



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**



**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**“SOBRE EL SONIDO Y LA SIGNIFICACIÓN CINEMATOGRÁFICA”**

**ENSAYO**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**PRESENTA**

**ROGELIO MEDINA MATA**

**ASESOR**

**LIC. JAVIER ARATH CORTÉS JAVIER**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX. 2021**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## **Agradecimientos**

Quiero agradecer por siempre a Rogelio Medina Escoffie y Surinam Mata León, por ser mis padres y enseñarme una manera de comprender esta vida y su funcionamiento, además de todo el apoyo y amor infinito que siempre me han dado, pues sin esto yo no estaría donde ahora me encuentro.

De igual manera a Surinam Medina Mata, mi hermana, por siempre estar conmigo sin importar nada, y además a todos mis seres queridos con quienes he compartido ideas y pláticas que han contribuido también a mi comprensión del mundo.

Para todos siempre amor infinito, amor inmortal.

Gracias.

# Índice

<b>Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>1.- Reflexión sobre el cine.....</b>	<b>7</b>
1. 1.- Cine de arte / entretenimiento.....	7
1. 2.- El propósito del cine.....	9
1. 2. 1.- El cineasta como investigador de la vida.....	12
1. 3.- La explotación comercial.....	16
<b>2.- El potencial comunicativo del cine.....</b>	<b>19</b>
2. 1.- El medio audiovisual, un medio muy completo para la expresión.....	19
2. 2.- La lógica de lo poético.....	22
2. 3.- Posibilidades semióticas peirceanas del film.....	24
2. 3. 1.- La riqueza estética del cine.....	25
2. 4.- Teoría de la connotación de Metz.....	33
2. 4. 1.- Significado y significante de connotación y denotación.....	34
2. 4. 2.- Códigos culturales y especializados.....	37
2. 5.- Semiótica más que lingüística.....	39
<b>3.- Sobre el sonido.....</b>	<b>41</b>
3. 1.- Categorización de sonidos vs. percepciones visuales.....	41
3. 2.- El sonido creador.....	43
3. 3.- El sonido enrigideció las películas.....	46
3. 4.- Ambientes, incidentales, efectos.....	48
3. 5.- Música y diálogos.....	49
3. 5. 1.- El poder connotativo de la música.....	49
3. 5. 2.- El magnetismo del vococentrismo.....	51
<b>4.- El papel y poder de la imaginación.....</b>	<b>56</b>
4. 1.- Relación campo/fuera campo.....	57
4. 1.1.- La censura.....	59
4. 2.- Estandarización de las formas de vida.....	61
4. 2. 1.- Intuir el sentido profundo de las imágenes representadas.....	64
4. 3.- Interpretación acertada V.S. Sin respuesta correcta.....	65
<b>5.- Conclusiones.....</b>	<b>67</b>
5. 1.- Realismo V.S. Subjetividad.....	69
5. 1. 1.- Estrategias visuales de Randy Thom.....	70
5. 2.- El significado motiva el significante.....	72
5. 3.- La dimensión sonora como parte primordial del proceso creativo amplía las posibilidades de significación.....	73
<b>Referencias bibliográficas.....</b>	<b>76</b>

“El primer territorio a liberar es la mente.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Subcomandante Marcos.

## Introducción

Es una tremenda ilusión por parte del positivismo científico rechazar todo lo considerado como no científico en la ciencia, o los esfuerzos pre científicos, sin los cuales ella misma no podría existir. Todos hemos sido en algún momento fenomenólogos, y al menos aquellos que se confiesan como tales tienen el mérito de reconocer una relación singular con el mundo, que no es la única posible ni la única deseable, pero que existe en todos nosotros aún si no somos conscientes de ello.<sup>2</sup>

En esta cita de Metz encontramos una interesante idea: La fenomenología, básicamente como el estudio (filosófico, reflexivo) de los fenómenos (acontecimientos) del mundo, está al alcance de todos nosotros, es decir, podemos pensar con una actitud investigadora sobre cualquier cosa que ocurra a nuestro alrededor. Naturalmente esta indagación variará el tono de sus resultados de sujeto a sujeto, pues cada uno es capaz de comprender la vida con matices diferentes, desde su propio punto de vista, y aún así entre nosotros podemos comunicarnos y compartir significados afines para organizarnos y entendernos mutuamente (o al menos hacer el esfuerzo).

A lo largo de la investigación realizada para este trabajo fue muy interesante percatarme de la avasalladora cantidad de estudios existentes respecto a la dimensión visual en el filme y otros medios similares, mientras que la auditiva parecía quedar relegada a unos cuantos artículos, libros y/o conferencias. Siendo el cine primordialmente «audiovisual» me extrañó no encontrar la misma cantidad de información para ambas partes.

Este ensayo busca promover la concientización sobre la importancia de la dimensión sonora para la construcción significativa de las películas; lo vital de *pensar el sonido* al momento de concebir una película para así dotarla de esa otra mitad auditiva que se ha marginado a la postproducción, como si se tratase de algún elemento de mucho menor importancia, cuando justamente pensarlo como algo

---

<sup>2</sup> Christian Metz, *Ensayos sobre la significación en el cine (1964 - 1968) Vol. 1*, España, Ediciones Paidós Ibérica, S. A, Paidós Comunicación 133 Cine, 2002, p. 31.

secundario que únicamente «rellena» las imágenes y/o las dota de realismo, es mermar su potencial comunicativo y así el potencial del cine mismo.

¿Cómo hacernos conscientes de esto sin hacernos conscientes al mismo tiempo de la vida? Michel Chion dijo que si en la mayoría de las películas reinaba el lenguaje verbal era porque en la vida cotidiana también lo hace. Si bien nuestra mejor y más pulida vía de comunicación es por medio de las palabras (como una charla o este ensayo) el cine tiene la capacidad de ir más allá. Y esta habilidad para comunicar fuera de la lógica lingüística yace en el aparato semiótico propio del cine, no porque sea mejor o peor la calidad de la comunicación —ya lo decía Christian Metz: "el cine nunca sirve para la comunicación cotidiana..."—, sino más bien por ser parte de un orden diferente —"...siempre crea obras"<sup>3</sup>.

No es muy difícil de imaginar: pensemos en aquellos momentos en los que «nos quedamos sin palabras» al ver un anaranjado atardecer y nos quedamos apreciándolo sin decir nada, o cuando «no nos alcanzan las palabras» para expresar la euforia que despierta en nosotros el enfrentarnos a alguna situación muy agradable o en extremo desconsoladora. Esos momentos que podríamos pensar como extralingüísticos rebasan esta lógica verbal y todos lo hemos experimentado alguna vez.

La importancia de estudiar el sonido, no sólo como un fenómeno físico de propagación de ondas sino también la relación de sentido que tenemos con él, resulta importante sobre todo para el ámbito cinematográfico. Las aproximaciones que en este trabajo se exponen son reflexiones sobre esta relación y las posibilidades que nos ofrece la dimensión sonora en el acto creativo de significación al momento de concebir una película.

Una de las directrices que se mantiene constante a lo largo del presente ensayo es la idea del cine como una ventana para la apreciación del mundo, un modelo de representación de la realidad, una actividad que nos permite explorar la vida desde otros ángulos, otras ópticas. El acontecer de lo que pudiéramos llamar «la vida cotidiana» es naturalmente el sistema de referencia por excelencia a partir del cual se hace el cine, por ejemplo: desde nuestros hábitos, lugares públicos, dichos populares, fiestas tradicionales, hasta la forma de hablar de ciertas personas

---

<sup>3</sup> *Ibid*, p.225.

y demás comportamientos culturales. Estos elementos permean (a veces inconscientemente) en las obras cinematográficas nacionales.

Lo anterior nos da herramientas para pensar que se reflejan en el cine nuestras formas de hacer la vida; adicionalmente, cuántas veces no hemos sentido, al salir de una función cautivadora, que hemos descubierto algo gracias a aquella magnífica película. El cine y la vida se influyen mutuamente y uno puede, en efecto, decidir investigarla por medio del filme.

Sirva este ensayo como una invitación a (re)descubrir nuestro alrededor, a pensar la vida con más imaginación, a escaparnos de esa tendencia de estandarización de la vida cuyo fin más terrible es la manipulación de la gente; no porque sea ignominioso que un grupo de personas piensen de forma similar, sino porque si todos razonásemos de la misma manera no habría nada que descubrir jamás.

“Quien no busca la verdad no puede ver tampoco la belleza.”<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Andrey Tarkovski, *Esculpir el tiempo*, México, UNAM, 2016, Primera reimpresión, p. 49.



“En efecto, si el cine y el video emplean los sonidos, es, parece, sólo por su valor figurativo, semántico o evocador, en referencia a causas reales o sugeridas o a textos, pero pocas veces en cuanto a formas y materias en sí.”<sup>5</sup>

## I. Reflexión sobre el cine

El Cine, una palabra que puede abarcar tantos y tan variados aspectos, desde los creativos y artísticos hasta los operativos y repetitivos. Una industria completa, un arte maravilloso. La división más común que solemos hacer es separar el cine de arte y de entretenimiento. Naturalmente es una diferenciación centrada en el objetivo de ambas partes, una meta no compartida por supuesto. Dos caras, y por diferentes que parezcan, siguen siendo de la misma moneda.

No es menester en este ensayo poner fin a la eterna discusión sobre cuál es la verdadera naturaleza del cine, si responde a un arte o a un objeto explotable económicamente —como si se tuviese que estar forzosamente de un lado o del otro—, sino buscar comprenderlo de una forma un poco más completa. Para tal fin retomaré la metáfora en la teoría de los campos de Pierre Bourdieu (uno de los más destacados sociólogos contemporáneos) la cual nos ayudará a despejar un poco el panorama respecto de lo que hasta ahora hemos entendido por separado como *arte* o *entretenimiento*, y así vislumbrar cómo ambos conceptos convergen perfectamente dentro del cine.

### Cine de arte / entretenimiento

Siempre es todo un tema hablar de arte, dentro de las largas disertaciones que se han enarbolado alrededor de tal concepto podemos ubicar un recurrente cuestionamiento: ¿qué es el arte? La teoría de Bourdieu nos puede ayudar a pensar dicha pregunta de forma menos complicada.

---

<sup>5</sup> Michel Chion, La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, [en línea], España, Paidós Ibérica, S. A., Paidós Comunicación No. 53, 1993, Primera edición, p. 32. Dirección de URL: [https://monoshop.org/images/0/09/Chion\\_Michel\\_La\\_audiovision\\_Introduccion\\_a\\_un\\_analisis\\_conjunto\\_de\\_la\\_imagen\\_y\\_el\\_sonido.pdf](https://monoshop.org/images/0/09/Chion_Michel_La_audiovision_Introduccion_a_un_analisis_conjunto_de_la_imagen_y_el_sonido.pdf), [consulta: 14 de feb 2019].

El **campo** según Bourdieu es una demarcación teórica que alude, dentro del funcionamiento de lo social, a una delimitación conceptual de redes o configuraciones en donde se *juegan* relaciones, intercambios o luchas “en donde los agentes asumen posiciones o tomas de posesiones que se jerarquizan o devalúan como consecuencia de la puja sostenida por el propio juego”<sup>6</sup>. Como si la vida fuese igual a un complejo juego de mesa rodeado por diferentes participantes con variadas habilidades y posibilidades de movimientos en riña por ganar.

Los jugadores se enfrentan entre sí, valiéndose de los recursos que poseen, con el objetivo de obtener el *bien* del campo en cuestión. “Para Bourdieu, el *bien* en juego en el campo del arte es la ‘definición legítima de arte’.”<sup>7</sup>. Esto nos da razones para pensar que el arte es aquello reconocido como tal por otros agentes o competidores calificados del juego<sup>8</sup>, quienes ostentan diferentes posiciones y dan finalmente validación dentro del propio juego.

Pensemos en los circuitos de exhibición. Aquí en México la cartelera comercial está dominada por las empresas Cinépolis y Cinemex, mientras los cineclubes independientes, la Cineteca y los diferentes festivales en el país se centran en la programación de arte.

La exhibición es una de las formas de legitimación para ambos tipos de películas; en Cinépolis, por ejemplo, podemos ir a ver cualquiera de los *Avengers* mientras que en el Festival Internacional de Cine de Guadalajara nunca se proyectará. Aún así, si hacemos un ejercicio de memoria podremos recordar el popular caso de *Whiplash* (Damien Chazelle, 2014), la cual se proyectó tanto en la Cineteca Nacional como en las cadenas comerciales. Esto representa algo muy interesante debido a la diferencia de perfiles que define ambos circuitos. No esperaríamos ver *John Wick 3* (Chad Stahelski, 2019) en el cine Tonalá así como no

---

<sup>6</sup> Rosa Judith Chalkho, “Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales”, [en línea], *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, No. 50, Buenos Aires, Universidad de Palermo, diciembre 2014, Dirección URL: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=9429&id\\_libro=471](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=9429&id_libro=471), [consulta: 25 feb 2019], p. 136.

<sup>7</sup> *Ibid.* p. 137.

<sup>8</sup> Alfredo Joignant señala como “profesionales de la política” a los agentes del campo político gubernamental, por lo que cada campo cuenta con sus agentes legitimados como tales. Alfredo Joignant, “Habitus, campo y capital. Elementos para una teoría general del capital político”, *Revista mexicana de sociología*, núm. 4, sin vol., México, UNAM/IIS, octubre-diciembre, 2012, pp. 588.

sería sencillo para *El ombligo de Guie'dani* (Xavi Sala, 2018) llegar a presentarse en Cinemex Platinum.

Ambos mundos están enfocados y diseñados para diferente tipo de espectadores y persiguen metas un tanto diferentes, uno “se torna potencialmente comercializable cuando satisface las necesidades de ocio de los espectadores, pero específicamente sus deseos de entretenimiento”<sup>9</sup>, mientras que la principal preocupación del otro está en “expresar ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, a través de diversos recursos”<sup>10</sup>, lo cual difícilmente tiene cabida en las salas comerciales por el simple hecho de no generar sustanciales derramas económicas.

Es por esto que el caso de *Whiplash* cobra especial relevancia, pues logró vender entradas así como interesar al público cinéfilo en busca de algo diferente. Se colocó en ambos lados al mismo tiempo y con excelentes resultados. Con esto no quiero decir que ese deba ser el objetivo del cine o de todas las películas, sino más bien me gustaría resaltar el hecho de cómo la frontera entre el cine de arte o entretenimiento está más difusa de lo que parece en un principio.

## **El propósito del cine**

Teniendo estrenos que se legitiman como artísticos y otros logrando éxito económico en taquilla, llega de forma inevitable la duda sobre cuál es el propósito del cine ¿En verdad hay un propósito por el cual deba existir el cine?, ¿tiene una misión?, ¿tiene una deuda?, ¿cada quién le da sentido? Es una cuestión sobre la cuál podríamos debatir largo y tendido y probablemente no llegar jamás a una conclusión enteramente satisfactoria que funcionara para todos.

---

<sup>9</sup> David Fernando Lozano Treviño, María Eloísa Treviño Ayala, “Arte, cultura o entretenimiento en el cine: ¿Qué modelo cinematográfico prefieren los espectadores para tomar la decisión de asistir a ver una película?”, [en línea], México, Universidad Autónoma de Nuevo León, 2014, Dirección URL: <http://eprints.uanl.mx/12606/1/11.22%20Art5%20pp%20269%20-%20295.pdf>, [consulta: 23 jul 2021], p. 279.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 274.

Debido entonces a la imposibilidad de responder la pregunta y que sea efectivamente válida fuera de la subjetividad de quien sostiene tal postura, mi propuesta, naturalmente, no puede estar netamente separada de mi formación académica, afinidades políticas y religiosas u otros sesgos sociopsicológicos y cognitivos en los que me encuentro inmerso.

Planteo que el cine carece de propósito inherente. Si existiese uno no habría obstáculo alguno para discriminar las películas malas de las buenas, las nefastas de las bien realizadas, y nos sería de lo más fácil estar de acuerdo entre todos al calificar películas y decidir cuál llega a la meta final y cuál no. Sin embargo, el hecho de una falta de finalidad para el quehacer cinematográfico no hace otra cosa que permitirnos mirarlo con mayor libertad, pues la motivación o fin último de cada obra dependerá del autor de la misma (si pensamos ya sea en los directores como autores de sus trabajos o las compañías productoras) o incluso, en última instancia, del espectador. Por lo tanto el cine puede ser desde un mero entretenimiento casual hasta una forma de conocer y aprehender la vida.

Con base en lo anterior, considero incontrovertible el potencial informativo/comunicativo que posee debido a sus características y elementos constitutivos, algo que abordaremos con mayor profundidad en el siguiente capítulo, pues el centro y corazón de este trabajo es precisamente reflexionar sobre eso.

Para el tiempo en que redacto este ensayo ya ha sucedido un desfile completo de películas de la industria norteamericana concernientes a historias de superhéroes. Me refiero a las cintas modernas del llamado Universo Marvel, el cual está conformado desde la primer entrega de *Iron Man* (Jon Favreau, 2008) hasta la última y recién estrenada *Avengers: Endgame* (Anthony Russo y Joe Russo, 2019) para acumular un total de 22 películas que en su conjunto ya suman una recaudación en taquilla superior a los 20 mil millones de dólares<sup>11</sup>. Las grandes ganancias económicas que se desprenden de su venta de entradas a nivel global son un éxito comercial, e inútil sería tratar de cuestionarlo desde una perspectiva mercantil.

---

<sup>11</sup> s/a, "Con 'Avengers: Endgame', películas de Marvel podrían recaudar más de 20 mil mdd", [en línea], México, *Aristegui Noticias. com.mx*, 25 abril 2019, Dirección URL: <https://aristeguinoticias.com/2504/mexico/con-avengers-endgame-peliculas-de-marvel-podrian-recaudar-mas-de-20-mil-mdd/> [consulta: 28 may 2019].

No hace falta una sesuda reflexión para darnos cuenta de la ya sobreexplotada narrativa utilizada por este tipo de cine. Estructuras significativamente repetitivas cuyo mayor valor yace en alguna sorpresa tratada de ocultar como las joyas de la corona, es decir, la gran atracción a encontrar en estas películas es no saber qué pasa al final o, en todo caso, cuál es el acontecimiento sobre el que se cuelga toda la seducción de ese estreno; la muerte o aparición de un personaje, por ejemplo.

Se puede observar el lucro ingente de este tipo de producciones arraigado entonces en una especie de parasitismo del contenido o la historia. Lo ocurrido tiene mucha mayor relevancia que la forma en la que ocurre. Generan una especie de ansiedad en el público cuya satisfacción se libera con la revelación de la sorpresa al estar viendo la película, ¿una forma de condicionamiento estímulo-respuesta, quizá? A lo mejor así podríamos explicar la aversión generalizada por parte de los fans en contra de los llamados *spoilers*.

Al ser, pues, la revelación de un hecho en particular su más llamativo encanto caemos en ignorar, dejar de lado, menospreciar, los demás aspectos que conforman estas puestas en escena. Elementos como el sonido, la fotografía, los escenarios, etcétera, cuya implicación se encuentra ligada al contenido del relato, quedan relegados por completo. En palabras del periodista español Sergio del Molino al respecto: “es como ir a un restaurante de tres estrellas Michelin sólo para saciar el hambre”<sup>12</sup>.

Y esta reflexión cobra importancia puesto que si pretendemos conocer, o al menos vislumbrar un poco del maravilloso e inmenso potencial del cine no podemos siempre vivir pensándolo únicamente como sorpresas dramáticas —incluso tampoco simplemente como imágenes en movimiento— sino también comenzar a apreciar los otros aspectos de los que se vale este increíble medio para hablar.

---

<sup>12</sup> Sergio Del Molino, “A favor del ‘spoiler’.”, [en línea], España, *El País. com*, 24 may 2019, Dirección URL: [https://elpais.com/cultura/2019/05/23/television/1558611647\\_352633.html?id\\_externo\\_rsoc=FB\\_MX\\_CM&fbclid=IwAR3W-S4K4jZOXO1GliCixtBrpFsTRjpDV3UGnfXCzkM4dHk2IIM5CtjJ2UkI](https://elpais.com/cultura/2019/05/23/television/1558611647_352633.html?id_externo_rsoc=FB_MX_CM&fbclid=IwAR3W-S4K4jZOXO1GliCixtBrpFsTRjpDV3UGnfXCzkM4dHk2IIM5CtjJ2UkI) [consulta: 28 may 2019].

## ***El cineasta como investigador de la vida***

Las ideas del cineasta ruso Andrey Tarkovski (1932-1986) al respecto del quehacer cinematográfico dejan ver una clara postura sobre lo que pensaba del cine como un arte y del director como autor de la obra; incluso sostenía que dirigir necesariamente involucra consigo la vida personal<sup>13</sup>. Es evidente el distanciamiento de esta postura contrapuesto a la cadena o línea de producción industrial, cuyo ejemplo más cercano es el ejercicio estadounidense de este oficio, donde sin mayor miramiento la figura del director (y cualquier otro miembro del equipo) puede ser sustituido de un momento a otro. El caso popular más reciente fue el ocurrido con *Han Solo: Una historia de Star Wars* (Ron Howard, 2018) de la cual la dupla formada por Phil Lord y Christopher Miller fue reemplazada por Ron Howard en la dirección por el estudio debido a «diferencias creativas»<sup>14</sup>.

