179).

Como explica Zettl, los sonidos no literales sí pertenecen al espacio de la historia, por eso no es tan importante localizar la fuente que los produce, sino la función que cumplen para aclarar, intensificar o ayudar a interpretar la historia (2008, p. 337). Zettl diferencia así el espacio físico, la escenografía, la utilidad, la acústica de las voces, del espacio narrativo, del texto filmico.

Por último, hay que diferenciar entre sonidos expresivos, en términos de Chion, y sonidos no literales. Un sonido expresivo no se interpretará o percibirá como no literal, pues incluso cuando ese sea su origen, el proceso de producción lo integra a la imagen mostrándolo como el sonido natural que representa. Ese es el caso del rugido de un animal feroz y de los disparos, que, en general, son soni-

dos compuestos para lograr comunicar sensaciones de urgencia, miedo, peligro y poder. A pesar de la composición, por compleja que sea, se muestra y se percibe un rugido y un disparo, para estos ejemplos.

En cambio, la función de un sonido no literal tiende a ser esencialmente expresiva, por ejemplo, la música, o en una pelea los efectos de movimiento de aire, *whooshes*, que acompañan a las acciones para mostrarlas más rápidas y precisas, o también los efectos de movimientos de los personajes de animación. Es preciso recordar que el efecto de síncreis enlaza imágenes y sonidos concomitantes, sincrónicos, tanto en una secuencia causal física —más cercana a una reproducción o a un sonido expresivo literal— como en una relación dramática —de expresión, no literal—.

En correspondencia con Zettl, que considera que los sonidos no literales sí forman parte de la historia, la diferencia entre reproducción y expresión se puede describir también como realismo físico y

realismo emocional (Dancyger, 2007, p. 393). El primero hace referencia a una selección y mezcla sonora que pretende mostrar una realidad cotidiana, colaborando con la producción de una sensación de realismo, como si los sonidos fueran producidos por los objetos que se ven en la imagen, el movimiento de una silla o el sonido del tráfico. El segundo tiende a alterar el significado denotativo de la imagen y con esto la sensación de realismo del film (Dancyger, pp. 393,396). Para este autor, el sonido comunica ideas en la misma forma que lo hace el montaje, por yuxtaposición, combinación o por el equivalente sonoro de un *cutaway* (Dancyger, p. 349), un sonido que no corresponde a la escena que se ve en ese momento.

#### CLASES DE SONIDOS Y CÓDIGOS SONOROS

Los libros de análisis cinematográfico suelen diferenciar los sonidos en tres categorías: voces, música y ruidos (Casetti Francesco y DiChio Federico, 1998, p. 99), (S. Stam; R. Burgoyne; S. Flitterman-Lewis, 1999, p. 80). Si bien este tipo de clasificación tiene en prin-

cipio la ventaja de su naturalidad y su relación con algunos aspectos técnicos de la última etapa de producción del sonido de una película, también resulta demasiado simple y encuentra rápidos límites para diferenciar sonidos o clases de sonidos dentro de la amplia categoría de ruidos o, con una denominación más apropiada, efectos de sonido. Desde el punto de vista del análisis, es conveniente diferenciar clases de sonido dentro del grupo de efectos, pues no todos tienen la misma función ni están tratados de la misma manera ni estética ni narrativamente.

Por esta razón, en este trabajo se adoptará una clasificación de los objetos sonoros relacionada con el proceso de producción, la que si bien también presenta sus límites, no propone una categorización exhaustiva de los efectos, sino que es más clara y eficiente que la simple división tripartita. Esta clasificación consta de cinco categorías: diálogos, incidentales, ambientes, efectos de sonido y música. Los diálogos son el conjunto de todas las voces humanas. Esta área abarca los



diálogos propiamente dichos, los grabados durante la producción —el sonido directo—, los que resultan del doblaje, las voces interiores, de narradores y de multitudes. Los sonidos incidentales son los que hacen las personas o los objetos al moverse o desplazarse. Ejemplos de estos casos son los sonidos de la armadura de un caballero medieval, los pasos de un personaje y los suaves golpes y roces producidos por la tela de la ropa.

