

# Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales

Rosa Judith Chalkho \*

---

**Resumen:** La tesis investiga la construcción de sentido por parte del sonido en los discursos audiovisuales y en particular en el cine. El sonido es estudiado en su faceta portadora de sentido a través categorías semióticas: primero como unidades aisladas, luego en su articulación con las imágenes en movimiento y por último, avanzando en la construcción de sentido de la música en el contexto de diseño de la banda sonora.

Este trabajo intenta desnaturalizar el fenómeno sonoro, considerado en muchos casos como inmanente al objeto, en tanto que se aspira demostrar su funcionamiento como signo arbitrario. En este contexto la banda sonora no funciona como un simple agregado sino que afecta de manera sustancial a la totalidad del filme constituyendo signos audio-visuales.

**Palabras claves:** Cine - Diseño Sonoro - música - Semiótica - sonido.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 252]

---

(\*) Profesora de Artes en Música (IUNA). Magister en Diseño (Universidad de Palermo). Docente de grado y posgrado de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Docente de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA.

## I. Introducción

Este estudio ahonda acerca de las particularidades del diseño sonoro, fundamentalmente en el diseño sonoro para soportes audiovisuales, tomando como centralidad la cuestión de la significación de los sonidos, desde su referencialidad más directa hasta aquellos significados simbólicos construidos mediante procesos complejos por la cultura y el contexto. Resulta pertinente estipular que para la realización del proyecto se considera a “lo audiovisual” como concepto, como construcción teórica en un sentido amplio y como abstracción por encima de su materialización en diversos soportes. En este sentido el marco teórico adhiere a las construcciones de Michel Chion y de Ángel Rodríguez Bravo quienes justamente estudian las invariantes de “lo audiovisual” como constantes funcionales, siendo plasmadas en soportes (cine, TV, etc.) y géneros como una cuestión a posteriori.

Rodríguez justamente argumenta que no existe un lenguaje audiovisual para cada soporte sino que el discurso audiovisual posee cualidades de funcionamiento que trascienden los soportes en los que son materializados. (Rodríguez, 1998)

La investigación avanza sobre la construcción teórica y la formulación de conceptos que relacionan lo sonoro con las categorías establecidas por la Semiótica como sonido, ícono, índice y símbolos sonoros, y luego la relación entre sonidos e imágenes como todo significativo. Esto lleva a instalar la pregunta acerca de una denominación posible para designar las unidades mínimas de significación audiovisual e intentar delimitar sus alcances; en otras palabras cuáles serían aquellas invariantes que determinarían la constitución de unidades mínimas de significado audiovisual, ya sea temporales, enunciativas, técnicas u otras, o bien por el contrario indagar sobre la posibilidad de circunscribir el análisis de lo audiovisual al engranaje sintáctico de estas unidades.

Una de las hipótesis que aventura este proyecto es la de la no-significación unívoca de lo sonoro sino la existencia de diferentes perspectivas de sentido en un intento de demostrar que la significación es una función construida y no inmanente; dada ya sea por el contexto, lo cultural, la interacción con las imágenes y los discursos edificados por los géneros audiovisuales.

Otra cuestión que surge casi inevitablemente como problemática es la del límite entre las categorías de música, arte sonoro y diseño sonoro, si bien este es un tema en permanente discusión y una antinomia de plena vigencia en el debate actual, el trabajo da cuenta de una posición al respecto fundamentada en el marco teórico, a modo de entorno para desarrollar las reflexiones. La necesidad de discutir los alcances de estos campos aparece como ineludible cuando se toma conciencia que la categoría "Diseño sonoro", el campo en el cual se enmarca este estudio, tiene su recorte disciplinar difuso o inexistente; sobre todo en ámbito de la reflexión.

Como concepto desagregado se estudia también un análisis del sonido en su doble dimensión: su ontología (objeto) y percepción-escucha (sujeto). Se pretenden establecer relaciones entre la función de los sonidos según el contexto significativo y los mecanismos de escucha (escucha causal, semántica, reducida) también afectados por lo funcional y por la determinación contextual en este caso del sujeto.

La cuestión del sonido aparece situada en la mayoría de los análisis y, hasta considerada en las realizaciones, como en un segundo plano, como complemento o acompañamiento de lo visual o como aquello que no forma parte esencial del diseño sino como un agregado que enriquece los productos. Este relegamiento de la cuestión de lo sonoro cae estrepitosamente cuando simplemente se experimenta su falta al quitarlo de cualquier pieza audiovisual, donde aparece entonces comprometida su potencialidad, tanto de ser comprendida en su significado como de transmitir cuestiones expresivas y estéticas.

En este sentido Michel Chion habla del sonido como lo que aporta un "valor añadido", aunque un recorrido minucioso por sus textos revela que en realidad considera al sonido como elemento constitutivo de primer orden. Ángel Rodríguez Bravo justamente corrige esta denominación de valor añadido, que así expuesta, bien puede ser interpretada por todo aquello que incrementa en valor (de inteligibilidad, de expresividad, de estética etc.), para expresar que el audio no agrega algo valioso a la imagen sino que la modifica, no actúa para la imagen sino que actúa como la imagen.

Desde el campo de la indagación teórica también se advierte una escasez de trabajos que profundicen cuestiones sonoras aplicadas al diseño, si se lo compara con la exhaustiva teoría desarrollada para cuestiones ligadas al diseño visual. Pareciera que el sonido como diseño o como arte está rodeado de una atmósfera de lo inasible, y en cierta forma guardado bajo las categorías de lo abstracto e incosificable.

Desde el punto de vista de la semiótica, como ciencia del sentido, se la ha aplicado innumerables veces para discernir en disciplinas con objetos de estudio análogos y principalmente del dominio de lo visual (diseño gráfico, industrial) o a disciplinas de corte narrativo, la literatura (que se expresa con el primer objeto de estudio de la semiótica: la lingüística) y el cine, donde el relato tiene un rol esencial. Pero no obstante esto, poco se ha contribuido desde el análisis del significado a lo sonoro. En parte probablemente porque el campo de la música históricamente deseó alejarse de la referencialidad que lo vincula al significado para hablar su propia “semia”, o porque quizá desde el punto de vista de lo narrativo nadie se haya preguntado por los significados de los sonidos, siendo que puede resultar obvio que un sonido tiene por significado la fuente sonora que le dio origen. Esta última cuestión será puesta en consideración y además se constituye en uno de los interrogantes que motorizaron este estudio.

Es, entonces, una de las inquietudes de este trabajo pensar en una lectura a través de los cristales de la semiótica del diseño sonoro.

Cabe mencionar, a modo de diagnóstico de la problemática, lo que sí se ha escrito y reflexionado sobre el tema, es decir, los antecedentes:

- Los trabajos de Michel Chion desarrollados en sus publicaciones *La voix au cinèma*, *La música en el cine*, *La audiovisión* y *El sonido*, donde entre otras cosas pone de manifiesto justamente la falsedad o incoherencia de aquellas posturas que ubican al sonido como un accesorio frente a una supuesta supremacía de la imagen; al tiempo que ensaya y estipula categorías taxonómicas para redefinir diversos parámetros de lo sonoro en sí y en su relación con la imagen en los soportes audiovisuales.
- El trabajo de Ángel Rodríguez Bravo en *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual* quien a partir de su estudio se propone revertir la infravaloración del sonido en la bibliografía sobre comunicación audiovisual, integrando las perspectivas acústicas, perceptuales y discursivas.
- El minucioso estudio de Russell Lack del año 1997, quien a través de un exhaustivo recorrido histórico y conceptual da cuenta de las múltiples alternativas de la música cinematográfica.
- El reciente estudio de María de Arcos: *Experimentalismo en la música cinematográfica* en el que aborda el aspecto musical de la producción cinematográfica y el histórico conservadurismo frente a los movimientos musicales del siglo XX. En especial son considerados para este estudio los apartados dedicados al análisis de los clichés como elementos reveladores de los procesos de codificación.
- Como fuente primaria e inevitable a la cual los autores mencionados hacen referencia es el trabajo de Pierre Schaeffer *Tratado de los Objetos Musicales*, quien sienta las bases para la comprensión desde lo ontológico y lo perceptual del fenómeno sonoro y su manipulación u organización.

Desde el punto de vista de los significados en función de lo sonoro se tomaron como referentes en primera instancia los corpus teóricos de Ferdinand de Saussure fundador de la Semiología y de Charles Sanders Peirce quien paralelamente cimienta la Ciencia Semiótica. Los escritos de Umberto Eco, quien en *Signos*, en *Obra abierta* y en *La estructura ausente* plantea una lectura desde teorías de la información o desde la semiótica sobre cuestiones musicales, artísticas y sonoras. Al igual que a Eco a Roland Barthes también lo inquietan las posibilidades de construcción de una semiótica para los discursos analógicos como la fotografía, donde sus posibles unidades signícas se encuentren en una situación de continuidad y de enlace entre ellas que torne altamente ambigua su lectura, es decir polisémica.

Para la primera parte dedicada a la consideración de los dominios de Diseño sonoro se recurre a la discusión frankfurtiana plasmada principalmente en *Dialéctica del Iluminismo* de Adorno y Horkheimer, acerca de la distinción entre arte y diseño mediada por la industrialización, y para este caso, la necesaria aplicación de la idea de industrias culturales. Para reflexionar acerca de la distinción, uso y surgimiento de este nuevo dominio, el del Diseño con sonidos, el trabajo se basará en las teorías de Pierre Bourdieu aplicada a la construcción de campos disciplinares, y a la llamada Teoría Institucional del Arte (también heredera de Bourdieu) de Arthur Danto y George Dickie.

Sintetizando brevemente este diagnóstico inicial se advierten dos cuestiones que saltan como problemáticas para ser expuestas:

- La cuestión del campo de lo sonoro en los contextos audiovisuales poco tratado o teorizado.
- La indagación sobre la posibilidad de establecer una lectura o lecturas semióticas del diseño sonoro en los lenguajes audiovisuales.

A partir de las ideas resumidas al comienzo y de este diagnóstico inicial, han surgido las siguientes preguntas como inquietudes motivacionales del trabajo, preguntas que concurren en la construcción de la hipótesis:

- ¿En qué medida los sonidos constituidos en discurso por la acción del diseño son portadores de significado y qué grados o planos de significación se ponen en juego? Esta pregunta está referida a despejar los elementos que componen la totalidad significativa de lo sonoro, si esta significación es de alguna manera mensurable; si hay sonidos que portan mayor grado de significación o si existen sonidos de significación concreta o unívoca por su referencialidad y otros sonidos que al ser abstractos solo se significan a sí mismos como “sonido” o “materia sonora pura”.
- ¿Qué variables se pueden estipular con relación a la producción de sentido en un contexto audiovisual entre las imágenes y los sonidos? En este caso la pregunta orientará a la búsqueda de variantes e invariantes en el lenguaje audiovisual que permitan construir categorías dentro de las cuales los sonidos tienen significado, por ejemplo la categoría constituida por los sonidos que tienen por significado una fuente sonora concreta, en

estos casos la metodología se construirá en términos comparativos, una vez seleccionado el conjunto, delimitado conceptualmente, la taxonomía de los sonidos de esta categoría proviene de comparar, de ponerlos en relación; y luego de poner en juego la relación con la imagen. Otra de las ideas tiende a repensar las relaciones entre sonidos como en el eje de lo diacrónico y las relaciones de los sonidos con las imágenes como en un devenir en el eje de lo sincrónico.

- ¿Es el significado de los sonidos una cualidad que les es propia o es este significado una función otorgada y relativa al contexto?

Esta pregunta condensa prácticamente el nodo de la hipótesis, aquí se pone en juego el supuesto de que las diversas significaciones que emanan de lo sonoro están dadas por el contexto audiovisual, por la interacción de las imágenes y los sonidos. Uno de los criterios para la selección de las diversas ejemplificaciones audiovisuales será el de las producciones cuyo significado final resultante se halle severamente modificado al quitar o relevar la banda sonora.

- ¿Los significados no expresables lingüísticamente son de alguna manera significados? ¿hay significados imposibles de referenciar para el lenguaje? Esta pregunta revive una vieja antinomia de la semiótica sobre si los discursos visuales, articulados bajo las disciplinas del diseño, por ejemplo, son lenguajes posibles de estudiar por la Semiótica (como disciplina amplia) o si el único objeto de estudio de la Semiología es la lingüística. En caso de responder por la primera opción como lo expresan Roland Barthes o Umberto Eco cabría preguntarse algo bastante más complejo: cómo se interpretan los sentidos de lo estético, y hasta qué punto es válido pensar en sentidos extra estéticos o bien aceptar un piso inestable en que las poéticas hablan y significan en su propia semia.

El trabajo proyecta un aporte a la reflexión sobre el sonido en contextos audiovisuales y más específicamente a través del recorrido bibliográfico y el soporte teórico de la Semiótica revela al sonido como discurso portador de significaciones.

Es de hacer notar que el recorte temático planteado no está dado por un contexto o soporte específico (Cine, video, instalaciones, Internet, etc.) sino que se intentará abordarlo desde categorías que como principios atraviesan al lenguaje audiovisual en sí, considerándolo como estructura organizativa conjunta de la imagen y el sonido por encima del soporte donde luego será plasmado.

## II. Hipótesis (Desarrollo hipotético)

La significación en el diseño sonoro no es una cualidad natural o inmanente perteneciente a los sonidos sino que es una función relativa otorgada por los contextos y construida por las culturas en capas cronológicas; y por las diversas relaciones que se tejen entre los actores del hecho audiovisual, siendo además estos significados de naturaleza compleja múltiples y variables.

Los discursos audiovisuales están impregnados de procesos de semantización que en el caso de productos artísticos además son polisémicos, y estos procesos se dan en cada uno de los elementos del sonido y de las imágenes, en relaciones tanto horizontales, en sucesión o diacrónicas como verticales, en simultaneidad o sincrónicas.

Es posible establecer una taxonomía que agrupe las distintas funciones que pueden jugar los sonidos. Esta clasificación se construye en base a criterios que agrupan los sonidos desde un nivel básico de significación referencial a la fuente sonora hasta niveles muy complejos que comportan estados de abstracción, simbolización y ambigüedad. En este marco, es posible advertir ciertos niveles de codificación de sonidos y de músicas y esta codificación deviene de un proceso histórico del cual el cine y los demás medios audiovisuales como maquinarias productoras de sentido han tenido un rol protagónico.

En resumen, se considera Diseño sonoro a los procesos discursivos sonoros de factura proyectual mediante los cuales los sonidos convergen en una resultante comunicacional de construcción de sentido y por tanto, plausibles de ser analizados semióticamente.

### III. Objetivos

Este estudio se propone los siguientes objetivos que tienden a confirmar la hipótesis:

- Demostrar que los significados que emanan los sonidos no provienen solamente de sus cualidades acústicas como sonidos aislados sino que principalmente se construyen como funciones otorgadas por el contexto, los códigos propios de los lenguajes audiovisuales y las matrices culturales.
- Avanzar en un campo poco explorado, como es el del diseño sonoro, intentando a partir del cruce de textos y autores, y del aporte a modo de ejemplo del estudio de casos pertinentes, producir algunas líneas de reflexión teórica sobre el tema.
- Establecer grados o categorías de significación aplicables a fenómenos sonoros, desde la referencialidad directa hasta las significaciones abstractas o desagregados simbólicos.
- Aventurar un sistema en donde los grados de significación de los sonidos se interrelacionen en capas de meta-significados sonoros, significados que hablen de otros significados.
- Ahondar en la complementariedad de sentido entre sonidos e imágenes en el contexto audiovisual, donde la significación no estará dada por el aporte de sonidos e imágenes sino por una resultante entre ellos.
- Demostrar la inexistencia de universales de significación asociados a los sonidos, siendo entonces la significación una construcción cultural.
- Dar cuenta del valor polisémico del sonido como signo y de la polisemia potenciada al combinarlo con imágenes multiplicando la información.