La perspectiva que me interesa explorar en este trabajo es la del cine como un fenómeno comunicativo, específicamente la dimensión sonora (sonido / silencio) dentro de toda esta lógica, y precisamente son cineastas rusos los primeros en proclamarse en contra del uso del sonido de forma ilustrativa, al nacer el cine sonoro con el desarrollo de la tecnología estadounidense.

En su “*Manifiesto del contrapunto sonoro*” Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin y Grigori Alexandrov argumentan teóricamente el uso que debiera dársele a esta nueva posibilidad, defendiendo la postura de experimentar con la relación audio / visual más allá de su aplicación más obvia: representar sonoramente los sucesos visuales, para entonces verdaderamente aprovechar el potencial comunicativo que trasciende las fronteras nacionales de producción, promoviendo la internacionalidad de su alcance y no sólo dejarlo en mero entretenimiento morboso y como una mercancía fácil de realizar. Naturalmente esta «ilustración sonora» representaba una primera fase de las nuevas tecnologías, sin embargo preveían un

---

<sup>13</sup> Donatella Baglivo, “*Andrey Tarkovski: un poeta en el cine (ITA sub ESP)*”, 1984, 65 min, Italia, [en línea], *Youtube.com*, s/fecha de publicación, Dirección URL: <https://www.youtube.com/watch?v=NASunFaQZJE> [consulta: 28 may 2019, minuto 00:19:41].

<sup>14</sup> Kristopher Tapley, “*Inside ‘Solo’: A ‘Star Wars’ Story’s Bumpy Ride to the Big Screen*”, [en línea], Estados Unidos, “*Variety.com*”, 2018, Dirección URL: <https://variety.com/2018/film/features/solo-a-star-wars-story-directors-reshoots-ron-howard-1202817841/> [consulta: 28 may 2019].

declive cinematográfico derivado de continuar únicamente por ese camino, volviéndose el cine no más que teatro filmado <sup>15</sup>.

Ya desde entonces era visible la presencia internacional de la industria cinematográfica estadounidense posicionándose hacia adelante tecnológicamente, sin embargo, al cruzar la puerta que abrió la tecnología hacia la dimensión —desconocida— sonora, no se alejaron mucho de la luz de las imágenes, trajeron al sonido «para acá» en lugar de llevar lo visual «hacia allá»; quizá por falta de preparación o incluso interés; justamente lo contrario es lo que promulgaba tal manifiesto: la exploración como eje rector de ese potencial oculto. Lamentablemente mirando el panorama podemos observar que no se volvieron tan populares las ideas de este grupo de cineastas rusos (al menos hasta ahora).

Podemos detenernos un momento para darnos cuenta de lo evidente: la brutal mayoría de películas que vemos se valen de la mera «ilustración sonora» tan criticada por los rusos, y quizás es casualidad —o no— que precisamente la cartelera de nuestro país se encuentre avasallada por producciones hollywoodenses ¿Vemos en realidad películas diferentes?

De cualquier manera pienso necesario recurrir a la «ilustración sonora», pues hoy en día es uno de los elementos dadores de verosimilitud a las películas y sin ella haríamos y veríamos el cine de forma distinta... Incluso, tal vez, en su desencanto frente a la posible vulgarización de este arte, ellos mismos desestimaron el potencial realista con que el sonido puede revestir a las imágenes en movimiento, y el impacto de este efecto en la audiencia. Confiaban en la defensa de su técnica llamada “contrapunto sonoro” (consistente en la no coincidencia del sonido con la imagen) como la única vía posible para enriquecer las producciones cinematográficas y librar obstáculos comunicativos como los intertítulos explicativos entre escenas. Quizá se podría adivinar una polarización entre sus posturas pues de igual manera no demuestran promulgar algún tipo de interés por el filme a color.

Ahora bien, la naturaleza de la «ilustración sonora» no se limita a simple y llanamente representar el mismo o similar sonido de las cosas o situaciones, como definitivamente es su uso más arraigado, sino también puede constituirse como una

---

<sup>15</sup> Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin, Grigori Alexandrov, *Manifiesto del contrapunto sonoro*, [en línea], s/lugar de edición, s/editor, 2009, 2 pp., Dirección URL:<https://elllla.files.wordpress.com/2009/06/manifiesto-contrapunto-sonoro.pdf> [consulta: 30 may 2019].

mezcla entre subjetividad y objetividad, en el sentido de que a un plano donde vemos los pasos de un personaje le acompañen sonidos sincronizados, cuya meta es simular el sonido emitido por los pies al andar, pero no suenan como pisadas normales sino más secas y gruesas, entonces se impregna de cierta personalidad al sujeto misterioso únicamente por medio de la audición: no suenan de esa manera los pasos reales, sin embargo al ver y escuchar simultáneamente esos elementos pareciera ser así.

El cine que me interesa para este trabajo es el denominado *de arte*, de cuyas características resalto la capacidad de explorar, jugar y experimentar con mucha mayor libertad de la que pudieran permitirse normalmente las grandes producciones populares.

Llamar al cineasta (artista) un “investigador de la vida”<sup>16</sup> me resulta muy interesante, pues condensa de forma muy bella una postura sobre el quehacer del bien llamado séptimo arte y de quienes recurren a éste, ya sea para hacerlo, apreciarlo o ambas cosas. Resulta entonces en una manera especial de acercarse a la vida, de comunicarnos entre nosotros como seres humanos, de *hacer algo con las películas y dejar que las películas hagan algo con nosotros*, parafraseando una línea de Terry Eagleton presente en su introducción sobre qué es la literatura<sup>17</sup>.

¿Quién no ha visto su alrededor de una forma diferente al salir de una proyección? Darse cuenta de la belleza de algo antes ignorado, reflexionar sobre una idea de manera nueva, redescubrir y asombrarse de nuevo con lo cotidiano o con lo extraño por conocer.

El cine tiene esta **capacidad** asombrosa e irónica de ayudarnos a voltear a ver la vida al voltear a ver una pantalla y escuchar lo que de ese «ecosistema» emana. Su virtud es la de “ser el medio para tal comunicación”<sup>18</sup>. De esta manera podemos entrever el enorme potencial que yace en una película al permitirnos explorar la vida a partir de nuestra propia comprensión del mundo, nuestros

---

<sup>16</sup> Andrei Tarkovski, *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*, [en línea], España, Ediciones RIALP, S. A., 2002, Sexta edición, p. 40, Dirección URL: <https://elcinesigno.files.wordpress.com/2011/07/tarkovsky-andrei-esculpir-en-el-tiempo.pdf> [consulta: 19 ago 2018].

<sup>17</sup> Terry Eagleton, *Una introducción a la teoría literaria*, [en línea], Argentina, Fondo de Cultura Económica, 1998, Primera reimposición, p.8., Dirección URL: <https://estudiosliterariosunrn.files.wordpress.com/2010/08/eagleton-terry-una-introduccion-a-la-teoria-literaria.pdf>, [consulta: 2 jun 2019].

<sup>18</sup> Andrey Tarkovski, *Esculpir el tiempo*, México, UNAM, 2016, Primera reimposición, p. 28.



anhelos, miedos y forma de ser. La forma de ver y entender el cine es una forma de ver y concebir la vida misma.

Justamente mirar conceptualmente al cine como un **medio** de comunicación nos da motivos para pensar que no conversamos con la pantalla (y también las bocinas en todo caso) o con lo que ahí sucede, sino más bien a través de ésta. Entonces quizá nuestro interlocutor se encuentra en otro lado y posee otra naturaleza.

La realización de un filme como un acto comunicativo enunciado por el cineasta nos puede insinuar que nuestro diálogo es con él, y tal vez la existencia de la famosa sección de Q&A (preguntas y respuestas) en los festivales, después de cada proyección es, en cierto aspecto, un modo de contestar este primer gesto. Sin embargo, no nos toma mucho esfuerzo darnos cuenta de lo insatisfactorio de esta resolución, pues ¿cuántas veces es realmente posible intercambiar palabras con el director? Pero eso no es todo, de igual forma, y lo podrán constatar ustedes mismos, incontables veces hemos abierto discusiones en nuestra mente, con amigos, familiares, etc., sobre la cinta que acabamos de ver. Entonces, al parecer esta proyección propició un diálogo posterior entre los espectadores.

Entonces probablemente estemos hablando de esta primera enunciación como un susurro para la apreciación y reflexión personal, un gesto que invita a responder en voz baja o quizá ni siquiera responder y sólo cavilar en silencio, tal como al apreciar una bella pintura, leer un hermoso texto, o escuchar una gran pieza musical. Cual emisario llega con una idea para ser discutida por quienes le prestan atención.

Que el cineasta sea un investigador de la vida y se comunique por medio de sus obras necesariamente implica la habilidad de esta persona para explorar y conocer la vida; tal como tu apreciación aumenta al aumentar tu léxico. Al referirnos al cine como imágenes en movimiento, o incluso pensar y concebir una película con base únicamente en lo que *vemos* (en un sentido literal de la palabra: ver con los ojos) estamos limitando terriblemente todo ese potencial comunicativo del cual hemos venido hablando: imaginemos hablar con alguien sin variaciones en la entonación de nuestra voz, por ejemplo.

Si bien, históricamente la acción y el sentido en pantalla se componen en gran parte por la dimensión visual de lo que en ella ocurre sería completamente ingenuo menospreciar la dimensión sonora. Necesariamente implica una mayor atención y conciencia por parte del director, primero, en su labor como investigador, pudiendo posteriormente tener el conocimiento y desarrollar las habilidades necesarias para impregnar la obra con su experiencia y poderla transmitir al público, pues ¿cómo podría alguien hablarnos de algo que no conoce? Se hace obvia también la necesidad de espectadores que compartan en cierto sentido la cualidad de exploradores de la vida, pues igualmente estarán dispuestos al descubrimiento a través del cine.

La dimensión visual y sonora son, a grandes rasgos, la materia prima de la que se alimenta este arte, a partir de ellas podemos subdividir varios elementos de los cuales se sirven para comunicar, desde colores, líneas hasta voces, ruidos y silencios, entre otros. Las herramientas de las que se valga el cineasta influyen directamente en la forma y contenido del mensaje. Mientras mayor conciencia se tenga de estos elementos en la vida cotidiana, serán mayores las posibilidades de expresión a disposición del autor. Esto es tener conocimiento sobre las cosas que puede comunicar de una forma u otra.

Esta reflexión sobre el cine como forma de conocimiento de la vida necesariamente debiera incluir una postura sobre cómo es posible llevar a cabo tal hazaña. Y con justa razón, pues no es menor empresa la postura de percatarse de la vida por medio del cine, sin embargo corresponde al próximo capítulo ahondar en esta mecánica.

## **La explotación comercial**

Ya me he expresado a favor de poder vivir del cine, de generar ganancias económicas gracias a la venta de entradas, posiblemente mercancía y otros ingresos derivados del mismo, sin embargo hay un concepto al cual le tengo mucho recelo y no sólo se encuentra presente en esta industria sino en cualquier otra en

donde exista la posibilidad de lucro. Me refiero a la *explotación* comercial. Álex Grijelmo dice:

Las palabras [se] arraigan en la inteligencia y crecen con ella, pero traen antes la semilla de una herencia cultural que trasciende al individuo. [...] Son las palabras los embriones de las ideas, el germen del pensamiento, la estructura de las razones, pero su contenido excede la definición oficial y simple de los diccionarios.<sup>19</sup>

La *explotación* como concepto inscrito dentro de las dinámicas de la actividad comercial en nuestra vida me parece terriblemente catastrófico, pues pareciera otorgar licencia abierta para acabar por completo con aquello que genera dinero hasta ya no poder más.

No podemos ignorar esta palabra si pretendemos concientizarnos de lo que decimos al hablar de esto. *Explotar* algo, incluso desde el frío diccionario se entiende como **destruirlo violentamente**, haciendo mucho ruido y siendo lanzados sus pedazos alrededor<sup>20</sup>, y visto en el campo laboral cobra el sentido de **abusar** del trabajo de alguien en beneficio propio. De ahí que la *explotación laboral* sea un delito al igual que la *explotación sexual*<sup>21</sup>. Entonces ¿qué nos impide, por ejemplo, pensar también en el hecho de una *explotación de los recursos naturales* como una *destrucción abusiva* de los mismos?

El cine de entretenimiento tiene como principal objetivo justo ese: la explotación comercial de una película —un género, una historia, etcétera—, con lo cual podemos vislumbrar un poco más claramente el hecho de que se seguirán haciendo las mismas películas mientras se sigan vendiendo boletos. ¿Cuántos de nosotros no hemos pensado «ya estuvo bueno» con una saga de películas? Personalmente me siento así respecto de las últimas entregas de *Star Wars*, *X-men*, la oleada de comedia popular mexicana de estos años y otras más a saber.

---

<sup>19</sup> Álex Grijelmo, *La seducción de las palabras*, México, Santillana Ediciones Generales, S. A de C. V., 2012, Segunda reimpresión, p.13.

<sup>20</sup> s/a, “Diccionario del español de México”, [en línea], México, *dem.colmex.com.mx*, 2019, Dirección URL:<https://dem.colmex.mx/> [consulta: 8 jun 2019].

<sup>21</sup> *Ibid.*

De nuevo, comulgo con la idea de vivir del cine, ganar incluso mucho dinero vendiendo películas, sin embargo me pronuncio en contra de pensar en su explotación o la de cualquier recurso natural, humano u otro. Mejor aprovechar en lugar de destruir. No sólo devastar los recursos de los que se sirve el cine tanto teórico/prácticos como humanos/materiales, sino de igual manera evitar arrasar con cualquier tipo de recursos en pos de otro beneficio, sobre todo el lucrativo.

“[...] el código podrá en cualquier momento cambiar o desaparecer; el mensaje podrá en cualquier momento encontrar el medio de significarse de otro modo.”<sup>22</sup>

## II. El potencial comunicativo del cine

Existe una gran cantidad de estudios, análisis y diversos escritos teóricos alrededor del poder de la imagen dentro del cine; sobre sus efectos, composición y secretos, sin embargo, en cuanto a textos o reflexiones sobre el sonido, representan verdaderamente una cantidad mucho menor. Parecemos embelesados por el aparato fisiológico de la vista y la luz que la hace posible, dejando casi olvidada la importancia de lo que oímos o escuchamos, inclusive aún tratándose del sonido de nuestra vida cotidiana.

Quizá sea resultado de la misma evolución y la vida en sociedad. Tal vez la misma **imaginación** no podría existir de la forma en que la entendemos hoy si no fuera por las imágenes y la forma de ayudarnos a concebir el mundo. Sin embargo no debemos olvidar el sentido del oído y la capacidad de escuchar, aún con mayor razón si estamos hablando de entender una creación netamente audiovisual.

### El medio audiovisual, un medio muy completo para la expresión

En esta sección se desarrollarán de forma más completa las ideas introducidas en el primer capítulo, respecto de cómo es posible aprehender la vida a través del cine.

Una película, entre otras cosas, tiene la posibilidad de fungir como un **modelo de representación de la vida**; por ejemplo, comparándolo con experimentos en las ciencias naturales: éstos son capaces de replicar variables que corresponden a condiciones del entorno presentes en el ecosistema en donde existe su objeto de estudio, pudiendo analizarlo y lograr realizar predicciones de su comportamiento a futuro, además de postular una explicación sobre su comportamiento presente. De igual manera nos es factible entender al cine como un modelo para la experimentación en donde vidas posibles o reales son susceptibles

---

<sup>22</sup> Christian Metz, *op. cit.*, p. 74-75.

de ser representadas (y concebidas), aún cuando lo sucedido en pantalla nunca haya ocurrido o pueda ocurrir en realidad.

Se reproducen las condiciones y reglas de —lo que entendamos por— la vida cotidiana y además juega con las posibilidades, dando como resultado un terreno o mundo donde todo lo que pasa es perfectamente verosímil, una cualidad del cine a la que Christian Metz llamó «**impresión de realidad**», la cual es la facultad de un filme para producirnos “la sensación de asistir directamente a un espectáculo casi real”<sup>23</sup>. Podemos decir entonces que experimentamos el cine de forma muy parecida a la forma de experimentar la vida real.

Es muy cierto, pues es sencillo darnos cuenta de cuáles son los sentidos que más usamos para «andar por ahí» todos los días: el oído y la vista. Sin duda, el olfato, el tacto y el gusto —por mencionar los más básicos— también forman parte ineludible de nuestra percepción cotidiana, sin embargo es a través de los primeros dos que obtenemos el rango más importante de información sobre nuestro alrededor: **Escuchamos** si algo se aproxima hacia nosotros y **vemos** por dónde andamos.

Nuestra forma más básica de experimentar el mundo es por medio de nuestros sentidos, y probablemente con base en este mismo principio se dio el surgimiento del cine 4D, donde las butacas de la sala se mueven en coordinación con la acción en pantalla, a veces también humedecen el espacio con ayuda de atomizadores en el interior, y hasta ahora no he sabido de la presencia de aromas específicos sincronizados con la película.

Si estos recursos dotaran efectivamente de una mayor «impresión de realidad» a un filme ya habría sido inminente su acaparamiento por las audiencias, pues ofrecería, en todo caso, una «mejor experiencia», sin embargo el cine tradicional 2D, donde uno se sienta a oscuras frente a la pantalla, sigue a la cabeza. Esto quizá nos está sugiriendo que si bien los demás sentidos también forman parte de nuestra relación con la vida, es en el oído y la vista donde recae la mayor atención consciente de nuestro alrededor presente en un momento dado, y precisamente son esos los sentidos mayor estimulados por el cine.

---

<sup>23</sup> Christian Metz, *op. cit.*, p.32.

Podemos pues conocer partes de la vida por medio de esta experiencia cinematográfica. Sirviendo una película como un modelo de representación nos es posible enfrentarnos con aventuras, pleitos, sueños, sustos y deleites o cuanta cosa se nos pueda ocurrir sin movernos de nuestro lugar, y gracias al mismo crecimiento que ha vivido el cine a lo largo de su historia, desarrolló su cualidad *narrativa* como **una forma** de hablarnos, de contarnos cosas: “El filme nos cuenta historias seguidas, nos «dice» muchas cosas que también podrían confiarse al lenguaje de las palabras; pero las dice de otro modo: de ahí deriva la posibilidad, que es al mismo tiempo necesidad, de las «adaptaciones»”<sup>24</sup>.

Contar historias, como una de las facultades del cine, ha sido la más perfeccionada, aprovechada y demandada. Para esto se vale de muchos recursos, entre los cuales el más sobresaliente ha sido el lenguaje verbal, sin embargo, por más presente e importante que esté sea, sigue siendo sólo **uno de tantos** bienes que posee para comunicar, para relatar.

La fotografía —¿pariente cercana del cine o prima vieja y lejana?— nunca tuvo el proyecto de contar historias. Cuando lo hace, imita al cine: despliega en el espacio la sucesividad que el filme hubiese desplegado en el tiempo y, sobre la página de la «fotonovela», la mirada lee en el orden deseado los fotogramas que, en idéntico orden, hubiesen desfilado sobre la pantalla”<sup>25</sup>

Con esta reflexión, Metz nos hace ver en los filmes una cualidad que ni la fotografía ni —me atrevo a sugerir— la pintura tienen: la capacidad de narrar. Y tampoco es que deban tenerla; tal vez por eso el séptimo arte ha llegado a convertirse en lo que es hoy, por estas ganas de compartir historias, vivencias, sueños, miedos o anhelos y, gracias a sus componentes, tiene un gigantesco potencial comunicativo.

Esto sin olvidar su también preciosa habilidad de no contar nada en lo absoluto y más bien enseñar, revelar, mostrar, presentar, etc.; una aptitud muchas veces incomprendida, y si bien su popularidad se ha construido con base en su competencia relatora, no están peleadas la una con la otra.

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 70.

<sup>25</sup> *Ibid.*, p.72.

Y así como las imágenes han hecho patente su fuerza, el sonido no debe quedarse atrás, tanto en nuestra apreciación de las películas como en la apreciación de la vida.

## La lógica de lo poético

Como parte de la misma maduración histórica del cine, naturalmente se ha desarrollado con la práctica, con su función más inmediata; pero necesariamente a la par, el seguimiento teórico por parte de personajes preocupados por **pensar el cine** ha sido primordial para su progreso, entendimiento y evolución.

La «lógica poética» es un concepto desarrollado por Andrei Tarkovski, con este critica la “escritura teatral tradicional [construida] a través de un desarrollo lineal y lógicamente rígido de la trama [...] [que pretende conectar los incidentes] arbitrariamente en una secuencia sólo por cumplir con abstractas nociones de orden”<sup>26</sup>. Dicho con otras palabras, es una denuncia del aleccionamiento del cine bajo la tradición teatral, a la forma en que hemos aprendido a sacar conclusiones, a entender lo que sucede, a pensar.

Tarkovski mismo ve al cine como una forma de conocer la vida, de explorarla; por eso cuando comenta la estructuración del drama tradicional está criticando los métodos de conocer la vida misma, pues no hay reglas para esto, no hay una forma correcta de aprender, de sentir, ver o pensar, pues “el origen y el desarrollo del pensamiento están sujetos a leyes propias y algunas veces requieren formas de expresión bien diferentes de aquellas de la especulación lógica”<sup>27</sup>. Él no es el único que piensa esto, la postura del cineasta mexicano Alejandro González Iñárritu es similar, pues cree en la capacidad del cine para ayudarnos a entender mejor quiénes somos. Juan Orellana (académico de la Universidad de San Pablo CEU) hace un análisis de la obra de Iñárritu, centrándose en la trilogía *Amores perros* (2000), *21 Gramos* (2003) y *Babel* (2006), en donde cuenta cómo “la fragmentación

---

<sup>26</sup> Andrey Tarkovski, *op. cit.*, p. 24

<sup>27</sup> *Ibid.*



narrativa y temporal hace que afloren con más fuerza los temas humanos que le interesan a [este cineasta]<sup>28</sup> (Orellana, 2012: 13).