A diferencia de los incidentales, el sonido ambiente no es un sonido puntual, relacionado con elementos específicos de la imagen. El sonido ambiente es lo que se puede escuchar cuando no hay diálogos, música ni actividad, por ejemplo, el viento o el tráfico. Hay que diferenciar este tipo de sonido de uno equivalente, es decir, cuando no hay voces ni actividad grabado en producción. Este sonido forma parte de los diálogos y es parte del sonido directo, en general, no es el sonido ambiente principal y está grabado monofónicamente, a diferencia del llamado sonido ambiente, que es estereo, justo para dar una sensación más realista y que es agregado en el proceso de posproducción.

Los efectos de sonido incluyen dos grupos: *hard effects* y *sound design effects*, según la terminología anglosajona. Los primeros indican, por ejemplo, los soni-

---

*La música incluye la música compuesta para la película (score), que se sitúa en el espacio extra diegético; y la música diegética o incidental, la que se escucha por los personajes en una escena.*

dos de explosiones, motores y truenos. Como características de producción, muchos de estos sonidos no se graban en un estudio y, luego de ser grabados, si bien requieren edición y pueden ser combinados con otros, el sonido se reconoce que pasó por un proceso de grabación, pues si se coloca en relación con la imagen, es verosímil y se presenta como un sonido que corresponde con la realidad, aunque sea en forma convencional.

En el caso de los efectos de diseño, en cambio, la versión final del sonido suele ser muy distinta de la grabación original, que cumple la función de material de trabajo en bruto a partir del que se obtendrá, por medio de distintos procesos analógicos o digitales, el sonido objetivo. En esta clase se encuentran, por ejemplo, las armas y naves de la ciencia ficción o las transformaciones de objetos y criaturas.

La música incluye la música compuesta para la película (*score*), que se sitúa en el espacio extra diegético; y la música diegética o incidental, la que se escucha

por los personajes en una escena, por ejemplo, viniendo de una radio o de músicos en escena.

Esta clasificación no es exhaustiva ni está libre de ambigüedades o límites reconocibles fácilmente. Por ejemplo, el sonido de una multitud en un estadio es un trabajo de diálogos; sin embargo, desde el punto de vista narrativo, funciona como sonido ambiente. Algo similar ocurre con el tráfico que también, al principio, es un trabajo de efectos de sonido pero que funciona como ambiente. No es el objetivo de este trabajo proponer una clasificación. En este punto es conveniente alertar sobre los límites de cualquiera de ellas, que son útiles para lo que fueron creadas.

Es distinto el resultado si el análisis se sitúa en el espectador o en la producción. Por ejemplo, desde el punto de vista de la imagen, cuando el espectador ve un personaje recordando un hecho, sintetiza estos eventos como la escena en la que el personaje recuerda. Sin embargo, desde el punto de vista de la producción,



son dos escenas distintas. Por otra parte, toda clasificación tiene límites incluso para los propósitos que fue creada. Así, frente a una clasificación demasiado difusa, se elige una sustentada en el proceso de producción del film, perspectiva que tiene en general este trabajo.

Desde un punto de vista acústico, en tanto sonido, los distintos elementos sonoros mencionados comparten características acústicas: el tono, el timbre, la sonoridad, y la duración. Pero también, como códigos, tienen propiedades específicas. En el caso de los diálogos, se pueden mencionar, por ejemplo, la dicción, el acento o la velocidad. La música también tiene características propias, como la melodía, el ritmo, la armonía, el género, el carácter y la instrumentación.

El resto de los sonidos, incidentales, ambientes y efectos, se pueden diferenciar por ser convencionales o estereotipados y por su grado de estilización. Descripciones más detalladas en estas áreas pueden hacer uso de las categorías propuestas por Pierre Schaeffer para el análisis de los *objetos sonoros*, basadas

en sus conceptos de *masa*, el rango de frecuencias, *factura*, la forma de producción, y *duración* (Schaeffer, 1996).