## IV. Planteamiento metodológico

Este es un estudio exploratorio por dos razones: primero porque aborda un tema poco o nada estudiado: el Diseño sonoro en su dimensión discursiva y segundo porque recurre a un proceso metodológico también experimental para esta temática: el contrastar al objeto de estudio con andamiajes teóricos provenientes de otros campos, como la semiología, la semiótica y también la sociología y la filosofía.

Este segundo punto consiste en poner a funcionar categorías teóricas aplicadas a un objeto distinto al de origen; en el caso de la semiología, trasladar las categorías de estudio construidas por Saussure para la lingüística al campo de los sonidos produciendo una reinterpretación, una observación de las condiciones de posibilidad del sonido como signo como la pregunta: ¿Qué sería para el sonido significado y significante?

Este proceso implica un riesgo, puede suceder que esta aplicación teórica resulte forzada o banal; es decir, que no llegue a explicar la totalidad del fenómeno sonoro en términos de su estamento significativo, o que simplemente quede en una bonita construcción. Es por eso, que el objeto de estudio será interpelado a través de más de una teoría. Para el caso de la semiótica, también será atravesado por las clasificaciones de Peirce y por los cuestionamientos al estructuralismo duro para los sistemas análogos de Roland Barthes y Umberto Eco. Por otro lado, el estudio recibirá el aporte de las publicaciones específicas del sonido para audiovisuales como los de Michel Chion, Ángel Rodríguez Bravo, Russell Lack y María de Arcos. En tanto que para el estudio de la música y su posible significación concurren en esta construcción Leonard Meyer y Rubén López Cano entre otros.

Resulta pertinente aclarar el uso en este estudio de las denominaciones Semiótica y Semiología. La distinción entre estas dos palabras se debe al origen constitutivo de la disciplina que estudia los signos, que surge en forma simultánea en Suiza con Ferdinand de Saussure y en Estados Unidos con Charles Sanders Peirce, aunque sin saber en cada caso uno la existencia del otro. Las dos corrientes producen una renovación radical de la cual son deudores todos los estudios posteriores sobre el significado y los signos; y a la vez, si bien sus postulados difieren, al mismo tiempo se complementan entre sí. Muchos autores coinciden en que las dos denominaciones, Semiología como la llama Saussure y Semiótica para Peirce son sinónimos, en tanto que otros consideran adecuado un riguroso uso de cada denominación según se encuadre en un episteme u el otro. En este trabajo, la metodología adoptada propone un juego de interacción de las distintas teorías que confrontan al objeto de estudio, es por esto que una división rigurosa entre las dos designaciones se puede tornar insensata. De todas maneras se ha tomado la precaución de utilizar una u otra expresión según se esté más cerca de un marco teórico u otro.

Retomando el primer punto, la necesidad de una redefinición del campo del diseño sonoro la deliberación se ancla en primera instancia en la crítica de Theodor Adorno y Max Horkheimer para luego considerar el tema observándolo a través del cristal las ideas Pierre Bourdieu y de Eliseo Verón, y para el caso específico de la cuestión musical, el reciente trabajo de Keith Negus sobre la industria discográfica.

Este aparente enjambre de abordajes teóricos a su vez ancla en la renovadora herencia metodológica deconstructivista de Jacques Derrida quien sintetiza elocuentemente en esta

frase el análisis del cruce discursivo al que aspira este trabajo: “Si tuviera que arriesgar una sola definición de la deconstrucción, breve, elíptica, económica como una consigna diría: más de una lengua.” (Derrida, 1985:38).

La idea de este cambio metodológico frente a la linealidad positivista no podría estar mejor expresada que como la sintetiza Gilles Deleuze en estos párrafos:

En un rizoma, por el contrario, cada rasgo no remite necesariamente a un rasgo lingüístico: eslabones semióticos de cualquier naturaleza se conectan en él con formas de codificación muy diversas, eslabones biológicos, políticos, económicos, etc..., poniendo en juego no sólo regímenes de signos distintos, sino también estatutos de estado de cosas. (...) Un rizoma no cesaría de conectar eslabones semióticos, organizaciones de poder, circunstancias relacionadas con las artes, las ciencias, las luchas sociales. Un eslabón semiótico es como un tubérculo que aglutina actos muy diversos, lingüísticos, pero también perceptivos, mímicos, gestuales, cogitativos: no hay lengua en sí ni universalidad del lenguaje, tan sólo hay un cúmulo de dialectos, de *patois*, de *argots*, de lenguas especiales. (Deleuze, 2004:13)

Una de las problemáticas a trabajar es la particularidad del discurso audiovisual acerca de la materialidad sensorial diversa de los posibles signos que lo componen: el discurso en sí contiene al menos signos lingüísticos, signos visuales y signos sonoros, y estas combinaciones darían lugar al surgimiento de signos propios del audiovisual, signos compuestos por la conjunción de materias sensoriales distintas, que combinan, al menos lo visual y lo sonoro. También este aspecto encontraría fundamentación en el rizoma deleuziano, el cual en su génesis contiene la posibilidad de la interacción entre signos de diversas semillas:

Resumamos las características principales de un rizoma: a diferencia de los árboles o de sus raíces el rizoma conecta cualquier punto con otro punto cualquiera, cada uno de sus rasgos no remite necesariamente a rasgos de la misma naturaleza; el rizoma pone en juego regímenes de signos muy distintos e incluso estados de no-signos. (Deleuze, 2004: 25)

Es así que este trabajo se pretende como una hilación rizomática de las teorías, los objetos, las acciones y las prácticas en torno al sonido, la música y lo audiovisual. Se posiciona a priori en considerar la complejidad del entramado en el cual habitan los fenómenos estudiados; y asume esta complejidad como propia sin intentar despejar y simplificar en linealidades sino que ambiciona navegar por un tejido de cruces, hallazgos, contradicciones y paralelismos. Este contraste dialéctico de los fenómenos no pretende aportar definiciones estancas o superadoras. Parafraseando a Adorno, las resultantes consisten tanto más en develar el problema o la grieta que en aportar un tercero superador. La metodología entonces consiste en navegar por algunos de los caminos y detenerse en algunas de las encrucijadas del rizoma.



## Parte I. El contexto del Diseño Sonoro

### Capítulo 1.

#### Música, Arte sonoro y Diseño sonoro

##### 1.1 Los campos en lo sonoro

El diseño sonoro es un dominio en vías de construcción. Frente a la trayectoria e historicidad de otros diseños (arquitectónico, industrial, gráfico, etc.) su delimitación disciplinar es en la actualidad aún difusa.

Parte de la complejidad para establecer su dominio reside en que se pueden observar prácticas denominadas de diseño sonoro disgregadas en variadas disciplinas como la música, el cine, la publicidad entre otras. Los profesionales que las ejercen también provienen de otras disciplinas u oficios, como la música, la ingeniería acústica, las tecnicaturas de sonido y grabación o la realización audiovisual en general.

Si el gremio de los diseñadores de sonido es aún reciente y diverso, y a veces basado en una ambigüedad en los términos, merece que se insista en los recursos creadores, muy desconocidos, que el campo del sonido ofrece al cine, más allá de la música y de la simple grabación fiel del sonido del rodaje. (Chion, 1992: 374).

Esta situación recuerda en parte a la constitución histórica de los campos disciplinares del diseño industrial o gráfico como desprendimientos de la arquitectura o de las artes y como resultado del racionalismo instrumental moderno y su aplicación como procedimiento en la industria. Es decir, la constitución del diseño sonoro se delinea cuando comporta modos, operativas y procesos de racionalización de lo proyectual heredados de un *modus operandi* de la cultura industrializada moderna en relación dialógica con las industrias de lo cultural.

El término reciente de “diseñador de sonido”, traducción aproximada del inglés *sound designer*, no se refiere en realidad a un gremio, sino a un conjunto de actividades diversas relacionadas con la aparición en el cine de un sonido técnicamente más complejo. Estas actividades pueden ir de la simple coordinación del montaje a la creación de efectos especiales sonoros destinados a acompañar maquetas, trucajes, pasando por la responsabilidad artística de la postsincronización y de los efectos de sonido. (Chion, 1992: 371)

Este texto entonces se ocupará de pensar la categoría “diseño sonoro” como disciplina dentro de la cual se ejerce el diseño con sonidos recortado como tema central de la tesis. En suma, si existen prácticas en las cuales se diseña con sonidos, entonces existe aunque sea en forma incipiente la disciplinariedad del diseño sonoro.

La reflexión sobre la constitución del diseño sonoro surgirá de ejercitar dialécticamente su relación con la música, de repensar desde otro lugar (el sonoro) la dialéctica arte-diseño, sin buscar en esta dicotomía una resultante positiva superadora, sino nuevas problemáticas o preguntas que contribuyan al esclarecimiento teórico de la delimitación disciplinar de las categorías.

## 1.2 Aproximaciones teóricas

La deliberación acerca de las distinciones disciplinares de Diseño sonoro, Música y Arte sonoro se basa en este estudio en:

- algunos aspectos de la teoría sociológica de Pierre Bourdieu como el concepto de campo, de lo relacional y de la distinción.
- el estudio crítico sobre las industrias culturales de Adorno y Horkheimer.
- los avances recientes en el análisis crítico de las industrias discográficas multinacionales y su relación con la construcción de géneros musicales de Keith Negus.
- la concepción de Arte de Arthur Danto y Georges Dickie llamada Teoría Institucional del Arte.

## 1.3 Campo del arte - Campo del diseño

Este punto abordará una aproximación a la distinción entre estas categorías a partir de la teoría de los campos de Pierre Bourdieu. Esta teoría permite comprender los procesos de funcionamiento de lo social mediante el recorte conceptual en “campos”, definidos como campos de quehaceres disciplinares y reconocidos socialmente como tales (campo político, cultural, artístico, económico, etc.). Estos campos se plantean como *campos de juego* en los cuales se disputa un bien.

Así expuestos, entonces, estos campos son espacios antagónicos o de lucha, en donde los agentes asumen posiciones y tomas de posiciones que se jerarquizan o devalúan como consecuencia de la puja sostenida por el propio juego. Los agentes creen en el juego, participan en tanto portan la *illusio*, la convicción en la legitimidad del juego.

Cada campo (religioso, artístico, científico, económico, etc.), a través de una forma particular de regulación de las prácticas y de las representaciones que impone, ofrece a los agentes una forma legítima de realización de sus deseos basada en una forma particular de *illusio*. (Bourdieu, 1995: 338).

“El campo es una red de relaciones objetivas (de dominación o subordinación, de complementariedad o antagonismo, etc.) entre posiciones” (Bourdieu, 1995: 342). Históricamente la música pertenece al campo del Arte, la música occidental académica es considerada Arte. La música de *vaudeville*, la *chanson* popular, las operetas ligeras pueden ser consideradas “artes menores”, pero siguen estando dentro de la órbita del Arte. El “descubrimiento” y revalorización occidental de las distintas músicas etnográficas del mundo, los folklores exóticos y la llamada *world music* también ingresan al campo del arte a fines del siglo XIX y durante el XX y por consiguiente fuerzan la expansión de sus fronteras.

Hasta aquí, se considera un campo musical que se mantiene en el campo del Arte y que con una tolerancia contra moderna acoge y valora músicas de culturas no europeas, pero que, industrias culturales mediante (industria discográfica principalmente), desvía y escapa a la delimitación del arte para convertirse en entretenimiento.

En diversas categorizaciones y en por ejemplo motores de búsqueda de la Internet la música no está en el rubro “arte”, reservado casi en su totalidad para las artes visuales, sino que aparece como “entretenimiento”.

Arthur Danto toma a Bourdieu para construir lo que se llamó la *Teoría Institucional del Arte* que funciona bastante bien para explicar esta cuestión: “Perplejidades paralelas –me parece– se reproducen en la correspondiente teoría del arte, según la cual un objeto material (o artefacto) se dice obra de arte cuando Así se considera desde el marco institucional del mundo del arte” (Danto, 2004: 27).

Para Bourdieu, el *bien* en juego en el campo del arte es la “definición legítima de arte” (Bourdieu, 1995). Las respuestas a “¿Qué es el arte?” y las acciones que de allí se desprenden (legitimaciones, premios, etc.) constituyen la disputa central del campo y definen además los posicionamientos de los agentes. Partiendo de este supuesto se puede afirmar que la música renunció a la discusión del campo; dejó de llamarse a sí misma Arte. En cambio, en la pelea por “¿qué es la música?” ganó la industria. La denominada “música envasada” es la música que es gestada como producto por las compañías discográficas como productoras del sentido musical que será consumido. En su doble labor de por un lado de “tomarle el pulso al mercado” advirtiendo tendencias para producir lo “que la gente quiere” y por otro lado por intermedio del aparato mediático industrial producir y formar el gusto masivo mantienen un equilibrio entre repetición de fórmulas probadas (como garantía de que lo conocido funciona) e innovación (para aportar aire fresco a las producciones mil veces recicladas).

Las músicas herederas de las vanguardias del siglo XX (electroacústica, concreta, etc.) han perdido de alguna manera la discusión dentro del campo de la música, las estructuras masivas de gusto aún limitan y describen como música aquello que conserva al menos una melodía y una rítmica regular; a nivel del análisis económico y sociológico, “música” es la música posible de ser editada por las compañías discográficas y por tanto posible de ser consumida por públicos. De todas formas, aquella música llamada experimental sí se quedó dentro del campo del arte, y resignando la palabra “música” que es captada por el mercado utilizando una expresión sinónima comenzó, desde hace algunos años, a llamarse a sí misma *Arte sonoro*.

Se asiste, entonces, a un campo musical dominado por el campo económico, con la lógica de la industrialización y con un abandono explícito del arte en pos del entretenimiento; y, a un campo conformado por música no asimilable en forma masiva por el mercado que

sí mantiene su filiación al campo del arte pero que cambia su denominación de música, y también el uso de la adjetivación aclaratoria de “música experimental” por la expresión “arte sonoro”.

En su minucioso estudio *Los géneros musicales y la cultura de las multinacionales* (2005), Keith Negus desnuda el aparato operativo, ideológico y económico de las compañías discográficas. Si bien reformula el concepto de la “cadena de montaje” fordista aplicado a las industrias de la cultura por el de una cultura que produce una industria, queda claro a partir de su estudio la lógica de la producción de mercancías a gran escala en la cual se prioriza la rentabilidad y la adquisición de una porción de mercado significativa por parte de las disqueras. Esto sumado a la síntesis del procedimiento proyectual (idea-proyecto-materialización del objeto) lleva a pensar las producciones de la llamada “música envasada” como producciones con una operatoria equiparable a la del diseño.

Cuando Adorno y Horkheimer analizan ya en los años cuarenta este fenómeno e introducen la denominación de “industrias culturales” su visión es absolutamente crítica y hasta apocalíptica: ven al arte convertido en producciones en serie, complacientes y subordinadas al orden dominante, homogeneizadoras del gusto y hasta portadoras de las ideologías dominantes como quintaesencia de lo superestructural. (Adorno, 1998). Probablemente el problema en la actualidad sea pretender incluir en el campo del arte a cosas que no lo son y además no lo pretenden ser; nuevamente, la música de producción a gran escala se considera a sí misma “entretenimiento” y no arte. De la misma manera que a nadie enoja una pieza de diseño gráfico que en origen no se considera arte (aunque algunas piezas específicas pasado el tiempo y en una etapa de reconocimiento se expongan en museos), se pueden tomar los ejemplos de diseño musical.

El disco como objeto de consumo producido por la primera y otrora una de las más poderosas (en términos económicos) industrias de la cultura como lo es la industria discográfica encarna una quintaesencia de la fetichización de la mercancía.