La estructuración lineal narrativa del relato es un gran recurso mediante el cual se han explorado los alcances del cine para representar la vida o partes de ella, sin embargo cabe mencionar de igual forma la importancia y el peso de los personajes, los cuales fungen de alguna manera como un cristal a través del cual uno como espectador también puede conocer las cosas y reglas del mundo presentado por el filme. Personalmente veo muy interesante cómo películas como *Strumpet* (Danny Boyle, 2001) o *La Ciencia del Sueño* (Michel Gondry, 2006) tienen personajes principales no cotidianos, y con esto me refiero a que divergen en su personalidad comparados con los de otras películas. No los vemos desenvolverse bajo las mismas lógicas a las que estamos acostumbrados, ni siquiera reaccionan como esperaríamos: ahí tenemos a una Strumpet (Jenna G) desnudándose en el estudio de grabación para poder cantar, o a un Stéphane (Gael García Bernal) incapaz de separar sus sueños de la realidad. Su condición física o mental los margina de alguna forma del resto de la gente a su alrededor, y pudieran pasar como «libres» de las lógicas de comportamiento comunes, pero una reflexión más detenida nos lleva a descubrir más bien que sólo responden a otras lógicas, no porque sean más libres sino porque son «diferentes», por ende su relación con el mundo es distinta y uno puede verlo y descubrir esa vida con otros ojos, desde otro punto de vista: mirar distinto.

Esto forma parte de la lógica poética en el sentido en que se defiende una forma distinta de concatenar el desarrollo del filme fuera del mecanismo tradicional de representación de la vida (como lo ha sido la lógica dramática tradicional), y más bien pensarlo en términos de otro orden. Así como el cine se ha visto muy influenciado narrativamente por las estructuras lingüísticas es tiempo de pensarlo bajo otra perspectiva.

Quizá con todo esto, podamos ser capaces de entender de forma un poco más clara la necesaria travesía que emprendió Christian Metz por querer pensar al

---

<sup>28</sup> Juan Orellana Gutierrez de Terán, "Las mixtificaciones narrativas en el cine de Alejandro González Iñárritu", [en línea], *Revista Comunicación*, núm. 10, vol. 1, s/lugar de edición, p. 13, Dirección URL: [http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa6/090.Las\\_mixtificaciones\\_narrativas\\_en\\_el\\_cine\\_de\\_Alejandro\\_Gonzalez\\_Inarritu.pdf](http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa6/090.Las_mixtificaciones_narrativas_en_el_cine_de_Alejandro_Gonzalez_Inarritu.pdf) [consulta: 29 sep 2019].

cine desde la lingüística, buscando paralelismos entre la forma de estructurarse del filme y la del lenguaje verbal, con el objetivo de respaldar o refutar teórica y académicamente el concepto denominado como «**lenguaje cinematográfico**». Investigación que arrojó, entre otras ideas, la de rebatir la existencia formal de dicho «lenguaje». Lo cual quizá nos está demostrando la misma idea tarkovskiana: la negativa de limitar al cine organizándolo por medio de un sólo sistema lógicamente estructurado, conocido y de fácil aprehensión. Es tal vez el guiño que necesitábamos para pensar las películas no desde la lingüística sino desde la **semiótica**.

### **Posibilidades semióticas peirceanas del film**

Llevar las reflexiones por el camino de la semiótica es justo lo que hizo Peter Wollen, un cineasta y teórico inglés, en su libro *Signs and Meaning in the Cinema*, de cierta forma continuando la labor pionera de Christian Metz, pero esta vez basándose también en el trabajo de Charles S. Peirce y su *Ciencia de la Semiótica*.

Los pasos precursores de Metz hacia una semiótica del cine comenzaron con base en las ideas de Ferdinand de Saussure en cuanto a la propiedad dicotómica del signo lingüístico: significado/significante, en donde el significado es el «concepto» y el significante es la «imagen acústica»<sup>29</sup>. En otras palabras: el **significado** es una película (de terror, acción, fantasía o como sea que uno la imagine) y el **significante** la palabra (dicha o escrita) “película” a secas. Así entonces si alguien nos dice o escribe «película» esto evoca en nuestros pensamientos alguna pieza cinematográfica, quizá nuestra favorita personal, pues cada quién tendrá en su mente alguna o varias asociadas con tal sustantivo.

Estos acercamientos llevaron a Metz a desarrollar su Teoría de la Connotación, la cual describe el camino hacia la construcción simbólica del filme, que es sólo una de las tres características del signo según Peirce. Hablemos ahora de la aportación que Wollen hizo al introducir la semiótica peirceana al análisis de la estética cinematográfica.

---

<sup>29</sup> Ferdinand de Saussure, *Curso de lingüística general*, México, Fontamara, 2010, Segunda edición, p. 102.

## **La riqueza estética del cine**

A diferencia del lenguaje verbal, que es primordialmente simbólico, el cine es, como hemos visto, primordialmente **indicial** e **icónico**. Y es la dimensión **simbólica** la que se encuentra por debajo de la superficie. Por lo tanto debemos esperar que en la 'poética' cinematográfica este aspecto se manifieste más palpablemente.<sup>30</sup>

Wollen entonces aplica las nociones de **índice**, **ícono** y **símbolo**, estas son según el trabajo de Peirce, las tres características del **signo**, el cual define como: algo que está en lugar de otra cosa, es decir, que está en representación de otro algo, en representación de "su Objeto"<sup>31</sup>. Un ejemplo sencillo para comprender lo anterior puede ser la famosa pintura de una pipa de René Magritte, cuya imagen es acompañada de la leyenda "Esto no es una pipa"<sup>32</sup>, lo cual nos deja entender que efectivamente no es una pipa como tal el objeto tridimensional, sino una pintura de ese objeto, una representación, algo que está en lugar de esa pipa.

Peirce define al **ÍNDICE** como "un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de ser realmente afectado por aquel Objeto"<sup>33</sup>. En otras palabras, si no existiera el objeto representado, tampoco existiría el signo. Por ejemplo, las huellas en la arena son un indicio de que una persona pasó caminando por ahí, o algún animal o vehículo, según la forma del rastro; si nadie o nada hubiera pasado por ahí no estarían las pisadas. Pensemos en *Dogville* (Lars von Trier, 2003), donde las actrices y actores se desenvuelven en un espacio cuya mayoría de elementos tales como puertas, paredes, o muebles, no están presentes, por lo tanto no son visibles en pantalla, no existen en realidad a pesar de la interacción simulada con dichos objetos por parte de los personajes.

---

<sup>30</sup> Peter Wollen, *Signs and Meaning in the Cinema*, [en línea], Estados Unidos, Indiana University Press, 1972, Tercera edición, p. 143, Dirección URL: <https://djaballahcomps.files.wordpress.com/2013/06/wollen-peter-signs-and-meaning-1969-1972.pdf>, [consulta: 11 jul 2018].

<sup>31</sup> Charles S. Peirce, *La ciencia de la semiótica*, [en línea], Argentina, Ediciones Nueva Visión, Colección de semiología y epistemología, s/año de edición, p. 22, Dirección URL: <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/PEIRCE-CH.-S.-La-Ciencia-de-La-Semi%C3%B3tica.pdf>, [consulta: 6 mar 2019].

<sup>32</sup> René Magritte, *La traición de las imágenes*, 1929, Francia, Public Delivey, URL: <https://publicdelivery.org/magritte-not-a-pipe/>

<sup>33</sup> Charles S. Peirce, *op. cit.*, p. 30.

El ícono es “un signo que se refiere al objeto que denota meramente en virtud de caracteres que le son propios, y que posee igualmente, exista o no exista tal Objeto”<sup>34</sup>. Dicho de otro modo, el signo icónico tiene una relación de semejanza perceptible con su objeto representado. Ejemplos cinematográficos sobran, pues al ver una película estamos frente a colores y figuras bidimensionales en representación de personas, cosas y lugares de tres dimensiones, como en la vida real. De igual manera, el ícono de la carpeta virtual en una computadora se asemeja a un folder físico donde podemos guardar documentos, no tiene que existir físicamente para poder almacenar nuestros archivos digitales ahí, es una simulación del verdadero. Otro es el gráfico del teléfono en nuestros celulares, cuando vamos a hacer una llamada, a contestar o a colgar, aparece con la misma forma que tuvieron los teléfonos caseros en algún momento (y éste último es un caso muy interesante, pues prácticamente ya no vemos teléfonos con esa forma, ya casi son todos inalámbricos o rectangulares en el caso de nuestros móviles, y aún así sigue siendo el mismo signo a pesar del tiempo).

El símbolo es “un signo que se refiere al Objeto que denota en virtud de una ley, usualmente una asociación de ideas generales que operan de modo tal que son la causa de que el Símbolo se interprete como referido a dicho Objeto”<sup>35</sup>. Explicado de otra forma, relacionamos el significado de un símbolo gracias a convenciones construidas por la cultura históricamente, es decir, con base en la experiencia aprendemos el significado de unos y otros símbolos. Podemos retomar el caso de una calavera acompañada de un par de huesos detrás de ella, si vemos ese símbolo en algún lugar hemos aprendido a relacionarlo con la idea de un peligro mortal para nosotros; o también, por ejemplo, la cuestión de un corazón dibujado significando amor o cariño, a pesar incluso de no asemejarse dicha representación al órgano real en nuestro cuerpo. Es algo aprendido por experiencia. Nuestra lengua madre es el mejor caso de todos y, como dice Wollen en la cita al principio de este apartado, el lenguaje es mayormente simbólico, pues debemos aprender a hablar, hacernos de vocabulario, instruirnos en las palabras y su significado (relación símbolo/signo - objeto).

---

<sup>34</sup> *Ibid.*

<sup>35</sup> *Ibid.*

Aclaradas las bases de esto, lo siguiente será explicar en dónde radica la “riqueza estética del cine [que] brota del hecho de que comprime todas las tres dimensiones del signo: la indicial, icónica y simbólica”<sup>36</sup>.

La reflexión de Wollen se enfoca totalmente en la imagen, sin embargo, lo que haremos será mirar la dimensión de la imagen bajo el lente de la teoría de Peirce mientras también pensamos cómo estos preceptos pueden abarcar de igual forma la cualidad sonora del filme que usemos de ejemplo, y así corroborar y reafirmar el magnífico potencial comunicativo del cine por medio del uso de signos, pues los “signos se usan para comunicar significados entre individuos”<sup>37</sup>.

Estas tres dimensiones del signo no son mutuamente excluyentes, sino que las tres pueden convivir en el mismo lugar, pero siempre habrá una de ellas más sobresaliente que las otras dos, y así podemos identificar a un signo por su cualidad más visible.

INDICIAL: Para ilustrar este atributo del signo pensemos en la película *Batallas Íntimas* (Lucía Gajá, 2016), nominada al Ariel por mejor música compuesta para cine en 2018. Es un documental que sigue las anécdotas de mujeres sobrevivientes de la violencia conyugal; hace una recopilación de las memorias de estos personajes, las dificultades que pasaron, cómo lograron sobreponerse a la situación y sus reflexiones personales al respecto. El índice como un signo afectado directamente por su objeto lo encontramos a lo largo de toda la película, pues simplemente la mecánica mediante la cual funciona una cámara implica la captura de imágenes gracias a la luz que incide en el sensor de la misma. Esto quiere decir que lo presentado en pantalla es un signo icónico, pues cualquiera de los elementos apreciados ahí no estarían presentes de no haber primero estado frente a la cámara.

Ahora bien, esta explicación aplica muy bien para prácticamente cualquier película —y esa es la idea—, exceptuando quizás aquellas en donde haya gráficos generados por computadora (CGI por sus siglas en inglés) o animación, pues estos no precisan de ser filmados o grabados necesariamente para formar parte del film.

---

<sup>36</sup> Peter Wollen, *Signs and Meaning in the Cinema*, [en línea], Estados Unidos, Indiana University Press, 1972, Tercera edición, p. 141, Dirección URL: <https://djaballahcomps.files.wordpress.com/2013/06/wollen-peter-signs-and-meaning-1969-1972.pdf>, [consulta: 11 jul 2018].

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 158.

No es casualidad el ejemplo de un documental para explicar este punto, pues esta película en su totalidad también es propensa a ser considerada como un índice, en el sentido de que al ser un **documental** basado en testimonios reales, relatados por las protagonistas de esas historias y con un tema central en particular, no existiría de la forma en que lo hace como película si esos sucesos y esas personas no existieran. Quizá podríamos hablar de una película como ícono, cuyo objeto no necesariamente debe existir, sin embargo podemos ver cómo se cumple la condición del índice al entonces verse modificado el signo en virtud de la relación con su objeto.

En cuanto a lo indicial en la dimensión sonora para esta película —y como veremos, también aplicable para todo el cine e igual para la vida en general—, me gustaría citar a Christian Lehmann, un lingüista alemán, en cuyo artículo titulado *On the linguistic categorization of sounds*, dice lo siguiente al respecto de nuestra relación con el sonido:

Al escuchar un sonido la gente tiende a diagnosticarlo, lo cual no es una descripción de sus características auditivas sino una inferencia sobre cuál es la fuente que le produce y cómo se generó ese sonido [...] Comprenden al sonido como un signo indicial.<sup>38</sup>

Esto quiere decir que nuestra primera actitud al escuchar es la presunción de algo produciendo ese sonido, por lo tanto si no existiese la fuente no existiría ese «signo sonoro», ese índice. El mismo Metz ya se percataba de esta situación en su artículo *Aural objects*: “«Comprender» un fenómeno perceptivo no significa describirlo exhaustivamente, sino poder clasificarlo y categorizarlo”<sup>39</sup>.

Tal vez es producto de la misma vida en sociedad y de la evolución la forma en que hemos aprendido a procesar los estímulos sonoros. Gracias a esa característica física de vibración del aire, por medio del cual nuestros tímpanos se percatan del fenómeno, hemos aprendido a encontrar la causa para hacernos conscientes de aquello que no podemos ver en primera instancia y así completar

---

<sup>38</sup> Christian Lehmann, *On the Linguistic Categorization of Sounds*, [en línea], p. 16, s/lugar de publicación, University of Erfurt, 22 julio 2003, Dirección URL: [https://www.christianlehmann.eu/publ/Ling\\_cat\\_sounds.pdf](https://www.christianlehmann.eu/publ/Ling_cat_sounds.pdf) [consulta: 13 feb 2019].

<sup>39</sup> Christian Metz, “Aural objects”, [en línea], p. 27, *Yale French Studies*, No. 60, Cinema/Sound, s/lugar de publicación, 24 - 32 pp., Yale University Press, 1980, Dirección URL: [https://archive.org/details/Metz\\_Christian\\_Aural\\_Objects/page/n9](https://archive.org/details/Metz_Christian_Aural_Objects/page/n9) [consulta: 26 jul 2019].

una imagen mental de nuestro alrededor, quizá entonces guiados por el mero instinto de supervivencia. Además, como seres sociales habitantes de una comunidad —pensemos en nuestra Ciudad de México—, también afinamos nuestro sentido a los sonidos producidos por nuestra mutua convivencia: las máquinas, la gente, los animales, la música... nos acostumbramos al ruido, a esa atmósfera, a cómo suena esta vida y, probablemente, es una de las razones por las cuales algunas personas buscan alejarse de las ciudades, otros lugares son más silenciosos, la vida es distinta, suena diferente.

Para la creación cinematográfica la relación indicial la encontramos en lo que se conoce como sonido directo, lo cual consiste en grabar los sonidos de y en la locación donde se lleva a cabo el rodaje: desde los diálogos hasta el ruido ambiental. Las condiciones inherentes al espacio físico imprimen ciertas características acústicas en el material obtenido, es decir, todo sonará de cierta manera por el hecho de haber sido grabado en el mismo lugar.

Naturalmente no se escucharía de la misma forma una conversación en el interior de una oficina que al aire libre, y es esta cualidad indicial del sonido quien nos revelaría la diferencia entre ambas situaciones, aún si no pudiéramos verlas en pantalla, el sólo hecho de escuchar el eco de la habitación bastaría para saberlo. Podemos apreciarlo en esta película ya mencionada de Lucía Gajá, cuando la mujer del caso mexicano se encuentra declarando en los juzgados familiares y la comparamos con la escena en donde está siendo entrevistada en un parque boscoso para el documental; se escuchan completamente diferentes los lugares a pesar de ser la misma persona quien habla.

ICÓNICO: *Tlayucan* (Luis Alcoriza, 1961), ganadora de la Diosa de Plata por mejor película en 1963, es una película de ficción y presenta la historia de Eufemio y las dificultades en las que se ve involucrado al robar las perlas de la virgen del pueblo, para poder pagar el tratamiento de la enfermedad de su hijo. Al igual que en el ejemplo anterior, podemos encontrar la dimensión icónica del signo presente en todo el film, pues las figuras proyectadas en pantalla (signos) son identificables por su semejanza con cada objeto que representan; esto es: podemos identificar en pantalla la figura de Eufemio, o a un puerquito, e incluso la iglesia y todos los personajes y elementos por su relación figurativa con las características de esos

objetos en la vida real. No nos cuesta trabajo conocer y asumir ese mundo donde se desarrolla la historia y los personajes como verosímil, creíble, casi real, y tal vez hasta podríamos tomar a la película completa como una representación icónica/verídica de la forma de vida de un pueblito con esas características.

En cuanto al sonido, ¿podemos hablar de íconos sonoros en el cine? Yo pienso que sí, pues la riqueza de este punto radica justo en nuestra relación de entendimiento con los sonidos y la naturaleza del signo icónico.

Michel Chion habla del efecto de la **síncresis**, en donde lo proyectado en pantalla está sincronizado con lo escuchado en los altavoces. Esto produce en nosotros como espectadores una asociación de ideas en la cual asumimos la correspondencia directa entre lo que se ve y escucha en el filme. Por ejemplo: cuando le destrozan la cabeza a alguien en una película de acción, no oímos realmente una cabeza siendo destruida, sino el sonido generado al romperse una sandía probablemente; pero **nos hacen creer** en la destrucción de esa parte del cuerpo simple y sencillamente por estar imagen y sonido pensados y sincronizados para tal fin; otra historia sería si viésemos y oyésemos la sandía, no sería para nada brutal por estar la imagen y sonido completamente en otra situación, por lo tanto entendemos que “un mismo sonido puede, pues, según el contexto dramático y visual, contar cosas muy distintas”<sup>40</sup>. En este caso se toma el sonido de la fruta destrozada como similar al que produciría una cabeza al tener un final igual de trágico, pues entre ambos objetos hay una relación de semejanza por la composición entre sólida y viscosa de su interior.

Un ícono, recordemos, es un signo que posee cualidades del objeto al cual representa. En este sentido, los sonidos incidentales producidos para una película (*Foleys* por su nombre en inglés) durante el proceso del diseño sonoro, usan la imagen en pantalla como guía para buscar la forma de recrear uno u otro sonido según lo que se mire para hacerlo creíble. Hay una preocupación formal por la creación de sonidos semejantes, usando diferentes procedimientos de producción sonora con base en una gran variedad de objetos y situaciones que en su mayoría son distintos de los representados en el filme. Así pues, no es necesario que una persona camine para obtener el sonido de las pisadas, es posible escuchar el

---

<sup>40</sup> Michel Chion, *op. cit.*, p. 26.



disparo de un arma láser aunque no existan aún (como en cualquier película de *Star Wars*) y, como vimos anteriormente, podemos evitar destruir la cabeza de alguien, con la sandía bastará para escuchar la viscosidad de los sesos siendo esparcidos por el suelo.

Un recurso muy utilizado dentro del ámbito de la animación para hacer los diálogos de personajes infantiles, indistintamente si se trata de niñas o niños, es valerse de actrices de doblaje, esto por la cualidad de las voces de los caracteres, pues suelen ser más agudas y resultan similares los timbres de voz. “En efecto, el valor afectivo, emocional, físico y estético de un sonido está ligado no sólo a la explicación causal que le superponemos (como lo sería gracias el efecto de la síncrexis), sino también a sus cualidades propias de timbre y de textura, a su vibración”<sup>41</sup>.

SIMBÓLICO: La tercera y aquí ordenada última de las características del signo peirceiano, pero no por eso menos importante. Al ser un signo cuya naturaleza de significación es la relación arbitraria entre sí y su objeto (es decir, el signo no guarda correspondencia ni vínculo alguno con cualquier característica perceptible atribuible a aquello que representa) su propiedad más sobresaliente es la de ser un producto cultural, derivado de la interacción, experiencia y acuerdos entre los individuos que componen un grupo social. Esto quiere decir que un símbolo se construye, se arma, se hace; por lo tanto tomará un tiempo, dentro del universo desarrollado por una película, el que los espectadores puedan hacer la asociación significativa entre los símbolos propuestos por el filme y sus respectivos significados.

En *Vértigo* (Alfred Hitchcock, 1958) este afamado director utiliza el color para identificar al personaje de Madeleine (Kim Novak); desde su primer momento en pantalla ya utiliza un vestido verde que contrasta con todo a su alrededor en aquel salón donde se encuentra, y de ahí en adelante se siguen una serie de escenas donde como espectadores aprendemos la relación personaje/color para, posteriormente, cuando Madeleine ya no aparezca más en la película, poder proyectar su presencia un tanto fantasmal sobre otro personaje femenino, y remarcar esa situación tanto para nosotros como para el personaje de Scottie (James Stewart) quien estaba profundamente enamorado de ella.