Finalmente, hay que mencionar que varias de las características indicadas como *propias*, no son exclusivas de un tipo de código sino que son más usuales en dicho código o es la forma de denominación usual para una cualidad sonora en ese sistema. Por ejemplo, la velocidad es compartida por todos los sonidos, pero en general no se la nombra así al describir la música, sino que se usa el término *tempo* o *ritmo*. En general no se usa el término *melodía* para describir el *acento* de los personajes ni los efectos de sonido, aun cuando sea evidente en los primeros y en los segundos lo puedan presentar usualmente. Este último aspecto en particular no es un aspecto común de análisis, sin embargo, es importante durante la postproducción, cuando un efecto de sonido muy *tonal*, puede interferir con la música.

#### EL DISEÑO DE SONIDO

Si bien no hay una definición general aceptada para el concepto de diseño de

sonido, se le llama por las tareas que requiere. Se le puede definir como el conjunto de todos los aspectos relativos al sonido de un producto audiovisual. En este campo de la producción, el diseño de sonido es el equivalente de la dirección de fotografía, que considera aspectos tanto técnicos como conceptuales.

Desde el punto de vista disciplinar, el diseño de sonido es un proceso proyectual, orientado por diferentes aspectos según el tipo de producto, que pueden ser conceptuales, expresivos o narrativos. El diseño de sonido engloba todos los sonidos, tecnologías y procedimientos usados en todas las fases de un proyecto, desde la concepción, pasando por la planificación, selección, creación y procesamiento de sonido, hasta la mezcla final.

El objetivo es construir un objeto sonoro, entendido como objeto individual o como mezcla de sonidos, que contribuya tanto a las cualidades formales como a la comprensión, el significado simbólico, la experiencia emocional o la utilización del producto del que forma parte. Tanto autores como diseñadores enfatizan que el proceso de diseño debe ser tal que permita una integración orgánica con el resto de las áreas de la producción, lo que exige la colaboración con dichas áreas desde las etapas iniciales del pro-

---

*El diseño de sonido es un proceso proyectual, orientado por diferentes aspectos según el tipo de producto, que pueden ser conceptuales, expresivos o narrativos.*

---



yecto. En este trabajo, los aspectos relevantes del diseño de sonido son los sonidos seleccionados y su mezcla, pues son los que se relacionan de manera directa con la propuesta estética, la narración y con el film como representación. El resto de los aspectos técnicos pasan a un segundo lugar.

#### AUDIOVISIÓN Y SEMIOSIS

En este apartado se explicará, en los términos audiovisuales específicos de Chion y semióticos generales de Peirce, que imagen y sonido producen un signo que se interpreta en el proceso de audiovisión, a partir del que se atribuye una significación a los iconos, índices y símbolos audiovisuales. Esto tiene como objetivo establecer la audiovisión como un proceso de semiosis, que produce o asigna significación al producto audiovisual en el marco del uso del signo como representación.

Se recurre al modelo semiótico de Charles Sanders Peirce porque el modelo audiovisual de Chion es peirciano y comparte aspectos importantes con el modelo psicoanalítico de Lacan, el otro eje conceptual de este trabajo. En la teoría

del signo de Peirce, se define al signo como una relación triádica:

Un signo, o *representamen*, es algo que está por algo para alguien en algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o, tal vez, un signo más desarrollado. Aquel signo que crea lo llamo *interpretante* del primer signo. El signo está por algo: su *objeto*. Está por ese objeto no en todos los aspectos, sino en referencia a una especie de idea, a la que a veces he llamado *fundamento* [*ground*] del representamen (Charles S. Peirce, 1897, p. 1).