Estas piezas de diseño sonoro o musical tendrían algún tipo de función como entretener, divertir o producir identificación social (los diversos géneros musicales); comunicar o persuadir (en el caso de la música publicitaria), comunicar y producir sentido (en el caso de la música para audiovisual) o decorar un ambiente (como el caso de la música justamente llamada “funcional” o ambiental en bares, consultorios y demás sitios públicos).

El hecho de ahondar esta diferencia entre arte y diseño en el caso de la producción sonora puede ayudar a comprender el fenómeno: un *diseño sonoro o musical* que sigue la lógica de la producción y comercialización industrial y un *arte sonoro* que participa de los circuitos establecidos para el arte, para las artes visuales mejor dicho; como festivales, museos, bienales, premios, conciertos, etc. Se estaría aquí frente a una nueva escisión arte-diseño que entendida de esta manera produce un corrimiento de la disputa del campo.

Ahora bien, la cuestión no es tan sencilla; los discos que en producción pueden ser entendidos como diseño, en recepción están cargados de una mística y una emotividad por parte de los consumidores. Ningún “fan” aceptaría comprar un disco de su banda favorita aceptando que compra, sin más, un producto de diseño como si comprase un par de zapatillas (la diferencia puede no ser muy grande si se analizan los significados de los cuales están investidos los dos productos). Diego Fisherman en su libro *El efecto Beethoven* transita justamente por aquello que distingue a la música de otras producciones culturales: es

capaz de desatar las pasiones más encontradas en los oyentes. Cuando Fisherman plantea que tienen en común Beethoven con la “cumbia villera”, o mejor dicho los oyentes de Beethoven y los de cumbia villera; y la respuesta es justamente la pasión con que ambos son capaces de sostener su elección. Disputas así no son vistas entre el público que asiste a una muestra de Marcel Duchamp vs. una muestra de Leonardo Da Vinci. De hecho cuesta encontrar contradicciones feroces en otras artes, en tanto que es muy posible que el público que va a la muestra de Duchamp también disfrute de la exposición de algún maestro del Renacimiento y esto no será opuesto a que visite la retrospectiva de Berni, el público de la cumbia y el del Colón parecen más que irreconciliables. Esta elección musical no habla solamente de lo estrictamente musical, sino también de un entramado de significados, valores, hábitos, consumos, clases sociales, etc. asociados a la música. Sobre esta cuestión se avanzará en el capítulo al tratar la cuestión de géneros musicales y significación.

Retomando la diferencia entre producción y recepción de la música industrializada (lo que es diseño calculado en producción se transforma en recepción apasionada), un caso paradójico surgió en los últimos tiempos: es el de los *reality shows* de *castings* musicales como *Operación triunfo* y similares. El aparato industrial se devela brutal a la vista de todos, se muestran los entretelones de la fabricación de un producto musical y esto, lejos de enojar a las audiencias por la falta de autenticidad (una de las condiciones históricas de la valoración artística) genera mayor afición y empatía emocional con los participantes considerados ya “artistas”.

Esto puede explicarse comprenderse a partir del concepto de *illusio* de Bourdieu:

La creencia colectiva en el juego (*illusio*) y en el valor sagrado de sus envites es a la vez la condición y el producto del funcionamiento mismo del juego; está en el origen del poder de consagración que permite a los artistas consagrados constituir determinados productos, mediante el milagro de la firma (o del sello), en objetos sagrados. (Bourdieu, 1995: 340).

El “sueño” del participante de convertirse en artista aclamado tiene el poder de contagiar todo el entorno de emotividad. Así la industria del espectáculo a pesar de desnudar su cara más maquina aparece impregnada de una efectividad benevolente. El sistema no es puesto en duda ya que es la herramienta que posibilita lograr los “sueños”. Lo superestructural radica en que aparece como un medio inevitable para lograr fines y a pesar de desnudar sus métodos no se visualiza que en realidad es la industria la que fabrica las ilusiones y no simplemente las hace posibles.

Así planteadas las cosas cabe aclarar que la cuestión tampoco es tan fácilmente reducible a soluciones maniqueas: en un extremo las industrias culturales y la producción masificadora de productos de entretenimiento, en sintonía con lo que “el público quiere”, y en el otro las producciones de arte comprometido y valioso que permanece por fuera de los circuitos comerciales. En medio de estas posiciones estigmatizadas existe un mundo de ejemplos, que combinando las variables de artísticidad, estética, experimentación, autenticidad, éxito, calidad, etc. complejizan mucho más el estudio de la delimitación de estos campos de arte-diseño.

Negus al estudiar la cuestión de la música y las compañías discográficas, justamente cues-

tiona determinados estigmas que circulan en los discursos respecto al valor de las producciones según su circulación:

Por tanto, al estudiar la interacción (o constitución mutua) de la industria y la cultura no propongo un simple conflicto entre comercio y creatividad. También rechazo otros modelos dicotómicos de la industria musical, ya sea el de las compañías independientes (creativas, artísticas, democráticas) contra las majors (comerciales, conservadoras, oligárquicas); individuos maquiavélicos (explotadores, cínicos) contra músicos esforzados (talentos e inocentes) subculturas (innovadoras, rebeldes) contra tendencia general (previsible, poco estimulante). (Negus, 2005:61).

Respecto de la música para cine, su sistematización industrial no se hace esperar, estas etapas explicadas de la cadena de montaje se ajustan rápidamente a los requerimientos industriales en los comienzos del sonoro (1930). Russell Lack, en su minucioso estudio *La música en el cine*, describe esta realidad:

Hacia 1935, el departamento de música de un gran estudio cinematográfico de Estados Unidos constituía un sistema muy desarrollado de trabajo intrincadamente repartido. Las divisiones funcionales entre los sistemas de Investigación, Producción y Posproducción garantizaban que los departamentos musicales de los estudios funcionasen con una capacidad óptima en una serie de películas simultáneas. En los departamentos musicales había “caza-talentos”, especialistas en grandes títulos y otras innumerables categorías de especialistas. (Lack, 1999:167).

Algunas de las variables antes mencionadas (calidad, autenticidad, etc.) serán estudiadas más adelante en este escrito, intentando confirmar la hipótesis, desarrollada por Bourdieu para otros campos, que la asignación de valor en este caso aplicado a las categorías de música, diseño sonoro o arte sonoro no parte de cuestiones inmanentes de los objetos (producciones musicales, piezas de arte sonoro, etc.). Cuestiones como la calidad, el grado de complejidad en la elaboración entre otros como parámetros medibles de las obras no determinan su valoración ni en el campo del diseño ni en el del arte. El valor y la ubicación en categorías es un fenómeno netamente relacional y dado, en mucho mayor medida, por las variables contextuales que por los esencialismos de las obras.

Al respecto Bourdieu expresa: “El productor del *valor de la obra de arte* no es el artista sino el campo de producción como universo de creencia que produce el valor de la obra de arte como *fetiché* al producir la creencia en el poder creador del artista” (Bourdieu, 1995:339). También Bourdieu cuestiona de esta manera el pensamiento idealista, la explicación de los fenómenos según sus rasgos esenciales y trascendentes, planteando en cambio, explicaciones de tipo relacional y donde las significaciones, sobre todo en el campo de las ciencias sociales son construcciones culturales relacionales. El sentido de algo no es inherente a su

esencialidad sino que deviene de lo que los grupos, sociedades o culturas le han investido. La significación está tanto más vinculada a la noción de función que a la de esencia.

En primer lugar para romper con la tendencia a pensar el mundo social de forma sustancialista. La noción de espacio contiene, por sí misma, el principio de una aprehensión relacional del mundo social: afirma en efecto que toda la “realidad” que designa reside en la exterioridad mutua de los elementos que la componen. (Bourdieu, 1997:47).

#### 1.4 Acerca de la música

Michel Chion en su obra *El sonido* (1999) expresa varias razones por las cuales es difícil *cosificar* al sonido, y proyectando entonces sus fundamentos podríamos inferir cuanto más costoso sería cosificar la música con el fin de constituirla en objeto de estudio. Lo primero que interesaría preguntarse es si su definición supone una cuestión de esencia, delimitando algunas cualidades que le son propias y unívocas, o si es lo que diversas culturas, desde una dimensión histórica definen como música a cuestiones distintas según épocas y geografías.

Es interesante tomar la idea de “incosificación” para señalar algunos supuestos históricos que han circulado respecto de la música como “la más abstracta de las artes” o como la disciplina artística que mejor encarna la idea del “arte por el arte mismo”, afirmaciones sostenidas desde una perspectiva idealista. Por otro lado cabe señalar las complicaciones con la que se ha topado la semiótica para ser aplicada al análisis musical, cuando luego de su surgimiento comienza a aplicarse como metodología de análisis de las artes plásticas, los diseños, la arquitectura o el cine.

¿Cuál es el significado de la música? ¿Es un significado extra-musical, o la interpretación radica en el juego relacional entre los sonidos? ¿En una sintaxis de relaciones de ideas compuestas de materia sonora sin un referente narrativo o sin traducción a conceptos verbales? Sobre estas preguntas transita el análisis musical, a modo de un péndulo entre la semiótica y la hermenéutica.

Otro punto que colabora con este aura de intangibilidad del que se reviste a la música es su condición devenir o acontecer en el tiempo. El discurso musical está compuesto por fragmentos de sonidos organizados morfológicamente en partes que transcurren en la simultaneidad y en la sucesión. Las obras se comprenden, “se reconstruyen” perceptivamente a partir de su expectación en el tiempo, se pone en juego la memoria auditiva de lo que ya sonó con lo que está sonando en el presente y con la anticipación del sonido que vendrá y son estas instancias temporales las que recomponen el fenómeno musical.

En síntesis, existen características ligadas a cierta concepción de intangibilidad de la música sostenida históricamente y con bastante trascendencia en diversas culturas que van a tallar a la hora de discernir sobre las discusiones en el campo, o sobre “la discusión” que define el campo: el debate acerca de la definición legítima de la música.

## 1.5 Música y Arte Sonoro

Estas dos designaciones “música” y “arte sonoro” pueden ser leídas como nuevos campos en etapa de construcción, que surgen a partir de renunciamientos y apropiaciones dados como resultado de las pugnas en el campo del arte. Si bien el campo musical lleva siglos de constituido, la discusión sobre lo que *es* música y lo que no lo *es*, mantiene vigencia y se actualiza frente a cada irrupción en el mundo de lo sonoro y lo musical. Además, la discusión gira hacia otro eje, rotando de la histórica distinción entre música culta y música popular hacia el tema de la calidad, la pelea por la distinción entre “buena música” y “mala música”.

Históricamente, estos conceptos estaban ligados: la música culta era la música de alta calidad y la música popular la música baja. Esto se modifica cuando el movimiento Romántico en el siglo XIX, impulsa un rescate y revalorización de los folklores musicales integrándolos a la música culta con una suerte de barniz estetizado, y luego la irrupción de músicas populares ya en el siglo XX es irrefrenable como consecuencia del advenimiento de las tecnologías de grabación y reproductibilidad y el consecuente florecimiento de la industria discográfica.

Es casi impensable disociar los fenómenos de masividad de músicas populares como el jazz o el rock sin observar que una de las patas en que se apoya está constituida por la industria discográfica y los medios masivos de difusión.

El nivel de elaboración, refinamiento o virtuosismo de las músicas populares implican una doble legitimación de lo popular, la legitimación en un aspecto comercial, dada por la cantidad de discos vendidos, entradas a conciertos, etc. y la legitimidad otorgada por los agentes del campo, los propios músicos que refrendan como valiosos a emergentes de las músicas populares. Aquí es cuando la cuestión de la calidad se disocia de las categorías históricas de culto o popular, y se acuña la frase muchas veces oída en la discursividad social del campo de la música: “más allá de los géneros, culto, popular, rock, jazz, o clásico existe la buena música y la mala música”.

Evidentemente esta distinción es aún muy compleja, y aunque todavía continúa como tópico de discusión dentro del campo pueden considerarse que existen otros factores que ponen en juicio el considerar a la calidad como el patrón diferenciador o al menos como el más relevante.

La definición clásica de música es la de “el arte de la combinación de los sonidos” o simplemente un “arte de sonidos”; ¿Por qué entonces surge la nominación diferenciadora de “arte sonoro”? Está claro que las dos expresiones significan lo mismo, al menos semánticamente; pero el motivo es que más allá de la especificidad etimológica, los agentes del campo necesitan expresiones que diferencien prácticas distintas.

La explicación está en la música, y en la puesta en duda en los últimos años sobre la posibilidad de nominar a todo lo que se llama música como arte. Si bien su definición así lo estipula “arte de sonidos”, los agentes del campo no legitiman como *arte* a gran parte de las producciones musicales, en especial a la llamada “música envasada”, o a los productos musicales diseñados en su totalidad por la industria del entretenimiento. Lo curioso, además, como se expresó anteriormente, es que esa misma música renunció a la discusión; como expresa Bourdieu, el bien en juego en el campo del arte es “la definición legítima



del arte”; y pues bien, esta música, la música industrial, dejó de considerarse como *arte* a sí misma, ubicándose en las categorías de “entretenimiento”; tomando esta denominación de la *industria del entretenimiento* como aquella música “diseñada” para ser consumida por públicos.

Es interesante destacar que este rubro en el que se ubica, el entretenimiento; aparece como una categorización que atiende al modo en que va a ser consumida, a su función utilitaria en la circulación, sirve para *entretener*. Volviendo a las reflexiones del punto anterior, su clasificación no está dada por alguna cualidad inherente sino como en este caso pertenece al entretenimiento porque se recepciona de esta manera.

¿Qué sucede entonces con la música que sí se sigue considerando arte? Abandonó la palabra música y se denominó a sí misma “arte sonoro”; *arte* ante todo y luego la materia en la que se plasma, que es el sonido. Esta distinción se constituyó como tal como un atajo, los “artistas sonoros” también renunciaron a la discusión de reivindicar como música a las producciones sonoras que por rechazo, extrañeza o distancia los grandes públicos o los especialistas conservadores excluían del campo con la demoleadora expresión de “esto no es música”.

Se puede pensar entonces que los nuevos auto-denominados “artistas sonoros” renunciaron a la palabra “música” que significaba arte en su origen y regalaron el término a la industria; y a través de las prácticas y de circuitos de exhibición o presentación un tanto más similares al de las artes visuales que a los de la sala de concierto tradicional permiten desde el análisis asistir a la incipiente proceso de diferenciación que devendrá probablemente en la construcción de un nuevo campo.

Es interesante traer en este punto lo que señala Bourdieu como característica esencial en el proceso constitutivo del campo del arte:

El proceso, que se inicia a partir del Renacimiento y que culmina en la segunda mitad del siglo XIX con lo que se llama el arte por el arte, viene a disociar completamente los fines lucrativos y los fines específicos del universo –por ejemplo con la oposición entre arte comercial y el arte puro-. El arte puro, única forma de arte verdadero según las normas específicas del campo autónomo, rechaza los fines comerciales, es decir la subordinación del artista, y sobre todo de su producción, a unas demandas externas y a las sanciones de esas demandas que son las sanciones económicas. Se constituye sobre la base de una ley fundamental que es la negación (o la denegación) de la economía: que nadie entre aquí si tiene preocupaciones comerciales. (Bourdieu, 1997:150).

Estos conceptos clarifican aún más esta distinción entre el arte sonoro, como producción y circulación fiel a la constitución del campo del arte, y por otro lado el de música comercial, como desviación de una práctica entroncada en el arte y desviada hacia el interés económico y con finalidades o prácticas de circulación similares al entretenimiento de feria y el espectáculo.

El problema es que los márgenes y las delimitaciones entre estos campos no responden a un dualismo polarizado, y la división entre arte sonoro y música comercial no es precisa;

existen muchas producciones y circuitos intermedios como por ejemplo música que no persigue ni obtiene fines lucrativos pero que tampoco se inscribe en las cualidades de experimentación o vanguardia que caracterizan al arte sonoro, y que establecerían una especie de intersección entre los campos y dan cuenta, al mismo tiempo, de lo complejo de la cuestión.

