

(Des)representando lo real: viendo sonidos y escuchando imágenes

Por Thomas Elsaesser*

Traducido por Cynthia Tompkins†

Resumen: Hace mucho tiempo que el sonido constituye la ausencia estructurante de la moderna teoría del cine pero las significativas innovaciones técnicas y los numerosos cuestionamientos a la “narrativa clásica” han llevado a un nuevo tipo de prominencia del sonido en la experiencia cinematográfica, tanto en la conciencia del espectador, como en la atención de la crítica. Tal como lo demuestran las siguientes preguntas, el sonido se ha vuelto peculiarmente problemático tanto como “complemento” o “suplemento” de la imagen o de la narrativa: ¿Cuál es la función de la banda sonora? ¿“Guía” o meramente “responde” a la imagen? ¿Constituye la matriz de significación de una película? ¿O más bien le da “cuerpo”? ¿Cuáles son las implicancias psicoanalíticas de la función del sonido como objeto parcial —en tanto de menor y mayor importancia que la voz? Es imposible abordar todas las elaboraciones teóricas del sonido, la música, la voz y el silencio en este texto, de modo que me enfoco en el sonido como elemento transformador del cine contemporáneo, noto variaciones en la importancia del sonido y de la imagen y puntualizo ciertas características de este nuevo contexto —ya que tal como lo demuestra la imagen digital, el sonido crea una particular sensación de lugar, de presencia y de textura material.

Palabras clave: sonido, Lacan, *objeto a*, Žižek.

Resumo: Já faz muito tempo que o som constitui a ausência estruturante da teoria moderna do cinema, mas as significativas inovações técnicas e os numerosos questionamentos à “narrativa clássica” levaram a um novo tipo de proeminência do som na experiência cinematográfica, tanto na consciência do espectador, como na atenção da crítica. Tal como demonstram as seguintes perguntas, o som tem se tornado peculiarmente problemático tanto como “complemento” ou “suplemento” da imagem ou da narrativa: Qual é a função da trilha sonora? “Guia” ou meramente “responde” à imagem? Constitui a matriz de significação de um filme? Ou, mais bem, lhe dá “corpo”? Quais são as implicações psicoanalíticas da função do som como objeto parcial —enquanto de menor ou maior importância que a voz? É impossível abordar todas as elaborações teóricas do som, da música, da voz e do silêncio neste texto, de modo que focalizo o som como elemento transformador do cinema contemporâneo, noto variações na importância do som e da imagem e pontuo certas características desse novo contexto —já que como a imagem digital demonstra, o som cria uma particular sensação de lugar, de presença e de textura material.

Palavras-chave: som, Lacan, *objeto a*, Žižek.

Abstract: For too long sound has been the structuring absence in modern film theory. But in the wake of significant technical innovations and a number of intellectual challenges to “classical narrative”, sound has achieved a new kind of prominence, both in spectators’ awareness of and in theorists’ attention to the cinematic experience. Yet sound has also emerged as a peculiarly problematic “complement” or “supplement” to the image and to narrative: does it “guide” the image or merely “respond” to the image, is a film’s soundscape the matrix of meaning or is its function to “embody” meaning? What are the psychoanalytic implications of the function of sound as partial object – both more than voice and less than voice? While the chapter cannot address all the theoretical elaborations of sound, music, voice and silence in contemporary cinema, I want to focus on sound as a transformative element in contemporary cinema, note the shifting balance of power between sound and image, and point to a number of features in this new context –notably the emphasis on sound creating a particular sense of space, of presence and material texture, which renders visible the digital image.

Key words: sound, Lacan, *object petit a*, Žižek.

“Veo una voz” dice Bottom, absurdamente, espiando como Píramo
los labios balbucientes de Tisbe, su amante,
a través de una grieta en una pared imaginaria en
William Shakespeare, *A Midsummer Night’s Dream* (v.i.190)
Absurdas tales como lo son, sus palabras nos permiten comprender
la semejanza entre oír una voz y ver un rostro. Ya que la vista y el oído
pueden entenderse, no como un registro visual pasivo o un estímulo auditivo,
sino como un escaneo activo que interroga el campo visual y el auditivo,
en busca de tipos particulares de formato.
Steven Connor, *Beyond Words* (2014)

Cine digital, sonido y encardinamiento ¿Cambio de paradigma en la experiencia fílmica?

La teoría lacaniana del cine de la década de los años 70 se limita a la visión y se basa principalmente en la relación especular entre la subjetividad y el Imaginario, tal como lo ilustra y encarna el famoso estadio del espejo. Junto a la imagen que surge del uso de la perspectiva en el renacimiento, esta teoría

construye una visión todopoderosa que otorga al espectador (implícitamente masculino) el estatus (voyeurista) de percibir completamente /sin ser percibido. Sin embargo, para el momento en que esta teoría inicial de la mirada (como función del Imaginario) llega a discutirse y aplicarse a la teoría del cine, ya ha sido superada en el psicoanálisis lacaniano (específicamente en el *Seminario XI*) por la mirada como *objeto a*. Efectivamente, Lacan afirma, “El *objeto a* en el campo de lo visible es la mirada (2015: 105).¹ Todd McGowan recuerda:

El *objeto a* es [...] un objeto perdido, un objeto del que se separa el sujeto a fin de constituirse como sujeto deseante. El sujeto desea a partir de la pérdida del objeto, que inaugura el proceso del deseo. A pesar de que el objeto sólo exista en la medida de que falte, el sujeto se siente incompleto o carenciado justamente por la falta de este objeto (McGowan, 2007: 6).

El *objeto a* es inalcanzable, se resiste a ser controlado. En la medida en que se constituye por el deseo —un deseo en última instancia por el objeto perdido— la vista no percibe la totalidad sino que es deficiente, ya que (como todo sistema simbólico) se basa en la carencia. Mientras que la mirada imaginaria parece dotar al sujeto de la percepción del dominio visual al volver todo visible, la mirada (en términos de lo que falta en la imagen, en tanto *objeto a*) introduce lo que no se ve en el campo de la visión. Tal como lo afirma nuevamente McGowan: “La mirada nos compele a ver porque parece ofrecer acceso a lo que no se ve, al reverso de lo visible. Le promete al sujeto el secreto del Otro, pero este secreto existe solo en tanto y cuanto permanezca oculto” (McGowan, 2007: 6). La mirada se constituye sobre lo invisible —o más precisamente, sobre lo irrepresentable, que existe en el campo de lo Real. Lo Simbólico se estructura a su alrededor, sin llegar a poder representarlo.

¹ En inglés es potencialmente confusa la distinción entre la vista y la mirada, ya que el término “mirada masculina” utilizado por Laura Mulvey para describir lo que para Lacan sería la “vista” (el imaginario) ya que la “mirada” como se demuestra más adelante, se sitúa entre lo simbólico y lo real y por lo tanto puede funcionar fuera del campo de lo visible (y ser asociado con lo auditivo, es decir con el sonido y con la voz).

Tal como lo visual, la voz se estructura en torno al deseo —y por lo tanto, en torno a la carencia y a lo irrepresentable. Tradicionalmente concebida en el psicoanálisis como “libertad de expresión”, la voz es el camino a través del cual el psicoanalista accede a y por lo tanto controla los síntomas del paciente (en tanto y en cuanto se conciba al psicoanálisis como la cura del habla). Al descartar esta teoría, Lacan concibió a la voz en términos de *objeto a*. Es así que tal como la mirada se estructura en torno a lo que no se puede ver, la voz se estructura en torno a lo que no se puede decir. En otras palabras, la visión se constituye sobre lo invisible y la voz sobre el silencio. Consecuentemente, en vez de basarse en la mirada omnipotente y en la plenitud del habla, las teorías psicoanalíticas de la mirada y la voz se fundamentan sobre lo invisible y el silencio.

Estas aparentes contradicciones son relativamente frecuentes en la teoría crítica y sólo tienden a proliferar en la época del cine digital. Quien se pregunte, “¿qué ha cambiado con la aceptación generalizada de los medios digitales y la introducción de los métodos de producción de cine digital?” debería estar dispuesto a oír respuestas contradictorias (Elsaesser, 2013: 13-14). Voy a abordar una de estas contradicciones: desde el momento en que la imagen, el sonido y el texto se basan en el código digital, se ha dado un notable viraje hacia los sentidos. Es tentador sugerir que mientras más abstracto sea el código, más sensorial va a ser la experiencia. Aparentemente la contradicción se resuelve al inferir que la abstracción —definida en términos de la base matemática que genera imágenes y sonido— introduce una reacción compensatoria, como si el intento de conectarnos surgiera de la intuición de que algo extraño emana de estas abstracciones. Sin embargo, en lugar de basarse en lo representacional el proceso es más bien autorreferencial y nos involucra como entes perceptivos. Es como si lo digital nos llevara a sentir la necesidad de asegurarnos de tener un cuerpo: una masa corporal concebida en términos de superficie perceptual. Tal como lo veremos a continuación, lo extraño emerge del efecto del *objeto a*. La “pérdida de la realidad”

(referencialidad, indexabilidad) asociada a lo digital debe registrarse en otro plano y sucede que ese es el plano de nuestra corporeidad. Paradójicamente el medio digital—en el sentido más amplio del término— parece ser particularmente apto para apelar a la encarnación física (al encardinamiento), o en todo caso, para generar efectos de corporeidad. Por un lado, una consecuencia de esta contradicción es la cuestión que el cine nos permite experimentar esta sensación de presencia corporal porque es esencialmente un medio de imitación, mimetismo y simulación (es decir, funciona como el “espejo” lacaniano), y por ende siempre ha estado al servicio de las necesidades y los deseos que el medio conlleva; y por el otro lado, podría ser que su capacidad para engendrar un cuerpo fantasmático intensifica tendencias latentes en los medios que el cine digital exagera.