Para Peirce, los signos pueden ser iconos, índices y símbolos, según sea su relación con el objeto representado y el tipo de interpretación que promueven. En el caso particular de las imágenes, Lizarazo Arias (2004) explica lo siguiente: “Todas las exploraciones semióticas aceptan que la imagen es *signo icónico* en tanto su formación y percepción implican reglas culturales, no siendo así un fenómeno natural de semejanza simple objeto-imagen e implicando códigos aunque laxos de información, en aque-

llas imágenes que no refieren nada” (p. 59). En el ámbito del cine, el libro *Cinema & Semiotics* (Ehrat, 2005) trata la iconicidad de la representación fílmica, fundamentando los argumentos en las clases de signos de la teoría de Peirce.

Para Ehrat, el cine cumple con el aspecto relacional e iterativo del signo peirciano, e integra sus tres aspectos: la representación, los objetos a los que ésta se refiere y la interpretación que suscita en el receptor. En los términos de este trabajo, el producto audiovisual refiere aspectos del mundo y produce una interpretación. De esta capacidad, el autor concluye que “decir que el film es un signo es lo mismo que decir que es Representación” (Ehrat, p. 138), es un signo incluso antes de que narre. Para este autor la representación fílmica es, en esencia, icónica (Ehrat, pp. 135,137,148).

Para Peter Wollen (2012), el cine contiene los tres modos del signo, aunque los aspectos icónicos e indexales sean en general más poderosos. Sin embargo, a pesar de las diferencias teóricas mencionadas, para los fines de este trabajo, lo importante es la aceptación general del

cine como representación y con esto del cine como signo. A partir de los conceptos básicos señalados, se puede apreciar que la teoría del signo de Peirce tiene diversos puntos en común con la de Lacan. El mismo Lacan menciona a Peirce en sus seminarios, en un caso para insistir sobre la relación ternaria que proponen; en otro como una forma de descripción del discurso analítico; y en otro indicando una equivalencia casi directa, que sólo diferiría en la utilización de nombres distintos para los mismos conceptos (W. Pulice, n.d.).

A modo de breve síntesis, se mencionan a continuación algunas coincidencias destacadas. En primer lugar, ambos conciben la semiósis como un proceso, esta postura no se observa en Saussure. “En la medida en que se trata de un circuito que va de un mecanismo psíquico a un mecanismo fisiológico —del concepto a la imagen acústica—, no hay idea de producción. La instauración del método sincrónico y binario permite observar estados pero no procesos” (M.E. Bitonte, 2004, p. 5).

Esa idea de producción se observa en el aspecto interpretativo del signo, lo que conduce a otra coincidencia, la necesidad de una estructura ternaria del signo. A su vez, ambos consideran el aspecto limitado del lenguaje frente a lo Real (de

Lacan), o la realidad (de Peirce), cuya falta es la que “impulsa el proceso semiótico” (M.E. Bitonte, 2004, p. 5). Este aspecto limitado es lo que hace que el proceso no termine en el trayecto que va del objeto al interpretante, sino que éste impulse a su vez un nuevo proceso (la “semiósis infinita” de Peirce o la “deriva de la cadena significante” de Lacan).

De esta forma, para Peirce un interpretante se convierte en un nuevo signo, de la misma manera que para Lacan un significante remite a otro significante, pues según su conocida definición, “el significante es lo que representa un sujeto para otro significante”. Ambos asignan principal importancia al aspecto simbólico. “Lo que es para Peirce la fase más acabada del proceso semiótico —lo simbólico, es decir la ley— resulta también para Lacan la única mediación posible entre el sujeto y la realidad” (M.E. Bitonte, 2004, p. 9). El otro aspecto compartido es el carácter social del signo. Como explica Bitonte (2004), el carácter arbitrario del signo de Saussure lo hace eminentemente social, sin embargo, debido a “limitaciones ideológicas” del

sistema, dicho aspecto no tuvo desarrollo teórico-metodológico, de modo que el signo sauseriano adquirió un carácter individual.