La concepción del *arte por el arte* explicada por Bourdieu revela una paradoja en el seno del pensamiento materialista en la actualidad. Por un lado la herencia de la crítica histórica hacia expresión burguesa del arte por el arte, y por otro lado la no aceptación evidente de que la democratización o la llamada “llegada a todos” de la cultura quede en manos de las industrias culturales, o mejor dicho de aquello que sólo da dinero. En otras palabras: el arte por el arte es un lujo burgués, en tanto que ser trabajador del arte está aún más lejos del deseo de un arte en manos del proletariado y el trabajador de la industria del espectáculo es casi un eslabón alienado más en la “cadena de montaje” de la industria discográfica. Adorno y Horkheimer se horrorizan frente al comienzo de la producción a gran escala de obras (cine y música principalmente) que ponen en peligro el aura de la obra única; pero por otro lado, Bertold Brecht crea una estética en la modelización de estructuras de la dramaturgia contraponiéndose justamente a la obra única como lujo burgués en tanto la reproducción es la posibilidad de acceso igualitario a los bienes de la cultura.

Esta discusión amerita un análisis más profundo que excede los alcances de este estudio y que se propone para estudios posteriores, parte de esta controversia es analizada también por Umberto Eco en su estudio *Apocalípticos e integrados* desde el punto de vista de las discursividades, de los relatos en torno a posiciones celebratorias de las industrias culturales (integrados) en contra de las posturas críticas a los aparatos industrializados de producción de entretenimiento (apocalípticos).

## 1.6 La artísticidad

¿Qué es la artísticidad? Es la pregunta que ronda a los formalistas rusos y que estudia Mi-jail Bachtin respecto de su estudio sobre la literatura y los géneros literarios. Qué distingue lo prosaico de lo poético, qué separa a una gran novela literaria de un folletín; se pregunta Bachtin en deliberaciones que lo llevan a determinar una construcción social tanto de las discursividades sociales y de los géneros literarios.

¿Qué es la artísticidad? Es la pregunta que de lograr responderse daría la fórmula que podría distinguir las categorías de arte y diseño.

Lejos de intentar responder taxativamente a esta pregunta, cuestión que excedería este estudio al adentrarse en un tema tan vasto como la filosofía del arte, la pregunta surge como inevitable al deliberar acerca de la relación arte-diseño. *A priori* se podría inferir, entonces que la distinción arte-diseño podría estar dada por “la artísticidad” si se logra, al menos, definirla.

En este punto, la reflexión que devela también la posición teórica de la tesis, es la de sostener que la artísticidad no es un absoluto. Las condiciones mediante las cuales se considera arte o no a algo son epocales, heterogéneas e ideológicas.

Esta primera aproximación a la cuestión de la artisticidad se ocupará de mencionar algunos supuestos sobre la artisticidad, muchos legitimados por la modernidad y la mayoría derruidos por las diversas vanguardias.

Por otro lado, la artisticidad sería una variable definitoria (en el caso en que se puedan dilucidar sus alcances) siempre y cuando se presuponga que está excluida del diseño. Pero, justamente, puede ser que una pieza se encuentre consensualmente enmarcada dentro del campo del diseño pero que de todas maneras está plenamente inscripta dentro de la artisticidad. Es decir, la artisticidad podría ser un valor presente en mayor o menor medida tanto en obras de arte como en piezas de diseño.

En este caso para invitar al análisis se tomarán tres variables históricamente asociadas a lo artístico: la calidad, el virtuosismo y la autenticidad.

### 1.6.1 La calidad

Este punto ya fue tratado anteriormente y en síntesis la calidad, es decir, la buena música o la mala música era una de las variables que distinguían al arte de lo que no lo era. La calidad comprendía parámetros como la elaboración y complejización en la estructura compositiva, la perfección en la ejecución vocal o instrumental, la originalidad o el buen gusto en los arreglos y hasta las calidades de grabación y de edición. El tango, por ejemplo, sale del “barro” del arrabal y se convierte en género musical valorado cuando eleva su “calidad” con músicos competentes que mejoran las ejecuciones, los arreglos y la composición.

Actualmente, y al menos para algunos géneros, la calidad ya no es sinónimo de artisticidad: por un lado, piezas de la industria discográfica producidas con una gran calidad (ediciones cuidadas, excelentes interpretaciones y arreglos a cargo de músicos de sesión, grabaciones de alta calidad con el mejor equipamiento técnico) pero con un valor artístico cuestionable y por otro lado, producciones del llamado arte sonoro que en forma provocadora justamente trabajan con un *low fi* que viene a socavar el edificio del buen gusto. Movimientos de arte sonoro como el *glitch* (fallo) que justamente construye un discurso sonoro a partir de aquellos sonidos no deseados por la “pureza” de la calidad digital, un discurso artístico que trabaja con los ruidos considerados basura o indeseados por las producciones de calidad. Este movimiento, por ejemplo refrenda como artisticidad su capacidad corrosiva de parámetros musicales como también su cuestionamiento a la idolatría tecnológica.

### 1.6.2 El virtuosismo

El virtuosismo como ya se mencionó anteriormente está históricamente ligado a la artisticidad, la legitimación del buen músico pasaba por llegar a un nivel de virtuosismo, ya sea en la ejecución como en otras facetas del quehacer musical, como la capacidad de audición, la memoria, etc. (es conocido el mito de W. A. Mozart dotado en forma superlativa en estas habilidades).

Se puede reconocer, también a partir del surgimiento de las vanguardias musicales del siglo XX un quiebre en la cuestión del virtuosismo “manual”, al menos, de la mano de la música electroacústica que tempranamente derriba el monopolio de la mediación en la ejecución, no es ni siquiera necesario interpretar un instrumento (ni bien, ni mal) para que exista artisticidad. El arte sonoro puede existir aunque no excluyentemente mediante la manipulación de herramientas electrónicas y la grabación en algún soporte, y esto se constituye en la pieza sin la existencia de mediaciones como intérpretes y partituras.

### 1.6.3 La autenticidad

Lo auténtico, lo genuino aparecen como distinciones propias de la artisticidad sobre todo como legitimación de las músicas populares. El hecho de que un fenómeno musical fuera auténtico ya es condición para ser considerado artístico frente a la artificialidad, producción o diseño por parte de los productos comerciales. La cuestión en este punto es que existen grandes distancias respecto de la autenticidad en las instancias de producción y de recepción.

Grandes y sonados escándalos se produjeron cuando salía a la luz que determinado intérprete no era autor y arreglador de sus canciones sino que estaba “producido” por el aparato discográfico. La figura del productor musical como diseñador de la estética y del sonido de una banda quedaba (y aún hoy sucede) en las sombras. La *illusio* de los públicos está sustentada en lo auténtico de la banda y aunque esto varía con los géneros, en general develar el aparato de producción desmorona la creencia en lo artístico (casi como sinónimo de auténtico). Una excepción a esto como ya se explicó en un apartado anterior es el surgimiento de los *reality shows* de consagración de intérpretes.

### 1.7 Diseño sonoro

Este apartado está referido a considerar al diseño sonoro como campo en construcción y a producir un incipiente aporte descriptivo de sus características. 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.).

Son productos de diseño sonoro, por ejemplo, la música publicitaria, la banda sonora para una película, el sonido que produce una llamada de atención previa a una locución en un aeropuerto, el diseño del timbre de voz de un personaje en un filme, los sonidos de los botones virtuales de un sitio en Internet, la sonorización ambiental de un espacio público (un centro comercial, un bar, etc.), o la llamada “música funcional”, la cortina de entrada de un programa de TV, o los sonidos y músicas de un juego de video entre otros ejemplos.<sup>1</sup> En cuanto a su origen, el diseño sonoro no se constituye a partir de otros diseños ya establecidos como el gráfico, industrial, etc. sino que su origen proviene del campo de la música.

Determinadas prácticas musicales comienzan a ser explotadas en su faz de portadoras y transmisoras de sentidos “extra-musicales”; y además en algunos casos por efecto de un bucle de retroalimentación de sentidos entre la producción y la recepción convertidas en clichés y con significaciones otorgadas y comprendidas por los públicos casi en forma inequívoca. Así, por ejemplo, la música llamada clásica tendrá por significado */distinción/, /elegancia/, /clase alta/, /edad adulta/, /seriedad/ o /lujo/*; cabe señalar que así como el diseño sonoro imprime significaciones en un contexto al mismo tiempo los sonidos resultan re-significados por el todo (por las imágenes y el relato en los formatos audiovisuales).

El campo del diseño sonoro incluye a la “música de diseño”, como aquella música construida para ser funcional. Un claro ejemplo de esto es la música cinematográfica, el compositor-diseñador de música para filmes compone y diseña basándose en las características que un comendatario le pide: la música para la escena romántica o la secuencia musical que sonorizará la escena de persecuciones o de terror.

¿Porqué una música, significará terror o romance? ¿Hay algo en su estructura musical que denote estas sensaciones? La respuesta es no y se sustenta en la teoría expuesta anteriormente que explica los fenómenos desde una perspectiva relacional, en otras palabras, no existe nada en la música en sí misma, en sus cualidades sonoras puras que signifique tal o cual emoción, estado de ánimo o tipo de escena; estas emociones o estados son atribuidos a la música como resultado de un proceso de semiosis social. En este proceso, es el cine una poderosa máquina productora de sentidos que no sólo se vale del diseño sonoro para semantizar las imágenes y el relato sino que además imprime nuevos significados a las músicas.

La audición musical, y en mayor medida la audición neófito está teñida por los estereotipos cinematográficos. Si por ejemplo se propone la audición de música electroacústica a personas del gran público nominarán lo que escuchan como “música de terror, de extraterrestres o de suspenso”, esa música *significa* la función que el cine le otorgó como *significado*, dice de qué manera el cine la hizo funcionar y al mismo tiempo de cómo los públicos adoptaron esos significados como válidos reconociendo estos funcionamientos replicados luego en otras películas hasta constituir el género.

Es interesante lo que señala al respecto el compositor de música para cine Philippe Sarde como comentario de una adaptación de obras de Johann Sebastian Bach para la película *Una vida de mujer* (Claude Sautet, 1978).

(...) es muy difícil utilizar música clásica en el cine sin modificarla. En una escena, la gente escucha música, pero enseguida, cuando salen, esa música se convierte en música cinematográfica. Ésta deja de ser “música de Bach” en cuanto pasamos al primer plano de Romy Schneider, Sólo son de Bach las primeras frases que escuchamos tocar a los concertistas... (Chion, 1997: 255).

Aquí la música de Bach pasó a ser un “objeto” dentro del diseño sonoro general del film, como el diseñador de interiores que decide colocar una obra de arte dentro de un ambiente en el conjunto de su diseño.

Además de la música cinematográfica como perteneciente al diseño sonoro, se podría inferir que gran cantidad de músicas responden a las definiciones de diseño. Así como

anteriormente se explica que no toda la música es arte, aquella música “envasada”, pensada en función de las estructuras masivas de gusto de los mercados, fabricada y distribuida a escala industrial y comercializada con la lógica de persuasión de cualquier otro producto, está más cerca de un objeto de diseño que del arte.

En este punto también cabe revisar como se explicó anteriormente el tema de la calidad, ya que estas músicas en la mayoría de los casos son productos de una calidad muy cuidada, por ejemplo arreglos musicales adecuados y en muchos casos originales, ejecuciones instrumentales de gran nivel (se contratan excelentes instrumentistas de sesión), muy buena calidad técnica y de grabación y buenos diseños de tapa y gráfica. Si además se toma como ejemplo las obras de arte sonoro que trabajan con la saturación, el error o el “residuo sonoro” evidentemente para que una obra se defina como arte no necesariamente debe responder a un ideal de calidad. La calidad, entonces, ya no es la línea divisoria entre el arte y el no-arte, sino que se constituye mayormente en un atributo del diseño.

A partir de lo expresado, entonces, se esbozan algunas primeras conclusiones que definen la categoría Diseño sonoro:

Diseño sonoro es una disciplina que comunica con sonidos y músicas realizadas mediante procedimientos proyectuales, aunque en instancias de recepción no sea considerado necesariamente diseño (música envasada).

Diseño sonoro es aquello que tiene algún grado de utilidad práctica evidente y reconocible tanto en producción como en recepción (sonidos de alarmas de aparatos electrónicos, teléfonos celulares, sonidos de botones, advertencias u otras indicaciones en *softwares*.).

Diseño sonoro es aquello que interviene en la construcción de la significación de un producto audiovisual (cine, TV, etc.).

Diseño sonoro es aquello que participa ergonómicamente en la utilización práctica de un producto: los *video games* por ejemplo, muchos no podrían jugarse sin sonido ya que las decisiones a tomar en el juego dependen de información sonora, lo mismo puede aplicarse a la utilización de teléfonos: se puede atender el teléfono porque se escucha el sonido de llamada o de tono ergonómicamente diseñado, en los teléfonos celulares existe en los últimos tiempos una notable ampliación de los sonidos diseñados para facilitar el uso. El diseño sonoro es una acción proyectual que combina aspectos estéticos, culturales, utilitarios, funcionales y semánticos de una organización sonora.

Michel Chion plantea un lúcido interrogante de manera abierta cuya respuesta ha intentado solventar este capítulo:

Quando un escritor trabaja para el cine, se le llama guionista; cuando un pintor se ocupa de la dirección artística de una película o realiza sus decorados; se le llama director artístico o decorador; pero un compositor que trabaja para la pantalla grande se sigue llamando compositor, y lo que produce sigue siendo música. Esta identidad de las palabras resume todo el problema del músico de cine, que ha dado lugar a infinidad de debates: ¿la música de películas sigue siendo música? (Chion, 1992: 387).

Cuando un compositor compone para cine está ante todo diseñando con sonidos, diseño del cual la música forma parte; y, le toca a la música resignar su investidura de arte puro o absoluto para pasar a ser aplicada, es decir, permitir que prevalezca su aspecto más referencial, su funcionalidad, su poder comunicativo para fundirse en el diseño sonoro general de la obra.

## Capítulo 2.

### Arte y Diseño: tensiones

#### 2.1 Arte y diseño: la cuestión estética

##### 2.1.1. La belleza: fragmentación, muerte y apropiación

La estética resuena, como tantas otras palabras, bastardeadas de significados volubles, que el uso generalizado moldea caprichosamente. “Cirugías estéticas”, “cuerpos estéticamente bellos”, “estéticas posmodernas” o “estéticas retro”. Enjuiciar algo como estético o antiestético es como colocarle un aura de verdad a un juicio de valor cualquiera, sacarlo del lugar del gusto y llevarlo al terreno de lo que la estética valida en forma universal. La palabra estética tiene raíz en *Aistesis*, y para los griegos la aistesis consistía en el estudio de la percepción; originalmente los problemas de la estética eran los problemas de la percepción.

Dos concepciones giran como herencia del siglo XIX en torno a la estética: la estética como estudio de lo bello y la estética como rama de la filosofía que delibera sobre el arte. En origen, para los griegos, estas dos concepciones circulan sobre lo mismo, se delibera sobre el arte que es lo mismo que deliberar sobre la belleza. El arte encarna la quinta esencia de lo bello. Claro que posteriormente lo bello, como pretensión universalista, deja de sostenerse sacudido por “bellezas” epocales; y cada movimiento artístico a la luz de la perspectiva histórica se resigna a tener su propio canon de belleza con mayor o menor pretensión universal.

Esto persiste hasta el advenimiento de un punto de inflexión en el arte, que quizás coincida con el momento en que la fotografía libera al arte de sus obligaciones de representación y mimesis, y que la reproductibilidad técnica cambia la hasta entonces interpretación en directo como único modo de espectar los géneros del acontecer (música, teatro, danza) y permite manipular el tiempo impreso en la cinta o en el celuloide.