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 32.

Por lo tanto podemos ver cómo el uso del verde se vuelve un símbolo de Madeleine, no por sus connotaciones culturales como color sino por la relación consciente y arbitraria que se le hace como signo respecto de su objeto a representar.

¿Símbolos sonoros? No es fácil encontrar buenos ejemplos que no estuviesen relacionados con el campo de la música, así pues procederé a utilizar el más famoso de todos: la canción tema de la película *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975). Se ha posicionado popular y culturalmente como un referente para representar la idea de peligro; quizá más específicamente del peligro de un tiburón en el mar, y es un gran ejemplo para explicar lo siguiente.

Si bien el símbolo es tal debido a una ley o convención general sobre su significado, esto no quiere decir, como ya vimos también, que esté exento de poseer de igual manera, en mayor o menor grado, cualidades icónicas o indiciales. En este caso podemos advertir la presencia de atributos de naturaleza icónica en la pieza musical debido al tono grave de las notas interpretadas, lo cual nos remite naturalmente a un objeto de gran tamaño; ese objeto es el tiburón y efectivamente, como podemos corroborar en la cinta, es enorme.

Observemos bien la ruta de esto: La melodía nos significa peligro (nivel simbólico), y además del factor de popularización de esta obra cinematográfica (convención general) es importante notar el grado de iconicidad presente en esas notas y tonos respecto al tamaño de los objetos, y ¿cómo sabemos o aprendemos la correspondencia significativa entre tal sonido con tal medida? A causa del grado de indicialidad que le es propio al vínculo natural entre un sonido y su fuente.

Esto nos dice entonces que la construcción social del símbolo en el cine necesariamente está compuesta por las otras dos dimensiones del signo, presentes dentro del mismo en mayor o menor escala. Por lo tanto tiene sentido cuando Wollen dice sobre la cualidad simbólica: es la «dimensión sumergida» del signo, es decir, es accesible mediante la superficie, la cual representan las facultades indiciales e icónicas.

Ahora bien, el potencial expresivo/comunicativo del cine en cuanto a sonido ligado a la imagen radica no en qué tan real suene algo, sino qué tan acorde con el momento dramático es. Como bien apunta Michel Chion:

Dicho de otro modo, 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.<sup>42</sup>

Una perfecta ilustración de esta situación es la película mexicana *Güeros* (Alonso Ruizpalacios, 2012), que ganó el Ariel a mejor sonido en 2015. Es la historia de Tomás y su hermano Sombra en la que emprenden la búsqueda de un músico que marcó su infancia. La cinta tiene un momento muy singular cuando los personajes, en diferentes momentos, se colocan los audífonos para escuchar una canción de aquél místico compositor. Irónicamente no escuchamos nada como espectadores, todo queda en silencio para nosotros mientras intuimos que ellos sí pueden escuchar perfectamente. El uso del silencio para la situación es perfecto, pues permite al el público imaginar la mejor canción posible, aún sin llegar a nada en concreto. Entonces, a pesar de no corresponder de forma realista a la situación acontecida, es totalmente plausible la total ausencia de sonido para simbolizar la grandeza **inalcanzable** de tal pieza musical.

## Teoría de la connotación de Metz

La teoría de connotación de Christian Metz me parece un excelente trabajo donde se busca seguirle la pista al proceso de construcción simbólica del filme, y a pesar de no dar señales de estar familiarizado con el trabajo de Peirce, las investigaciones de Metz y la orientación del trabajo peirceiano encausada por Wollen, son muy afines entre sí.

Cuando Wollen dice que la dimensión simbólica es una cualidad «sumergida» no es gratuito, pues como vemos «surge» de la construcción a base de la relación indicial e icónica inherente a las propiedades estéticas del cine. Lo mismo sostiene Metz con su teoría pero con otras palabras, veamos.

---

<sup>42</sup> Michel Chion, *op. cit.*, p. 90.

## **Significado y significante de connotación y denotación**

[...] en los filmes «negros» americanos donde el centelleante empedrado de una dársena marítima destila una impresión de angustia o de dureza (= **significado de la connotación**), el espectáculo representado (muelles desiertos y oscuros, atestados de cajas y de grúas = **significado de la denotación**) y una técnica de filmación que juega a fondo con las virtudes de la iluminación para conseguir una cierta 'imagen' de esos muelles (= **significante de la denotación**) convergen para construir, conjuntamente, el **significante de la connotación**.<sup>43</sup>

Metz es un lingüista y como mencioné anteriormente en este capítulo, queda patente el préstamo del signo lingüístico y sus componentes, para aplicarlo a su análisis fílmico: el «significado» y «significante». Aunado a esto introduce la noción de «connotación» y «denotación» para subdividir momentos específicos en la construcción de la significación apreciable. Cabe mencionar que la significación ocurre de forma inmediata, sin embargo, los mecanismos por los cuales se hace posible son precisamente el objeto de esta teoría.

Con base en la cita que abre este apartado podemos retomar el mismo ejemplo utilizado por Metz para explicar todo esto: esa sensación “de angustia o de dureza”, resultado de enfrentarnos a un momento específico de la película, es el «**significado de connotación**», el cual básicamente es el último efecto o consecuencia del mecanismo responsable de la significación. Los “muelles desiertos y oscuros, atestados de cajas y de grúas” son elementos identificables en pantalla, es decir, sabemos que la película está mostrándonos esas cosas de cierta forma en particular, ese es el «**significado de denotación**»; y gracias a “una técnica de filmación que juega a fondo con las virtudes de la iluminación para conseguir una cierta 'imagen' de esos muelles” sabemos que son efectivamente muelles y están oscuros, dicho de otro modo, las siluetas y formas proyectadas en pantalla se asemejan a objetos específicos; la presencia de estas formas distinguibles es entonces el «**significante de denotación**», el cual al ser comprendido entendemos que su significado (de denotación) es muelles y grúas en la oscuridad. En lo respectivo al «**significante de connotación**», éste es el conjunto de todo lo

---

<sup>43</sup> Christian Metz, *op. cit.*, p. 120.

anterior, o sea, podríamos llamar así a todo lo perceptible en pantalla que por lo tanto representa algo, es decir tiene un significado (de connotación).

En pocas palabras, nos es factible afirmar que las imágenes de la película están divididas en dos partes (como el signo lingüístico): «significante de connotación» y «significado de connotación», estando asimismo la primera de éstas subdividida entre «significante de denotación» y «significado de denotación».

Podremos comprenderlo de mejor manera si comparamos esto con los postulados de Peirce sobre el signo, equiparando los conceptos y así quedando más clara la dinámica de significación trazada por Metz.

El «significante de denotación» equivaldría a la cualidad indicial e icónica del signo por ser imágenes proyectadas cuya naturaleza sígnica nos remite a los objetos que representan; la conciencia de los objetos representados corresponde pues al «significado de denotación» —quedando entonces el terreno preparado para la dimensión simbólica—, volviéndose, el contenido de esta última instancia, un signo también («significante de connotación») y cuyo objeto representado equivale a la categoría del «significado de connotación». Si bien un símbolo puede llegar a ser muy preciso en su significación “no hay forma de especificar lo que una imagen *connota* en el sentido en que Metz usa ese término”<sup>44</sup>, por lo tanto la naturaleza de este último estadio metziano se asemeja más a un campo semántico de significación que a un significado puntual y preciso.

Este «campo de significación» se refiere a un conjunto de ideas (objetos) ligadas por una característica común de sentido (es el concepto lingüístico de campo semántico pero extrapolado a la semiótica) por ejemplo: si vemos una escena en exterior, de noche, luz escasa, un silencio sepulcral y el héroe busca al villano en su escondite, podemos decir que todo eso nos da una sensación de angustia, tensión, suspenso, miedo, alerta, entre otras (significado de connotación), y clasificamos todas esas palabras y sus significados dentro de un mismo campo mental, pues si nos damos cuenta no relacionamos aquellos sucesos en pantalla con felicidad, paz, relajación, etcétera, pues no es una libre ensoñación sino algo sugerido, que si bien no tiene significado exacto o riguroso sí se inscribe dentro de un mismo ámbito de sentido. Así podemos decir, por ejemplo, de *Requiem por un*

---

<sup>44</sup> Peter Wollen, *op. cit.*, p. 153.

*sueño* (Darren Aronofsky, 2000) que es un filme tanto sobre la decadencia anímica, como la adicción a las drogas, la enajenación y marginación social.

¿Y qué hay del sonido?, ¿cómo pensar el sonido con esta teoría? Es muy sencillo aplicarla a las imágenes, pues éstas han sido el centro de atención hegemónico de los estudios y análisis por años, pero ¿cómo encontrar un lugar para la intangibilidad de lo sonoro? Confieso que es un tanto complejo encontrar ejemplos claros para demostrar las formas de significación auditiva.

Si percibo un 'retumbo' (*rumble*) sin más explicaciones queda algo de misterio o suspenso (las películas de terror y misterio dependen de este efecto): la identificación sólo es parcial. De otra manera, si percibo un "trueno" (*thunder*), aún sin prestarle atención a sus características acústicas la identificación es suficiente.<sup>45</sup>

Esta pequeña cita demuestra cómo un sonido se vuelve un signo de misterio gracias a la falta de información sobre la fuente originaria de dicho sonido. La cualidad indicial de aquel rugido no se ve satisfecha, pues se desconoce el objeto que causa al signo, y en consecuencia, uno como espectador de tal película de terror, no puede hacer otra cosa sino temer, dado el contexto y la temática de la cinta.

Precisamente su relación con la imagen y el contexto donde se inscribe este signo sonoro son causantes del «campo de significación», el cual, como su nombre lo dice, es una especie de campo semántico en donde habitan los múltiples significados susceptibles de serle atribuidos, dado que la relación directa o natural con su significado, característica de un ícono o índice, se ha roto; siendo menos probable relacionarle, pues, a este rugido con la representación de un objeto (= sensación, cosa, idea, etcétera) tranquilizante que con uno aterrador; si continuamos con el ejemplo de este filme.

Esta noción de «campo de significación», como ya apuntábamos, es equiparable con el concepto metziano de «significado de connotación», pues si bien Metz habla de una construcción del significado, la palabra "connotación" devela su verdadero alcance: significados no directos pero asociados. Así entonces aquellos

---

<sup>45</sup> Christian Metz, *op. cit.*, p. 26.

muelles oscuros de su ejemplo pueden connotar angustia o dureza, como una sensación de alerta o de tensión; al igual que un estruendo grave puede representar misterio o también temor y sobresalto.

Queda patente por lo tanto el hecho de que nuestro primer referente disponible para adjudicarle algún significado al signo es la película misma, el contexto del signo, sus alrededores audiovisuales inmediatos. Pero ¿de dónde sacó esta producción cinematográfica de terror los precedentes necesarios para representar efectivamente lo terrorífico?

### ***Códigos culturales y especializados***

Metz introduce un concepto llamado “**analogía perceptiva**” el cual es cuando en el filme “un objeto o una ordenación de objetos (visuales o sonoros) «simboliza» [...] lo mismo que simbolizaría fuera del filme, es decir, en la cultura”<sup>46</sup>. Un ejemplo sencillo de esto: En pantalla un hombre camina por las calles de la Ciudad de México al atardecer y se encuentra a una amiga, se acerca a ella, se reconocen mutuamente y se dan un beso en la mejilla. Es claro para nosotros que se saludaron, pues aquí es una costumbre saludar a las mujeres con un beso en la mejilla, sin embargo, no es lo único reconocible de la escena, también identificamos las calles de la ciudad, a los personajes siendo un hombre y una mujer, la hora del día, etcétera.

La «analogía perceptiva» funciona gracias a las propiedades indiciales, icónicas y simbólicas del signo. En nuestro ejemplo reconocemos la ciudad porque conocemos sus referentes visuales y sonoros (ícono e índice) y comprendemos el acto del beso en la mejilla porque hemos aprendido el significado y valor de ese comportamiento como un saludo dentro de nuestra cultura (símbolo).

---

<sup>46</sup> Christian Metz, *op. cit.*, p.136.

Metz describe así los códigos culturales:

[...] definen la cultura de cada grupo social, están hasta tal punto omnipresentes y «asimilados» que los usuarios los consideran en general como «naturales» y constitutivos de la humanidad misma (aunque resulte evidente que se trata de productos, puesto que varían en el espacio y el tiempo); el manejo de estos códigos no requiere ningún aprendizaje especial, es decir, ningún aprendizaje que no sea el hecho mismo de vivir en una sociedad, de haber sido educado en ella[...].<sup>47</sup>

Saludar con un beso en la mejilla a las mujeres, evitar en general responder con un «no» a secas, e incluso quizás el idioma que hablamos, son algunos ejemplos de nuestros códigos culturales como mexicanos; comportamientos tan comunes y cotidianos para nosotros que los llevamos a cabo hasta de forma inconsciente. Ahora, en cuanto a los códigos especializados:

[...] se refieren, por el contrario, a actividades sociales más específicas y restringidas, se presentan más específicamente como códigos y requieren un aprendizaje especial —mayor o menor según los casos; bastante «ligero» en el del cine—, es decir, un aprendizaje del que no puede prescindir el sujeto «nativo», que ya posee la cultura de su grupo.<sup>48</sup>

En otras palabras, los códigos especializados necesitan un esfuerzo consciente añadido para ser aprendidos:

Así un sujeto francés, nacido y criado en Francia, no necesita aprender especialmente cuál es el gesto que expresa la cólera, el rechazo, la aceptación resignada, ni cuál es el gesto que quiere decir «¡Ven aquí!», pero sí necesitará, por más francés que sea, aprender especialmente la dactilología de los sordomudos (entiéndase: de los sordomudos de *lengua francesa*), sin lo cual nunca llegará a conocerla.<sup>49</sup>

Como ya mencionó Metz, el cine está constituido como uno de esos «códigos especializados», pues sin importar en dónde haya crecido una persona no sabrá

---

<sup>47</sup> Christian Metz, *op. cit.*, p.135.

<sup>48</sup> *Ibid.*, p. 135.

<sup>49</sup> *Ibid.*, p. 135.



realizar una película sin necesidad de aprender con un esfuerzo añadido cómo hacerlo.

Ahora bien, retomando el ejemplo de la película de terror con el que cerramos el apartado anterior, queda respondida aquella incógnita (¿de dónde sacó esta producción cinematográfica de terror los precedentes necesarios para representar efectivamente lo terrorífico?) con estos principios metzianos: Es por medio de la «analogía perceptiva» (índice, ícono, símbolo) que los «códigos culturales» de lo terrorífico se hacen presentes en la cinta. Basándose, pues, en el conocimiento de estos signos y sus objetos representados, ligados con las asociaciones atribuidas a lo que se entiende culturalmente como terror (los símbolos del terror).

Esto nos recuerda el planteamiento de pensar al cine como una forma de pensar la vida, lo cual tiene mucho sentido con todo esto, puesto que el principal referente para la significación dentro del cine —¿y cómo no?— es la vida misma. Y una vez alcanzado este punto, cabe mencionar, a razón del planteamiento que da nombre al capítulo, un asunto más.

## Semiótica más que lingüística

[...] todo cine es narrativo, pero tenemos un cine basado en los textos, no en las imágenes. Para mí eso es trágico. ¿Por qué no podemos inventar un sistema que se comunique a través de la imagen y no del texto?.<sup>50</sup>

[En el cine hay] [...] una tentativa inconsciente de hablar sin palabras, de decir sin el lenguaje verbal no solo lo que se podría decir con él (operación que nunca es del todo imposible), sino por decirlo sin él *de la misma manera* que se habría dicho con él.<sup>51</sup>

La palabra “texto” en la cita de Peter Greenaway hace referencia al lenguaje verbal, y con esto critica su preponderancia estructural en las configuraciones narrativas cinematográficas. Al igual que Christian Metz ambos hacen notoria esta

---

<sup>50</sup> Pablo De Vita, *Peter Greenaway: 'El cine es un arte todavía en estado embrionario.'*, [en línea], Argentina, *La Nación. com.ar*, 11 may 2016, Dirección URL: <https://www.lanacion.com.ar/opinion/peter-greenaway-el-cine-es-un-arte-todavia-en-estado-embrionario-nid-1897592> [consulta: 28 ene 2019].

<sup>51</sup> Christian Metz, *op. cit.*, p. 76.

tremenda influencia sobre el séptimo arte; y es tanto así que entre los primeros análisis teóricos por parte de Metz (un lingüista) se encuentra el gran tópico del llamado «lenguaje cinematográfico». Sin embargo, como ya mencionamos anteriormente, no existe tal correspondencia con la lingüística bajo la mirada teórica formal, y por esto la semiótica resulta una ciencia más adecuada para pensar el cine.

Esto parece una sugerencia para ubicar el lenguaje verbal en su lugar correspondiente dentro de las posibilidades semióticas del cine: como un elemento más, disponible para la comunicación pero no indispensable; no sólo como palabras presentes en forma de intertítulos o diálogos, sino también en la manera en que conectamos los incidentes dramáticos con base en una noción de organización lógica (¿logocentrista?); y esto tiene mucho sentido, pues si bien, en la vida cotidiana esta verbalidad es la herramienta más pulida para comunicarnos, no es la única forma de hacerlo.

El cine podrá prescindir de las palabras, pero ¿qué tan lejos le será posible llegar sin ellas? Si bien pienso que el filme puede configurarse como un sistema no lingüístico de comunicación, estructuralmente hablando, quizá nunca abandone por completo los efectos del potencial comunicativo del lenguaje verbal, pues finalmente ¿cuán sencillo sería para nosotros no entablar nuestra comunicación lingüísticamente? El día a día se volvería muy complicado.

¿Cuál sería la naturaleza de la información transmitida dentro de un sistema de comunicación distinto de esta lógica y qué implicaría? Es una invitación abierta a pensar diferentes formas de comunicarnos y, por lo tanto, imaginar nuevas formas de concebir el mundo a nuestro alrededor y su sentido. Recordemos aquellas experiencias singulares que todos hemos vivido alguna vez cuando de pronto «nos quedamos sin palabras». Lo cognoscible no puede limitarse a la estructura verbal.

“El diseño sonoro reúne a todos aquellos productos y sistemas de circulación en los que el sonido (incluida la música) portan primordialmente una función y esta función es de tipo comunicacional y produce necesariamente significados, y además, tiene el potencial de semantizar situaciones (imágenes, escenas de una película, productos, etc.)”<sup>52</sup>

### **III. Sobre el sonido**

Naturalmente no podemos entender el cine o lo audiovisual en general sin la dimensión sonora, sin embargo sí hemos pretendido históricamente comprenderlo partiendo únicamente desde la cualidad visual, pensando a esta última como una característica independiente de los efectos que pudiera tener el sonido sobre ella. Incluso hemos llegado a utilizar el sonido a razón de mirarlo como un refuerzo de lo que ya se plantea en pantalla; no como un elemento creador propiamente dicho, sino simple y llanamente cual elemento extra reforzador o ilustrador.

#### **Categorización de los sonidos v.s. percepciones visuales**

No se le ha dado, pues, el reconocimiento que merece, aún siendo la otra mitad de la creación audiovisual. Es probable que esto se deba a la misma naturaleza de nuestra relación con los estímulos sonoros, al concebirlos como índices los entendemos entonces como una prueba de la materialidad del objeto que le origina, una prueba de su existencia en el plano físico. Esto se puede observar en su uso más extendido: ilustrar lo acontecido en pantalla, para así aumentar su «impresión de realidad».

Incluso se puede llegar a usar —y se ha hecho— el sonido para introducir en la percepción del espectador elementos que visualmente no aparecen en pantalla, es decir, podríamos mirar en contrapicado a una persona caminando y a la vez escuchar agua agitándose y seríamos perfectamente hábiles para interpretar aquello como una persona caminando entre aguas poco profundas.

Sin embargo, separando ambas dimensiones y analizandolas por su cuenta nos encontramos con una notable situación: no es lo mismo ver al personaje en

---

<sup>52</sup> Rosa Judith Chalkho, *op. cit.*, p. 146.

contrapicado moverse al caminar sin escuchar nada, como tampoco es lo mismo escuchar agua agitándose sin ver nada. Ambos casos nos llevan por razonamientos distintos y ninguno de esos elementos implica necesariamente la presencia del otro como condición para suceder, es decir, el hombre puede caminar sin estar en el agua tanto como el agua puede sonar agitada sin estar el hombre ahí; en otras palabras: puede perfectamente caminar sobre el asfalto y el agua chocar contra unas rocas.

Necesariamente son de naturalezas semióticas distintas las imágenes y los sonidos, y es por esto que pueden fusionarse perfectamente, logrando como resultado un «valor añadido», con lo cual se modifica tanto lo que escuchamos como lo que vemos. Michel Chion lo describe de la siguiente manera:

El valor añadido es recíproco: si el sonido hace ver la imagen de modo diferente a lo que esta imagen muestra sin él, la imagen, por su parte, hace oír el sonido de modo distinto a como éste resonaría en la oscuridad.<sup>53</sup>

Su mutua influencia es una de las cualidades más importantes del cine (y del audiovisual), la síncrexis: podemos ver y escuchar simultáneamente y además ser capaces de percibir ambos estímulos como un solo fenómeno significativo<sup>54</sup>. Un acontecimiento de naturaleza primordialmente icónico-indicial, susceptible de resaltar consigo, o no, la dimensión simbólica.