Ambas posibilidades dan lugar a otra cuestión, ¿por qué será que en estas últimas décadas tanto los estudios del cine como los directores se han volcado hacia el sentido del tacto, lo háptico, la epidermis, y en gran medida hacia el oído y el sonido? ¿Por qué será que estos “giros” a su vez son representativos de la tendencia a que la “corporeidad” (el encardinamiento) asuma un rol protagónico en la experiencia cinematográfica en general? ¿Y cómo alude (esta tendencia) a la relación psíquica, no sólo entre el cuerpo y la voz / el silencio, sino al desplazamiento del equilibrio entre lo visible y lo invisible, lo representado y lo irrepresentable? La voz y la mirada como *objeto a* representan la pérdida de control y dominio sobre la vista y la voz, lo cual tendría singular relevancia en ambos “giros.”

Aunque es evidente que el cine siempre involucra más de un sentido a la vez, la función exacta de cada sentido y su interacción en la “división del trabajo” y en relación a los demás sentidos sigue siendo un tema controvertido. Sin duda, en esto se basa el título de este capítulo, “Viendo sonidos y escuchando imágenes,” el cual se refiere no sólo a la potencial reversibilidad de la relación entre sonido e imagen, sino que además sugiere la ausencia de jerarquías en

términos de los sentidos de percepción— por ejemplo, el condicionamiento cultural del que somos conscientes que otorga prioridad al ojo como sentido de distancia, en detrimento de la mano como sensación de cercanía. Estas jerarquías, identificadas por Norbert Elias (2000) como parte del “proceso civilizatorio”, parecen haber entrado en la era digital en un proceso de reversión o re-orientación, en el cual el oído toma una especie de función mediadora.

Obviamente, también se podría pensar en esta hipótesis desde la dirección opuesta: ¿por qué será que el ojo y la visión han dominado durante tanto tiempo el visionado de las películas excluyendo a todas las otras propiedades, agencialidades y efectos inherentes a la imagen en movimiento? Sin entrar en detalle —hay razones históricas específicas relacionadas con la teoría del cine y su legitimidad institucional (semiótica del cine, psicoanálisis, estudios de género, y la idea del cine como instanciación del mito de la caverna de Platón)— vale la pena recordar por lo menos un factor histórico: el paradigma *ojo-visión* ha prevalecido por tanto tiempo porque, desde finales del siglo XX el cine le ha presentado a la visión mundos antes desconocidos o inalcanzables, y lo ha hecho desde un único punto de referencia. El cine hizo que la vista se volviera móvil y sagaz, curiosa y penetrante, al permitir que la cámara le ofreciera al espectador la oportunidad de introducirse en mundos anteriormente prohibidos o inaccesibles. En otras palabras, la “atracción” original del cine fue indudablemente variada y polimorfa, y ni siquiera pudo ser reducida a uno sólo de los sentidos, ya que el primer cine raramente fue silencioso, y la atención en las salas tenuemente iluminadas (antes de la llegada de los teatros totalmente a oscuras) podía desviarse y vagar libremente. Sin embargo se trataba mayormente de un campo de acción para la mirada, es decir, del placer visual en y para sí mismo, ofrecido por el dominio de la cámara (tal como lo anunció y deconstruyó Dziga Vertov en *Man with a Movie Camera* [1929]).

Cabe recordar otro aspecto. Si bien en la primera época el cine se interpretaba como un escenario, es decir como un tipo especial de interacción o intercambio

entre el espacio físico y presente del auditorio y el espacio imaginario de la pantalla (que en ese momento aún no se había fusionado como lo haría en el cine clásico e “ilusionista”), el desplazamiento hacia la narrativa linear y la creación de una narrativa de suspenso pronto transformarían el escenario en una ventana al mundo, y una puerta que comunicara hacia la vida de los demás. El hecho de que el cine de arte de la Europa posterior a la segunda guerra mundial haya tendido a presentar esta transparencia en términos opacos y reflexivos, haciendo que la pantalla se volviera a veces un espejo lúgubre y funesto del existencialismo, no afectó mayormente la primacía de la mirada.

Causas del cambio de paradigma

El cambio de paradigma —si de eso se trata— del ojo hacia los otros órganos de los sentidos y el cuerpo, debe ser considerado entonces en un contexto más amplio, en el que la rápida implementación de tecnologías digitales es un factor que trasciende el consabido argumento de la pérdida de la indexicalidad, que además involucra la dimensión psicoanalítica de la vista y el oído, y en particular de los sentidos en relación con los objetos parciales:

1. Recapitulando el caso de la *indexicalidad*: se dice que ha habido una *pérdida de indexicalidad* en la transición desde el medio analógico de la fotografía a la imagen digital post-fotográfica, lo cual implica que ya no existe el vínculo físico entre la imagen y lo que representa. La indexicalidad se basa en el pasaje de la luz a través de un lente óptico, que se refleja en una superficie sensitiva a la luz, dando lugar a un proceso químico de revelado. En la cinematografía digital, la luz se transforma en píxeles, un código digital que puede ser manipulado y utilizado para la creación de simulaciones. Es decir, que la creación de una imagen fotorrealista no requiere que una fuente de luz original pase por el lente: la imagen digital puede simular la relación visual-óptica-química, perdiendo por lo cual la pretensión de veracidad en la que se basan casi todas

las teorías del realismo. Esta pérdida de la evidencia, tecnológicamente garantizada y ontológicamente anclada, claramente constituye un giro decisivo, especialmente en términos de la ética y la estética del cine documental. Al no estar anclada a su referente, la imagen digital puede circular como significante en distintos contextos, dando pie a una variedad de connotaciones –cada una de las cuales es pasible de una afirmación de verdad. Pero estas declaraciones sobre la realidad, la autenticidad y la verdad de la imagen fotográfica están asociadas tanto a las convenciones, la retórica y la performatividad, como a la “ontología de la imagen fotográfica” (Bazin, 1960).² La consecuente pérdida de la fe en la indexicalidad (a pesar de lo problemático del término) evoca la mirada como *objeto a*, es decir, el deseo por el referente perdido, mientras que el fotorrealismo simulado puede evocar lo opuesto—puede producir un efecto asombroso al alegar que algo inexistente (tal como los monstruos digitales en la serie de películas *Jurassic Park* de Spielberg) es verídico y auténtico (Buckland, 1999: 177-92).

2. En la cámara digital prima la *mano* sobre el *ojo*. En primer lugar a menudo las películas de producción digital crean una impresión táctil (háptica) porque parecen estar más cerca del objeto. En segundo lugar, una imagen puede combinar la profundidad de campo con el close-up, y como la imagen digital puede, en general, presentar superficies visuales y composiciones pictóricas que resultan poco familiares para el ojo, el cerebro debe procesar esta información visual ambigua o bien de acuerdo a modelos familiares (lo cual reduce el placer de las sensaciones inusuales), o bien recurriendo a otro sentido, a fin de procesar esa ambigüedad perceptual-cognitiva. Por ejemplo, la renovada popularidad del concepto de la “visión-háptica”, el interés por la empatía y la sinestesia, y el concepto de la “piel de la película”, pueden ser explicados por la divergencia en la distribución de señales sensoriales generadas por la imagen digital.

² En la película *Waking Life*, Richard Linklater ofrece un animado cuestionamiento de esta ontología, particularmente en la escena con Caveh Zahedi, denominada *The Holy Moment (El momento sagrado)*.

A la vez, ha cambiado la noción de pantalla. Por un lado, el tamaño de las pantallas ha aumentado, extendiéndose más allá del campo de la visión (humana), como en el caso del IMAX, que crea la sensación de estar inmersos y rodeados por lo proyectado. Por el otro lado, hoy en día las pantallas se han convertido también en pequeños monitores móviles con los que el usuario se interconecta manualmente. En efecto, en lugar de localizarse como antes en el campo de la visión, estas pantallas se controlan digitalmente (con los dedos). Una *pantalla táctil* requiere gestos de *pulsar*, *pellizcar* y *deslizar*. La imagen viene hacia mí, la capto; ya no estoy inmerso en ella ni permito que me rodee.