Aquí se asiste a una progresiva ampliación de los límites de lo bello, la belleza ya no es solamente proporción, buena forma y armonía; sino que el arte establece una belleza de la denuncia, de lo tortuoso, de las tensiones, de las disonancias. La belleza es equivalente a la expresividad. *El grito* de Edvard Munch apela a un concepto hiper-ampliado de belleza, aquello que es bello porque conmociona, entre otras cosas. *La noche transfigurada* de Arnold Schoenberg que sistémicamente discute la tonalidad, aunque desde el discurso parafrasea aún inevitablemente al Romanticismo, exalta la transformación tímbrica (*klangfarbenmelodie*) y ya no la melodía de notas como lo bello.

La belleza estalla y el cuerpo de Apolo se disemina fragmentado. Lo deforme, lo obscuro, el cuerpo transfigurado y mutilado quiebran cualquier ideal de lo bello. Pero, como en la

mayoría de los opuestos, la dialéctica bascula entre las dos caras de una moneda, lo bello y lo horrible juegan un juego sobre el mismo eje, lo deforme constituye el discurso como por ejemplo en la obra *Retrat d'Ubu* de Dora Maar y habla de lo horrible porque en algún otro lugar lo bello aún existe.

Un recorrido histórico por la belleza en el arte llevaría a transitar por las representaciones análogas, las armonías, la expansión, el desborde y la contradicción. Conceptos tal vez asimilables a las etapas históricas por las que transitan las artes según Hegel: el momento simbólico (la belleza como representación análoga) el momento clásico (la belleza situada en la armonía y las proporciones) y el romántico (la belleza expandida, hay belleza en lo toruoso; o la contradicción de lo bello: la fealdad habla justamente de belleza por oposición).

### 2.1.2 La belleza abandonada por el arte

Sin ánimo de falsas añoranzas, el arte actual no se ocupa de lo bello. Quizás el punto de inflexión haya sido la diseminación de las vanguardias, las cuales se ocupaban de lo bello cuestionándolo; ya sea por exceso (ampliación de los límites de la belleza hacia una hiperexpresión) o por defecto (resaltando lo horrible, por contradicción).

No es que en la actualidad la belleza haya cambiado de canon, que se llame bello a otra cosa o que el arte intente imponer un nuevo paradigma de belleza; al arte actual la cuestión de la belleza no le interesa. El *punctum*, aquel nodo central de la obra, el rasgo principal que la define puede tanto ser el concepto como la idea, la metáfora o alguna otra cuestión, pero la belleza o su ausencia son irrelevantes. Las obras pueden cuestionar o provocar, ser críticas o sarcásticas; puede desplegarse a lo sensorial, al juego perceptivo o la intelección conceptual, pero no es la belleza en ninguna de las expresiones comentadas anteriormente lo que caracteriza al arte actual. La belleza, su búsqueda y reflexión no son ni afirmadas ni contradichas, sino simplemente ignoradas, y hasta en algunas obras, objeto de burla e ironía.

Norbert Bolz se refiere a este renunciamiento del arte actual de esta manera:

Una segunda cuestión, mucho más importante, es que la estética se emancipa del arte. Se puede explicar en términos muy sencillos. Observen por ejemplo dónde se encuentran las grandes fuerzas productivas de la estética. Las fuerzas productivas estéticas más potentes se encuentran en Hollywood y por otro lado en la publicidad. Se podría agregar el tema del diseño. Es decir, que la estética se libera del arte. (La Ferla, 1997: 176)

La belleza también hasta puede ser ofensiva, abyecta como expresa Serge Daney en su célebre artículo *El travelling de Kapo*, a propósito de la crítica de Jacques Rivette a la película *Kapo* de Gillo Pontecorvo. La escena en cuestión muestra la muerte de una mujer contra el alambrado electrificado de un campo de concentración en la Segunda Guerra, y la cámara avanza con un *travelling* en una imagen-afectación que embellece la tragedia. La belleza, lo estetizado lo embellecido, entonces son rechazados, ignorados y hasta éticamente cuestionados.



### 2.1.3 Apolo resucitado por las industrias

Según se infiere de la reflexión de Bolz, la estética como belleza fue a parar a la industria, al diseño, a las fábricas de la cultura del entretenimiento. El diseño toma *huellas* (según el concepto derridiano de *huella*)<sup>2</sup> del arte y transforma movimientos artísticos en tendencias. Construye su discurso a partir de rasgos que se escurren del arte a través de un tamiz. Aquello que es constitutivo en el arte como centralidad estética se filtra en los diseños como lo “estetizado”. El diseño extrae los rasgos sensoriales del arte y los transforma resignificándolos, cambiando concepto por función, convirtiendo los signos-arte en signos-comunicación.

Se encuentran huellas patentes y explícitas de *Arcana* de Edgar Var se en el diseño musical de Lalo Schiffrin y Henry Mancini para diversas películas, al punto de que aquel neófito que escucha a Varése, indicará que se trata de la banda sonora de una película o serie de la década del '70, de un género característico: espionaje, suspenso, etc. Se puede suponer que Varése pensó su música en términos de ideas musicales, pero la aparición de huellas de su discurso en el diseño musical para cine resignifica su música en términos históricamente reversibles.

Otro ejemplo característico: se propone la audición de la *Sinfonía N°9 Del Nuevo Mundo* de Antonin Dvorak a estudiantes de cine, quienes aseveran escuchar la banda sonora de un film o escena de tipo épico-histórico, y en términos de arriesgar algún compositor, puede estar en manos de John Williams o Alan Silvestre. Y no se trata simplemente de evidenciar algún tipo de plagio, la cuestión es advertir cómo un lenguaje adquiere nuevos significados al ser situado en la posición de diseño (diseño musical para cine, en este caso). Estos casos son perfectamente analizables como *entame*, uno de los indecibles derridianos. *Entame*, como corte que empaña la integridad de origen, su esencia original de arte en estado puro es despuntada y su función modificada.

Es interesante advertir que en estos casos, la diferencia entre arte y diseño poco tiene que ver con la obra en sí, la misma obra puede ser obra de arte en un concierto o música diseñada en función de la narrativa en la sala de cine. La diferencia entre arte y diseño aquí es la función otorgada por el contexto. El cine semantiza las músicas y aquí podemos aplicar la *entame*, como aquello que cambió su constitución de origen deviniendo en otra funcionalidad.

La música de Bach para el film *Una vida de mujer* ejemplificada en el capítulo anterior al ser transpolada sufre ese “despunte” en su integridad original. Esta integridad quebrada es concebida como tal no sólo por el recorte de la obra temporal o reedición de la pieza en su adaptación a la película; sino como integridad trastocada desde el concepto original, constituido por el traspaso temporal, por el contexto y por la funcionalidad a la narrativa.

### 2.1.4 Arte y diseño: una cuestión de semiótica

Desde su surgimiento, de manos de los estudios Peirce y Saussure, la semiótica se ha constituido en una herramienta de análisis dilecta de muchos ámbitos disciplinares.

Los objetos, las imágenes, los sonidos, los edificios y los gestos entre tantas cosas son con-

siderados como constituidos por signos que luego se encadenan en enunciados y textos. Derrida fuerza este concepto cuando se refiere a los edificios del arquitecto Eisenman como “bellos textos”. (Derrida, 1987).

El análisis cinematográfico en especial ha adoptado esta tendencia, especificando puntualmente los aspectos del análisis lingüístico que se aplican al del cine, por ejemplo la equiparación del plano al enunciado. Como lo expresan Bettendorff y Prestigiacomo en *La ventana discreta* al plantear las diversas tendencias discursivas sobre el cine:

El cine es un sistema de producción significante: esta consideración parte, desde ya, de la semiótica, y permite pensar en el cine como un lugar de interrelaciones y síntesis de lenguajes diversos, susceptibles a variados ejercicios de decodificación-interpretación. (Bettendorff, 1997:20)

La interpretación semiótica admite también ampliaciones, contempla aquello que tiene más de un significado y hasta aquello en donde los significados contradictorios coexisten, la ambigüedad como estructura que soporta la existencia de significaciones distintas y hasta opuestas.

Esta línea interpretativa es también aplicable a otros sistemas además del cine, pero hay ciertas limitaciones que se evidencian al intentar una lectura semiótica de sistemas no narrativos. ¿Cuál o cuáles son los significados que se desprenden de la música? ¿Se puede equiparar la frase musical con el enunciado? ¿Cada una de las notas musicales son signos que se entrelazan en formando otras unidades de significado? y si esto es así ¿qué significan? La cuestión es que la música tiene como significación *ideas musicales* en primer lugar, prácticamente intraducibles a conceptos no sonoros y a posteriori deviene el análisis musical que es “de lo que de ella se habla”. Pero en ningún caso la música es traducible a conceptos, sino que los conceptos se tejen a su alrededor, en una *hermenéutica de la obra* y no en la obra en sí. El signo musical no significa otra cosa que música, no tiene referente, es referente de sí mismo. Desde este punto de vista se puede inferir que ocurre algo similar con otras disciplinas artísticas y la posibilidad de una lectura semiótica puede estar dada por un mayor o menor grado de narratividad, o por un mayor o menor grado de intención comunicacional.

Sintetizando a partir de los conceptos anteriores, es posible aventurar una hipótesis que anuncie que cuando más cercano a lo narrativo o comunicacional se posicione una obra, mayor posibilidad de aplicación de un análisis semiótico; de extraer sus significados, de “hacerlo hablar”.

### 2.1.5 Hacia una hermenéutica deconstructivista

La semiótica puede analizar lo que por su grado de narrativa o de intención comunicativa se “deja” explicar por sus significados; y es aquí que resulta interesante introducir como oxígeno para la hermenéutica los *indecidibles* de Derrida. Los indecibles son falsas unidades verbales que habitan ilegalmente o furtivamente el edificio de la tradición logocéntrica y lo socavan. (Derrida, 1996).

La aplicación de los indecibles derridianos a la práctica de la interpretación permite justamente insertarse en lo “no dicho”, si la semiótica se ocupa de los significados, de lo que la obra “dice”, los indecibles afloran como herramientas para dragar en el resquicio; para hacer hablar a las tensiones, para evidenciar los quiebres.

Justamente son las tensiones, las fracturas del discurso hegemónico lo que conforman la materia constitutiva del arte, y en mayor medida del arte contemporáneo.

Se puede tomar como ejemplo para analizar la famosa obra *Fuente* de Marcel Duchamp, como un producto del diseño industrial devenido en obra de arte por efecto de la intención estética. En principio, retomando los conceptos antes expresados es posible afirmar que es el contexto lo que determina que el objeto circule desde la función primaria otorgada por el diseño, hacia la tensión y el quiebre, al ser posicionada como obra de arte.

Y así, en estado de arte se revela despojada de su función primaria, cortada en su integridad de origen (*entame*); advertimos la *huella*, como resabio de su inicio utilitario, el rasgo en la memoria de ese y otros mingitorios; la firma *Mutt*, fabricante del objeto industrial devenida en firma de artista, como detalle que desarticula y casi como humorada (*parergon*); y la *différance*, cuestión que se revela como escisión conceptual de la bifurcación arte-diseño.

### 2.1.6 Arte y diseño: una diferencia que es *différance*

Retomando los conceptos tratados, el arte y el diseño no difieren necesariamente en tanto a los objetos en sí, sino que son los contextos, los artistas, los diseñadores o los procesos de semiosis social, los procesos en el seno de las prácticas sociales los que les otorgan ese *status*. Esta delgada línea divisoria es abstracta y ambigua, un surco que divide aguas que no están quietas, más que diferencia entre arte y diseño podemos pensar este juego dialéctico como *différance*; como cuestión que divide el sentido y altera la plenitud del objeto-obra como entidad cerrada con una finalidad unívoca.

## Parte 2. Sonido y significación

### Capítulo 3. El signo sonoro 1

De la misma manera que le ocurre al espacio, el sonido también está hecho de tramas heterogéneas, de curvaturas y pliegues, y adopta sentidos que se solapan continuamente. Un sonido cualquiera pasa con extrema facilidad de ruido a música, de deseo a tortura, de anécdota a cultura o, lo que es peor y muy habitual, de rebuzno a manifiesto y de desvergüenza a estructura. (García López, 1995: 15).

#### 3.1 Los sonidos portadores de sentido

El teléfono suena y X en su casa atiende el llamado, del otro lado reconoce la voz de alguien familiar con quien mantiene una conversación, al colgar el tubo unos golpes lo sobresaltan, pero rápidamente recuerda que su vecino comenzó unas remodelaciones en su casa y enseguida atribuye esos golpes, con cierto disgusto, al martilleo de los albañiles. X sale a la calle y antes de subir a su auto comprueba que ha desactivado la alarma al escuchar su pitido característico; también escucha distraídamente el sonido del motor al encenderse y regular, pero algún ruido del motor distinto al habitual lo hace poner atención concientemente ya que puede indicar alguna falla. X inicia su recorrido cotidiano, y quizás por resultarle tan familiar no se detiene en pensar en la cantidad de sonidos que indican diversas cosas durante su corto viaje: alarmas, sirenas, el pregón de algún canillita o la bocina de algún conductor impaciente. Claro que X decide mitigar el sonido estresante del tránsito encendiendo la radio, y para su agradable sorpresa está sonando aquella canción de su juventud que le trae a la memoria un recuerdo muy vívido y emotivo.

En esta simple situación cotidiana, que además continúa en diferentes entornos y con diversos sonidos en cada una de las instancias del día de X, o de cualquier persona; se perciben, escuchan y decodifican una gran cantidad de sonidos-signo; es decir, entidades sonoras que tienen un significado relacionado a ellas: “precaución” o “alerta” es el significado en el caso de las alarmas, “peligro” o “ceder el paso” para las sirenas, “alguien se quiere comunicar” para el *ring* del teléfono entre otros muchos ejemplos. Avanzando en estos significados se puede advertir en el relato que existen algunas diferencias entre ellos, mientras que el ring del teléfono tiene un significado unívoco, es decir “alguien llama”, la conversación que X mantiene con ese alguien al levantar el tubo es un hecho semiótico mucho más complejo, donde desde el punto de vista de los sonidos cada articulación sonora, cada unidad indivisible de sonido, es decir cada fonema se puede combinar en muchísimas variantes y sólo algunas de ellas, por ejemplo en la lengua castellana, formará un signo lingüístico (palabra) que X seleccionará de entre todos para comunicarse con su interlocutor. Pero además de articular correctamente cada fonema para que la palabra

que componga pueda interpretarse como significante de algún significado, seguramente X como cualquier hablante realice inflexiones de entonación en el sonido de su voz que aporten otras significaciones a la conversación que excedan las palabras, como estados de ánimo, expresividades, entonaciones, etc.

Otra categoría de significación es aquella en que el sonido funciona como significante de la fuente sonora que lo produce, entonces el sonido de los golpes de martillo tienen por significado justamente “martillo golpeando en una pared”; en este caso, el ejemplo de X esta asociación con la fuente sonora es una acción, ya el sonido no tiene por significado al “martillo guardado en la caja de herramientas” sino que es el sonido de la “acción de martillar”. En esta categoría entonces se pueden subdividir el grupo de aquellos sonidos que se asocian directamente con la fuente sonora, pasando por alto la distinción entre el reposo y la acción, como por ejemplo el sonido de la lluvia que significa en forma directa “lluvia” o el zumbido permanente de un aparato de aire acondicionado; donde además de comportar una calidad sonora que hemos aprendido cognitivamente a asociar al aparato aporta datos de ubicación espacial, al punto de que si alguien preguntara qué es ese sonido se podría responder simplemente señalando el artefacto.