Las imágenes, por lo general, tienden a poseer un mayor grado de iconicidad que los sonidos, y éstos comúnmente son más indiciales que las imágenes. Efectivamente, las características del signo no son mutuamente excluyentes, sin embargo un signo podrá ser icónico, indicial o simbólico en mayor o menor grado, de tal forma que es posible identificarle por la característica más sobresaliente del mismo.

Nuestra categorización de los sonidos tiende a ser funcional, es decir, interpretamos los sonidos en función de las posibles consecuencias de una situación en la que podamos vernos involucrados<sup>55</sup> y esto es debido a que los

---

<sup>53</sup> Michel Chion, *op. cit.*, p. 25.

<sup>54</sup> *Ibid.*, p. 13.

<sup>55</sup> Christian Lehmann, *op. cit.*, p. 2.

“sonidos están íntimamente relacionados con el movimiento”. Incluso Christian Lehmann menciona el caso lingüístico en el maya yucateco donde el verbo genérico *pek* significa por igual «movimiento» y «sonido».

Esto no ocurre de la misma forma en cuanto a la información que vemos, es decir, nuestra manera de relacionarnos con la información visual no es de la misma naturaleza. Mientras que la percepción auditiva se ha especializado en función de diagnosticar la fuente del sonido, la vista por otro lado se ha diversificado, no sólo para conocer nuestro alrededor como seres humanos, sino también para fines recreativos no utilitarios, como disfrutar de una bella pintura, escultura, etc.

En Occidente, en los tiempos del renacimiento, con el desarrollo de la imprenta y la perspectiva pictórica, el oído cedió ante el ojo como el más importante recolector de información. [...] Antes de los días de la escritura, en los tiempos de los profetas y las épicas, el sentido del oído era más vital que el sentido de la vista. La palabra de Dios, la historia de la tribu y cualquier otra información importante era escuchada, no vista.<sup>56</sup>

La forma de concebir el mundo cambió, la vista tomó el primer lugar y por lo tanto se ha podido desarrollar de forma más heterogénea que el oído, siendo ésta la vía por la cual hemos aprendido a obtener datos mucho más variados que mediante el sonido (exceptuando la singularidad del lenguaje verbal).

## **El sonido creador**

En general no solemos considerar al sonido como un elemento creador, como un generador de cambios, como la causa de poderosos efectos. al contrario, tendemos a considerar el sonido simplemente como un efecto, a veces agradable, a veces molesto.<sup>57</sup>

Esta cita de Samuel Larson Guerra, un sonidista, editor y compositor mexicano, denuncia la situación en la que se encuentra el sonido para el cine en general: como un agregado, algo extra para complementar el sentido de lo ocurrido en pantalla. Tal como si la misma creación cinematográfica estuviese supeditada al

---

<sup>56</sup> R. Murray Schafer citado y traducido en: Samuel Larson Guerra, *Pensar el sonido: una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*, México, UNAM, 2018, Tercera reimpresión, p. 87.

<sup>57</sup> *Ibid.*, p. 88.

papel desempeñado por las imágenes en movimiento, pensando el sonido después para ilustrar las situaciones y no como parte primordial de la misma concepción de una película.

Estamos, pues, acostumbrados a pensar con imágenes y quizá, como lo mencionaba antes, la misma «imaginación» no sería igual sin el papel fundamental de estas configuraciones visuales. Incluso el famoso efecto Kuleshov nos muestra la habilidad que poseemos de construir significado a partir únicamente de apreciar dos imágenes secuenciadas, y cabe destacar la ausencia absoluta de texto o sonido alguno en este experimento.

Esto nos hace pensar, ¿algo así es posible desde el sonido? Si bien, hasta ahora carecemos de un aparato teórico que nos permita identificar y delimitar lo que podríamos comprender efectivamente como un signo sonoro, para entonces aplicar formalmente el experimento Kuleshov al sonido, mi respuesta aún así es afirmativa.

Pensemos en el comienzo de *Thriller* de Michael Jackson, no la versión del videoclip sino la canción sola<sup>58</sup>. Comienza con el crujido de una puerta abriéndose, seguido de unos pasos, mientras se alcanzan a percibir truenos a lo lejos y al aullido de un lobo, luego empieza la música. Hasta ahí podemos identificar dos signos —si podemos llamarlos así— principales diferentes: la puerta y los pasos, los cuales nos indican (índices) que **alguien entra**.

Sabemos que «entra» y no «sale» por cómo se suceden ambos sonidos en el tiempo: primero la puerta, después los pasos. Imaginándonos en una situación de la vida real en la cual escucharíamos lo mismo con el mismo orden, sabemos que ese alguien «se acerca» hacia nosotros, pues la información obtenida hasta ese momento es suficiente para ubicarnos (imaginariamente) en un espacio cerrado donde nos situamos al interior, dado lo cual no podemos escuchar del exterior nada hasta el momento en que se abre la puerta y entonces los pasos: alguien «entra».

Con este ejemplo podemos vislumbrar que entonces también es posible construir significados con «unidades» (¿temáticas?) sonoras. Será objeto de otro trabajo ahondar en estas nociones a profundidad, sin embargo vemos pues que el sonido no es tan inalcanzable o intangible como se ha creído. Tal vez hasta ahora

---

<sup>58</sup> Michael Jackson, “*Thriller*”, *Thriller*, Quincy Jones y Michael Jackson C.O., 1983, [en línea], *Youtube.com*, Dirección URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZEHslcsjtdI> [consulta: 3 ago 19].

no haya sido materia de estudio más formal y profunda, sin embargo estamos en un momento muy oportuno para reflexionar sobre sus alcances y posibilidades semióticas.

Pensar al sonido como elemento creador aumenta el abanico de posibilidades comunicacionales para el cine, pues ya no nos estaríamos limitando a pensarlo en función sólo de las imágenes y sus alusiones o planteamientos, sino también ser capaces de concebir sonidos para crear sentido e incluso evocar nuevas imágenes, dejar al espectador proyectar sus propios pensamientos para comprender lo que sucede ante él en la película, o quizá sólo sugerirle una situación y quede a su discreción «imaginar» la forma en que sucede.

Un ejemplo de sonido creador o generador podemos encontrarlo en el efecto alcanzado con las radionovelas, estas narraciones radiofónicas en donde la «puesta en escena» está compuesta sólo por las voces de los protagonistas y los efectos de sonido para dotarla de cierta «impresión de realidad». Cabe mencionar, como dato curioso, que la primer radionovela en México fue realizada precisamente por cineastas: Alejandro Galindo y su hermano Marco Aurelio, quienes estarían activos en la época de oro del cine mexicano, realizaron una adaptación para la radio de *Los Tres Mosqueteros* en 1932 a través de la XEW.

La dimensión narrativa del medio se veía proporcionada por el lenguaje verbal, naturalmente, más el poder de los efectos de sonido que le daban la verosimilitud necesaria para atrapar al público; ésto, aunado a la falta de imágenes que volvieran explícito aquello imaginado por los radioescuchas, tenía la cualidad de permitirle a cada uno de los espectadores imaginar todos los detalles cuya información no existiera, es decir, cada quien podía imaginar los lugares de uno u otro color, la naturaleza y las cosas alrededor de la forma en que les resultara más adecuada de acuerdo a sus propios criterios, y aún así seguir perfectamente el hilo de la historia y su relato. De esta forma se volvía más cercana la narración para cada quién pues, sin advertirlo, se volvían partícipes de la creación del mundo planteado por el relato al proyectar sus propias imaginaciones (imágenes) de lo que escuchaban. No sólo se sientan a escuchar pasivamente sino son co-creadores activos guiados por las sugerencias presentes en la información auditiva.

## El sonido enrigideció las películas

Un efecto similar al producido por las radionovelas se daba con el cine mudo, en donde no existían los diálogos o efectos de sonido sino, en todo caso, los intertítulos que aparecían esporádicamente para aclarar el sentido de una escena y la música. Dado esto, había espacio para poder imaginar toda esa información faltante, rellenar los espacios vacíos con nuestras propias proyecciones, hasta que los avances tecnológicos permitieron al cine incluir su propio sonido.

El sonido estandarizó las películas, las hizo menos maleables, menos abiertas a la interpretación personal. La sugerencia y la metáfora eran los cimientos del medio silente, pero el diálogo literalizó cada momento, convirtiéndolo de subjetivo a objetivo.<sup>59</sup>

El cine entonces comenzó a ser demasiado claro, demasiado obvio. Aún así se volvió la sensación, una novedad que todos querían probar, sin embargo, desde ese momento hasta ahora el uso del sonido se ha visto limitado en su mayoría —quizá gracias al mismo desconocimiento teórico— a ilustrar, como bien advirtieron aquellos cineastas soviéticos.

Esto redujo la participación (actividad imaginativa) de los espectadores en la concepción de la película, los alejó de cierta manera. Ya no tenían espacio para idear los detalles, aunque fuese de forma inconsciente; todo era muy explícito: las voces, los ruidos del lugar, el sonido de las cosas, y aunado a esto, la naturaleza explícita de las imágenes que le acompañaban.

---

<sup>59</sup> Scott Eymann citado en Samuel Larson, *op. cit.*, p. 183.



Si no se dice todo sobre un objeto de una sola vez, siempre existe la posibilidad de añadir algo con las propias reflexiones. En caso contrario se presenta al espectador la conclusión sin que tenga que pensar. Y como se le sirve tan en bandeja, la conclusión no le sirve de nada. ¿Es que un autor le puede decir algo al espectador cuando no comparte con él el esfuerzo y la alegría de la creación de una imagen?<sup>60</sup>

Si reflexionamos sobre esto, nos damos cuenta de que no es sólo el uso del sonido o las imágenes, sino la forma de constituir las en la película. La «impresión de realidad» es sólo una de las cualidades del cine, es decir, no es el propósito del cine ser realista, sin embargo a la llegada del sonido ese fue uno de los atributos más aclamados por el público, “la ilusión de oír realmente a un actor, una bocina de coche, un instrumento musical, etc.”<sup>61</sup>.

Ahora bien, el cine puede ser realista sin ser ese su fin último, y no es cuestión únicamente sonora o visual, sino más bien dependerá del manejo que se haga de su “mecanismo semiológico íntimo”<sup>62</sup>, es decir, la forma de configurar los signos en su interior. ¿Cómo sería posible creer en las películas futuristas o las de ciencia ficción si no es por el adecuado manejo de esa «impresión de realidad»? Demasiado realismo acabaría por sepultar esa «magia del cine» de aquellas producciones tan inventivas y la suficiente falta de él terminaría por desconectarnos totalmente de la película, no sería verosímil —asumiendo que ese es el objetivo de la mayoría de esas películas.

Como ejemplo extra me gustaría mencionar el recién estrenado *remake* de la película animada *El Rey León* (Jon Favreau, 2019), el cual hace gala de cuán lejos puede llegar la animación para imprimir realismo a una cinta. Puedo decir que es precisamente ese tremendo realismo la causa del debilitamiento de sus posibilidades artísticas como filme, pues, en cuanto al sonido se refiere, dista mucho de armonizar con esta enorme sensación de realidad en la imagen. El desempeño corporal de los personajes no concuerda en lo absoluto con la proyección de sus voces, las cuales están dotadas de gran expresividad, digna de la versión de 1994 pero completamente contraproducentes para este reciente lanzamiento. Por lo tanto,

---

<sup>60</sup> Andrei Tarkovski, *op. cit.*, p. 39.

<sup>61</sup> Sergei Eisenstein et. al., *op. cit.*, p. 1.

<sup>62</sup> Christian Metz, *op. cit.*, p. 71.

podemos inferir un mal manejo de ambas dimensiones (visual y sonora) y de sus posibilidades semióticas inherentes, la película se ve muy diferente a como se escucha. No es verosímil dentro de su misma lógica.

## **Ambientes, incidentales y efectos**

De manera general, podemos decir que todos los elementos sonoros de una película cumplen funciones tanto narrativas como expresivas, pero también podemos decir que algunos elementos tienen mayor tendencia a ser más narrativos (los diálogos) y otros a ser más expresivos (la música), mientras que otros suelen tener una cierta neutralidad (ambientes e incidentales).<sup>63</sup>

Estas tres categorizaciones de sonidos en el filme se caracterizan, en lo general, por ser elementos cuyas características se prestan muy fácilmente para dotar de realismo a las imágenes que acompañan, tanto como pueden sobresalir por ser usados más bien de forma expresiva. Esto es, nos proveen de información sobre el lugar en donde nos encontramos, ya sea siendo redundantes con las imágenes o para hacer presente en la diégesis uno o varios elementos no visibles; y/o también remarcar alguna particularidad de un objeto o personaje (los pasos de un sujeto misterioso abriéndose paso en la obscuridad que suenan más rígidos y secos de lo que sonarían normalmente).

Sus atributos son los icónico-indiciales del signo peirceiano pues, podríamos identificar por ejemplo los sonidos del tráfico, un auto, pasos, balazos, aplausos, etcétera y así ubicarnos en el lugar de los hechos, además de poder «sentir» la situación gracias a la capacidad expresiva de los mismos, tal como “[...] una selva puede ser simplemente atractiva y vital, o bien misteriosa y amenazante, o puede sonar cómica”<sup>64</sup>. Vemos que estos sonidos se pueden mover libremente entre la fidelidad realista o la capacidad expresiva sin mayor problema.

El fantástico libro *Pensar el sonido* (2018) de Samuel Larson Guerra, al cual el presente ensayo le debe gran parte de su inspiración, desarrolla más puntual, extensa y detalladamente las diferencias y similitudes entre las categorías sonoras

---

<sup>63</sup> Samuel Larson, *op. cit.*, p. 162.

<sup>64</sup> *Ibid.*

del cine. Una lectura imperdible para ahondar de manera más profunda en este y otros interesantes temas.

He separado en dos grupos estas categorías con propósitos analíticos, si bien las categorías del signo no son mutuamente excluyentes sí podemos identificar un mayor o menor grado de iconicidad, indicialidad o simbolicidad según cada caso, como ya he mencionado varias veces, y en este caso la música y los diálogos tienen una carga mucho más significativa, en cuanto a lo simbólico se refiere, que los ambientes, incidentales y efectos.

## **Música y diálogos**

Hay cosas muy interesantes respecto a estas dos categorías, pues la música para películas nació prácticamente con el cine mismo, desde siempre se han acompañado, incluso desde mucho antes de la llegada del cine sonoro, y por supuesto, antes de los diálogos sincronizados y mezclados con la película. Por otro lado, la presencia de la voz lingüística no es cualquier asunto, se trata del sistema de comunicación más pulido de la humanidad, y en este sentido las disertaciones y análisis de su papel en el filme han sido extensas y cautivadoras.

### ***El poder connotativo de la música***

Mientras más conocida sea una pieza musical, más connotaciones acumula, ya que las connotaciones son como las ideas, imágenes o símbolos que se le van pegando a la música en su tránsito por el mundo y que a veces se vuelven más “grandes” que la propia música.<sup>65</sup>

Esto nos muestra un gran potencial en el uso de música de archivo, y esta capacidad de connotación corresponde con el **símbolo** peirceiano, “por ejemplo, música que nos remite a la década de los sesentas, o a un país, o a una revolución, o a un movimiento cultural específico, o a una región o franja territorial”<sup>66</sup>, incluso muchas otras cosas más en virtud de una asociación aprendida culturalmente por la experiencia.

---

<sup>65</sup> *Ibid.*, p. 167.

<sup>66</sup> *Ibid.*

Es una cualidad que si bien no siempre es otorgada por el cine en sí mismo sino más bien por la cultura, éste la aprovecha, justo con motivo de ese potencial connotativo y la forma en que influirá la manera de ver las imágenes que le acompañen. Vemos entonces la dimensión simbólica muy presente en la música, su habilidad de generar imágenes (imaginación). El sonido como elemento creador.

Recordemos que un símbolo es un signo cuya asociación con su objeto existe debido a una ley o convención, es decir, significa tal o cual cosa porque lo hemos aprendido culturalmente así, de ahí la facultad de la música de archivo para aportar al cine potencial simbólico/connotativo.

Ahora, también las composiciones originales para filmes son perfectamente susceptibles de recorrer el mismo camino, de cargarse de estas ideas o significados atribuidos pero en el lapso del mismo filme.

Un ejemplo ya mencionado de esto es *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975), cuyo *score* original fue compuesto por el músico John Williams. La pieza principal —y la más famosa— es conocida por todos nosotros, aquella que anunciaba el peligro inminente de la bestia marina preparándose para atacar. Aún no la veíamos y la música ya nos provocaba tensión alertándonos de su presencia. Su papel es innegablemente fundamental para la película, y el impacto del filme fue tan grande que esa pieza musical ahora lleva consigo esas ideas de «peligro no visible», «miedo», «peligro en el agua», «tiburón» etcétera. Incluso otras producciones han utilizado música inspirada en esa misma pieza para situaciones similares, por ejemplo el capítulo “*Almejas*”<sup>67</sup> (referencia al nombre de la película de Spielberg) de la tercer temporada de la serie animada de televisión *Bob Esponja: Pescando*, una gran y salvaje almeja amenaza con comerse el millonésimo dólar de Don Cangrejo, el cual reconoce el peligro aproximarse cuando empieza a escuchar esa música singular; incluso tiene una línea de diálogo en su versión al español latino diciendo “todo marino sabe que anuncia la muerte”.

---

<sup>67</sup> Almejas, *Bob Esponja*, Estados Unidos, 2002, Nickelodeon, 11 minutos con 25 segundos, URL: <https://spongebob.fandom.com/wiki/Clams>

Comúnmente los códigos culturales se ven representados dentro del filme, sin embargo hay casos, como sucede con esta cinta, donde los significados asociados a signos construidos «ahí adentro» (símbolos) rebasan los límites de la película e influyen entonces «allá afuera», llevando consigo sus connotaciones y haciéndose presentes en la cultura.

### ***El magnetismo del vococentrismo***

Pero si el sonido en el cine es voco y verbocentrista, es ante todo, porque el ser humano, en su conducta y sus relaciones cotidianas, también lo es.<sup>68</sup>

El término «verbocentrismo» o «vococentrismo» se refiere al lenguaje verbal y su hegemónica presencia en nuestra vida y por lo tanto en el cine. No resulta extraño, pues las palabras son parte de nuestro día a día, pensamos, nos expresamos y comunicamos cotidianamente por medio de ellas. Peter Wollen hace mención de este fenómeno en su libro:

Roland Barthes, como resultado de sus investigaciones sobre el lenguaje del disfraz, concluyó que era imposible escapar de la penetrante presencia del lenguaje verbal. Las palabras entran con un discurso de otro orden, ya sea para aclarar un significado ambiguo, así como una mención o un título, o para contribuir al significado que de otra forma no podría haberse comunicado, tal como las palabras en las viñetas de los cómics impresos. Las palabras anclan el sentido o lo transforman.<sup>69</sup>

Esto nos está sugiriendo que si bien el cine puede comunicarse por medio de las imágenes o sonidos, siempre va a necesitar del lenguaje verbal para comunicar otras cosas **imposibles de ser expresadas de otra manera**. Tiene sentido, pues incluso en las películas mudas han existido siempre los intertítulos, los cuales reafirman o definen el sentido de lo sucedido en pantalla. La misma música de una película actual tiene letra muchas veces que funciona para semantizar la situación; y ya mejor ni hablamos de los diálogos y toda la información que por ahí se nos comunica.

---

<sup>68</sup> Michel Chion, *op. cit.*, p. 14.

<sup>69</sup> Peter Wollen, *op. cit.*, p. 118.

El lenguaje verbal como herramienta para la comunicación es altamente informativo y expresivo, ¿cómo podríamos adivinar las reflexiones precisas de un personaje si no es por medio de una voz en off, por ejemplo? Efectivamente hay muchas cosas que sería difícil comunicar de forma tan fácil como lo hacen las palabras y quizá este súper poder se deba a la dimensión simbólica del mismo lenguaje.

Es un sistema perfeccionado de símbolos: decimos «árbol» y podemos pensar perfectamente en un árbol sin necesidad de verle o escuchar el ruido del aire entre sus hojas. Podemos decir algo más complejo como: «Mauricio siente miedo al ver el acantilado» y sabemos bien cómo se siente internamente este personaje, siendo que para una película la forma de hacernos llegar esa misma información se basa no sólo en ver, por ejemplo, a Mauricio mirando el barranco, sino mostrándonos cómo reacciona físicamente al haberse enfrentado a esa situación; y aún así no acertaríamos a nombrar de inmediato como «miedo» lo que interpretemos de su comportamiento, sino más bien se abre un campo de significación (semantización) en el cuál también podríamos pensar en el «vértigo», «tensión», «duda», etcétera, para nombrar lo que vemos.

Estos ejemplos son muy sencillos, sin embargo entramos en dificultades cuando queremos comparar un poco más el potencial de lenguaje verbal con las posibilidades del cine, cosas que Metz ya nos dijo, son incompatibles: “Por su parte, el *cine* nunca sirve para la comunicación cotidiana, siempre crea obras”<sup>70</sup>.