Esto también se relaciona con un cambio antropológico significativo que se observa a través del siglo XX. Resumiendo a grandes trazos, se podría argüir que durante la primera mitad del siglo pasado la fuerza muscular corporal fue gradualmente reemplazada por procesos mecánicos de producción industrial, que debían ser observados atentamente por la vista, debido a lo cual el cuerpo se volvió obsoleto para la producción social —al punto que los deportes y los gimnasios volvieron a fetichizar al cuerpo masculino, seguido por el femenino y el gimnasio literalmente se convirtió en una planta de producción.

Sin embargo, hacia fines del siglo el ojo comenzó a volverse obsoleto. Como las máquinas eran guiadas y supervisadas por computadoras, las funciones del ojo se redujeron al monitoreo y a la vigilancia de la pantalla. Al mismo tiempo, el teclado y el ratón de la computadora, así como las pantallas táctiles y el texting llevaron a que las manos comenzaran a usarse de otra manera. Las películas del director alemán Harun Farocki (*As You See*, 1986; *Eye/Machine*, 2000; *Serious Games*, 2010) documentan este proceso que afecta el trabajo a destajo en la línea de montaje y se refleja en la tecnología armamentista pero obviamente estos cambios tan significativos en la coordinación motriz también conllevan una dimensión inconsciente respecto a la imagen de sí mismo del sujeto, es decir, la relación entre el ego con su ego ideal y el ideal del ego (Elsaesser, 2004).

3. La imagen digital da lugar a un *nuevo concepto de la imagen en movimiento* dado que ya no se trata de una *sucesión* de imágenes individuales, sino de *actualizar* (y reorganizar) una superficie y una pantalla. Aunque este proceso se dio en la imagen de video, tiene sus raíces en la historia del arte. Basta pensar en el arte conceptual, el pop art, o el minimalismo —ya que todos estos movimientos desafiaron (o jugaron) con la convención, en última instancia artificial, de que una imagen imitara una abertura en la pared, tal como una ventana. Pero la idea de que una imagen no es simplemente una vista o una perspectiva enmarcada sino algo más amplio, se ha vuelto hegemónica en las últimas décadas (Belting, 2014).

Es decir que nuestras ideas sobre lo que puede ser la imagen han cambiado tanto que ya no se definen ni por el marco, ni por la posición frontal y vertical del espectador. El concepto de la imagen como “una ventana abierta” (con la dirección dominante de la mirada de dentro para fuera, organizada de acuerdo a los principios de la perspectiva central para crear la ilusión de una representación tridimensional sobre una superficie bidimensional, que ha predominado desde el renacimiento italiano) ha dejado de ser la norma. En vez se da una sensación completamente distinta del espacio, en la que la imagen puede rodearnos, puede incluso mirarnos (como lo puntualizó Lacan al distinguir entre ver y mirar), o bien puede volverse pura superficie, o tridimensional, como en una instalación.

Dado que la metáfora de la imagen como ventana fue transferida al cine —por lo menos al cine de narrativa clásica— lo cual refuerza la noción del espectador como voyeur, estos cambios en la naturaleza de la imagen también afectan a las teorías psicoanalíticas del cine, fuertemente basadas en la mirada, el fetichismo, la sutura y la negación.

Marcando el paso con sonido

La voz y la mirada se vinculan en la medida en que ambas constituyen un *objeto a*; ninguna de ellas puede ser dominada ni apropiada por el sujeto, además ambas se predicen desde la carencia y por ende dan pie al deseo. Por voz como *objeto a* se entiende que “no pertenece ni a la lengua ni al cuerpo” (Dolar, 2006: 73). La voz, que apunta al interior del cuerpo pero no lo revela, ni coincide con el lenguaje articulado ni tampoco es puro sonido que emana de un organismo físico. La voz es lo que se encuentra *entre* la significación abstracta y el sonido físico. Mladen Dolar señala que la voz concebida como *objeto a* no coincide con la voz que se escucha, sino que es afónica. Por ende la voz es extraña, tanto familiar como desconocida, ya que existe entre las estructuras simbólicas conocidas y las desconocidas de lo real.

Pero ¿dónde entra la categoría más amplia del *sonido* en esta discusión de la voz afónica como *objeto a*? En primer lugar, a diferencia del espacio, el sonido (incluyendo la voz) no puede ser contenido en un marco. En segundo lugar, el sonido no puede ser eliminado tan fácilmente como la luz. Se pueden cerrar los ojos pero no los oídos. Sin embargo, la razón por la cual el sonido se ha transformado en el factor más importante en la determinación del tono en el cine puede no deberse, en primera instancia, a la estructura psíquica de los espectadores. En realidad el sonido se localiza fuera del cine y fuera además del mundo mismo de las imágenes. Como lo demuestra la siguiente cita, el sonido afecta la experiencia diaria de nuestro entorno y tiene una dimensión social y psíquica que puede considerarse ahora como un síntoma de cierta experiencia urbana de la modernidad misma, en contraposición con el modelo benjaminiano de la noción oculo-céntrica de la modernidad y de la metrópolis:

En algún momento a principios del siglo XX el público urbano comenzó a percibir el “ruido” de la escena metropolitana. Cascos de caballos, ruedas de carros, vendedores callejeros, todo contribuyó a sentir que el nivel del ruido en la ciudad era insalubre. De hecho, algunos habitantes de Nueva York intentaron crear legislación contra del ruido. En 1906, Isaac Rice fundó la Sociedad para la supresión del ruido innecesario en Nueva York (Society for the Suppression of Unnecessary Noise in New York). Hoy en día, con el fondo del Muzak y el *ostinato* de los scanners a la salida en el súper, oímos todo tipo de conversaciones cuando la gente grita al celular, de manera que nos cuesta reconocer el esfuerzo de Rice. Asimismo, sentados y rodeados por el sonido de efecto Surround en un Ultrascreen para visionar *The X-Men*, nos preguntamos por qué después de una actuación del *Ballet Mécanique* del compositor norteamericano George Antheil, que incluía máquinas, los indignados espectadores del Nueva York de 1927 protestaron ruidosamente agitando sus pañuelos (Helmets s.p.).

Emily Thompson sostiene que una de las facetas de la modernidad—es el grado al cual el sonido, los ruidos y el ruido de fondo configuran decisivamente las experiencias y el entorno físico que determinan la manera en que el individuo percibe el mundo. En vez de intentar del escapar del estrés sufrido por el sentido del oído recluyéndose al silencio de los bosques o aislando las paredes con paneles de corcho como lo hizo Marcel Proust, nos hemos rodeado paulatinamente de música, es decir de sonido articulado (compuesto y diseñado). En resumidas cuentas, hemos intentado domar lo real irrepresentable al llevarlo al registro de lo Imaginario, lo Simbólico (y lo social). Ya sea en una sala de conciertos, en casa con la radio y el tocadiscos, o en cine, la respuesta al sonido en el siglo XX ha sido *más sonido*. Por lo tanto el sonido en el cine se presenta de manera contradictoria. Por un lado, el realismo de la película requiere un campo de sonido que corresponda a la experiencia de la realidad, llena de ruidos y sonidos —en una película aún el silencio debe ser marcado por sonido ambiente. Pero por el otro lado, la sala de cine se asemeja a la de conciertos en el sentido de ambos prometen un contra-sonido,

filtrado, orquestado y cuidadosamente modulado, denominado “música” o “diseño de sonido”.

Desde la invención del Walkman (estéreo personal) y especialmente desde la introducción del pequeño y ultra portable reproductor MP3, nuestro entorno visual no solo es accesible a través de un sonido generado tecnológicamente, sino que se ha convertido en un ambiente programado individualmente. La así llamada “experiencia auditiva del sujeto y del espacio” asociada al estéreo personal involucra un campo visual que siempre se ha experimentado junto al espacio auditivo, en el cual se proyectan asociaciones afectivas, culturales y psíquicas, en una especie de efecto de montaje que puede ser totalmente envolvente, reconfortante y tranquilizador o volverse casi esquizofrénico, o en última instancia extremadamente a-social, como el ritmo que entre mis oídos se traduce a una imitación corporal, gestual y motriz. Por eso, aún antes de las zonas de conexión de Wi-Fi y los edificios interactivos hemos estado viviendo en una “realidad aumentada”, en la que el espacio interno se combina y sincroniza con el externo de manera diferente al período en el cual los ruidos de la calle y de la sala de concierto, o del Muzak y del diseño de sonido en una película contrastaban, se complementaban, o se compensaban.