En cambio, para Peirce “el sujeto es sujeto de la red semiótica: el signo ocupa el lugar del objeto ausente. Así, lo que recupera al sujeto en la semiótica de Peirce es el carácter social —público— de la significación” (p. 8). En términos de los elementos del signo de Peirce, “el interpretante es la instancia de Terceridad que concentra los hábitos interpretativos de una comunidad” (p. 11), lo que coincide con el análisis de Lacan, “lo que distingue el símbolo del signo es la función interhumana del símbolo” (p. 8).

Además de estas características generales entre ambas teorías, algunos autores como, M.E. Bitonte, G. Pulice y L. Santaella (L. Santaella, n.d.) han explicado algunas correspondencias más directas entre los elementos de ambas tríadas, Real, Simbólico e Imaginario, de Lacan; y Objeto, Representamen e Interpretante, de Peirce. Por las similitudes mencionadas, la teoría de Peirce tiene para esta

---

*Para Lacan un significante remite a otro significante, pues según su conocida definición, “el significante es lo que representa un sujeto para otro significante.*

---

---

*El valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer...que esta información o esta expresión se desprende de modo "natural" de lo que se ve.*

investigación la forma más apropiada para el estudio del signo audiovisual, pues entiende el signo de una forma similar al psicoanálisis lacaniano y a la audiovisión de Chion.

Chion (1993) define la audiovisión al explicar que los medios audiovisuales no tienen un espectador, sino un *audioespectador*, pues aquellos “suscitan una actitud perceptiva específica” (p. 11), que es identificada en sus distintas formas en los conceptos elaborados por Chion, que antes se mencionaron. En esta definición Chion involucra dos elementos, el primero es la referencia al receptor, lo que permite analizar sus definiciones según el concepto tripartito de signo. En segundo lugar, se explica que la experiencia audiovisual es una percepción integrada acústico/visual. Así, no sería posible hablar del signo fílmico sin considerarlo un signo audiovisual. Chion describe el *contrato audiovisual* como un proceso en el que las percepciones visual y sonora “se influyen mutuamente, y se prestan la una a la otra, por contaminación y proyección, sus

propiedades respectivas” (1993, p. 20). Luego define el valor añadido como: “el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer...que esta información o esta expresión se desprende de modo 'natural' de lo que se ve...” (p. 16).

Explica la *síncresis* como: “Soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional” (p. 65).

Tanto la influencia mutua, como adjudicar a la imagen los aportes expresivos e informativos del sonido correspondiente, para hacer creer que el sonido se desprende de la imagen, como la soldadura irresistible y espontánea son referencias a un proceso de interpretación, un tipo de lectura audiovisual. Esto mismo ocurre cuando Chion (1993) caracteriza el valor añadido como recíproco: “La relación compleja entre imagen y sonido se debe a que ésta es el resultado de

una 'doble ida y vuelta' porque el sonido transformado por la imagen sobre la que influye re proyecta finalmente sobre ésta el producto de sus influencias mutuas” (p. 31).

Esta doble ida y vuelta no ocurre tanto en el plano del producto audiovisual, en la materialidad del medio, como en el de la interpretación o más en el de la percepción interpretativa. Las acciones que Chion comenta, transformación, influencia, re proyección, creer que el sonido proviene de la imagen, son cambios de la percepción/interpretación del sonido producidos por la imagen y viceversa. A su vez, el proceso de ida y vuelta es el paso a una nueva etapa de interpretación. La explicación de Chion coincide con la característica iterativa del signo peirceano en el que el interpretante produce un nuevo signo. Este nuevo signo, resultado de la interpretación del signo original, es lo que Chion refiere como *transformación, influencia o re proyección*.

El concepto de audiovisión refiere así a la característica *recíproca*, la doble ida y vuelta del proceso de semiosis audiovisual. A partir del producto audiovisual, como representamen de *aspectos* de la *realidad*, el objeto, se produce un interpretante, que opera con base en la interacción de las percepciones —con-

trato—, que relaciona sonido e imagen para apreciar las cualidades expresivas o informativas del conjunto —valor añadido— e integra sonido e imagen como causa y efecto —síncresis—.