¿Es verdaderamente imposible escapar a la presencia del lenguaje verbal o sus estructuras? Como herramienta fundamental para la comunicación uno podría pensar que no es probable evadir el fantasma lingüístico. Hay ejemplos de filmes en cuyo relato no se pronuncia una sola palabra como es el caso de *Moebius* (Kim ki-duk, 2013), donde a lo largo de 90 minutos ningún personaje pronuncia un solo vocablo, sin embargo las expresiones escritas se hacen presentes en la computadora de uno de los protagonistas, al haber un plano donde en la pantalla se vislumbra una búsqueda en internet que nos da una pista de los planes de este individuo.

---

<sup>70</sup> Christian Metz, *op. cit.*, p. 225.

Ya mencionamos a Peter Greenaway y a Metz en el capítulo pasado sobre las ganas del cine por escapar a las estructuras lingüísticas y su intento fallido por hablar sin palabras de la misma manera en que lo hubiera hecho con ellas. Parece verdaderamente imposible entonces, pues ¿qué tan fácil resultaría librar la forma de comunicación más precisa que tenemos?

Me sumo a aquellos que como Greenaway creen que eso sucederá en algún momento, cuando el cine y los cineastas estén mucho más experimentados. Tal como ha sucedido hasta ahora con la capacidad tan popular del cine para narrar historias de ficción, al respecto Metz dice lo siguiente:

Ciertamente, se ha observado con frecuencia, y no sin razón que si el cine emprendió el camino de la narrativa, lo que F. Ricci denomina «la vía novelesca», si el largometraje de ficción, que no era más que uno de los «géneros» concebibles, llegó a acaparar la mayor parte de la producción total, ello se debe a la evolución positiva testimoniada por la historia del cine, y sobre todo por el gran giro que lleva de Lumière a Méliès, del «cinematógrafo» al cine. No hay en esto nada de inevitable, ni de especialmente «natural». Pero precisamente quienes subrayan la historicidad del fenómeno nunca han concluido que éste sea insignificante o fruto del azar. Tenía que suceder, pero también tenían que existir razones para ello; la propia naturaleza del cine tenía que hacer esta evolución, si no inevitable, como mínimo posible o quizá probable.<sup>71</sup>

Tal vez esas “razones” respondan a una lógica comunicativa, una necesidad de establecer un sistema por el cual el cine pueda hablar efectivamente sin palabras. Sin embargo nos resulta en extremo interesante para la discusión preguntarnos si aquello significaría que el cine ha encontrado su configuración. Si se estableciera un sistema de significación ¿no sería esto volver rígidas las formas de representación?, ¿no estaríamos atentando contra la lógica poética tarkovskiana que promulga una libertad de asociación?, ¿no estaríamos tratando de cuadrar bajo un mismo formato las heterogéneas experiencias de la vida?, ¿no estaríamos condenando al cine a un sólo método?, ¿no estaríamos acabando con las infinitas posibilidades?... Tal vez sí, pero lo más probable es que tampoco sea el final de la línea, se seguiría transformando y cambiando según también evolucione la

---

<sup>71</sup> *Ibid*, p. 70 - 71.

sociedad, y ese momento se volvería sólo uno de tantos que habría acumulado en su historia, tal como sucedió con las vanguardias artísticas, por ejemplo.

Sin duda pensar el cine teóricamente nos podrá dar una idea de lo que estemos haciendo en ese momento y sobre lo que podría hacerse, o no, en el futuro, finalmente “ni la demanda más poderosa hubiera podido llevarlo [al cine] de forma duradera por un camino que su mecanismo semiológico íntimo no hubiese hecho probable”<sup>72</sup>.

---

<sup>72</sup> *Ibid.* p. 71.



Perdido en el camino ha ido quedando el valor intrínseco de los otros en cuanto seres humanos únicos e irrepetibles, así como la preocupación por el cuidado de la propia y ajena especificidad y originalidad. La solidaridad humana es la primera baja de la que puede vanagloriarse el mercado de consumo.<sup>73</sup>

---

<sup>73</sup> Zygmunt Bauman. "Amor líquido", Paidós Ibérica, 2018, Traductor Albino Santos Mosquera, ebook, pp. 224.

“La lógica normal, la lógica de la secuencialidad lineal, es tan incómoda como la prueba de un teorema geométrico.”<sup>74</sup>

## IV. El papel y poder de la imaginación

Uno puede pensar que la imaginación tiene un poder mucho más presente al leer un libro de aventuras o cualquier texto donde se describe un lugar o se relata una historia; enormes cantidades de texto con apenas una u otra ilustración y a veces ninguna. O tal vez al escuchar una radionovela, donde queda a nuestra entera discreción imaginar cómo son los lugares y los personajes de la misma.

Sin embargo, la imaginación tiene un papel muy importante aún dentro del cine, a pesar de tratarse de imágenes y sonidos fácilmente susceptibles de caer en una obiedad tremendamente digna del aburrimiento. Reside pues, precisamente en el trato, con el cual se manejan estos elementos, las posibilidades de juego para la imaginación; además, por supuesto, de la disposición al descubrimiento por parte del espectador.

Quando hablo de poesía no estoy pensándola como un género artístico. La poesía es una consciencia del mundo, un modo de relacionarse con la realidad, de modo que la poesía devenga una filosofía que oriente la vida.<sup>75</sup>

Este “modo de relacionarse con la realidad” es, como ya apuntábamos en capítulos anteriores, una «libre asociación» cuya correspondencia podemos encontrarla en mayor medida dentro de una forma subjetiva de ver la vida, una manera personal dentro de cada uno de nosotros para apreciar y comprender nuestro propio mundo, fuera de rígidos razonamientos meramente lógicos casi matemáticos, prácticamente orientados a la estandarización del pensamiento.

---

<sup>74</sup> Andrey Tarkovski, *op. cit.*, p.24.

<sup>75</sup> *Ibid*, p. 25.

## Relación campo/fuera campo

En el filme entendemos como «campo» todo aquello perceptible dentro de la pantalla, por lo tanto hablamos de elementos cuya referencia es visual. Naturalmente no es una práctica común afirmar que el mundo planteado por la película termina donde se acaba la pantalla, sino más bien, el objetivo es dar la sensación de su continuidad aún «fuera» de ella; por ejemplo, aunque no veamos el techo de una casa intuimos su presencia si vemos llover en el exterior y el interior permanece seco, o si observamos a un personaje hablando con alguien más y escuchamos cómo se contestan mutuamente, incluso si no vemos al segundo interlocutor. En ambas situaciones es clara la existencia de elementos no visibles debido a las propiedades del encuadre del plano cinematográfico; entonces el techo está «fuera de campo», al igual que el dialogador faltante en el cuadro.

Uno de los efectos inherentes más destacados de la relación dentro/fuera es precisamente esta ilusión de continuidad espacial del mundo presentado por la obra, en otras palabras: no aparecen en la película todos los cables y focos utilizados para iluminar una toma, sólo vemos un mueble y dos personas hablando (por utilizar cualquier ejemplo) y es suficiente para asumir que se encuentran dentro de una casa (o en el lugar sugerido por el diseño de producción), nos imaginamos los alrededores no presentes dentro del cuadro, lo faltante, lo ausente, o en este caso **lo sugerido**.

Por supuesto existen cintas cuyo propósito es romper con esta ilusión y muestran a propósito elementos propios de la producción, sin embargo esto pone de manifiesto nuestra tendencia a completar con nuestra imaginación la información ausente, a pesar de no siempre estar del todo conscientes de esto.

Dentro de este juego de comunicación, el sonido ha sido ampliamente utilizado para hacer presentes en la diégesis elementos no visibles en el recuadro de la pantalla. Siguiendo el ejemplo del diálogo entre dos personas donde sólo una está «en cuadro»: Sabemos de la existencia del otro porque escuchamos su voz (incluso, llevando más allá ésta misma situación, dependiendo de las propiedades sonoras de la voz podríamos intuir si esta segunda persona se encuentra en el

mismo espacio que la primera, o quizá está en el teléfono, o en una videollamada y no físicamente ahí, de ser éste último el caso escucharíamos una voz distinta a como sonaría si estuviese en el mismo lugar en el cual habla la persona a cuadro).

Es oportuno mencionar que esta aparición a medias de un personaje, donde sólo escuchamos su voz, tiene un efecto equivalente al producido por la radio:

Podemos muy bien escuchar todos los días a una locutora de radio cuyo físico y nombre ni siquiera conocemos; esto no nos impide en modo alguno abrir en nuestra memoria una ficha descriptiva vocal y personal de esta locutora, ficha en la cual dejaremos temporalmente en blanco su nombre y otras características (color de pelo y rasgos de su rostro, que su voz, naturalmente, no delata).<sup>76</sup>

Concuerdo con Chion excepto por el hecho de “dejar temporalmente en blanco” algunos rasgos. Definitivamente la voz no puede darnos la información necesaria para conocer tales aspectos de la locutora, sin embargo, sí nos hacemos una idea de su aspecto físico, **la imaginamos** porque no la vemos pero sí la escuchamos. ¿A cuántos no nos ha pegado la desilusión al ver la verdadera apariencia de algún/a locutor/a a quien imaginábamos más atractivo/a?

Si bien el cine no se basa en el radio, sí aprovecha esta respuesta de nuestra parte para generar intriga sobre aquél personaje audible pero invisible. Incluso pueden haber más elementos que nos sugieran un campo de interpretación, como ver su silueta gracias a una sombra, mostrar con planos cerrados partes de su cuerpo, o acompañar con cierta música su aparición.

Esto no sólo causa un cierto misterio, sino que le da mucha fuerza expresiva a la situación, pues al no ser obvia o demasiado clara, uno puede sentirla mucho más intensa.

Todo el mundo sabe, en efecto, que el cine sonoro clásico, en el que se evitaba mostrar ciertas cosas, acudía al sonido en ayuda de su tabú visual para sugerir el espectáculo de una manera mucho más impresionante que si se hubiera tenido ante la vista.<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> Michel Chion, *op. cit.*, p. 29.

<sup>77</sup> *Ibid.*, p. 26.

Tal es el caso de algunas escenas donde se llega a matar a alguien, la cámara se aleja de la situación y únicamente escuchamos los gritos y algo que parece ser el cuerpo siendo masacrado; o también una escena de sexo, donde igual no se nos muestra el acto como tal sino pistas suficientes para entender lo que sucede; a veces por dotar de mayor impacto al suceso y muchas otras por ser ilegal mostrar ciertas imágenes.

### ***La censura***

Tal vez ésta es una de las principales razones por la cual la relación campo/fuera campo se vio tan explorada y recurrida: La prohibición para mostrar, decir o hablar de alguna cosa. En el caso del cine, la censura naturalmente se ve anclada en su totalidad sobre su base visual, ya sea porque al comienzo no había más que música, o por una infravaloración tremenda de las capacidades de la dimensión sonora al llegar el tiempo del cine hablado.

Esta restricción siempre presente de alguna manera, promovió entonces la creatividad de los cineastas para evadir las trabas impuestas y encontrar nuevas formas de transmitir las ideas que querían comunicar. En la película *Sin novedad en el frente* (Lewis Milestone, 1930), existe una escena en donde Paul, uno de los soldados protagonistas, intima con Suzzane, una mujer de la zona en donde se encontraban. Después de haber convivido en grupo ambos jóvenes se encuentran ahora en la habitación de ella, en pantalla únicamente vemos desde el interior en penumbra una de las paredes y la sombra proyectada ahí de la cabecera metálica perteneciente a la cama en donde presumiblemente yacen los enamorados. En cuanto al sonido sólo los escuchamos hablándose mutuamente, cada uno en su idioma natal esforzándose por comprenderse, estamos ante un momento de privacidad y qué mejor privacidad que la de nuestros propios pensamientos. No los vemos, no sabemos cómo están acomodados o si efectivamente están desnudos, pero los imaginamos como mejor nos parezca, ¿abrazados de cucharita o mirándose frente a frente?

Nos volvemos partícipes de la creación de ese mundo planteado por el filme al faltar cierta información selecta y al estar sugerida cierta otra. Si bien esta puesta

en escena responde muy probablemente a una lógica de censura, resulta maravillosa la forma de darle la vuelta a la situación y evitar ser objeto de tal supresión reglamentaria.

Se manifiesta entonces en su esplendor el recurso sonoro como vía principal de escape en virtud de nuestra relación semiótica con él, un recurso para sugerir situaciones que por una u otra razón se evitan mostrar explícitamente al espectador, ya sea por decisiones creativas, debido a imposiciones gubernamentales, o demás. En el cine la imagen es censurable y recurre al sonido, pero entonces ¿el sonido es susceptible de censurar?

El estado puede prohibir en lo público, pero no en lo íntimo y / o privado. [...] No todo es censurable en todo tiempo y en todo espacio. La censura se mueve al paso de la transformación de los grupos sociales.<sup>78</sup>

Por más explícito que pudiera ser un elemento sonoro (y esto refiriéndome a la conciencia de la fuente que le produce) no podría ser objeto de censura alguna, pues la representación visual de tal objeto (situación, cosa, etcétera) queda en el terreno de lo privado, es decir, en nuestra **imaginación**; es ahí donde toma forma y sentido finalmente. Por suerte no vivimos en una sociedad orwelliana donde existe la policía del pensamiento —aún— para prohibirnos imaginar las cosas de la forma que nos plazca. Incluso las imágenes pueden escabullirse de estas regulaciones estatales cuando no son explícitas, cuando juegan con su composición y finalmente sólo sugieren sin mostrar nada en concreto.

Naturalmente así como no existe una sola forma de evitar la censura, así existen infinitas posibilidades diferentes de «decir las cosas»; es ahí donde el papel de la imaginación tanto del cineasta como del espectador cobra vital relevancia. Al momento de construir el sentido de las imágenes y sonidos presentados, uno como parte de la audiencia, se ve exhortado a desentrañar el sentido de todo aquello presentado en pantalla y altavoces.

---

<sup>78</sup> María Antonia González Valerio, Rosaura Martínez Ruiz, “Censura”, [en línea], *Revista de la Universidad de México*, s/núm., s/vol., s/lugar de edición, 2009, p. 38, Dirección URL: <http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/6509/pdfs/65gonzalez.pdf> [consulta: 22 ago 2019].

Ciertamente existen películas más «sencillas» de entender que otras, recordemos esa clasificación utilitaria entre cine de entretenimiento y cine de arte. Estamos de acuerdo que una película de superhéroes es infinitamente más fácil de comprender que prácticamente cualquier filme catalogado dentro del bando artístico y esto se debe al fenómeno ya denunciado por Tarkovski y su “lógica poética”: la estandarización lógica de sucesión de los acontecimientos. Estamos acostumbrados a leer las películas, hemos aprendido una forma de aprehender los relatos e historias de los filmes, ya sabemos —una manera de— comprender lo sucedido en la cinta y sus significados, nuestra imaginación se ha visto amaestrada con el acontecer de la historia del cine (al menos la más popular) con el objetivo de llegar a más personas y, claro, vender más entradas.

### **Estandarización de las formas de vida**

Si efectivamente uno puede voltear a ver la vida por medio de voltear a ver el cine, la amenaza entonces aparece frente a nosotros: si se estandarizase la forma de ver cine también lo haría entonces la forma de ver la vida. No me refiero aquí a los formatos 3D, 4D, realidad virtual u otros, sino al mundo interno de los filmes, la lógica bajo la cual se rigen los acontecimientos ahí sucedidos respecto de los razonamientos con los que comprendemos los sucesos del «mundo real».

Si en la filosofía, conjuntas todas sus diferentes escuelas, está implícito el espíritu universal, y si la ética y la moral son la práctica de la filosofía, entonces la literatura dramática como instrumento de representación de las acciones humanas es una práctica de la ética y la moral.<sup>79</sup>

En esta cita de Virgilio Ariel Rivera, crítico y dramaturgo mexicano, podemos respaldar las ideas aquí expuestas. Si bien el cine posee su propia complejidad distinta a la del arte teatral, este elemento resulta un punto en común para ambas como «formas de representación de la vida». Al ser el cine un “instrumento de representación de las acciones humanas” vislumbramos mejor su potencial para

---

<sup>79</sup> Virgilio Ariel Rivera, *La composición dramática*, México, Escenología, 2001, Cuarta edición, p. 252.

promover la reflexión sobre el acontecer social y personal, fomentando la participación activa de los espectadores para comprender el sentido de lo ocurrido en la cinta.

Hay tantas formas de comprender la vida como personas hay en el mundo y no podemos esperar que todas sean iguales. Así como hemos aprendido a hablar así aprendemos a ver películas, a ver la vida. Y esta situación se puede palpar muy bien en las películas de terror, donde los personajes repiten comportamientos particulares que finalmente dan pie al resto de la película. ¿A cuántos de nosotros no nos ha pasado por la mente el hecho de habernos imaginado actuando de forma diferente del proceder de los protagonistas, con tal de evitar meternos en una situación como la que se les presenta a ellos eventualmente?

Considero pertinente mencionar el caso de la película *La cabaña del terror* (Drew Goddard, 2012), la cual pareciera una arquetípica película de terror estadounidense: Un grupo de jóvenes pasan unos días en una cabaña solitaria en el bosque y cosas raras comienzan a pasar. Sin embargo, la más singular de todas estas «cosas raras» que me gustaría destacar es el momento donde Marty, el chico jipi, se percata de un notorio cambio de actitud en sus amigos, comienzan a comportarse de una forma muy distinta de como lo harían normalmente. Esta modificación en su comportamiento es resultado de una manipulación por parte de un grupo de científicos, dedicados a producir espectáculos típicos de filmes de terror. Vemos entonces cómo incluso existe conciencia sobre estas lógicas dramáticas populares —si no es que podemos llamarlas tradicionales— para concatenar los eventos y acontecimientos.

Otro fenómeno clásico de esta estandarización: las comedias románticas, donde las relaciones amorosas entre el hombre y la mujer se ven encasilladas —prácticamente siempre— en los mismos comportamientos o situaciones similares, que terminan por promover y sostener esta visión de las relaciones de pareja, perpetuando actitudes e interpretaciones ya hechas sobre la conducta afectiva femenina y masculina (ideas como la insistencia de un hombre para «conquistar» a una mujer a pesar de múltiples rechazos que la hacen a ella «darse a desear») como si fuese la única forma válida de relacionarse y entenderse mutuamente.



Esta situación pareciera responder más a un sentido comercial de estandarización, cuyo objetivo es alcanzar más clientes, porque ¿cómo alguien compraría algo que no le gusta por no haberlo entendido? Hacer películas fácilmente digeribles por todos se ha vuelto el modelo a seguir, tanto que cuando se introduce una película ligeramente diferente —sobre todo a nivel narrativo— se vuelve muy llamativa y, claro, eso también se vuelve parte de su valor comercial.

Mientras menos piense el espectador sobre una película menos piensa en general, y más bien toma la película como un momento de escape a las ocupaciones e intereses cotidianos, como si el evento de ir al cine fuera una especie de pausa para la vida. Y esto me parece, si bien no trágico, sí ligeramente inquietante, pues se le quita al cine sus facultades como medio de exploración, y se vuelve un simple entretenimiento, que probablemente obedece a la legitimación de una concepción del mundo en la cual la vida es agobiante y pesada y merecemos un descanso, para luego seguir con la rutina ya dibujada como tediosa, necesitando entonces volver al cine otra vez y escapar de nuevo (claro que no todos lo ven de la misma manera, y eso es maravilloso).

Para mí, si bien el séptimo arte puede ser funcional para el entretenimiento necesariamente no debiera ser esa su única —ni la más plausible— manifestación ¿cómo podríamos ayudarnos a descubrir la vida más allá de lo que ya creemos conocer si algo como el cine se limita a repetir las mismas situaciones todo el tiempo? Pareciera entonces más un instrumento de aleccionamiento que una herramienta promotora del descubrimiento humano.

La moderna cultura de masas destinada al “consumidor”, la civilización protésica, está lisiando nuestras almas, poniendo barreras entre el hombre y las cuestiones cruciales de su existencia, su conciencia de sí como ser espiritual.<sup>80</sup>

Y ahí nos tienen, batallando para comprender lo sucedido al enfrentarnos a una película realmente diferente y cayendo en frustración porque no le entendemos y entonces «no nos gusta». Si pocas veces nos hemos acercado a otro tipo de cintas que no sean las comerciales estándar naturalmente nos será difícil

---

<sup>80</sup> Andrey Tarkovski, *op. cit.*, pp. 49 - 50.

comprender el sentido, pues no estamos acostumbrados. Y si bien tal vez sí hay una forma de comprender este cine popular, no existe a mi parecer, una única manera de entender las tantas otras películas marginadas bajo la etiqueta de cine de arte.

### ***Intuir el sentido profundo de las imágenes representadas***

La relación poética lleva a una mayor emotividad y estimula al espectador. Ella es precisamente la que le hace participar del conocimiento de la vida, porque no se apoya ni en conclusiones fijas partiendo del tema, ni en rígidas indicaciones del autor. A disposición del espectador, **en libertad**, está tan sólo aquella que ayuda a intuir el sentido profundo de las imágenes representadas.<sup>81</sup>

Cuando Tarkovski habla sobre «el espectador en libertad» se refiere a una actitud por parte del público de procurar estar inclinado al descubrimiento, a permitirse “una valoración tanto afectiva como racional”<sup>82</sup>. Es una invitación para abrir nuestras puertas de la percepción y así poder dar cabida a una forma diferente de apreciación y comprensión de la película, y por lo tanto se promueve la misma actitud para mirar la vida misma. Descubrir un día cotidiano de muchas otras formas, no sólo bajo el mismo lente con el cual siempre le vemos, sino ahora, por ejemplo, escucharlo atentamente con los oídos; más allá de las formas que estamos acostumbrados a reconocer.