Tal como nos lo recuerda el psicoanálisis el reproductor MP3 cuestiona o anula los límites tradicionales de la identidad entre: dentro y fuera, activo y pasivo, centro y periferia, público y privado.³ El sonido se ha convertido en algo que podemos producir en la cabeza, ya que debido al medio móvil de sonido, nos convertimos en el centro (acústico) del mundo, sin que esto afecte nuestro posicionamiento geográfico o social. Esto lleva a una especie de

³ El Walkman fue el precursor de un proceso que continúa con el reproductor MP3, el teléfono móvil, la computadora portátil, las unidades inalámbricas LAN y otras innovaciones —que llevan a un aumento en la movilización de la experiencia de los medios asociada a la apertura del espacio privado al público, que a su vez implica múltiples consecuencias previstas e imprevistas, relacionadas con la noción de trabajo y el significado de la intimidad.

empoderamiento que resulta de una mayor auto-estima, pero también conlleva un nivel de agresión dirigida o bien hacia la alienación o bien hacia la rebelión.

Dada la intrínseca diferencia en la “subjetividad que produce el sonido” toda percepción tiende a volverse una “imagen” que a su vez logra que la idea expandida de la imagen (mencionada en relación a las imágenes digitales y de video del arte conceptual y de las pantallas de IMAX), se refuerce a través del sonido y que sea entonces antropológicamente plausible. Según Dieter Wenk:

Paradójicamente, en la videosfera, [término acuñado por Régis Debray], experimentamos la primacía del oído. En el sentido más amplio, es el sonido, el clima, el medio-ambiente, en resumidas cuentas el fin de lo contemplativo, de lo distanciado, lo que nos permite aseverar que ya no vivimos en la “sociedad del espectáculo” (Guy Debord). La vista se ha convertido en un apéndice, una modalidad auditiva, “el sonido de los ojos”. Flujo total. Ahora que hemos llegado al final de la división entre sujeto y objeto, tal vez sea la videosfera la que nos regrese a la trayectoria circular del sonido, en la que el embrión se siente cómodamente protegido (Wenk, 2003: s.p.).

El musicólogo Michael Schmidt hace una observación similar:

Dada su omnipresencia en los medios ¿se habrá acercado la música al murmurante zumbido del que se originó? ¿se aproxima nuevamente a los sonidos omnipresentes en la naturaleza tales como los del viento y del agua? ¿O será que los medios han convertido a la música en parte del ruido característico de nuestro mundo tecnológico, cuyas ubicuas señales acústicas hacen que ya no se oigan los sonidos de la naturaleza? (Schmidt, s.f.).

¿Habrà habido un desplazamiento desde la experiencia metropolitana de la modernidad, que para Benjamin se centraba en el ojo y en la vista, hacia una experiencia más general y efectivamente *electrónica* de la (pos)modernidad enfocada en el oído? Aproximadamente en la misma época en que Benjamin

formula su teoría de impresión-y-trauma de la vista, Paul Valéry notaba que “el oído es el sentido preferido para la atención. Vigila la frontera, más allá de lo que pueda percibir la vista” (Valéry, 1974: 934). Pero, si en vez de pensar en centros urbanos imaginamos nuestro ambiente y aún nuestros hogares como espacios en que fluyen grandes bases de datos (big data), sería razonable pensar que el registro del sonido es una metáfora más apta para esos flujos que el de la imagen en movimiento, incluyendo el sentido antropológico de la definición “imagen, medio, cuerpo” que formula Hans Belting. La relación entre lo visible y lo invisible no es entonces una simple cuestión de presencia y ausencia en el campo de la visión y tampoco de la audición en sí, sino que se trata de una modalidad diferente de ver y de ser. Es decir, a través del oído es posible cartografiar nuestras coordenadas espacio-temporales y así experimentar nuestra presencia sin estar anclados en la vista (incluyendo las relaciones asimétricas de poder y las fallas en el auto-reconocimiento definidas por Lacan y Michel Foucault). Mientras que el investigador de los medios Friedrich Kittler ha trazado la lógica del desplazamiento de la vista al oído desde la civilización griega (Kittler, 2015: 3-20), el arquitecto Rem Koolhaas considera necesario un vocabulario no-visual para describir el entorno urbano contemporáneo. Koolhaas prefiere las metáforas *scratch-video* y *sampling*, que provienen de la práctica de los DJ y de la música hip-hop, para definir la *ciudad genérica*, caracterizada por centros comerciales, aeropuertos, zonas industriales, puentes e inquilinatos (2001: s.p.).

Esto sugiere que estamos viviendo en un mundo de continuas transformaciones —un mundo de *liquidez* (Zygmunt Bauman), de *viscosidad* (Jean Paul Sartre), de lo *informe* (Georges Bataille) y de lo *abjecto* (Julia Kristeva). Todos y cada uno de esos términos nos remiten a la noción lacaniana de lo Real —el ojo está desbordado, no puede mantener el ritmo, de modo en realidad lo que nos “ancla”, es decir, lo que nos proporciona el marco de fantasía que nos sitúa en el Imaginario es el sonido efímero y volátil de nuestro modo de vida actual. En otras palabras, el sonido hoy en día sintetiza

nuestra interrelación afectiva y psíquica, pero también determina nuestro sentido de estar en el mundo. El sonido —el muzak del supermercado, el ritmo en la boutique de moda, el televisor prendido todo el día como cortina de audio, el estéreo del auto, el reproductor mp3— todos y cada de ellos juntos y por separado constituyen el aglutinamiento social que nos une a la vez que nos aísla en burbujas o interrupciones de un fluido amniótico auditivo. El cambio de paradigma que invierte la jerarquía imagen-sonido podría ser la manera en que el cine contemporáneo se está actualizando, imitando o siguiendo los cambios en la vida diaria.

Resulta que estas observaciones, a saber, que la “visión es una modalidad de lo auditivo” y, en el caso de Rem Koolhaas, que “el sonido es una modalidad de la vista”, también pueden encontrarse en la teoría del cine contemporáneo y se reflejan en la historia del cine. En este contexto vale la pena enfatizar tres aspectos, relacionados con la dimensión espacial, la somática-subjetiva y la material del cine. Comencemos por un planteo general: la capacidad (tridimensional) del sonido para encarnar la imagen (bidimensional) es central en la función del sonido en el cine. Esto fue precisamente la norma en el primer cine, ya que tal como se mencionó, nunca fue realmente silente. Antes de la llegada del sonido sincronizado a finales de la década de 1920, el cine se caracterizaba por la enorme diversidad de materiales y variaciones tonales, que abarcaban desde el lector del guión, a la orquesta sinfónica, desde la presencia del órgano en el cine, al artista de efectos de sonido. Sin embargo, estos elementos se presentaban a menudo como un efecto de *contrapunto* o *comentario* separado, porque la película —como unidad autónoma (es decir con un “texto” o una narración que implica un comienzo, medio y fin) fue menos estable hasta la introducción del sonido después de 1927-28, y porque el sonido que acompañaba a la imagen siempre prometía o amenazaba darle otro significado.⁴ La imagen y sonido no solo eran independientes el uno del otro

⁴ Véanse Abel y Altman, 2001 y Altman, 2004.

desde su origen, sino que además ocupaban dos tipos bien diferenciados de espacio.

La fuente de sonido emanaba de y estaba físicamente presente en el auditorio, es decir, en el mismo lugar que ocupaba la audiencia; la imagen emanaba de y estaba contenida en el espacio imaginario de la pantalla. Con el arribo de las películas con sonido sincronizado se logró que el sonido y la imagen emergieran de la pantalla, creando la ilusión de que hablaban “cuerpos completos” por así decirlo y esta impresión se reforzó mediante las técnicas emergentes de la narrativa cinematográfica, tales como el plano y el contraplano, la alineación de la línea de mirada y cortes en la acción –técnicas cuyo fin reside en “suturar” al espectador al flujo de la imagen, y conducirlo/a linealmente. Además, el sonido sincronizado suplementa la pirámide de luz que emana del proyector (localizado detrás de la audiencia) con un cono auditorio inversamente orientado (localizado frente a la audiencia).

Al revisar la historia del cine y aún su prehistoria, se comprueba que hubo innumerables intentos de sincronizar el sonido con la imagen en movimiento antes de 1927.⁵ Thomas Alva Edison, cuyo Kinetoscopio es considerado un precursor del cinematógrafo de los hermanos Lumière, lo inventó como un suplemento para su fonógrafo. Su lema, el Kinetoscopio fue diseñado “para hacer para el ojo lo que el fonógrafo hace para el oído”, se ha vuelto legendario. Es así que descubrimos que en los orígenes de la historia de los medios en el cine, se encuentra la idea de que el sonido suplementa la imagen, y que la imagen es solo un suplemento del sonido —y no al revés. Hasta un punto, fue solo con el nacimiento de los largometrajes “clásicos” de Hollywood, a partir de 1917, que se ha considerado que la imagen “guía” al sonido, de modo que esa característica pronto se convirtió en la norma. La jerarquía (de la imagen y el sonido) y su postergación nos recuerdan las ramificaciones

⁵ Véase Wedel, 2007 ya que más de la mitad de las 476 páginas del libro de este investigador alemán sobre sonido, música y sincronización se enfoca en el sonido antes de la llegada del cine sonoro.

mitológicas y psicoanalíticas implicadas en las figuras de Eco y Narciso. Asimismo, tal como se mencionó anteriormente, Hollywood perfecciona el principio de sincronización espacializada o retrasada para facilitar el progreso y la inteligibilidad de la narración.