Este es el carácter de la audiovisión, un proceso de semiología en el que un nuevo signo se cristaliza en la interpretación a partir de una percepción audiovisual, una percepción interpretativa del producto audiovisual. Considerar las distintas formas de la audiovisión como un proceso de semiología, y con esto el producto audiovisual como representamen, permite comprender las distintas posibilidades para su diseño de sonido.

Así se explica que el sonido, como se mencionó, deba ser verosímil, antes que verdadero, deba ser capaz de recrear una sensación compleja —no literal, expresiva— antes que producir una copia idéntica —reproducción— del evento sonoro que tendría lugar en la vida cotidiana por la acción del objeto que la imagen representa. En otros términos, el sonido de la representación audiovisual

cinematográfica puede actuar como ícono, índice y símbolo. Corresponde al ícono, por ejemplo, un sonido de tráfico, pues representa al objeto por similitud, representa la idea o la sensación de sonido de tráfico. El sonido, en cambio, se comporta como índice cuando refiere, señala o relaciona, como un golpe tras una puerta o los sonidos de realimentación al actuar sobre dispositivos electrónicos. El sonido es un símbolo en el caso de las palabras, pero también cuando el sonido es producto de una convención del lenguaje del film.

El sonido puede presentar de manera simultánea dos o los tres aspectos, el tipo de sonido de tráfico, además de indicar una clase de acción o evento, muchos vehículos circulando en una ciudad, puede hacer referencia a una ciudad específica, a la densidad, a la distancia de los vehículos. Un sonido de pasos, el ícono, puede comportarse como un índice, alguien camina, un enemigo camina, pero al mismo tiempo pueden ser un símbolo de peligro. Si bien los autores citados enfatizan la naturaleza icónica del signo

fílmico, cabría preguntarse si, considerado en su materia audiovisual, este signo adquiere cualidades no tan icónicas.

Dicho de otro modo, decir que el signo fílmico es icónico, no es lo mismo que decir que la carga icónica del cine está en la imagen. Según el concepto de verosimilitud, no se copia la realidad, sino que se representa de modo que *parezca* la realidad. Así, el sonido no necesariamente debe *reproducir* —un ícono—, sino expresar “las sensaciones asociadas” a la causa que lo producen —un índice— y para hacerlo puede ser *no literal* —símbolo—. En este contexto, el sonido parece tener un margen más amplio, restricciones más laxas que la imagen.

La fuerza icónica de la imagen cinematográfica permite que el sonido se desprenda de ella, pueda girar a su alrededor de forma libre según sea su clase, poco para los diálogos, algo más para los ambientes, incidentales y efectos, y muy amplio para la música. El caso de la música en el cine es un caso particular.



En primer lugar, la música en sí misma, aislada del evento visual, es un tipo de obra capaz de ser estudiada, disfrutada o utilizada por sí misma. Esto no ocurre con el resto de los sonidos del film. La música tampoco necesita ajustarse a los criterios de verosimilitud, más o menos expresivos, del resto de los sonidos. Tanto Gorbman como Chion plantean la posibilidad de combinar distintos temas musicales sobre una misma secuencia o escena. En forma límite, Gorbman (1987) pregunta si es posible que cualquier música acompañe un segmento de un film, y responde con afirmación.