Otra categoría que se desprende de la situación planteada es aquella en la que los sonidos inducen a un estado de alerta por su condición de distintos, nuevos o nunca escuchados. En el caso del motor del auto que de momento suena diferente indica a X que puede existir una falla, X no es mecánico, simplemente un sonido diferente al habitual lo pone en alerta. Esta cuestión es comparable al impacto que puede producir cualquier sonido desconocido y se puede incluir, por caso, en esta estipulación el desconcierto frente a la escucha del sonido de un avión en un páramo lejano en el cual sus habitantes desconocen su existencia. En este caso la significación “alerta” está dada no por un sonido en especial sino por contraposición al sonido habitual, o por su inexistencia en el paradigma de los sonidos conocidos y atribuibles a una fuente sonora también conocida.

El ejemplo plantea además otra situación de significación sonora distinta, aquella en que X escucha aquella canción que le trae recuerdos. En principio pareciera que los significados de esa canción funcionan sólo para X, y no como referentes de la canción sino como evocación, casi como llave o *magdalena proustiana* de una emoción que X percibe asociada a la canción. Aunque también se puede inferir que este vínculo emotivo con esa música no es privativo de X, y que es un conjunto de sensaciones que él comparte con un grupo de personas caracterizadas por algunos factores en común, como coincidencias generacionales y variables entre capital económico y capital cultural. Esta posibilidad de entender la afición musical desde una dimensión social permitiría entonces un estudio de los géneros musicales como rasgos *estructurados* que funcionan como *estructurantes* de grupos sociales. (Bourdieu, 1995). En relación a la semiótica, entonces, se abrirá un campo de estudio de los géneros musicales como portadores de significaciones sociales; es decir, como manifestación portadora de significados “extra musicales”, tomando como lo exclusivamente musical el análisis de los componentes del discurso sonoro en sí. De esta manera se plantea una alternativa para la antinomia “arte por el arte” vs. “arte funcional a ideas no artísticas” frente a la posibilidad de estudiar el tema en torno a una doble dimensión: la de considerar un análisis del discurso musical en sí mismo y según sus propias instancias y por otro lado la de estudiar el fenómeno musical según las significaciones

“extra-musicales”, es decir la circulación de significados sociales que invisten a modo de capas las diversas músicas y que constituyen los llamados géneros musicales en los procesos de semiosis social. (Verón, 1998)

De esta manera y a partir de esta introducción que plantea la temática se inicia el estudio del sonido como fenómeno portador de significados. La cuestión de la significación sonora se aborda, entonces, no como un absoluto sino como función, partiendo del supuesto de que el sonido no es esencialmente significante y de que no existen rasgos en su esencia o constitución que de manera motivada o como lo “naturalmente dado” referencien significados. La estipulación de esta premisa o supuesto hipotético se ancla en la adopción de un marco teórico de referencia sustentado en un pensamiento dialéctico en principio, relacional en una segunda instancia, y deconstructivista luego, como posición revisionista, crítica y múltiple de las posibilidades analíticas del fenómeno, en este caso la significación de los sonidos en los formatos audiovisuales, para expresar como corpus de la investigación una taxonomía de los objeto sonoros y musicales en tanto se comportan como portadores de significados. El sonido será estudiado en tanto no es ontológicamente un signo sino en las instancias en las que funciona como tal. Este proceso semiótico en el cual el sonido es la materia comunicante es amplio, diverso y complejo. Bajo el gran paraguas de lo que significan los sonidos coexisten cuestiones tan variadas que van desde la simple relación semántica entre un sonido y la fuente sonora que le dio origen, por ejemplo el sonido de una puerta que se abre tiene por significado inmediato y primario al objeto puerta como fuente sonora o el martillo en la situación de X, hasta sistemas en los cuales los sonidos conforman un entramado altamente codificado como el lenguaje hablado o la música.

El ser humano trabaja con un conjunto de conocimientos adquiridos sobre las formas sonoras que va desde los más generales y elementales (asociación de sonidos cotidianos a sus fuentes sonoras) a otros mucho más especializados (conocimiento de las estructuras y los códigos de una lengua o de un sistema musical). (Rodríguez, 1998: 203).

Jorge Haro, en su artículo dedicado al estudio de la escucha en relación con las nuevas modalidades de audición dadas por los avances tecnológicos también hace referencia a este nivel de escucha referencial que denomina funcional:

El mundo moderno desborda de señales como *bips* y sonidos tecnológicos que nos informan sobre distintas circunstancias: que alguien nos llama, que llega el ascensor, que nos toca el turno, que habrá un anuncio, que nos abrochemos los cinturones de seguridad, etc. Sonidos que ejercen el control social y que muchas veces se manifiestan en forma violenta (la bocina de un auto no solo nos advierte, también nos acusa). (Haro, 2006:42)

Carmelo Saitta en *El Diseño de la Banda Sonora en los Lenguajes Audiovisuales* distingue dos niveles informativos de los cual los sonidos son portadores: el nivel semántico y el nivel acústico. El nivel semántico es el que refleja la asociación causa efecto de un sonido, la imagen sonora escuchada con la fuente sonora que lo produjo:

En este campo se pueden agrupar aquellos sonidos en los que predomina un marcado poder evocador. En tal sentido, debido a que el auditor ha tenido una experiencia sensible respecto de la relación causa-efecto, funcionan como índices, dan cuenta de la causa, indican el acontecimiento del cual forman parte. Nos valdremos de un ejemplo: vemos que se cierra una puerta y se escucha el sonido que resulta de esta acción. En ausencia de la acción y frente a la audición como único estímulo, sería posible inferir el hecho de que se cierra una puerta, pero también podríamos inferir si la puerta es grande o chica, si es de tal o cual material, si está cerca o lejos, si está a la derecha o a la izquierda; inclusive podríamos detectar el estado de ánimo o la intencionalidad de la persona involucrada en la acción (si se cierra con cuidado, con violencia, etc.). (Saitta, 2002: 31)

El nivel acústico que diferencia Saitta es aquel que permite analizar las particularidades estructurales del sonido en sí, su espectro, envolvente dinámica, su propagación entre otros parámetros. Esta distinción es a los fines de considerar el análisis en el terreno audiovisual, ya que la diferencia entre los dos niveles está dada por la actitud perceptiva. Nada cambia en el sonido como objeto al ser interpretado por su significado o al ser estudiado por sus cualidades acústicas, la diferencia radica en el sujeto.

Las particularidades acústicas de los sonidos interfieren en su sentido semiótico, por ejemplo la propagación del sonido como elemento del análisis acústico será interpretada desde el nivel semiótico como las condiciones del lugar en el que el sonido sucede. Por ejemplo si el sonido es una pelota rebotando contra el piso las cualidades de reverberación (reflexión del sonido) nos comunicarán si este sonido sucede en una plaza al aire libre (poca reverberación) o en un gimnasio cerrado (alto nivel de reverberación).

El estudio de la cuestión sonora es indisoluble del estudio de la escucha, si bien la acústica puede prescindir de la cuestión perceptiva, cualquier análisis de los procesos de significación de los sonidos está íntimamente relacionado con los procesos de percepción.

Como lo demostró Schaeffer, la “escucha” no es un absoluto, sino una actividad con facetas muy distintas que comporta aspectos individuales, psicológicos y culturales.

Schaeffer estipula una graduación en los niveles de escucha: la escucha causal (que se orienta hacia la fuente sonora que produjo el sonido), la escucha semántica (es la escucha que interpreta los códigos del habla) y la escucha reducida (la escucha despojada de connotaciones que se centra en las particularidades del sonido puro). La escucha que dará sentido a esta primera parte del análisis es la escucha causal, es decir la escucha que atiende al significado del sonido, en su gran mayoría a su causa.

También el compositor Denis Smalley, citado por Russell Lack, se refiere a este nivel de escucha:

Denis Smalley habla de la “vinculación de fuentes” para describir la tendencia natural a relacionar los sonidos con sus supuestas fuentes y causas, y a relacionar los sonidos entre sí a través de orígenes supuestamente compartidos o asociados. Tendemos a interpretar ciertos sonidos abstractos en términos del tipo de actividad humana que creemos que los generó (lo que

en cierta medida pone en cuestión la funcionalidad de los efectos sonoros, cuya principal misión es crear una ilusión). Nuestra experiencia como oyentes de una serie de instrumentos musicales, incluidos los electrónicos, se basa en un sutil proceso de condicionamiento cultural que viene actuando desde nuestras primeras experiencias conscientes. (Lack, 1997: 407)

La cita precedente resume la centralidad de la cuestión de los presentes capítulos sobre el proceso entre el sonido y el significado: la construcción del sentido como una resultante entre la fuente sonora (el objeto que genera el sonido), el contexto, el oído o mejor expresado la percepción auditiva y el bagaje cultural y cognitivo.

Para Schaeffer, el despojo del significado es algo deseable, de allí surge la posibilidad de la escucha reducida y la construcción de la música concreta. Su música está construida en base a hipotetizar que la repetición de estructuras sonoras es la manera de eludir la referencialidad. Así como repetir una palabra (como lo hacen muchas veces los niños) despoja por un momento al significante de su significado revelándose con extrañeza que el sonido de esa palabra es ajeno a su denotado, Schaeffer sostiene que la repetición y el montaje de los sonidos en la música concreta producirán ese efecto deseado de abstracción y no referencialidad.

Para John Young, la abstracción está dada por la distancia entre el sonido y el sonido este-reotipo o modelo que representa su causa:

“La abstracción es una medida de la distancia psicológica entre un sonido que muestra una ambigüedad en su fuente-origen y el presunto modelo de su fuente-origen...” (Young, 1994). La abstracción está dada por la relación entre un sonido y su categoría. Esta cuestión se modifica cuando los sonidos se corresponden con imágenes y el discurso audiovisual permite grandes infidelidades que por efecto de la síncreis<sup>3</sup> guardan pertenencia. Un clásico ejemplo del poder de la síncreis por sobre la fidelidad del sonido “real” es en el filme *Aracnofobia* en el que unas arañas venenosas aterrorizan un pueblo. Para esta película se diseñó un sonido especial para los “pasos” del caminar de las arañas con el fin de enfatizar y anticipar su sentido aterrador. Si bien en la realidad no producen ningún sonido perceptible al desplazarse, los espectadores interpretan este sonido como proveniente de esas arañas; la síncreis es más poderosa que la fidelidad. En estos casos, la distancia entre el sonido y el denotado es enorme pero está salvada por el efecto de síncreis, y la relación causal del sonido funciona aún sorteando la infidelidad.

### 3.2 Los modelos semióticos

Una primera aproximación al estudio de la significación en el campo de lo sonoro consistirá en establecer relaciones entre los estudios semiológicos y semióticos de Ferdinand de Saussure por un lado y de Charles Sanders Peirce por otro para entablar las posibles abducciones teóricas de los modelos de estos pensadores y discutir su aplicación al estudio de los sonidos como signos, en especial en los formatos audiovisuales. Esta metodología (la conversión o adaptación de un modelo de la lingüística al estudio de otro sistema de significación) ha sido utilizada por diversas disciplinas como la comunicación visual, los



diversos diseños (gráfico, industrial, indumentaria) y el cine. En el cine por ejemplo esta aplicación teórica es exhaustivamente desarrollada en los estudios de Cristian Metz quien establece relaciones directas con la lingüística estructural cuando por ejemplo compara al plano, como unidad básica del discurso cinematográfico, con el enunciado lingüístico. Sin embargo, y a pesar de que el habla como dimensión lingüística es un canal comunicativo sonoro y acústico, es poco lo que hay estudiado y teorizado respecto a las condiciones de significación de los sonidos en general. En este punto es necesario realizar una distinción que diferencie los estudios donde los sonidos conforman el habla, referidos al campo de la fonología, y por otro lado, el campo de los estudios de los sonidos en general, es decir de todos aquellos que no pertenecen al habla o a la lengua. A la luz de esta distinción se explicita nuevamente que el objeto de estudio de esta investigación está conformado por los sonidos en tanto funcionan como portadores de significados en los formatos audio-visuales con exclusión de los sonidos fonológicos o pertenecientes al lenguaje hablado.

### 3.3 Aplicación de la teoría de Saussure formulación del signo sonoro

Este punto estudia algunos ejes relevantes de la teoría saussuriana para ser aplicados a esta incipiente *semiología de los objetos sonoros*.

Otro aspecto de importancia semiológica estudiado por Saussure lo constituye la elaboración de una serie de antinomias metodológicas aptas para investigar la estructura del lenguaje. Se trata de “distinciones” a modo de *dualidades* en relación dialéctica cuya función consiste en dar razón de la realidad compleja del objeto lingüístico. (Zecchetto, 2005: 24).

Estas parejas dicotómicas son: Lengua - Habla, Significante - Significado, Arbitrario (inmotivado) - Racional (motivado), Sintagma - Asociación, Sincronía - Diacronía. Este texto desarrollará dos de estos pares de categorías: Significante - Significado y Arbitrario - Racional ya que resultan, en principio, relevantes para construir una teorización de la función signíca del sonido; en especial en su aspecto semántico.

### 3.4 Significado y significante

Para Saussure el signo lingüístico es una entidad compuesta por dos elementos estrechamente relacionados entre sí: significado y significante. El significante es el soporte sensorial del signo en tanto que el significado es el concepto. Es interesante destacar que Saussure se refiere al significante como “imagen acústica”, tomando como soporte sensorial o vehículo del significante al acto del habla.

“Llamamos *signo* a la combinación del concepto y de la imagen acústica: pero el uso corriente de este término designa, generalmente a la imagen acústica sola, por ejemplo una palabra.” (Saussure, 1995: 103)

Nosotros proponemos conservar la palabra signo para designar la totalidad, y remplazar concepto e imagen acústica respectivamente por significado y significante; estos últimos tienen la ventaja de señalar la oposición que les separa, bien entre sí, bien de la totalidad de que forman parte. (Saussure, 1995: 103).

Respecto a la imagen acústica cabría preguntarse si para Saussure siempre el signo lingüístico es una imagen sensorial acústica (palabra hablada) o si la idea de significante como parte corpórea del signo puede correr por otros carriles sensoriales como visuales (palabra escrita, gráfico, etc.) o si también táctil en el caso de la palabra Braille. En el caso de ser sólo una imagen acústica se podría inferir que con la palabra escrita estamos frente a un doble proceso psíquico que transporta la visión sensorial del significante visual a la imagen acústica y la relación de esta con el concepto.

La cuestión en este punto es la aplicación de estos conceptos al sonido no lingüístico al observar qué aspectos de esta relación significado-significante se cumplen para la determinación de sonidos que no son palabras. Como se expresa anteriormente para todo el universo de sonidos tanto naturales como artificiales, que abarcan desde por ejemplo el sonido del ladrido de un perro hasta el sonido de una máquina. *A priori* se puede inferir que el significante está constituido por el sonido en sí en su dimensión acústica, pero la cuestión se complica cuando intentamos caracterizar o ubicar el significado. ¿Cuál es el significado de un sonido? ¿Un concepto relacionado motivada o arbitrariamente a él? ¿Un objeto? ¿Una categoría de objetos? O ¿es que un mismo sonido puede remitir a varios significados o niveles de significación de acuerdo a los contextos?

Para ensayar respuestas a estos interrogantes se propone un análisis con miras a establecer una primera taxonomía de significados.

### **3.4.1 Sonidos que tienen por significado la fuente sonora que los origina: El significado causal.**

Esta categoría define a aquellos significados cuyo concepto es la fuente sonora que origina el sonido, por ejemplo el sonido /ladrido de perro/ tiene por significado al concepto perro. Este tipo de significados contiene una carga de obviedad importante y naturalizada culturalmente ya que tienen anclajes ancestrales y está asociado a la supervivencia, a la función primaria del aparato auditivo: reconocer a los objetos y fenómenos del entorno por su sonido, sea un animal peligroso, la cercanía de un río o el timbre de voz de la madre. Además esta función de significación en principio no es muy diferente a la de muchos animales: “Para la mayoría de los seres vivos el sonido es funcional. Los animales lo utilizan para estar alerta de sus depredadores o para saber cual es el momento justo para atrapar a su presa.” (Haro, 2006: 42).