El impresionante desarrollo de la tecnología del sonido en la década de los años 70 llevó a que se repensara la relación entre la imagen y el sonido en Hollywood. Anteriormente sostuve que el proceso fue paralelo a la revolución del sonido iniciada a partir del estéreo personal, y que Hollywood solo recuperaba terreno en términos de los acontecimientos sociales, que crearon nuevos tipos de subjetividad, sobre la base imaginaria centrada en el sonido en lugar de la visión. Sin embargo, ese argumento subestima los cambios y los retos de los largometrajes de Hollywood en los 70. Películas como *Nashville* (Robert Altman, 1975), *Jaws* (Steven Spielberg, 1975), *Star Wars* (George Lucas, 1977) o *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) no solo lograron liberarse de las jerarquías tradicionales en las que la imagen se imponía sobre el sonido, sino que estas cuatro obras constituyen en realidad un punto decisivo porque a su manera cada una intenta un cambio radical en la experiencia cinematográfica por medio de técnicas de grabación, espaciado y reproducción del sonido.

Sin embargo, no pudieron ser más diferentes en cuanto a técnica, estética, efecto sobre el espectador y en última instancia su influencia en la dirección tomada por la historia del cine. Por ejemplo, Altman multiplicó las fuentes de sonido —como en el documental— con micrófonos de clip y un equipo portable Nagra y en vez de separarlos y jerarquizarlos en postproducción los superpuso y permitió que se traslaparan de modo que los espectadores casi tuvieran que adentrarse en el sonido para seguir el diálogo. Lucas, en vez, se concentró en redefinir el espacio del auditorio por medio de la tecnología Dolby (un sistema electrónico de reducción de ruido) a fin de rediseñar, casi desde cero, la experiencia del espectador. Por un lado parecía volver a la época del primer

cine, pero potenciado con parlantes y amplificadores direccionales tomados de los conciertos de rock. Obviamente, por el otro lado conectaba aún más el espacio imaginario de la pantalla con el nuevo equipo de la sala de cine. Al retener la clásica separación de los sonidos, mientras desarrollaba aún más la diferenciación entre las múltiples capas de la banda de sonido, el cine-envolvente de Lucas logró una plasticidad, especificidad direccional y plenitud espacial del sonido nunca antes vista. Los parlantes, ubicados estratégicamente en el auditorio reproducen diferentes bandas de sonido y logran a trascender la pantalla, de modo que en vez de circunscribirse a la pantalla, la película se extiende por la sala. Tal como lo señala Barbara Flückiger “la completa liberación de la pantalla a través de la técnica envolvente creó un efecto sugerente [...] Logró disolver la tradicional transparencia en la orientación en la sala resultante de la coherencia entre la pantalla y la fuente de sonido. Los sonidos se amontonaban sobre el espectador desde todos lados a la vez” (Flückiger, 2001: 56). La estructura espacial de la experiencia fílmica orientada hacia la imagen con la cámara como mirilla y apoyada en la fuente de sonido localizada en la misma posición, fue cambiada radicalmente a través del oído —poniendo en duda (si no cuestionando completamente) la teoría psicoanalítica de la mirada voyeurística desarrollada por Laura Mulvey ese mismo año (Mulvey, 1975: 6-18).

En *Apocalypse Now*, Coppola adoptó una abordaje similar ¿quién puede olvidar los helicópteros que avanzan y retroceden sobre nosotros en la escena inicial? Pero Coppola propuso que se puede conocer el mundo interior de los protagonistas, como si fuera un mundo exterior, a través del sonido. O al contrario, que a través del nivel del sonido el mundo exterior adquiere una presencia subjetiva, alucinante u horrenda, que hasta cierto punto reproduce la experiencia del Walkman pero que en este caso se comparte colectivamente. Pensemos por ejemplo, en el icónico “mal viaje” producto de las drogas que ha venido a simbolizar no solo la representación de la guerra de Vietnam, sino probablemente toda imagen de la guerra moderna. En *Apocalypse Now* la

persona clave en este aspecto fue Walter Murch, quizá la figura más importante en términos de la transformación del sonido en el cine contemporáneo.⁶

Treinta años más tarde el sorprendentemente original diseño de sonido de *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008) se inspira en *Apocalypse Now* para añadirle a la pesadilla de la guerra el trauma de la culpa (del perpetrador), aunado al constante miedo a la muerte, aumentado por la invisibilidad del enemigo. Designado como un documental animado *Waltz with Bashir* comienza con una escena en la que una cámara subjetiva es perseguida por una manada de perros sanguinarios, pero la cámara corre con la manada como otro “perro” más. Solo después se aprecia que se trata de la secuencia del sueño del hombre que se lo cuenta al director en un bar. La incertidumbre generada por una acción externa que en realidad puede ser puramente interna depende críticamente de la música y de la banda sonora, en la que se los sonidos hiperrealistas de los animales se realzan por medio de música electrónica y un ritmo fuerte (que se podría describir como disco). Tal como lo explica Ari Folman:

Digo muchas cosas sobre la guerra en la película, pero una de las maneras en que la concibo es como un mal viaje producto del ácido [...] Todos hablan de visiones cuando se refieren al ácido lisérgico (LSD), pero realmente se trata más de sonidos y raramente se los representa en el cine. Los 10-12 minutos de la escena de carnaval (Mardi Gras) en *Easy Rider* —una escena increíble— no se enfocan en las imágenes sino sólo en el sonido. Sentí que tenía que llevar a los espectadores a esa dimensión inmediatamente, impactarlos en la primera secuencia y sumergirlos en la película (Guillén s.p.).

⁶ En los años 1970 el puesto de trabajo “ingeniero de sonido” fue reemplazado por el de “diseñador de sonido”. Walter Murch, quien también fungió de editor, es ciertamente la figura más importante en el campo, ya que en *Apocalypse Now* se lo menciona por vez primera como “diseñador de sonido” en los créditos antes del inicio de la película. Véase Ondaatje, 2002 para una esclarecedora discusión al respecto.

El sonido en *Waltz with Bashir* —que desorienta y a la vez re-enfoca al espectador, tiene fuertes connotaciones psicoanalíticas, no sólo al impactar a la audiencia al ser traumatizada/o por el asalto auditivo redoblado por esos terribles perros, sino al imitar la lógica del trauma de disasociación y fuga psíquica, combinando un insistente sentido de presencia con el terror de no poder ubicarse físicamente. Max Richter, compositor de la escuela de Philip Glass y Steve Reich, acentúa esta sensación, ya que Folman le pidió precisamente que creara este tipo de repetición compulsiva que asociamos con el trauma, la culpa y los desórdenes obsesivos. Folman señaló que escuchaba la música de Richter mientras escribía el guión, lo cual demuestra la poderosa manera en que aún un documental puede ser configurado por la primacía del sonido— en todo nivel, desde la concepción a la recepción.⁷

Cuerpo y voz: acousmêtre y ventriloquia

La primacía del sonido tiene dimensiones onto y filogenéticas. Desde una perspectiva ontogenética, la audición nos orienta y estabiliza en el espacio más que la vista, y esta primacía también se presenta fisiológicamente. Nuestro primer contacto con el mundo toma lugar mediante el sonido, ya que el embrión crece rodeado por el cuerpo y la voz materna. El sonido es nuestro medio primario y por un buen rato después del nacimiento, todos los horrores de la vida, tales como la indefensión, la dependencia y el abandono, además de los placeres de la inmersión y la crianza se asocian con el sonido. Walter Murch señala que la voz, la respiración y el latido del corazón de la madre, se refractan en caja de resonancia del vientre materno, es decir, en el entorno en

⁷ “El diseño de sonido enriquece el ambiente y a menudo el argumento, desde las secuencias iniciales de las batallas, al eco de anuncios dispersos en la escena onírica del aeropuerto. La partitura y la música también realzan el sonido, a pesar de que un par de las claves del compositor Max Richter demuestran estar claramente influenciadas por Philip Glass”. Reseña del DVD de *Waltz with Bashir*. Junto a Aviv Aldema, quien también fue nominado para un Oscar, Max Richter fue para Folman lo que Walter Murch para Coppola, es decir el Maestro del diseño de sonido, un puesto que en realidad casi no existía antes de Murch, por lo menos no en una posición tan destacada como para ser nominado o para recibir un Oscar.

que nos desarrollamos antes de nacer. “Comenzamos a oír antes de nacer, cuatro meses y medio después de haber sido concebidos. A partir de entonces nos desarrollamos rodeados lujosa y continuamente por sonidos [...] A través de los otros cuatro meses y medio, el sonido reina entre nuestros sentidos” (Murch, 1994: vii). El recuerdo de esta sensación de completitud, de este ambiente enriquecedor herméticamente cerrado, nos acompaña durante el resto de la vida.