En estas experiencias, es tan importante el hecho de que una misma escena pueda ser musicalizada de forma distintas, con las que puede cambiar su sentido, como el hecho de la flexibilidad de la música, de su porosidad para adaptarse a la imagen, pues esto último lleva al debate de la significación musical: ¿la música refiere?, ¿la música significa? Para Nattiez la música presenta una doble semiosis, respondiendo a un “sistema referencial extrínseco y al juego de remisión entre las unidades intrínsecas” (Alonso, 2001, p. 23). Barthes, en cambio, niega la existencia de signos musicales, proponiendo el “campo de significación”, en el que las diversas partes “no son de por sí significantes, pero que forman un conjunto dotado de sig-

---

*Barthes, en cambio, niega la existencia de signos musicales, proponiendo el “campo de significación”, en el que las diversas partes “no son de por sí significantes, pero que forman un conjunto dotado de significado”.*

nificado” (Alonso, p. 30). En esta misma línea, Inberly propone que la música tiene sentido pero no significación, pues no es posible trasladar al lenguaje el significado musical. Sólo es posible dar a la música un sentido, que estará definido por los “significados conceptualizados y referenciales que no están más que en el lenguaje” de los individuos que la describen (Alonso, p. 35).

La propuesta de campo de significación y la inclusión de un participante activo son integrados por Nattiez en una concepción semiótica basada en la teoría de Peirce en la siguiente definición:

Hay significación mientras que un objeto sea puesto en relación con un horizonte ... el signo S remite a un objeto O por medio de una cadena infinita de interpretantes I. Estos interpretantes son los átomos de significación a través de los cuales ejercemos nuestra relación simbólica con el mundo.... Nuestra capacidad de representar lo ausente, por medio de sustitutos concretos, verbales o mentales (Alonso, 2001, p. 43).

Con esta forma de expresar la definición de Peirce y la aclaración final, Nattiez enfatiza “la relativización del significado basada en una contextualización, en una relación con otros elementos del sistema” (Alonso, 2001, p. 43). Esta concepción del signo, en la que un signo conduce a otro, se adapta al análisis desde un punto de vista textual, pues, Alonso concluye:

Son los mismos signos del texto los que generan otros signos —interpretantes—, que quedarán vinculados al texto como una especie de constelación, formando su atmósfera significativa y autodeterminando sus referentes, a la vez que estos signos son liberados de una descodificación incondicionalmente externa (p. 54).

Como lo menciona Gorbman (1987), la música del film no responde sólo a códigos culturales, sino que refiere al film, de acuerdo a códigos musicales cinematográficos. Afirma que el significado de la música del cine narrativo está subordinado al significado narrativo. La autora puede ser tajante en estos términos, pues con-

sidera que la música es no narrativa y no representacional, lo que si bien puede ser debatible desde los estudios musicales semiológicos, expresa la modificación de la música, de la significación musical, por el conjunto audiovisual.

Este es un nuevo tipo de significación que se agrega a los anteriores, pues, entre la semiosis introversiva musical y las referencias externas, se introduce un nuevo espacio, el de una referencia diegética, el *horizonte* —en términos de Nattiez— establecido por el film.

Para Gorbman, las relaciones entre música e imagen no se pueden plantear en términos de paralelismo y contrapunto, como siempre se había hecho, sino como una “implicación mutua”, porque de otra manera se está asumiendo de manera implícita que la música es autónoma en el film.

Así, las explicaciones de Gorbman son una forma de utilización de los conceptos audiovisuales de Chion, aplicados a la música. Usando los términos de este trabajo y considerando los casos de una escena sin música y otra con música, Chion se refiere a un producto audiovisual; y Gorbman a un producto musico-visual. Ambos investigadores analizan la interacción de la imagen fílmica con el sonido y llegan a conclusiones similares,

Chion lo hace con el amplio abanico de sonidos que le dan cuerpo a la imagen; y Gorbman lo hace específicamente con la música.

En esta investigación se revisó el concepto de audiovisión y otros relacionados, síntesis, valor añadido y contrato audiovisual, para explicar la relación de influencia recíproca de sonido e imagen, y con esto fundamentar la necesidad de la descripción de los objetos sonoros y su mezcla para el análisis audiovisual.