Una distinción necesaria consiste en no considerar este grupo de significaciones como “naturales” o “naturalmente dadas”, si bien pareciera que es natural, obvio e indiscutible que el ladrido provenga de un perro y no de otra cosa, y que por lo tanto signifique perro; más allá de la relación biológica-acústica entre el aparato fonador del perro y su expresión sonora acústica, desde el punto de vista de la relación semiológica este vínculo entre el so-

nido y el concepto es un proceso mental de cognición. No existe nada que vincule el concepto de perro con su ladrido más que una cognición previa de una relación de causa. Este proceso de cognición está indisolublemente ligado a lo cultural, en tanto que los procesos de cognición del mundo son a través de procesos de semiosis social. “Construir la *memoria auditiva del entorno inmediato* supone construir una base que será imprescindible para todo aprendizaje perceptivo superior” (Rodríguez, 1998: 206)

Esta categoría plantea una relación de causalidad entre el sonido (sensación acústica) como signifiante (ladrido de perro) y el concepto de /perro/ como significado y *fente sonora* definida por Rodríguez Bravo como “Cualquier objeto físico mientras está emitiendo un sonido” (Rodríguez, 1998:47).

### 3.4.2 Sonidos que tienen por significado alguno de los aspectos de la fuente sonora que los origina - El significado causal de cualidad.

Esta categoría mantiene el mismo principio que la anterior en tanto que el significado del sonido está vinculado a la fuente sonora que lo originó, pero que representa sólo algún aspecto del mismo o alguna cualidad del objeto, por ejemplo /sonido metálico/ o /sonido hueco/. En este grupo se encuentran los sonidos cuya fuente sonora no es claramente identificable pero que de ella se pueden identificar cualidades como:

- Material: metal, madera, etc.
- Tamaño y el peso: si un objeto cae, aunque por su sonido no se pueda identificar exactamente cuál es, se puede tener una idea aproximada de su peso y tamaño que por lo general y a iguales condiciones es directamente proporcional a la intensidad del sonido que causa.
- Forma: el sonido no es capaz de significar fehacientemente la forma de una fuente sonora, pero si un aspecto que además resulta esencial en términos acústicos ya que define la resonancia de un objeto dada por su construcción y que es la cualidad de hueco o macizo.
- Dureza: este tipo de significados dan cuenta de la calidad de duro o blando de una fuente sonora aunque no se pueda identificar en forma exacta el objeto.

Una de las particularidades de esta categoría de significación concluye en que no es posible identificar exactamente a la fuente sonora, sino que se puede hallar su significado en toda una categoría de objetos que producen un sonido similar. Chion ejemplifica claramente esta situación con el sonido de goteo de la película *Persona* de Ingmar Bergman:

Por ejemplo, a propósito de lo que llamamos “sonidos de gotas de agua”, confiados sólo en nuestro oído y sin que la visión de una fuga de agua, ni unos diálogos, ni ningún otro elemento, vengan a confirmar o desmentir nuestras suposiciones sobre el tema: ¿qué nos dice que se trata de agua y no de sangre? ¿O incluso de otro líquido?

Si pensamos “agua” es porque tenemos la experiencia de cierto tipo de sonido asociado a cierta consistencia: un líquido más espeso –sangre o leche, por ejemplo– no produce el mismo sonido cuando gotea. (...)

Nuestra identificación de la fuente se basa en realidad, pues, en motivos muy dispares: reconocemos o creemos reconocer un sonido originado por cierta fuente, a la vez porque tiene cierta forma y cierto aspecto, memorizados en nuestro diccionario mental de los sonidos reconocibles (¡un diccionario que no está tan bien provisto!) y porque la situación del filme lo sugiere lógicamente. A la vez por motivos internos del sonido y por motivos exteriores. (Chion, 1998: 193).

### **3.4.3 Sonidos que tienen por significado algunas características del espacio en donde suenan: Significado espacial**

La percepción auditiva del espacio es, después del habla, la información sonora más importante y compleja de las que procesa el sistema auditivo. Y, dentro del conjunto de las formas sonoras primarias, es una categoría perfectamente bien definida que el ser humano explota constantemente para identificar su entorno y desenvolverse en él. (Rodríguez, 1998: 223)

Esta categoría define a los sonidos que aportan significados de tipo espacial y brindan información acerca de:

- 1- las distancias entre la fuente sonora y el oyente
- 2- la dirección (o direcciones en caso de un sonido móvil) de la fuente sonora respecto del oyente
- 3-el volumen espacial.
- 4- los materiales o características constructivas de los espacios.

Esta categoría está fuertemente vinculada a la comprensión de las características acústicas del fenómeno de propagación y reflexión del sonido: son sonidos que tienen por significado las características espaciales del entorno. Un ejemplo de este nivel de significación es el de la distinción entre un mismo sonido, pongamos por caso una palmada, dentro de un gimnasio o dentro de una habitación pequeña y, será el grado de reverberación de cada ambiente lo que proporcione el significado /gimnasio/ o /habitación/.

Así también, la pérdida progresiva de intensidad y la definición producen la sensación de mayor distancia y el grado de reverberación produce significados acerca también de los materiales del espacio (reflectantes y duros o porosos y absorbentes).

### 3.4.4 Sonidos cuyo significado está codificado: Significado señal

En esta categoría se incluyen los sonidos cuyo significado está socialmente codificado y que además lleva implícito una condición de estímulo y respuesta, es decir plantean algún tipo de conducta de reacción también con algún grado de codificación.

Son por ejemplo las alarmas, sirenas, semáforos sonoros, despertadores, teléfonos, etc.

El sonido de una alarma (y el de la sirena que es un tipo de alarma) se reconoce enseguida y no genera ningún tipo de confusión, pues su forma es siempre la misma: una breve composición sonora (uno o varios sonidos) que se repite incesantemente durante un determinado espacio de tiempo. Se trata, habitualmente, de un fragmento sonoro sin sentido propio que adopta la forma y sentido de alarma precisamente por su continua repetición. Desde el timbre de un despertador a una sirena de evacuación, la variedad de formas que puede adoptar una alarma es infinita, pero su lógica y su función básica es siempre la de generar un punto de inflexión, enunciar algo y reclamar un movimiento. (García López, 2005: 12).

Entonces, desde la relación significante - significado el significante es la sensación acústica y el significado según el sonido puede ser /peligro/ o /advertencia/ o /estado de las funciones vitales/ o /fuego/, etc. Esta categoría se puede resumir en sonidos que tienen por significado a coacciones, advertencias y señalizaciones.

Resumiendo, quedan así expuestas de momento cuatro categorías de significación: causal, causal de cualidad, del espacio y de señal, y resulta necesario hacer notar las implicancias de la clasificación en tanto categorías separadas como procesos de abstracción; ya que en la práctica de decodificación de los signos sonoros es bastante común que las categorías se mezclen o intersecten: por ejemplo el sonido de una palmada tiene por significado causal las manos que se entrecocan (fuente sonora) pero si además suena en un ámbito muy reverberante significa que están en un gimnasio (u otro espacio reverberante similar) y además si las palmas las bate un entrenador deportivo este sonido está codificado en al menos una serie limitada de significados en ese contexto, como /animar a la actividad/ o /llamar la atención para dar una consigna/. Si en cambio se baten palmas colectivamente en un teatro el mismo sonido cambia de sentido y tiene por ejemplo por significado la satisfacción del público por el evento.

Queda así planteada, entonces una primera clasificación de los sonidos según el eje saussuriano significado - significante. Es pertinente destacar que esta clasificación básica considera a los sonidos como signos en el espacio de lo real, los sonidos que en la vida cotidiana significan, según cada caso, los objetos que los producen, alguna cualidad de esos objetos o alguna señal codificada culturalmente. Esta categorización, así como las subsiguientes, funcionará como estructura para la construcción de una taxonomía semiológica de los sonidos puestos a significar en amalgama con las imágenes, es decir en la deliberación sobre una semiología sonora de lo audiovisual.

### 3.5 Arbitrario y Racional

Para Saussure “...*el signo lingüístico es radicalmente arbitrario*” (Saussure, 1995:104), lo que vincula al significante con el significado es una construcción cultural arbitraria; en tanto admite que pueda existir una relación a la que llama “racional” o sea de cierto vínculo entre significado y significante en los “símbolos”:

“Lo característico del símbolo es no ser nunca completamente arbitrario; no está vacío, hay un rudimento de lazo natural entre significante y significado (...) También se podría discutir un sistema de símbolos, porque el símbolo tiene una relación racional con la cosa significada; pero por lo que se refiere a la lengua, sistema de signos arbitrarios, esta base falta, y con ella desaparece todo terreno sólido de discusión.” (Saussure, 1995: 105)

Si bien Saussure no avanza en aquello que denomina “sistema de símbolos” se puede inferir que se refiere a los símbolos como signos no lingüísticos pertenecientes al campo de la semiología, dentro del cual la lingüística es sólo una parte caracterizada por ser eminentemente arbitraria. Es decir, dentro de la semiología, otros sistemas (gestual, gráfico, etc.) si pueden mantener una relación racional o “natural” (a la que Peirce llamará motivada) entre significado y significante.

De estos postulados surge la pregunta que inicia el análisis:

¿Es el signo sonoro un signo que plantea una relación arbitraria o racional entre significado y significante?

Los signos sonoros motivados son aquellos que tienen su origen en formas sonoras que al reconocerlas nos remiten a un ente o a un fenómeno concreto en el universo referencial que es su fuente de producción. Son formas sonoras vinculadas físicamente a la fuente de vibraciones que las produce, y lo que nos indican es la existencia o la presencia de esta fuente. Es el caso de sonidos como: el /pitido de un teléfono/, el /claxon de un automóvil/, el /ruido de motor y de rodadura de un automóvil/, el /sonido de un instrumento musical/, el ruido de traqueteo de un tren/, un /trueno/, el /sonido del viento/, el /sonido de la lluvia/. Este tipo de formas sonoras son denominadas por Peirce como índices. Y, como hemos dicho, se caracterizan por estar siempre asociadas físicamente al fenómeno que las produce. Son los signos más simples posibles. (Rodríguez, 1998:195)

Si bien para Ángel Rodríguez en estos casos la significación es motivada (denominada por Saussure racional o natural) cabe plantear un interrogante al respecto.

En el primer caso de significación del punto anterior si el significado de un sonido es la fuente sonora se puede inferir *a priori* que existe una relación natural; volviendo al ejemplo del perro, el sonido del ladrido como significante mantiene una relación “natural” con el significado que es el perro. Ahora esta relación es racional (o motivada según

Peirce) siempre y cuando el sujeto que la establezca conozca de antemano que el ladrido es el sonido que emite el perro, que además lo haya escuchado previamente y que en algún momento de su vida hubiera hecho una asociación cognitiva entre el sonido y la fuente sonora que lo generó. Esta cuestión desnaturaliza la supuesta obviedad racional entre significado y significante en el signo sonoro, y estos conceptos se retomarán en esta investigación más adelante al confrontarlos con la idea de *objeto sonoro* (Schaeffer, 1996) y *ente acústico* (Rodríguez, 1998), y por otro lado al tratar la relatividad de la significación sonora desde el sujeto y la escucha.

El caso dos es similar, la relación significante se da siempre que se conozca previamente como es el sonido de la cualidad de la fuente sonora que se da como significado.

Esta discusión sobre la relación arbitraria o racional del sonido (significante) con la fuente sonora (significado) encierra una tautología que se puede resumir de la siguiente forma: si el sonido es racional cuál es la relación específica con la fuente sonora (el perro y su ladrido) y qué sucede en el caso que un individuo o cultura desconozca esta fuente, o sea la significación no sería natural. Al mismo tiempo y contradictoriamente con lo anterior si este sujeto o cultura desconoce la fuente sonora de la cual el sonido proviene, el proceso de significación, al menos en este nivel, no existiría.

En el punto tres a diferencia de los anteriores se produce una relación de arbitrariedad más clara: el /sonido de una sirena/ no tiene nada que ver con el concepto de “alerta” en términos de relación natural, la decodificación que se realiza, vale decir, la relación entre significado y significante se da en el seno de un sistema de codificación construida por la cultura. Es de hacer notar de todos modos que existen ciertos rasgos acústicos en los sonidos de esta categorización que llevarían a inferir alguna razón en la elección de estos sonidos y no otros. Alarmas, sirenas, bocinas y despertadores entre otros se caracterizan por encontrarse en un sector agudo del registro, por tener variaciones rítmicas o de altura y por tener una intensidad suficiente como para destacarse por encima de los demás sonidos del paisaje sonoro. Estas características acústicas que hacen que estos sonidos como significantes sean escuchados en forma destacada y serían al menos, factores racionales para una vinculación con el significado /llamar la atención/.

A modo de conclusión parcial de este análisis se destaca que si bien la semiología del sonido es una cuestión poco investigada respecto de otros sistemas de significación (visual, lingüístico, etc.) su presencia en la vida cultural es evidente, y que a partir de su estudio a la luz de teorías semiológicas ya existentes abre camino a un universo de posibilidades analíticas y de distinción de fenómenos, intentando desnaturalizar supuestos e instalar nuevas preguntas en casi todas las instancias.

## Capítulo 4

### El signo sonoro 2

He tratado de poner en práctica lo que Barthes llamaba el “olfato semiológico” esa capacidad que todos deberíamos tener de captar un sentido allí donde estaríamos tentados de ver sólo hechos, de identificar unos mensajes allí donde sería más cómodo reconocer sólo cosas (Eco, 1992: 8).

La cita precedente ilustra el espíritu de esta investigación, y como tan claramente lo expresa Umberto Eco, la aspiración de este estudio es adentrarse en los posibles sentidos que expresan los sonidos como significados construidos en el seno de lo cultural, para ensayar una semiótica de los sonidos organizados y articulados como *diseño sonoro*. Lo que a priori puede parecer obvio, o simplemente un “hecho natural”, por ejemplo, que un sonido tenga por significado la fuente sonora que lo generó, será desmenuzado partiendo de las distinciones semiológicas estudiadas.

Cada teoría del sentido puede aportar un cristal diferente a esta mirada y uno de los objetivos de la investigación consiste en poner a jugar el fenómeno sonoro bajo el prisma de algunas de las teorías del sentido, y a partir de allí deliberar acerca de las resultantes de este cruce.

Como comienzo, esta investigación se remonta a un análisis a partir de las dos corrientes fundadoras o institucionalizadoras como tal de la disciplina semiológica o semiótica, la corriente europea de Ferdinand de Saussure y la norteamericana de Charles Sanders Peirce respectivamente. La primera parte de este texto (El signo sonoro 1) se ocupó de explicar los procesos de significación sonora aplicando los conceptos de la semiología saussureana. Este escrito es la continuación del “Signo sonoro 1” y tal como está planteado en el anterior se desarrollará un estudio acerca de la aplicación de algunas de las categorías estipuladas por Peirce en sus estudios de semiótica al campo de los sonidos, con la intención de pensar y discutir una posible *teoría de los signos sonoros* o *semiótica del sonido* posible de ser aplicada al análisis de la producción de sentido sonoro en los formatos audiovisuales.

#### 4.1 La teoría semiótica de Peirce y el sonido como signo

La teoría de Peirce es compleja y difícilmente reductible a expresiones sintéticas, como lo expresa Zecchetto “Su intrincado modo de escribir y, más aún su personalísima terminología, complican la comprensión de sus ideas...” (Zecchetto, 2005:47), pero es justamente la terminología que Peirce introduce y con la que define cada una de las instancias semióticas que el distingue, lo que más se conoce y aplica en diversos ámbitos que requieren del análisis de las significaciones en sistemas análogos. La publicidad, el cine, la moda, las marcas, el diseño y tantas otras disciplinas se valen de los términos ícono, índice y símbolo para realizar análisis del sentido.