Los aspectos filogenéticos y evolucionarios del sonido también son importantes. En el nivel más básico, tal como lo mencionamos, no podemos obturar los oídos de la misma manera que cerramos los ojos. Nuestras orejas “velan” por nosotros cuando dormimos y lo hacen por sólidas razones de supervivencia:

El animismo y la paranoia tienen un índice de supervivencia mayor que la ecuanimidad. Si dos seres se preguntan si el rumor sordo que escucharon era el gruñido de un tigre o simplemente del ruido de un trueno distante, es muy probable que el dispuesto a escuchar el sonido como uno proveniente de un animal viva a diferencia del que demuestre una actitud más tranquila y filosófica (Connor, 2014: 8).

Por consiguiente, los aspectos regresivos-inmersivos del sonido se encuentran en cierta tensión respecto a la actitud activa del escuchar, pero ambos traen a colación la cuestión de la agencialidad con respecto al sonido. Normalmente se piensa en el sonido en sentido activo, como transmisor, por eso a veces la persona que crea sonido puede ser considerada en ciertas circunstancias como mero instrumento de transmisión. El sonido emana del objeto, tiene un origen, a diferencia del color que imaginamos como propiedad del objeto y por lo tanto parte de su sustancia. En el caso del sonido siempre tratamos de localizar su fuente, lugar de procedencia, u origen, porque lo experimentamos como en tránsito, en movimiento.

En otras palabras, consideramos el sonido como una fuerza, un poder o un portador de autoridad— y este es el presupuesto sobre el cual el musicólogo y teórico de cine francés Michel Chion basa su teoría del “acousmètre”, término que define las voces incorpóreas del cine, las que parecen no tener origen a pesar de su omnipresencia. Chion deriva el neologismo de acousmático y être (ser). Mientras el primer término se refiere a algo que se oye a pesar de que no se vea (perciba) su origen, el segundo término significa “maestro” (maître), “medida” (metre), así como el infinitivo del verbo “ser” (être). Chion se vale de esta idea para demostrar que el sonido se encuentra vinculado ontológicamente al ser y a la existencia, que tiene el poder de la agencialidad en vez de ser un volátil aliento que puede ser soplado por el viento.⁸ El poder del acousmètre reside en su aparente invisibilidad, omnipresencia y omnisciencia. En otras palabras su origen no se encuentra ni en la película ni fuera de ella, sino en la dimensión o el espacio en el cual la omnipresencia se une a la invisibilidad —punto en el que se intersectan lo Real, lo Simbólico y lo Imaginario: el ámbito del Todopoderoso, tal como lo implica Chion.⁹

De ahí el término: acousmètre, el (significante) maestro/meta. Según Chion los ejemplos más famosos del acousmètre son el mago en *The Wizard Of Oz* (Victor Fleming, 1939), la madre en *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), la voz de Hal, la computadora, en *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968) y Mabuse en *The Testament of Dr Mabuse* (Fritz Lang, 1933). En estas cuatro películas el poder de las voces misteriosas debe ser rastreado, expuesto y vencido, para restaurar el orden (mundial) que amenazan. Sin embargo, una vez descubiertas, las voces se revelan como farsas, cáscaras vacías, o meros artilugios mecánicos, manteniendo intacta de esa manera, la dimensión imaginaria que les brinda poder en primer lugar. A veces se encuentran

⁸ Para un sugerente análisis antropológico de la relación entre dominio, invisibilidad y sonido véase el capítulo “His Master’s Voice” de Taussig, 1993: 212-235.

⁹ Tal vez valga la pena señalar que en la versión lacaniana del nudo borromeo, lugar en el que se intersectan los tres anillos de lo Simbólico, lo Real y lo imaginario, es aquel en el que Lacan coloca el *objeto a*.

instancias del acousmètre en las noticias. Por ejemplo, cuando Tiger Woods se alejó de la luz pública debido a sus relaciones extramaritales, sus patrocinadores en Nike creyeron que podría expresar su remordimiento mediante un anuncio televisivo en el que su (difunto) padre apelaba a la conciencia del famoso golfista.¹⁰

Bien podría haber sido una escena de una película de David Lynch, ya que toda la obra de este director presenta casos extremos y extremadamente inquietantes del acousmètre como fuente de poder, en situaciones en las que el Imaginario se encuentra con lo Real sin la mediación de lo Simbólico.¹¹ Pensemos, por ejemplo, en la escena de *Lost Highway* (1997) en la que nos enfrentamos a Mystery Man en el espacio físico a la vez que su voz se presenta del otro lado de un teléfono celular. En lo que parece ser un encuentro tenso pero fuera de lo común, se produce ahí mismo, bajo nuestros pies (o asientos), una pérdida del sustrato ontológico. Lynch demuestra lo que Rudolf Arnheim ya había anunciado en la década de los 30. Es decir que aunque por un lado el sonido le da “cuerpo” al cine al crear una tercera dimensión, por el otro siempre atenta contra la integridad de ese cuerpo.¹² Lynch nos lleva a los orígenes del sonido sincronizado y al intrigante truco psicoanalítico en el cual se basa. Al tratarse de una operación técnica que combina una imagen independiente con un sonido aislado, la sincronización adquiere el valor adicional de “realismo”, así como la tercera dimensión, a un precio ya que la fusión, mezcla o aleación resultante es básicamente inestable y puede deshacerse en cualquier momento. Y como esperamos que sonido emane de

¹⁰ Véase “Tiger Wood’s Nike Commercial: Tiger’s Dead Father Speaks”:

<http://skew.dailyskew.com/2010/04/tiger-woods-nike-commercial-tigers-dead-father-speaks.html>

¹¹ En este contexto no sorprende que tanto Chion como Žižek se hayan enfocado en Lynch.

¹² “Lo acústico suplementa la ilusión de manera de completarla. Inmediatamente el borde de la imagen deja de ser el marco para convertirse en la orilla de un hueco. [...] Sin embargo, una de las atracciones específicas de una escena de cine es por un lado, la competencia constante entre la subdivisión del la imagen y el movimiento bi-dimensional y por el otro, la corporeización plástica y el movimiento en el espacio tri-dimensional. En el cine el audio elimina este estéticamente importante jugada doble casi sin dejar rastro.” Véase Arnheim, 1928: 601-604; reimpresso y citado posteriormente en Arnheim, 2004: 67-70 (aquí p. 68).

un objeto, así como la voz de un cuerpo, el sonido incorpóreo, o la voz aislada de su respectivo cuerpo, inmediatamente evocan una amplia gama de emociones negativas de miedo y peligro. El acousmètre permite que emerja la misteriosa naturaleza de toda representación cinemática, que desplaza la ansiedad sobre el desmoronamiento de la frágil amalgama de elementos heterogéneos.

Estas arraigadas ansiedades respecto a la integridad del cuerpo y de la voz, cuyas fuentes se encuentran en la represión y la negación, fueron analizadas por Lacan y movilizadas vívidamente en instancias de ventriloquia, tanto en la vida real como en el cine. Cuando una voz no emerge del rostro ni de la boca, sino de una parte diferente del cuerpo, o cuando una muñeca de madera toma vida propia, sentimos el frío de la muerte. Tal es el caso en *Dead Of Night* (Alberto Cavalcanti y Charles Crichton, 1945), cinta en la que el maniquí funciona como el acousmètre de sentimientos reprimidos e intenciones criminales. Asimismo, *The Exorcist* (William Friedkin, 1973), las palabras de la joven no son suyas sino del diablo.¹³

Mulholland Drive (David Lynch, 2001) contiene varias escenas en las que la voz y el cuerpo llevan vidas separadas, reforzando la premisa de la película, es decir que las personalidades de las dos protagonistas son infinitamente maleables y arbitrariamente intercambiables. El paisaje sonoro de la cinta ayuda a que el espectador se adapte a las oscilaciones perceptuales de la imagen, mientras intenta orientarse en los múltiples marcos temporales y las capas superpuestas de espacios narrativos. Con un director como Lynch se puede hacer frente a una considerable desorientación de la imagen, justamente porque el sonido es fuerte, preciso y se siente tan sólido. Actúa como un ancla, se convierte en un intermediario entre el espacio (general) y el lugar (local). Pero como se trata de Lynch, ese sentido de seguridad demuestra ser falso. La

¹³ En un tono más ligero, en muchos países la forma aceptada de la ventriloquia es el doblaje, costumbre que encuentro repugnante porque hace que hasta una comedia se vuelva una película de horror.

escena más famosa basada en la solidez del sonido que da lugar a su inmediata desaparición sucede cuando las protagonistas visitan el Silencio Club. Allí Rebekha, la cantante, quien interpreta “Only the Lonely” de Roy Orbison en castellano, se desmaya y cae como una muñeca sin vida — mientras la canción continúa— revelando el sistema mecánico de sonido oculto detrás de la voz quejumbrosa y apasionada, demostrando el asombroso poder del acousmêtre —maestro de ceremonias en este caso— sobre la vida y las máquinas, pero especialmente sobre la vida de las mujeres, tratadas como máquinas.