Todos nos hemos quedado sin palabras muchas veces en la vida, más comúnmente cuando nos encontramos frente a algo tan increíble, que es casi imposible describir nuestra fascinación emocional/mental, y cuando recuperamos un poco de la serenidad perdida, balbuceamos intentando abstraer verbalmente aquella experiencia que bien podríamos calificar de naturaleza extralingüística (de ahí la dificultad de ordenarle con el lenguaje verbal).

El cine como la vida son de esta misma naturaleza, y experiencias como las antes mencionadas necesariamente superan los alcances de una lógica lineal de sentido. Enseguida se vislumbra insuficiente nuestra capacidad verbal para describirle en su justa complejidad, pues una vez empezando a nombrar las cosas

---

<sup>81</sup> Andrei Tarkovski, *op. cit.*, p. 38.

<sup>82</sup> Andrey Tarkovski, *op. cit.*, p. 24.

comienzan a perder grandeza en pos de caber dentro del significado de las mismas, entonces apelamos a renombrarle y desdecirnos una y otra vez; en otras palabras, emprendemos una búsqueda de la comprensión donde nuestra actividad imaginativa explora formas diferentes para poder conocerle de mejor manera, alguna nos hace sentido y por lo tanto la reflexionamos.

Es esta participación intuitiva personal por descifrar el sentido de las imágenes y sonidos representados lo que permite al espectador volverse un investigador de la vida por igual, y ser llevado a descubrir dimensiones antes desconocidas de su misma cotidianidad. Este espectador tiene la libertad de explorar intuitivamente el sentido de la película a partir de lo que ve y escucha. Es mucho más participativo, sobre todo en comparación con la postura pasiva del público al presenciar una película demasiado clara u obvia, donde no se le exige a la audiencia este tipo de indagaciones para entenderla.

### ***Interpretación acertada V.S. Sin respuesta correcta***

La función de la crítica era vista como el aclaramiento de las señales codificadas, para así restaurar el mensaje original lo más fielmente posible. Esto era necesario porque los mensajes artísticos solían ser muy complejos, las señales llegaban a ser muy ambiguas [...]. Básicamente había una forma correcta de comprender [...]. Por otro lado, visto desde una estética romántica o simbolista, entendiendo todo intuitivamente, podía no haber una 'respuesta correcta'; era cuestión de sensibilidad o cultivación espiritual.<sup>83</sup>

Vemos encontradas dos posturas con esta cita de Wollen, por un lado la existencia de una interpretación correcta, basada en la interpretación de los signos presentes en una obra, y por el otro una interpretación libre por parte del espectador. Pensar en la primera nos remite a las ideas que promulgan la existencia de un «lenguaje cinematográfico» capaz de hablar tan claro como el verbal, únicamente precisando de ser aprendido y estudiado para ser decodificado correctamente y descifrar el mensaje. La segunda nos es más afín, siendo que hemos ya mencionado la figura del «campo de significación», el cual no promueve una sola y acertada

---

<sup>83</sup> Peter Wollen, *op. cit.*, p. 160.

interpretación, sino la agrupación de un conjunto de ideas similares que responden a las sugerencias del filme para sus posibles deducciones de sentido (significado de connotación). No se trata de una libre deambulaci3n sin marco alguno de referencia, sino que el o los «campos de significaci3n» se ven evocados por la pel3cula misma.

El hecho de no haber una 3nica y fija interpretaci3n calificada de precisa libera de cierta manera al espectador, pues ser3 el quien le otorgue el significado final a la cinta que mira, por lo tanto es tambi3n partcipe de su creaci3n y descubrimiento. “Una relaci3n de este tipo es la 3nica comunicaci3n art3stica adecuada”<sup>84</sup>.

Por otro lado, pensando en el caso espec3fico del sonido y su significado, nos es m3s f3cil decantarnos por la interpretaci3n adecuada pues, como ya se mencion3, hemos aprendido a usar nuestro sentido del o3do para detectar la fuente y sus caracter3sticas, lo cual nos da tambi3n pistas de la forma del espacio f3sico que nos rodea y nuestra ubicaci3n dentro de 3l; siendo esta misma caracter3stica sobre la cual se sostiene la posibilidad narrativa del sonido.

Escuchamos c3mo sucede algo, no la explicaci3n sobre c3mo ocurre, sin embargo, en cuanto no somos capaces de descifrar la fuente de un sonido, y por lo tanto entenderlo en nuestra mente, la imaginaci3n se dispara sin freno pensando quiz3 lo peor, justo como ocurre en las pel3culas de terror: tan llenas de ruidos extra3os y desconocidos que solo aumentan nuestro miedo a lo desconocido, podr3a ser cualquier cosa o la m3s horrible, no hay una respuesta correcta.

---

<sup>84</sup> Andrei Tarkovski, *op. cit.*, p. 39.

“Desafortunadamente, los realizadores de hoy en día sólo comienzan a pensar seriamente en el sonido durante la etapa que se conoce como postproducción.”<sup>85</sup>

## V. Conclusiones

Los exhorto a que vayamos al cine para disfrutarlo, para explorar o divertirnos, para emocionarnos o asustarnos con sus historias y mucho más. Por favor no lo tomemos únicamente como un lugar para negar la vida cotidiana, pues ¿cuál sería la diferencia entre este motivo para experimentar el cine y el motivo de volvernos adictos al alcohol, sexo, drogas o demás cosas que perjudican la salud física y mental?

No se trata de escapar del mundo, de huir de los problemas, se trata de volvernos conscientes de nuestro papel dentro de todo esto, lo que pensamos y cómo lo pensamos, no simplemente dejarnos llevar por la corriente, sino nadar. Promovamos la lucidez en el cine, la consciencia del sonido, y si bien nos va al pensar el cine de forma similar a la vida, entonces fomentar la búsqueda de la lucidez también ahí.

Uno de los puntos clave para reflexionar sobre este mismo eje es la estandarización de las formas de expresión de la vida, es decir, la manera de comunicar el disgusto, la inconformidad, regocijo o los múltiples cambios de humor de una persona, donde la conducta humana se ve reducida a una serie de estereotipos clasificables cuya naturaleza es cultural: aprendemos a comportarnos de ciertos modos, por medio de ciertas herramientas (el lenguaje es una de ellas) utilizadas de cierta forma.

Esto ha resultado sin duda en una especie de «facilitación» —si se le puede llamar así— de la comunicación; en otras palabras, significados ya asignados (por la misma experiencia de vivir en sociedad) cuyas interpretaciones ya resueltas se vuelven meramente funcionales para un proceso de transmisión de información que además pareciera tender a ser cada vez más rápido. Nos educamos socialmente y

---

<sup>85</sup> Randy Thom, “Escribiendo un guión para el sonido”, [en línea], *Palabra Clave*, núm. 3, vol. 16, s/ lugar de edición, 2013, p. 995. Dirección URL: <http://www.scielo.org.co/pdf/pacla/v16n3/v16n3a12.pdf>, [consulta: 10 sep 2019].

sabemos cuando una persona está molesta, podemos deducirlo con rapidez, pero ¿por qué no podríamos relacionar su comportamiento más bien con la tristeza?, ¿qué tan seguros estamos de saber verdaderamente el estado interior de aquél individuo con base en los pocos datos conocidos hasta entonces?

Si concluyéramos que toda la gente molesta se comporta de la misma manera, no sólo siguiendo un patrón, sino actuando con base en los mismos motivos, no tardaríamos en desencantarnos de la vida, pues no sólo el enojo se volvería completamente predecible e identificable, sino cualquier otra expresión del estado anímico. Es exactamente lo mismo cuando los protagonistas en el cine se comportan de idéntica manera, es decir, reaccionando predeciblemente. Se acaba la emoción del descubrimiento (descubrimiento de la vida), ya sabemos qué va a suceder y hasta llega a ser un tanto molesto.

Virgilio Ariel Rivera distingue los siete géneros dramáticos basándose en el comportamiento de los protagonistas: si utiliza todas sus capacidades tanto emocionales como racionales, es una obra compleja como la tragedia; si únicamente se vale de la mitad de ellas, por ejemplo las emocionales, es tan simple como un melodrama. La clasificación de este dramaturgo es interesante sobre todo si la pensamos como una catalogación del comportamiento humano, y entonces nos resulta alarmante cuando notamos que “existen cientos de miles [de melodramas] a lo largo de toda la historia”<sup>86</sup>, lo cual nos da una idea de su popularidad.

Personajes utilizando sólo una mínima parte de sus capacidades para resolver su día a día, no es un acto ignominioso en sí mismo, sin embargo si vemos la vida como vemos el cine y hacemos el cine como hacemos la vida, tarde o temprano nos veremos envueltos inevitablemente en la perpetuación de aquellos comportamientos en nuestra cotidianidad, así como aprendiéramos sobre esos personajes, así proyectaríamos aquél aprendizaje para explicarnos el comportamiento de la gente a nuestro alrededor.

Por esa razón en el presente ensayo se busca rescatar y defender la «lógica poética» tarkovskiana, en pos de vivir el cine como una puerta a la exploración y descubrimiento continuo de la vida.

---

<sup>86</sup> Virgilio Ariel Rivera, *op cit.*, p. 193.

## **Realismo V.S. Subjetividad**

Definitivamente la cantidad de realismo con la que se puede construir el cine es increíblemente excepcional; dar la impresión de presenciar un acontecimiento casi en persona es una de sus mejores propiedades, sin embargo no es sencillo evadir la pregunta: ¿real para quién? Sin lugar a dudas esto está plenamente condicionado al contexto cultural e histórico de cada filme y cada espectador, pues es diferente ver y escuchar en pantalla una lonchería en 2019 de la Ciudad de México que una del mismo año pero pakistání.

«Representar la realidad» siempre ha sido uno de los sueños perseguidos por el filme, incluso antes de su existencia como lo conocemos hoy en día, sin embargo, se ha demostrado con el paso de los años la imposibilidad de cumplir cabalmente con tal empresa. Con todo lo ya expuesto en el presente trabajo podríamos afirmar que, en todo caso, lo más cerca que se ha estado de esta meta ha sido la imitación de formas y motivos significativos colectivamente, mas no la realidad en sí misma, esto es, una subjetividad similarmente compartida por un grupo de personas (sociedad, país, colonia, etcétera): una estandarización de las ideas, cosas y maneras de percibirlas y comprenderlas.

Todos hemos sentido miedo, amor, dolor, felicidad, tristeza, alegría y demás sensaciones, sin embargo, son distintos los motivos que detonan en nosotros esas emociones y sentimientos. No a todos nos causa decepción la misma situación, ni júbilo la misma cosa. Siendo así, la comunicación interpersonal se revela casi como un milagro, un fenómeno muy singular donde podemos llegar a comprendernos mutuamente a pesar de las diferencias, así como también somos susceptibles de enemistarnos por la misma razón, suponiendo que primero ya hemos llegado a entendernos adecuadamente.

Dicen por ahí que “cada cabeza es un mundo”, uno subjetivo de apreciación y vivencia, un punto de vista fuera del cual otros mundos pudieran parecer no tener sentido para nosotros y aún así suceder. Es precisamente en esta singularidad donde encontramos una de las fuentes de diversidad más grandes de donde se

nutre el cine: **la subjetividad**. Cada película tiene el potencial de llegar a ser una ventana única hacia un mundo diferente por explorar, y no sólo en su formato más popular de largometraje de ficción, sino también los documentales y distintas variaciones de estas dos categorías básicas. Conocer lugares o personas reales lejanos, ver cómo podría ser la vida en otro planeta, o incluso explorar una parte desconocida de algo con lo que ya estamos acostumbrados a convivir; vidas tan diferentes como personas en el mundo y la oportunidad de comunicarnos esas muy variadas experiencias gracias al cine y entonces descubrir más vida.

En cuanto a la relación imagen / sonido, el tratamiento realista de la dimensión visual implica así mismo un condicionamiento para el sonido, pues se ve orillado a corresponder de igual manera con realismo. No está obligado o determinado a hacerlo, sin embargo, recordemos que son elementos cuya influencia es mutua: si vemos a una persona gesticulando palabras esperaríamos escuchar esas palabras, así con un auto y escuchar su motor, o unos pasos y el ruido que hacen en el pavimento, etcétera.

Cada imagen pareciera exigir consigo su sonido correspondiente, su sonido realista, por eso cuando no sucede así el potencial expresivo se ve altamente beneficiado, pues entonces ahora buscamos saber «qué significa», el «por qué» las cosas no son como pareciera deben ser, y entonces nos echamos a pensar, a imaginar.

### ***Estrategias visuales de Randy Thom***

Lo que propongo es que el modo de que un cineasta saque partido del sonido no es simplemente hacer posible una grabación de buena calidad en el set, o simplemente contratar a un diseñador de sonido o compositor para fabricar sonidos, sino más bien diseñar la película con el sonido en la mente y permitir que las contribuciones del sonido influyeran las decisiones creativas en otros campos.<sup>87</sup>

Randy Thom es el diseñador sonoro de *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994), *Contacto* (Robert Zemeckis, 1997), editor de sonido de *Los Increíbles* (Brad Bird,

---

<sup>87</sup> Randy Thom, *Diseñando la película para el sonido*, [en línea], p. 1, *docplayer.es*, 14 nov 2005, Dirección URL: <https://docplayer.es/21351203-Disenando-la-pelicula-para-el-sonido-fragmentos.html> [consulta: 10 sep 2019].



2004) entre varias otras películas, y sus ideas sobre la vida del sonido en las películas son aquí respaldadas por el presente ensayo, con el fin compartido de darle a esta dimensión fílmica el reconocimiento que se merece.

En su libro *Pensar el sonido* Samuel Larson enlista siete puntos importantes a considerar, a partir del trabajo de Thom, para poder dotar de una mayor libertad al sonido para significar y formar parte integral y creativa del relato cinematográfico, los cuales resumimos aquí:

- 1) PLANOS EXTREMOS: Los planos muy cerrados permiten al sonido describir o establecer todo el espacio no visible en pantalla, mientras que los planos muy abiertos no muestran detalles y así el sonido no se ve condicionado a complementar un objetivo en particular y puede tener su propia línea narrativa.
- 2) TIPO DE LENTE: Al deformar la perspectiva de la imagen la pueden dotar de un tratamiento más subjetivo, menos realista.
- 3) EL TIEMPO: Más rápido o más lento, la modificación del flujo temporal propicia un alejamiento del realismo y abre espacio a un uso subjetivo del sonido.
- 4) CLAROSCUROS: Cuando los personajes, las cosas o los lugares no son visibles en su totalidad el sonido puede potenciar una atmósfera de misterio o suspenso.
- 5) BLANCO Y NEGRO: El tratamiento monocromático de la imagen puede ser percibido más fácilmente como el punto de vista de algún personaje y acercar la situación a una apreciación personal, individual, donde el sonido puede actuar desde la subjetividad.
- 6) PUNTOS DE VISTA: Ciertas angulaciones como el plano holandés, el cenital, etcétera, propician un desligamiento de la mera «ilustración sonora» realista.
- 7) INDEFINICIÓN VISUAL: Alteraciones a la imagen como los fuera de foco también abren la puerta a la subjetividad sonora.<sup>88</sup>

---

<sup>88</sup> Samuel Larson, *op. cit.*, p. 161 - 162.

A pesar de estos lúcidos apuntes cuya intención es concientizar sobre el sonido es importante resaltar la naturaleza mutuamente transformativa entre ambas dimensiones auditiva y visual, ambas se influyen con su presencia dentro de la película, y sería ciertamente ingenuo adjudicar mayor o menor peso a cualquiera de estas dos dimensiones. Al respecto de esto Randy Thom dice:

[...] cuando una escena es realmente exitosa, los elementos visuales y auditivos están trabajando juntos hasta el punto de que es prácticamente imposible distinguirlos. [...] nunca habrá una “fórmula” para hacer grandes películas o grandes trabajos con el sonido.<sup>89</sup>

Podemos agregar que así como no hay una fórmula para hacer la vida, tampoco la hay para hacer cine. Habrá patrones repetitivos, habrá convenciones sociales sobre las formas de comportamiento y entendimiento mutuo, sin embargo jamás una sola manera de hacer la vida, de hacer cine. Adicionalmente dentro de cualquier «modo de hacer» debiera estar involucrada una reflexión pausada sobre **por qué y cómo hacer lo que ha de hacerse.**

## **El significado motiva el significante**

[...] el filme, por el mero hecho de tener siempre que elegir lo que muestra y lo que no muestra, transforma al mundo en discurso.<sup>90</sup>

Así como al escribir este ensayo busco las palabras cuyo significado se adecue más a la forma y contenido de lo que me interesa expresar, así mismo sucede en el cine; la selección de los signos visuales y sonoros obedece en última instancia al significado que estos sean capaces de evocar para comunicar.

En una charla cara a cara entre dos personas, por ejemplo, no sólo se ven involucradas las palabras, sino también elementos como el tono de la voz, el volumen, diversos ademanes por parte de los interlocutores, y otros elementos que podríamos llamar «significantes», pues cada uno tiene la capacidad de aportar o modificar el sentido de la comunicación gracias su «significado» correspondiente, y

---

<sup>89</sup> Randy Thom, *op. cit.*, p. 2.

<sup>90</sup> Christian Metz, *op. cit.*, p. 133.

justamente la presencia de cada uno de ellos en este acto comunicativo se ve motivada por ese significado y por la aportación que puede realizar a la construcción general del mensaje, dicho de otro modo, según lo que uno quiera decir se valdrá de los elementos necesarios para decirlo.

Planteado lo anterior podemos deducir entonces que nos valemos de los significantes (signos) para comunicar, y cada medio (visual, sonoro, espacial, táctil etcétera) posee una cantidad  $n$  de signos disponibles propios de la naturaleza misma del medio. Por lo tanto al leer un cómic los signos ahí presentes serán exclusivamente visuales (dibujos, letras, onomatopeyas y demás), pues en papel no es posible reproducir sonidos; de igual manera, al escuchar una radio novela nos encontramos con signos puramente sonoros (posponiendo la discusión sobre la existencia formal de un «signo sonoro»); y vale la pena también mencionar el sistema Braille, el cual, si bien puede ser reconocido visualmente, su especificidad está enfocada a la comunicación mediante el tacto, sin depender de sonidos o imágenes como tales. Vemos pues que la especificidad de cada medio y la naturaleza de sus signos propios son diferentes pero no mutuamente excluyentes necesariamente.

### **La dimensión sonora como parte primordial del proceso creativo amplía las posibilidades de significación**

Al tener el cine a su disposición tanto imágenes como sonidos puede valerse básicamente de dos medios para constituirse: el visual y el sonoro. Si cada campo posee una cantidad designada de signos disponibles (visual=  $n$ , sonoro=  $m$ ), entonces podemos deducir que los signos (significantes) susceptibles de ser utilizados por el cine son el doble respecto de otras artes como lo sería la pintura, la fotografía o la música. Teniendo siempre presente las diferencias inherentes de cada dimensión y su asombrosa capacidad para modificarse mutuamente. Esta relación puede ser representada como:  $n * m = o$ ; una ecuación similar a la del famoso efecto Kuleshov, en donde “o” no sólo es la mezcla de “n” y “m” (nm) sino un producto (o fenómeno) ahora distinto por sí mismo de las partes que le componen.

Con esto podemos argumentar que efectivamente el hecho de no pensar en un diseño sonoro desde la misma concepción de la película merma significativamente las posibilidades comunicativas del filme, pues se ve privado de toda una dimensión completa de signos, reduciéndose prácticamente a la mitad sus habilidades comunicacionales. Históricamente el sonido para una cinta se ha concebido sistemáticamente después de pensar la película y sobre todo posterior al rodaje mismo, pero “para ese entonces las decisiones ya han sido tomadas e implementadas en todas las otras áreas y esto reduce y reduce el número de posibilidades disponibles para que la gente a cargo del sonido participe en la forma de contar la historia”<sup>91</sup>.

¿Cómo no pensar entonces en aquella frase de Peter Greenaway donde afirma que el cine es todavía un arte en estado embrionario, si vivimos como una práctica común el menguar a la mitad de las capacidades del cine? Se vuelve una necesidad pensar el sonido desde la concepción misma del filme para poder dar un paso hacia adelante en el desarrollo y entendimiento del quehacer cinematográfico, y si tenemos algo de suerte también para el entendimiento de la vida también.

Se trata de una teoría radical en el mundo del cine: que el diseño sonoro no sólo debería suceder en la postproducción de una película o un video, sino que necesita suceder desde mucho antes, empezando desde el guión. Y si no sucede desde la escritura del guión, sí debería realizarse en la reescritura del mismo o, por lo menos, desde muy temprano en el proceso de producción, cuando aún hay tiempo para que las ideas sonoras puedan filtrarse y tener un efecto en las ideas creativas en todas las demás áreas de producción.<sup>92</sup>

Por una vida y un cine cada vez más lúcidos.

---

<sup>91</sup> Randy Thom, *op. cit.*, p. 995.

<sup>92</sup> *Ibid.*

Siempre que usemos palabras para explicar algo,  
habrá deficiencias. Aquello sobre lo que se  
pregunta es en sí mismo la mejor respuesta.<sup>93</sup>

---

<sup>93</sup> Enseñanza de budismo zen.