Se explicó porqué el sonido literal, correspondiente a los aspectos físicos explícitos de la imagen, no son obligatorios como requisito de representación audiovisual y cómo el uso de sonidos menos literales, o no literales, desplazan la representación hacia formas más expresivas, evocadoras o alegóricas. Se aclaró que un sonido literal también puede ser expresivo. Como complemento de la discusión en torno a lo literal y no literal, se explicó la preponderancia de lo verosímil sobre lo *realista* y la relación entre realismo físico y emocional.

Se presentó una categorización de los códigos sonoros en cinco áreas: diálogos, incidentales, ambientes, efectos de sonido y música y se listaron diversas propiedades acústicas del sonido.

Se mencionó el concepto de *diseño de sonido* para identificar la suma de los aspectos conceptuales, físicos y técnicos del sonido, aplicable tanto a la producción como al análisis audiovisual. A partir de la teoría del signo de Peirce, se relacionaron las distintas instancias de la audiovisión —valor añadido, síntesis, contrato audiovisual— como procesos de interpretación del producto audiovisual en tanto representación verosímil del mundo. Finalmente, se señaló la importancia de la narración para la interpretación musical audiovisual.

*Las relaciones entre música e imagen no se pueden plantear en términos de paralelismo y contrapunto, como siempre se había hecho, sino como una “implicación mutua”.*

---

## REFERENCIAS

- Alonso, S. (2001). *Música, literatura y Semiosis*. España: Biblioteca Nueva.
- Biancorosso, G. (2009). *Sound*. In P. Livingston y C. Plantinga (Ed.), *The Routledge companion to Philosophy and Film* (pp. 260-267). Oxfordshire: Routledge.
- Chion, M. (1993). *La Audiovisión*. España: Paidós.
- Dancyger, K. (2007). *The technique of film and video editing. History, theory and practice* (4 ed.). USA: Focal Press.
- Ehrat, J. (2005). *Cinema and semiotic: Peirce and film aesthetics, narration, and representation*. Toronto: University of Toronto Press.
- Gorbman, C. (1987). *Unheard melodies*. Indiana: Indiana University Press.
- Hayward, P. (2009). *Terror tracks*. Londres: Equinox Publishing.
- Larson, S. (2010). *Pensar el sonido. Una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. México: UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Lerner, N. (2009). *Music in the horror film*. Londres: Routledge.
- Lizarazo Arias, D. (2004). *La fruición fílmica. Estética y semiótica de la interpretación cinematográfica*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Rodríguez, Á. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. España: Paidós.
- Schaeffer, P. (1996). *Tratado de los objetos musicales*. España: Alianza.
- Sonnenschein, D. (2002). *The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. United States of America: Michael Wiese Productions.
- Wollen, P. (2012). *The Semiology of the Cinema*. Retrieved 1 de diciembre de 2012, 2012, from <http://web.grinnell.edu/courses/spn/s02/spn395-01/raf/raf03/raf0304.pdf>
- Zaza, T. (1991). *Narrative Functions of Sound Audio Design* (pp. 25-32). New Jersey: Prentice-Hall.
- Zettl, H. (2008). *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics* (5ª ed.): Thomson Wadsworth.



### Gustavo Peña y Lillo

Es Ingeniero en Electrónica con especialidad en Acústica y Sistemas de Sonido. Tiene grado de Maestría en Arte en la especialidad de Estudios Visuales por la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León. Se dedica al audio para imagen desde 1993, en el ámbito docente y comercial. Ha realizado el sonido de numerosos cortometrajes y ha participado en tres películas como sonidista, diseñador de efectos de sonido y di-

señador de sonido, realizadas en Monterrey en 2008, 2009 y 2014, respectivamente. Actualmente es maestro de las asignaturas de Sonido de la carrera de Lenguajes Audiovisuales en la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León.

El texto presente pertenece a la tesis "*Doppelgänger y extimidad: el doble como representación audiovisual de la extimidad en Gozu y The dark knight*", que recibió el Premio a Mejor Tesis de Maestría 2015 de la UANL.

Recibido: julio 2015

Aceptado: septiembre 2015