Slavoj Žižek discute esta escena en *The Pervert's Guide to Cinema* (2006) y afirma que “[en la voz femenina] nos enfrentamos a la espantosa dimensión de un objeto parcial autónomo,” que transforma la actuación en el Silencio Club en un espejo alegórico reflejado ante las dos protagonistas, quienes quieren creer desesperadamente en la realidad de su imaginado estrellato hollywoodense. Las palabras del MC: “no hay una banda; no hay música”, se refieren a ellas a pesar de que las oigamos y de que probablemente nos conmuevan hasta las lágrimas, como les sucede a las dos mujeres. La voz como “objeto parcial” es decir *objeto a*, representa nuevamente el objeto inalcanzable del deseo, un deseo narcisista dirigido hacia el ser, o la versión del sí mismo en que cada una de mujeres quiere transformarse, en relación a los hombres que imaginan ser la clave de su éxito como estrellas. El cuerpo colapsado de la cantante representa un tipo de “desmayo hacia la realidad”, ya que vuelve el esquema de fantasía en que se apoyan las mujeres en una mera “grabación”, el ensayo mecánico de un papel predeterminado —con el típico giro lyncheano, ya que saberlo no destruye la fascinación que emana del espectáculo del Silencio Club, en donde lo Imaginario se encuentra con lo Real en el escenario vacío de lo Simbólico.

Raras veces nos demuestra tan claramente un director la manera en que el poder y la importancia del sonido son el anverso y el reverso de sí mismo,

como si Lynch quisiera probar que la jerarquía de Hollywood, en la que el sonido se encuentra subordinado a la imagen, no es un signo de la debilidad del sonido como significante, sino que por el contrario, su subordinación ha sido tan estricta durante el período clásico porque siempre ha se tratado de domesticar y controlar su poder desestabilizador.

Objetos acústicos y la materialidad del sonido

Por un lado, el sonido posee cualidades hápticas y táctiles porque es un fenómeno que se manifiesta en ondas y por lo tanto en movimiento. Un objeto debe ser tocado (el viento entre los árboles, las cuerdas vocales, las de un instrumento), a fin de generar y propagar sonido. Mientras que el sonido hace que ese objeto oscile y vibre, toca, rodea y agita el cuerpo del espectador. El sonido actúa sobre un medio (aire) que requiere para ser transmitido, y que a su vez le proporciona cuerpo y presencia. Se puede sentir la poderosa corriente de aire que proviene del bajo cuando resuenan sus profundas notas. Sucede lo mismo con los címbalos que marcan el ritmo. Además pensamos que el sonido llena el espacio de la misma manera en que el agua llena un vaso. Junto a la sensación del centramiento en el yo, que surge de rodearnos y sumergimos en el sonido a fin de imaginar que estamos en medio de él, el sonido hace que sintamos la masa corporal como “gravedad” y la superficie del cuerpo como “piel”.

Por el otro lado, el sonido (especialmente la voz) es volátil, fluido, transparente y por lo tanto escapa al deseo de retenerlo. Al eludir ser fijado, el sonido se convierte en el objeto parcial necesario para nuestra identidad como sujetos. Aunque es posible reproducir la imagen tradicional del cine por medio de fotos o ampliaciones de fotogramas, el sonido —aún en el caso de haber sido grabado— sólo puede ser reproducido en el tiempo, es decir no puede ser condensado ni comprimido en un momento. El sonido, por lo tanto, invariablemente nos recuerda la irreversibilidad del tiempo, como índice de

pérdida y recordatorio de la transitoriedad de nuestra existencia —otra razón por la cual adquiere connotaciones negativas y se asocia con la finitud —la mortalidad.

Si el sonido toma un lugar destacado en la experiencia del cine de hoy en día, no es sólo porque nuestra vida diaria se ha llenado más y más de sonido, fenómeno al que respondemos con más música y más sonido, sino además por la condición inherentemente ambigua del sonido en el cine, con sus múltiples valencias como significante tanto de la corporeidad como de lo incorpóreo, lo táctil y lo invisible, lo cual se resuelve en la era digital al asegurarse que una película sea un fenómeno auditivo antes de serlo visual. Especialmente en las películas de acción —género que se basa en las propiedades materiales de los cuerpos y en el peso de los objetos— los movimientos y los gestos, por ejemplo: un empujón, un choque, un cuerpo que camina, algo que cae— todo se comunica esencialmente mediante el sonido. El paisaje post-apocalíptico en el inicio de *Terminator II* (James Cameron, 1991), cobra contorno y forma mediante el sonido crujiente de las botas de Terminator. Gracias al sonido lo que parece cascotes polvorientos se siente como calaveras, o como lo remarca Chion, al explicar su definición de sincresis:¹⁴ “el oído hace que se vean las calaveras”,¹⁵ confirmando una vez más que la posición subordinada o suplementaria del sonido efectivamente determina la visibilidad de la imagen, a la vez que añade una nueva materialidad a la imagen (digital). Para Chion, la idea de “rendu” (en el sentido de “interpretado” y “utilizado”) es una de las características fundamentales del sonido digital porque (como la imagen digital misma) es percibido como “substancia”, tal vez como arcilla, o un material de relleno, que debe ser modelado o amasado para que adquiera forma.¹⁶

¹⁴ Sincresis, término resultante de la fusión de sincronidad (synchronicity) y síntesis (synthesis). Nota de la traductora.

¹⁵ Michel Chion, Seminario de capacitación para profesorado y estudiantes graduados, IKKM Weimar, Mayo 2012.

¹⁶ En alemán es sugerente la homología del término (*Ton*) que significa a la vez arcilla y sonido.

Sonido: ¿Pérdida significada o compensada?

La pseudo-materialidad de lo acústico ayuda a crear la impresión de “ver con el oído”, como si el presente necesitara de un medio de “invisibilidad” para hacer que el mundo se torne (nuevamente) “visible”. Esto sugiere la posibilidad con la quiero finalizar este trabajo: si en realidad se cree que el sonido puede compensar la pérdida de la fe en la imagen y en el poder de la vista en la era digital (por las razones mencionadas anteriormente) ¿será que inadvertida e inconscientemente para el espectador este significante de fugacidad y pérdida sirve paradójicamente de “ancla”? De acuerdo a esta tesis, la imagen digital requiere sonido para obtener la verdad discernible del trazo (trace) y del vínculo ontológico del índice. El sonido nos rodea y sus ondas materiales “nos tocan” físicamente en el espacio cerrado de la sala de cine, de modo que quizá la vívida claridad y el dominio del que alguna vez gozó el ojo se transfiera al cuerpo mismo, experimentado actualmente como órgano y superficie completamente perceptual.

No obstante, si la “pérdida de la indexabilidad” significa que ya no podemos fiarnos de nuestra vista y de la imagen (si alguna vez lo pudimos), ¿por qué tendríamos más confianza en el sonido y en nuestros oídos (seguramente más fácilmente engañados por los efectos especiales que la vista)? La verdad es que no deberíamos confiar ni en la vista ni en el oído, ya que la noción de confianza en este contexto (como promesa de verdad, referencia y evidencia) es probablemente errónea. En realidad, es obvio que necesitamos de ambos, imagen y sonido: no para que se estén sincronizando, controlando, o demostrando el modo de proyectar el fantasma del cuerpo en su totalidad (como en el cine clásico); ni para que funcionen a manera de contrapunto o se opongan (como en las películas de vanguardia de la década del 70), sino para que se desorienten mutuamente, en el sentido de generar una oscilación que dirija nuestra atención de un lado al otro, logrando que experimentemos un

modo de recepción cognitivo-disonante como el valor pre-establecido del nuevo “realismo”.