## Referencias bibliográficas

- ARIEL RIVERA, Virgilio, *La composición dramática*, México, Escenología, 2001, Cuarta edición, 294 pp.
- ALVARADO DUQUE, Carlos Fernando, “Cómo ser un cinéfilo y no tomárselo en serio Umberto Eco: una (falsa) semiótica del séptimo arte”, [en línea], *Filo de Palabra*, No. 12, s/pp., Manizales, Universidad de Manizales, diciembre 2016, Dirección URL: <http://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/filodepalabra/article/view/1953/2094>, [consulta: 12 feb 2019].
- BAUMAN, Zygmunt, *Amor líquido*, Paidós Ibérica, 2018, Traductor Albino Santos Mosquera, ebook, pp. 224.
- CAÑIZARES FERNÁNDEZ, Eugenio, *El lenguaje del cine: semiología del discurso fílmico*, [en línea], 616 pp., Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2002, Dirección URL: <https://eprints.ucm.es/3293/1/T17995.pdf> [consulta: 18 mar 2018].
- CHALKHO, Rosa Judith, “Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales”, [en línea], *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, No. 50, 266 pp., Buenos Aires, Universidad de Palermo, diciembre 2014, Dirección URL: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=9429&id\\_libro=471](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=9429&id_libro=471), [consulta: 25 feb 2019].
- CHALKHO, Rosa Judith, “Semiótica del sonido”, [en línea], *Reflexión académica en diseño y comunicación*, Vol. 9, 211 pp., Buenos Aires, Universidad de Palermo, febrero 2008, Dirección URL: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=123&id\\_articulo=1037](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=123&id_articulo=1037), [consulta: 15 feb 2019].
- CHION, Michel, *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, [en línea], España, Paidós Ibérica, S. A., Paidós Comunicación No. 53, 1993, Primera edición, 168 pp., Dirección URL: [https://monoskop.org/images/0/09/Chion\\_Michel\\_La\\_audiovision\\_Introduccion\\_a\\_un\\_analisis\\_conjunto\\_de\\_la\\_imagen\\_y\\_el\\_sonido.pdf](https://monoskop.org/images/0/09/Chion_Michel_La_audiovision_Introduccion_a_un_analisis_conjunto_de_la_imagen_y_el_sonido.pdf), [consulta: 14 feb 2019].
- CIRLOT, Juan Eduardo, *Diccionario de símbolos*, [en línea], España, Editorial Labor, S. A., Colección Labor nueva serie 4, 1992, Novena edición, 473 pp., Dirección URL: <http://libroesoterico.com/biblioteca/Diccionarios/CirLOT-Juan-Eduardo-Diccionario-de-Simbolos.pdf>, [consulta: 31 oct 2018].

- EAGLETON, Terry, *Una introducción a la teoría literaria*, [en línea], Argentina, Fondo de Cultura Económica, 1998, Primera reimpresión, 138 pp., Dirección URL: <https://estudiosliterariosunrn.files.wordpress.com/2010/08/eagleton-terry-una-introduccion-a-la-teoria-literaria.pdf>, [consulta: 2 jun 2019].
- EISENSTEIN, Sergei; PUDOVKIN, Vsevolod; ALEXANDROV, Grigori, *Manifiesto del contrapunto sonoro*, [en línea], s/ lugar de edición, s/editor, 2009, 2 pp., Dirección URL: <https://elilla.files.wordpress.com/2009/06/manifiesto-contrapunto-sonoro.pdf> [consulta: 30 may 2019].
- GONZÁLEZ VALERIO, María Antonia; MARTÍNEZ RUIZ, Rosaura, “Censura”, [en línea], *Revista de la Universidad de México*, s/núm., s/vol., s/lugar de edición, 2009, 37 - 40 pp., Dirección URL: <http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/6509/pdfs/65gonzalez.pdf> [consulta: 22 ago 2019].
- GRIJELMO, Álex, *La seducción de las palabras*, México, Santillana Ediciones Generales, S. A de C. V., 2012, Segunda reimpresión, 331 pp.
- LARSON GUERRA, Samuel, *Pensar el sonido: una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*, México, UNAM, 2018, Tercera reimpresión, 274 pp.
- LEHMANN, Christian, *On the Linguistic Categorization of Sounds*, [en línea], 17 pp., s/lugar de publicación, University of Erfurt, 22 julio 2003, Dirección URL: [https://www.christianlehmann.eu/publ/Ling\\_cat\\_sounds.pdf](https://www.christianlehmann.eu/publ/Ling_cat_sounds.pdf) [consulta: 13 feb 2019].
- LOZANO Treviño, David Fernando; Treviño Ayala, María Eloísa, “Arte, cultura o entretenimiento en el cine: ¿Qué modelo cinematográfico prefieren los espectadores para tomar la decisión de asistir a ver una película?”, [en línea], México, Universidad Autónoma de Nuevo León, 2014, Dirección URL: <http://eprints.uanl.mx/12606/1/11.22%20Art5%20pp%20269%20-%20295.pdf>, [consulta: 23 jul 2021].
- MARÍN GUADARRAMA, Uliánov, “El signo sonoro y su significación”, [en línea], *Espacios Públicos*, Vol. 15, Núm. 34, s/pp., Toluca, Universidad Autónoma del Estado de México, mayo-agosto 2012, Dirección URL: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67623463011> [consulta: 28 feb 2019].
- METZ, Christian, “Aural objects”, [en línea], 10 pp., *Yale French Studies*, No. 60, Cinema/Sound, s/lugar de publicación, 24 - 32 pp., Yale University Press, 1980, Dirección URL: [https://archive.org/details/Metz\\_Christian\\_Aural\\_Objects/page/n9](https://archive.org/details/Metz_Christian_Aural_Objects/page/n9) [consulta: 26 jul 2019].

- METZ, Christian, *Ensayos sobre la significación en el cine (1964 - 1968) Vol. 1*, España, Ediciones Paidós Ibérica, S. A., Paidós Comunicación 133 Cine, 2002, 265 pp.
- ORELLANA GUTIÉRREZ DE TERÁN, Juan, “Las mixtificaciones narrativas en el cine de Alejandro González Iñárritu”, [en línea], *Revista Comunicación*, núm. 10, vol. 1, s/lugar de edición, 2012, pp. 14, Dirección URL: [http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa6/090.Las\\_mixtificaciones\\_narrativas\\_en\\_el\\_cine\\_de\\_Alejandro\\_Gonzalez\\_Inarritu.pdf](http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa6/090.Las_mixtificaciones_narrativas_en_el_cine_de_Alejandro_Gonzalez_Inarritu.pdf) [consulta: 29 sep 2019].
- PAZ GAGO, José María, “Teorías semióticas y semiótica fílmica”, [en línea], *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*, No. 17, 18 pp., Argentina, Universidad Nacional de Jujuy, febrero 2001, Dirección URL: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18501721>, [consulta: 13 feb 2019].
- PEIRCE, Charles S., *La ciencia de la semiótica*, [en línea], Argentina, Ediciones Nueva Visión, Colección de semiología y epistemología, s/año de edición, 116 pp., Dirección URL: <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/PEIRCE-CH.-S.-La-Ciencia-de-La-Semi%C3%B3tica.pdf>, [consulta: 6 mar 2019].
- SAUSSURE, Ferdinand de, *Curso de lingüística general*, México, Fontamara, 2010, Segunda edición, 317 pp.
- TARKOVSKI, Andrey, *Esculpir el tiempo*, México, UNAM, 2016, Primera reimpresión, 308 pp.
- TARKOVSKI, Andrei, *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*, [en línea], España, Ediciones RIALP, S. A., 2002, Sexta edición, 273 pp., Dirección URL: <https://elcinesigno.files.wordpress.com/2011/07/tarkovsky-andrei-esculpir-en-el-tiempo.pdf>, [consulta: 19 ago 2018].
- THOM, Randy, *Diseñando la película para el sonido*, [en línea], 5 pp., *docplayer.es*, 14 nov 2005, Dirección URL: <https://docplayer.es/21351203-Disenando-la-pelicula-para-el-sonido-fragmentos.html> [consulta: 10 sep 2019].
- THOM, Randy, “Escribiendo un guión para el sonido”, [en línea], *Palabra Clave*, núm. 3, vol. 16, s/ lugar de edición, 2013, 995 - 1008 pp. Dirección URL: <http://www.scielo.org.co/pdf/pacla/v16n3/v16n3a12.pdf> [consulta: 10 sep 2019].
- WOLLEN, Peter, *Signs and Meaning in the Cinema*, [en línea], Estados Unidos, Indiana University Press, 1972, Tercera edición, 175 pp., Dirección URL: <https://djaballahcomps.files.wordpress.com/2013/06/wollen-peter-signs-and-meaning-1969-1972.pdf>, [consulta: 11 jul 2018].



## Otros enlaces web

ALMEJAS, *Bob Esponja*, Estados Unidos, 2002, Nickelodeon, 11 minutos con 25 segundos, URL: <https://spongebob.fandom.com/wiki/Clams>

BAGLIVO, Donatella, “*Andrey Tarkovski: un poeta en el cine (ITA sub ESP)*”, 1984, 65 min, Italia, [en línea], *Youtube.com*, s/fecha de publicación, Dirección URL: <https://www.youtube.com/watch?v=NASunFaQZJE> [consulta: 28 may 2019].

DEL MOLINO, Sergio, “*A favor del ‘spoiler’.*”, [en línea], España, *El País.com*, 24 may 2019, Dirección URL: [https://elpais.com/cultura/2019/05/23/television/1558611647\\_352633.html?id\\_externo\\_rsoc=FB\\_MX\\_CM&fbclid=IwAR3W-S4K4jZXO1GliClxtBrpFsTRjpDV3UGnfXCzkm4dHk2IIM5CtjJ2Ukl](https://elpais.com/cultura/2019/05/23/television/1558611647_352633.html?id_externo_rsoc=FB_MX_CM&fbclid=IwAR3W-S4K4jZXO1GliClxtBrpFsTRjpDV3UGnfXCzkm4dHk2IIM5CtjJ2Ukl) [consulta: 28 may 2019].

DE VITA, Pablo, *Peter Greenaway: ‘El cine es un arte todavía en estado embrionario.’*, [en línea], Argentina, *La Nación.com.ar*, 11 may 2016, Dirección URL: <https://www.lanacion.com.ar/opinion/peter-greenaway-el-cine-es-un-arte-todavia-en-estado-embrionario-nid1897592> [consulta: 28 ene 2019].

JACKSON, Michael, “*Thriller*”, Thriller, Quincy Jones y Michael Jackson C.O., 1983, [en línea], *Youtube.com*, Dirección URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZEHslcsjtdI> [consulta: 3 ago 19].

MAGRITTE, René, *La traición de las imágenes*, 1929, Francia, Public Delivey, URL: <https://publicdelivery.org/magritte-not-a-pipe/>

s/a, “*Con ‘Avengers: Endgame’, películas de Marvel podrían recaudar más de 20 mil mdd*”, [en línea], México, *Aristegui Noticias.com.mx*, 25 abril 2019, Dirección URL: <https://aristeguinoticias.com/2504/mexico/con-avengers-endgame-peliculas-de-marvel-podrian-recaudar-mas-de-20-mil-mdd/> [consulta: 28 may 2019].

s/a, “*Conoce la increíble leyenda huichola del venado azul*”, [en línea], México, *masdemx.com*, 25 sep 2016, Dirección URL: <https://masdemx.com/2016/09/conoce-la-increible-leyenda-huichola-del-venado-azul/> [consulta: 26 jul 2019].

s/a, “*Diccionario del español de México*”, [en línea], México, *dem.colmex.com.mx*, 2019, Dirección URL: <https://dem.colmex.mx/> [consulta: 8 jun 2019].

TAPLEY, Kristopher, “*Inside ‘Solo’: A ‘Star Wars’ Story’s Bumpy Ride to the Big Screen*”, [en línea], Estados Unidos, “*Variety.com*”, 2018, Dirección URL: <https://variety.com/2018/film/features/solo-a-star-wars-story-directors-reshoots-ron-howard-1202817841/> [consulta: 28 may 2019].

## Otras referencias filmográficas

### Capítulo 1

TÍTULO: **Whiplash.**

AÑO: 2014.

DURACIÓN: 103 min.

PAÍS: Estados Unidos.

DIRECCIÓN: Damien Chazelle.

GUIÓN: Damien Chazelle.

MÚSICA: Justin Hurwitz.

FOTOGRAFÍA: Sharone Meir.

TÍTULO: **John Wick: Capítulo 3 Parabellum.**

AÑO: 2019.

DURACIÓN: 130 min.

PAÍS: Estados Unidos.

DIRECCIÓN: Chad Stahelski.

GUIÓN: Derek Kolstad, Shay Hatten, Chris Collins, Marc Abrams.

MÚSICA: Tyler Bates, Joel J. Richard.

FOTOGRAFÍA: Dan Laustsen.

TÍTULO: **El ombligo de Guie'dani.**

AÑO: 2018.

DURACIÓN: 119 min.

PAÍS: México.

DIRECCIÓN: Xavi Sala.

GUIÓN: Xavi Sala.

SONIDO: Pablo Tamez Sierra.

FOTOGRAFÍA: Martín Boege, Alberto Anaya, Ricardo Garfías.

TÍTULO: **Iron Man.**

AÑO: 2008.

DURACIÓN: 126 min.

PAÍS: Estados Unidos.

DIRECCIÓN: Jon Favreau.

GUIÓN: Arthur Marcum, Matt Holloway, Mark Fergus, Hawk Ostby.

DISEÑO SONORO: Shannon Mills.

MÚSICA: Ramin Djawadi.

FOTOGRAFÍA: Matthew Libatique.

TÍTULO: **Avengers: Endgame.**

AÑO: 2019.

DURACIÓN: 181 min.

PAÍS: Estados Unidos.

DIRECCIÓN: Anthony Russo, Joe Russo.

GUIÓN: Christopher Markus, Stephen McFeely.

DISEÑO SONORO: David Farmer, Nia Hansen, Shannon Mills.

MÚSICA: Alan Silvestri.

FOTOGRAFÍA: Trent Opaloch.

TÍTULO: **Han Solo: Una historia de Star Wars.**

AÑO: 2018.

DURACIÓN: 135 min.

PAÍS: Estados Unidos.

DIRECCIÓN: Ron Howard.

GUIÓN: Lawrence Kasdan, Jonathan Kasdan.

DISEÑO SONORO: David Acord.

MÚSICA: John Powell.

FOTOGRAFÍA: Bradford Young.

## Capítulo 2

TÍTULO: **Amores perros.**

AÑO: 2000.

DURACIÓN: 150 min.

PAÍS: México.

DIRECCIÓN: Alejandro González Iñárritu.

GUIÓN: Guillermo Arriaga.

DISEÑO SONORO: Martín Hernández.

MÚSICA: Gustavo Santaolalla, Daniel Hidalgo.

FOTOGRAFÍA: Rodrigo Prieto.

TÍTULO: **21 Gramos.**

AÑO: 2003.

DURACIÓN: 125 min.

PAÍS: Estados Unidos.

DIRECCIÓN: Alejandro González Iñárritu.

GUIÓN: Guillermo Arriaga.

DISEÑO SONORO: Martín Hernández.

MÚSICA: Gustavo Santaolalla.

FOTOGRAFÍA: Rodrigo Prieto.

TÍTULO: **Babel.**

AÑO: 2006.

DURACIÓN: 142 min.

PAÍS: Estados Unidos.

DIRECCIÓN: Alejandro González Iñárritu.

GUIÓN: Guillermo Arriaga.

DISEÑO SONORO: Martín Hernández.

MÚSICA: Gustavo Santaolalla.

FOTOGRAFÍA: Rodrigo Prieto.

TÍTULO: **Strumpet.**

AÑO: 2001.

DURACIÓN: 72 min.

PAÍS: Reino Unido.

DIRECCIÓN: Danny Boyle.

GUIÓN: Jim Cartwright.

MÚSICA: John Murphy.

FOTOGRAFÍA: Anthony Dod Mantle.

TÍTULO: **La ciencia del sueño.**

AÑO: 2006.

DURACIÓN: 105 min.

PAÍS: Francia.

DIRECCIÓN: Michel Gondry.

GUIÓN: Michel Gondry.

DISEÑO SONORO: Dominique Gaborieau, Guillaume Sciamia.

MÚSICA: Jean-Michelle Bernard.

FOTOGRAFÍA: Jean-Louis Bompont.

TÍTULO: **Batallas íntimas.**

AÑO: 2016.

DURACIÓN: 87 min.

PAÍS: México.

DIRECCIÓN: Lucía Gajá.

GUIÓN: Lucía Gajá.

DISEÑO SONORO: Matías Barberis, Valeria López Mencheva.

MÚSICA: Leonardo Heiblum, Jacobo Lieberman.

FOTOGRAFÍA: Marc Bellver.

TÍTULO: **Tlayucan.**

AÑO: 1961.

DURACIÓN: 105 min.

PAÍS: México.

DIRECCIÓN: Luis Alcoriza.

GUIÓN: Luis Alcoriza.

MÚSICA: Sergio Guerrero.

FOTOGRAFÍA: Rosalío Solano.

TÍTULO: **Vértigo.**

AÑO: 1958.

DURACIÓN: 120 min.

PAÍS: Estados Unidos.

DIRECCIÓN: Alfred Hitchcock.

GUIÓN: Alec Coppel, Samuel Taylor, Maxwell Anderson.

MÚSICA: Bernard Herrmann.

FOTOGRAFÍA: Robert Burks.

TÍTULO: **Güeros**.  
AÑO: 2014.  
DURACIÓN: 107 min.  
PAÍS: México.  
DIRECCIÓN: Alonso Ruizpalacios.  
GUIÓN: Alonso Ruizpalacios, Gibrán Portela.  
DISEÑO SONORO: Pedro 'Zulu' González, Kiyoshi Osawa.  
MÚSICA: Tomás Barreiro.  
FOTOGRAFÍA: Damián García.

TÍTULO: **Requiem por un sueño**.  
AÑO: 2000.  
DURACIÓN: 102 min.  
PAÍS: Estados Unidos.  
DIRECCIÓN: Darren Aronofsky.  
GUIÓN: Darren Aronofsky, Hubert Selby Jr.  
DISEÑO SONORO: Brian Emrich.  
MÚSICA: Clint Mansell.  
FOTOGRAFÍA: Matthew Libatique.

### Capítulo 3

TÍTULO: **El Rey León**.  
AÑO: 2019.  
DURACIÓN: 118 min.  
PAÍS: Estados Unidos.  
DIRECCIÓN: Jon Favreau.  
GUIÓN: Jeff Nathanson.  
DISEÑO SONORO: Christopher Boyes.  
MÚSICA: Hans Zimmer.  
FOTOGRAFÍA: Caleb Deschanel.

TÍTULO: **Moebius**.  
AÑO: 2013.  
DURACIÓN: 90 min.  
PAÍS: Corea del sur.  
DIRECCIÓN: Kim Ki-duk.  
GUIÓN: Kim Ki-duk.  
DISEÑO SONORO: Seung-yeop Lee.  
MÚSICA: Park In-young.  
FOTOGRAFÍA: Kim Ki-duk.

TÍTULO: **Tiburón**.  
AÑO: 1975.  
DURACIÓN: 124 min.  
PAÍS: Estados Unidos.  
DIRECCIÓN: Steven Spielberg.  
GUIÓN: Peter Benchley, Carl Gottlieb.  
DISEÑO SONORO: John R. Carter, Robert Hoyt, Thomas E. Allen, Roger Heman Jr., Earl Madery.  
MÚSICA: John Williams.  
FOTOGRAFÍA: Bill Butler.

## Capítulo 4

TÍTULO: **Sin novedad en el frente.**  
AÑO: 1930.  
DURACIÓN: 130 min.  
PAÍS: Estados Unidos.  
DIRECCIÓN: Lewis Milestone.  
GUIÓN: George Abbott, Del Andrews,  
Maxwell Anderson.  
MÚSICA: David Broekman.  
FOTOGRAFÍA: Arthur Edeson.

TÍTULO: **La cabaña del terror.**  
AÑO: 2012.  
DURACIÓN: 105 min.  
PAÍS: Estados Unidos.  
DIRECCIÓN: Drew Goddard.  
GUIÓN: Joss Whedon, Drew Goddard.  
DISEÑO SONORO: Dane A. Davis.  
MÚSICA: David Julyan.  
FOTOGRAFÍA: Peter Deming.

## Capítulo 5

TÍTULO: **Forrest Gump.**  
AÑO: 1994.  
DURACIÓN: 142 min.  
PAÍS: Estados Unidos.  
DIRECCIÓN: Robert Zemeckis.  
GUIÓN: Eric Roth.  
DISEÑO SONORO: Randy Thom.  
MÚSICA: Alan Silvestri.  
FOTOGRAFÍA: Don Burgess.

TÍTULO: **Los increíbles.**  
AÑO: 2004.  
DURACIÓN: 115 min.  
PAÍS: Estados Unidos.  
DIRECCIÓN: Brad Bird.  
GUIÓN: Brad Bird.  
DISEÑO SONORO: Randy Thom.  
MÚSICA: Michael Giacchino.  
FOTOGRAFÍA: Andrew Jimenez, Patrick  
Lin, Janet Lucroy.

TÍTULO: **Contacto.**  
AÑO: 1997.  
DURACIÓN: 150 min.  
PAÍS: Estados Unidos.  
DIRECCIÓN: Robert Zemeckis.  
GUIÓN: James V. Hart, Michael  
Goldenberg.  
DISEÑO SONORO: Randy Thom.  
MÚSICA: Alan Silvestri.  
FOTOGRAFÍA: Don Burgess.