Esta sería una buena manera de terminar, si no fuera por un pequeño pero importante detalle: en términos psicoanalíticos “ver con los oídos” no tiene la misma valencia que “escuchar con los ojos”. Por ejemplo, Slavoj Žižek —quien concuerda con Chion en que, como objeto parcial, la voz (y por extensión el sonido) tiene poco que ver con “oír” y nada que ver con escuchar— sostiene que la relación ver/oído y escuchar/ojo no es equivalente sino asimétrica. Al discutir su dinámica en la obra de Hitchcock, Kieslowski y Lynch, Žižek afirma que por “ver con los oídos” se refiere a la curiosidad que da vida a la “vista”, mientras que por “escuchar con los ojos” se refiere al poder mortificante de la “mirada” lacaniana.¹⁷

Žižek sólo tendría razón, en el caso particular del paradigma de la teoría lacaniana de la mirada, que como señalamos al principio, depende en gran medida de la geometría euclidiana de la representación, tal como lo demuestra el diagrama del doble cono mediante el cual Lacan representa el lugar de la vista y el de la mirada, así como la dinámica del *objeto a*. Uno de los propósitos de este artículo ha sido precisamente el de desafiar esa geometría y su mecanismo proyectivo, encarnado en la perspectiva renacentista, mediante la discusión de la relación entre el sonido y la imagen, lo invisible y lo visible. Si el sonido apoyó a la imagen para estabilizar nuestro sentido de equilibrio en la jerarquía de subordinación de Hollywood, su función consistía en reposicionar y recentrar la visión dentro de la perspectiva geométrica del espacio. Sin embargo, como lo señalamos en la introducción, este espacio pictórico renacentista sólo existe como recuerdo de su auto-evidencia normativa

¹⁷ Una imagen puede emerger como marcadora de un sonido, aunque éste quede atascado en la garganta. Por ejemplo, *El grito* de Munch, es por definición mudo. Frente a esta obra “oímos (el grito) por medio de la vista. Sin embargo, el paralelo dista de ser perfecto. Ver lo que no se puede escuchar no es lo mismo que oír lo que no se puede ver. La voz y la mirada se vinculan como la vida y la muerte. Mientras que la voz da vida, la mirada mortifica” (Žižek, 1996: 93-94).

precedente, ya que los reproductores mp3, la pantalla táctil y el teléfono móvil se han convertido en suplementos corporales (y como es típico en el caso del suplemento, se apoderado del cuerpo al que estaban destinados a suplementar). Tanto el sonido como la imagen contribuyen hoy en día a la perpetua movilización de nuestros sentidos, aunque sigamos estando sujetos a la flecha irreversible del paso del tiempo. Conjuntamente, el “ver con los oídos” y “escuchar con los ojos” forman las nuevas coordenadas de nuestra auto-presencia reconfigurada, convirtiéndonos en protagonistas de una nueva obra: a la vez activos y pasivos, centrales y periféricos, exaltados y mortificados, estamos destinados a experimentar con el cuerpo y exponer nuestros sentidos a las intensidades pero también a las agonías de un mundo reconfigurado una vez más —en la “imagen” (que ahora incluye al sonido) de nuestros suplementos tecnológicos.

Bibliografía

- Abel, Richard y Rick Altman (orgs.) (2001). *The Sounds of Early Cinema*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Altman, Rick (2004). *Silent Film Sound*. New York: Columbia University Press.
- Arnheim, Rudolf (1928). “Der tönende Film” en *Die Weltbühne*, no. 42, 16.10. Reimpreso en 2004: *Die Seele in der Silberschicht. Medientheoretische Texte. Photographie – Film – Rundfunk* (Edited with an afterword by Helmut H. Diederichs). Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Andre Bazin y Hugh Gray (1960). “Ontology of the Photographic Image”, *Film Quarterly* 13.4, verano.
- Belting, Hans (2014). *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body*. Princeton: Princeton University Press, 2014.
- Buckland, Warren (1999). “Between Science Fact and Science Fiction: Spielberg’s Digital Dinosaurs, Possible Worlds, and the New Aesthetic Realism”, *Screen* 40. 2, verano.
- Chion, Michael (1995). *David Lynch*. London: BFI.
- Connor, Steven (2014). *Beyond Words*. London: Reaktion Books.
- Dolar, Mladen (2006). *A Voice and Nothing More*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Elias, Norbert (2000). *The Civilizing Process – Sociogenetic and Psychogenetic Investigations*. Oxford: Blackwell Publishing.

- Elsaesser, Thomas (2013). "Digital Cinema – Convergence or Contradiction?" en Carol Vernallis y Amy Herzog (eds.). *The Oxford Handbook of Digital Media*, Vol. 2: Sound. Oxford: Oxford University Press.
- _____ (org.) (2004). *Harun Farocki: Working on the Sightlines*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Flückiger, Barbara (2001). *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren.
- Friedrich Kittler (2015). "The God of Ears" en Stephen Sale y Laura Salisbury (eds.). *Kittler Now*. London: Polity Press.
- Guillén, Michael (2009). *Waltz with Bashir* "Interview with Ari Folman." *Screen Anarchy*. 10 de enero <http://screenanarchy.com/2009/01/waltz-with-bashirinterview-with-ari-folmon.html>.
- Koolhaas, Rem (2001). *Junkspace*. Disponible en: <http://www.cavvia.net/junkspace/>.
- Helmer, Margueritte. "Reseña de Thompson, Emily (2003). *The Soundscape of Modernity: Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933*. Cambridge, Mass.: MIT Press." *Kairos* 8.1. <http://kairos.technorhetoric.net/8.1/binder.html?reviews/helmers>
- Lacan, Jacques (2015). *Seminar XI. Transference (1961-62)*. Malden: MA: Polity.
- McGowan, Todd (2007). *The Real Gaze: Film Theory after Lacan*. Albany: State University of New York Press.
- Murch, Walter (1994). "Prefacio a Michel Chion," *Audiovision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.
- Mulvey, Laura (1975). "Visual Pleasure and Narrative Cinema", *Screen* 16.3, otoño.
- Ondaatje, Michael (2002). *Die Kunst des Filmschnitts – Gespräche mit Walter Murch*. München, Wien: Carl Hanser Verlag.
- Schmidt, Michael (s.f.). "Biografía". Disponible en: <http://www.egs.edu/faculty/michael-schmidt/biography/>.
- Taussig Michael (1993). *Mimesis and Alterity*. New York: Routledge.
- Valéry, Paul (1974). *Cahiers*, vol II. Paris: Gallimard.
- Wedel, Michael (2007). *Der deutsche Musikfilm: Archäologie eines Genres 1914-1945*. Munich: Editorial Text + Kritik (en línea).
- Wenk, Dieter (2003). "Rückkopplungs-Stadien" (reseña de *Vie et Mort de l'Image* de Régis Debray), *Textem*, diciembre. Disponible en: <http://www.textem.de/index.php?id=251>
- Žižek, Slavoj (2000). *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway*. Seattle: Walter Chapin Centre for the Humanities.
- Žižek, Slavoj y Renata Salecl (1996). "I Hear you with my Eyes, or The Invisible Master" en Renata Salecl y Slavoj Žižek (orgs.). *Gaze and Voice as Love Objects*. Durham, NC: Duke University Press.

Este texto es una traducción de Thomas Elsaesser, “(Un)Representing the Real: Seeing Sounds and Hearing Images”, en Ben Tyrer and Agnieszka Piotrowska (orgs.), *Representing the Unrepresentable*. London: Routledge, 2016, pp. 53-73.

* Thomas Elsaesser nació en Berlín en 1943. Estudió en la Universidad de Heidelberg y la de Sussex (Reino Unido) donde se licenció en literatura inglesa en 1966, y obtuvo el doctorado en Literatura Comparada en 1971. En 1976 inició Estudios de Cine en la Universidad de East Anglia (1980 a 1991). Como editor de la serie *Film Culture in Transition*, ha publicado cuarenta y cinco volúmenes. Sus libros incluyen: *New German Cinema: A History* (1989). London/ New Brunswick: Macmillan/ Rutgers University Press; *Fassbinder's Germany: History Identity Subject* (1996). Amsterdam: AUP; *Weimar Cinema and After* (2000). London/ New York: Routledge; *Metropolis* (2000). London: BFI; *Studying Contemporary American Film* (2002), con Warren Buckland. London/ New York: Oxford University Press; *Filmgeschichte und Frühes Kino* (2002). Munich: Edition Text + Kritik; *European Cinema: Face to Face with Hollywood* (2005). Amsterdam: AUP; *Film Theory: An Introduction Through the Senses* (2010), con Malte Hagener. New York: Routledge; *The Persistence of Hollywood* (2012). New York: Routledge; y *German Cinema – Terror and Trauma: Cultural Memory Since 1945* (2013). New York: Routledge. Ha editado y co-editado alrededor de doce libros sobre el primer cine, televisión de calidad, cine digital, Harun Farocki y el nuevo cine de Hollywood. Finalmente, Elsaesser ha publicado más de doscientos ensayos en antologías.

† Cynthia Margarita Tompkins es doctora en Literatura Comparada (Penn State) y Professor of Spanish en Arizona State University. Además de haber publicado *Latin American Postmodernisms: Women Writers and Experimentation* (2006). Gainesville: UP of Florida y *Experimental Latin American Cinema: History and Aesthetics* (2013). Austin: U of Texas P, ha traducido o co-traducido dos libros y co-editado tres. Entre sus publicaciones se cuentan treinta artículos en revistas de referato y diecisiete capítulos en antologías. Su último libro se encuentra en prensa, *Affectual Erasure: Representations of Indigenous Peoples in Argentine Cinema* (2018). Albany: SUNY Press. <http://www.sunypress.edu/p-6590-affectual-erasure.aspx>. Es también directora de *Imagofagia*. E-mail: cynthia.tompkins@gmail.com