Es de hacer notar, también, que en muchos casos se ha producido una aplicación ligera o simplista de la terminología que ha derivado en una bastardización de algunos conceptos,



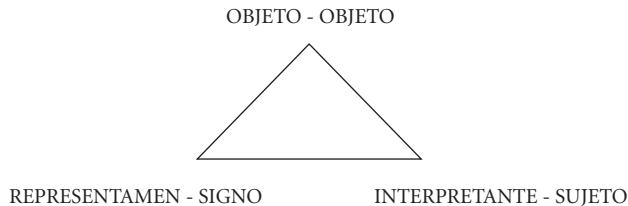
cuestión además paradójica si se considera que uno de los mayores esfuerzos y motivaciones de Peirce radicaban en advertir e intentar producir un ajuste en los problemas de especificidad terminológica de las ciencias.

En lo tocante al ideal a que debe tenderse, es conveniente, en primer lugar, que cada rama de la ciencia llegue a tener un vocabulario que provea una familia de palabras afines para cada concepción científica, y que cada palabra tenga un único significado exacto, a menos que sus diferentes significados se apliquen a objetos pertenecientes a diferentes categorías que nunca puedan ser confundidas entre sí. (Peirce, 1974: 16)

Ícono, índice y símbolo, como las expresiones más usadas de la tríada peirciana han sufrido transformaciones y cambios de sentido en su utilización práctica por otras disciplinas. Esta investigación partirá entonces de las categorías de Peirce como reveladores para el análisis de su posible aplicación al objeto de estudio del trabajo: el sonido como signo.

#### 4.2 La dimensión triádica de la teoría de Peirce

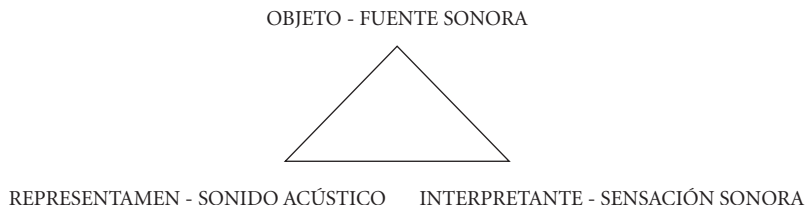
La teoría de Peirce está basada en la construcción triádica de categorías de pensamiento ya observables en la estructuración del concepto de signo como compuesto por el representamen, el interpretante y el objeto. Cada uno de los criterios de clasificación es tripartito y de algún modo su teoría semiótica es también una teoría de la comunicación en un marco filosófico, en tanto que la tríada puede ser traducida como sujeto (interpretante) - objeto (objeto) - signo (representamen) y donde la semiosis es entonces un proceso dinámico y solamente divisible hipotéticamente.



**Figura 1.** Tríada de Peirce. **Fuente.** Gráfico realizado por la autora.

El *representamen* es el aspecto sensorial del signo (gráfico, diagrama, palabra), el *objeto* es el recorte de la realidad aludido y el *interpretante* es el concepto o relación mental entre el objeto y su representación. De aquí se desprende que esta relación triádica es indivisible en un proceso de significación, en tanto que un aspecto no puede existir si no es por virtud de los otros.

Una primera distinción con los postulados de Saussure es que Peirce considera al Objeto como parte del signo, en tanto que Saussure distingue la dualidad del signo dejando al objeto, por fuera del signo, como el referente. Aquí se propone, entonces una primera aplicación de esta tríada al campo sonoro:



**Figura 2.** La Tríada de Pierce aplicada al sonido. **Fuente.** Gráfico realizado por la autora.

De esta manera, el objeto es la fuente sonora (el cuerpo físico que entra en vibración y produce el sonido), el representamen es el sonido en su dimensión acústica y el interpretante el sonido en su dimensión sensorial. La aplicación de esta tríada al fenómeno sonoro viene además a salvar una antigua antinomia que existe respecto a la definición de sonido que ya fue destacada por Pierre Schaeffer (1996) y que consiste en que la misma palabra “sonido” se utiliza para designar fenómenos distintos, uno acústico y otro perceptual. Así como en lo visual existen dos términos diferentes para designar lo físico de lo perceptual, la *luz* es un fenómeno del orden de lo físico en tanto que la *imagen* es la percepción de ese fenómeno físico, en lo sonoro la misma palabra designa cosas diferentes, en donde además una es consecuencia de la otra, y esta ambigüedad terminológica trae no pocas complicaciones.

El problema de estos dos aspectos del fenómeno sonoro es siempre una fuente de confusión. El sonido posee un aspecto objetivo y puede considerarse así como una causa, como un objeto natural de las ciencias y las técnicas. En su aspecto subjetivo, el sonido es un efecto estrechamente dependiente del sujeto que lo siente. (Bourset y Liénard, 1987:13).

Entonces, el hecho de repensar el fenómeno sonoro a partir del modelo triádico peirceano puede venir a subsanar en parte la ambigüedad del término, ya que estaría articulando como representamen al aspecto físico del sonido y al interpretante como el aspecto perceptual, y en donde la percepción no es entendida como simple acción fisiológica de escuchar sino como proceso que construye la imagen acústica, es decir el interpretante acústico. Esta histórica confusión entre dos fenómenos diferentes nominados como una única cosa proviene en parte de las características de lo sonoro, de su cualidad de incoscificable y de un tipo de percepción que en muchos casos confunde lo interior con lo exterior, el sonido se “vive” como sensación ineludible dentro del cuerpo, el oído no tiene párpados; no se puede decidir no escuchar algo que está en el entorno como sí se puede decidir no mirar al cerrar los ojos. Michel Chion hipotetiza algunas ideas al respecto:

Tal vez ello se derive de que el sonido se vive como lo que nos vincula al mundo exterior y al mundo interior, como lo que nos revela a menudo el interior de los objetos, de los recipientes opacos –entre los que figura el

cuerpo humano—. Se produciría entonces una necesidad ideológica de no dividir —de dejar intacto, mediante la preservación de una única palabra— este mito del sonido como una realidad plena, como una especie de jardín del Edén de la sensación, o como un lugar de paso o un vínculo entre todas las dimensiones. (Chion, 1999: 63).

Y en este punto es interesante hallar similitudes con lo que Peirce expresa respecto del sonido en una de sus cartas a Lady Welby, como ejemplo para explicar la experiencia sensorial y básica como Primeridad:

Imagínese que usted está sola, sentada en la canastilla de un globo aerostático, a gran altura sobre la tierra, disfrutando serenamente de la absoluta calma y quietud de la noche. De pronto, irrumpe el penetrante chillido de una sirena y se mantiene durante un buen rato. La impresión de calma y serenidad era una idea de Primeridad, una cualidad sentida. El sonido penetrante de la sirena no le permite pensar ni hacer otra cosa que soportarlo. Esto también es de absoluta simplicidad: otra Primeridad. Pero la ruptura del silencio por el sonido era una experiencia. La persona, en su inercia, se identifica con el estado de sentir precedente, y el nuevo sentir que se le impone a su pesar es el no-yo (Peirce, 1974: 88).

De este texto se desprende la cuestión que explica Chion en la cita anterior, el sonido como fenómeno sentido en el cuerpo y como percepción que construye la relación con el mundo (el yo y el no-yo).

Representamen como fenómeno acústico, Interpretante como imagen sonora y Objeto como fuente sonora se articulan en un proceso que en la realidad se da como indivisible pero que comporta distinciones necesarias para su estudio, para Peirce, los tres elementos de la tríada no son entes independientes, sino que se trata de relaciones o funciones para explicar la realidad viva de cada semiosis. Esto será estudiado más adelante cuando esta investigación se ocupe del tratamiento de los sonidos en formatos audiovisuales, donde el diseño sonoro opera sobre esta relación y la cuestión de causa-efecto mencionada por Chion o Primeridad según Peirce es objeto de manipulación con el fin de construir sentido.

### 4.3 La semiosis infinita

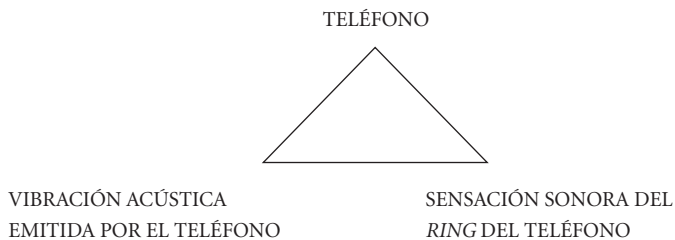
“La teoría de los interpretantes, por consiguiente, cumple la función que le asignaba Peirce, de hacer de la vida de los signos el tejido del conocimiento como progreso infinito” (Eco, 1988: 173).

Representamen, Interpretante y Objeto no sólo no son categorías estancas sino que además no se refieren siempre a lo mismo, como cualquier función su valor es relativo.

En primera instancia en este texto (y como Primeridad) se le aplicó a estas funciones los valores de sonido acústico, imagen sonora y fuente sonora, pero la construcción de sentido concebida por Peirce como semiosis infinita, sentido que se construye cultural y

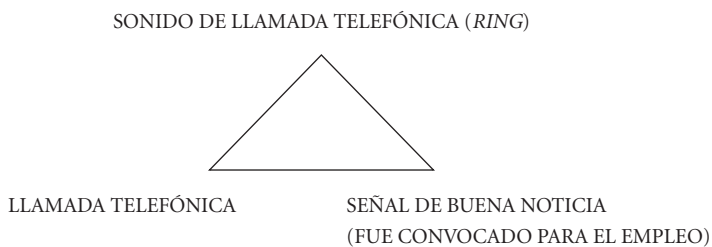
socialmente sobre significados previos a modo de “capas” y que se puede pensar en niveles o estadios de significación.

Póngase por ejemplo, como se trató en el capítulo anterior (El signo sonoro 1), el sonido del *ring* de un teléfono, en el cual y como Primeridad la fuente sonora es el aparato telefónico, el sonido en sí mismo es el *ring* y la imagen sonora es la percepción que un sujeto tiene del *ring*. Para aquella vieja discusión de si hay sonido o no cuando no hay nadie para escucharlo, se podría explicar que si no hay nadie en el sitio que escuche el *ring*, no hay interpretante (como sujeto y como imagen acústica) para ese proceso de significación. El gráfico para esta situación semiótica sería:



**Figura 3.** Ejemplificación de la Tríada de Peirce para el sonido. **Fuente.** Gráfico realizado por la autora.

Se propone el ejercicio de imaginar un sujeto que espera ansiosamente un llamado telefónico que lo notifique si ha obtenido o no un empleo. Aquí el mismo hecho que como primeridad tiene una significación directa de causa con la fuente sonora se puede constituir en otra cadena de significaciones, donde el proceso anterior se convierte todo en un solo vértice del triángulo al que se denominará “llamada telefónica” y a partir de allí la tríada pasa a otro plano de significación que puede ser por ejemplo:



**Figura 4.** 2<sup>da</sup> ejemplificación de la Tríada de Peirce para el sonido. **Fuente.** Gráfico realizado por la autora.

Muchas variantes pueden aplicarse a este modelo, de hecho la mayoría de los hechos corrientes de significación tienen más de una “capa” de sentido, están impregnados de interpretaciones y afectaciones que constituyen un conglomerado complejo de sentidos. De esta manera, el ladrido de un perro, que se ponía como ejemplo en el trabajo precedente, tiene un primer nivel de significación que es el mismo perro (fuente sonora) en tanto que ese mismo ladrido además puede comportar otras y muchos niveles de significación, como por ejemplo advertir sobre la presencia de extraños o provocar temor.

El *interpretante* debe ser entendido como un *desarrollo* del signo inicial, como un *incremento cognoscitivo* estimulado por dicho signo. Cada interpretante es una unidad cultural, incluida en un sistema a partir del cual se aborda el universo perceptible y pensable para elaborar la forma del contenido. (Zecchetto, 2005: 204)

El concepto, entonces de semiosis ilimitada es el principio que permitirá entender más adelante la producción de sentido por parte de los sonidos en lo audiovisual cuando por ejemplo el “tic-tac” de un reloj significa la presencia de un reloj en la escena pero además en el contexto audiovisual significa /paso del tiempo/, /espera/ o /silencio/; significados estos además construidos durante el desarrollo histórico del cine como lenguaje y discurso. Además esta superposición de capas de sentido juega a que el mismo “tic-tac” (el mismo sonido en términos acústicos) pueda significar /bomba que va a estallar/ o /queda poco tiempo/ entre otros.

Llegado este punto, el de la semiosis ilimitada y las múltiples y posibles capas de sentido resulta inevitable deliberar acerca del punto en que esta semiótica ampliada juega en los bordes de una hermenéutica, cuando la pluralidad y ambigüedad de sentidos se bifurca de tal manera que se pasa de analizar los posibles sentidos a elegir uno de los tantos y posibles caminos interpretativos.

#### 4.4 Primera tricotomía de los signos: Cualisigno, Sinsigno y Legisigno

En este punto, el estudio se detendrá en analizar una posible aplicación de las categorías triádicas de Peirce al estudio de los sonidos.

##### Cualisigno

“Un cualisigno es una cualidad que es un Signo.” (Peirce, 1974: 29). Bajo esta denominación se propone clasificar a los signos que denotan alguna cualidad de la fuente sonora, y aquí se relaciona con la clasificación propuesta en el capítulo precedente (El signo sonoro 1) que tomando la idea significado-significante de Saussure se agrupaba a aquellos sonidos cuyo significado es una cualidad, por ejemplo sonido metálico, sonido hueco, etc. El

representamen (significante saussureano) no denota la totalidad del objeto, o sea en este caso de la fuente sonora sino alguna cualidad suya. Un ruido metálico, el sonido de un objeto hueco, el estrépito de la caída de algo pesado son *cualisignos sonoros*.

### Sinsigno

“...es una cosa o evento real y verdaderamente existente que es un signo.” (Peirce, 1974: 34). En esta clasificación se denominará a los sonidos que remiten al objeto (fuente sonora). El ladrido del perro como representamen del objeto perro y cuyo interpretante es el concepto de perro es un *sinsigno* sonoro.

### Legisigno

“Un Legisigno es una ley que es un Signo. Esta ley es generalmente establecida por los hombres. Todo signo convencional es un legisigno” (Peirce, 1974: 42).

Aquí se incluyen los sonidos que tienen significación por convención cultural, el caso de por ejemplo las alarmas, sirenas y demás señales sonoras explicadas anteriormente. El tic-tac del reloj es un *sinsigno* en tanto se escucha en la realidad y como representamen (sonido acústico) de un interpretante (imagen sonora de un reloj) que referencia un objeto (reloj); en tanto que en el discurso cinematográfico el tic-tac del reloj que significa por ejemplo /tiempo que pasa en espera/ es un *legisigno*, cuyo significado está codificado en forma arbitraria. La significación se da por medio de una ley, en este caso construida diacrónicamente por el cine a través de su historia.

## 4.5 Segunda tricotomía de los signos: Ícono, Índice y Símbolo

“...La (división de signos) fundamental es la que los clasifica en Íconos, Índices y Símbolos.” (Peirce, 1974: 46)

La primera cuestión que se plantea, y no sólo para esta tríada sino para todas las denominaciones, es la relatividad de estas categorías. Es decir que no son absolutos, sino funciones a las que se les asignan valor. De esta manera, y como lo explica la semiosis infinita un fenómeno puede funcionar como primeridad y ser sólo ícono (por ejemplo una pintura) pero además investirse de otras condiciones que la puedan convertir en índice o en símbolo.

### 4.5.1 Ícono

Un ícono es un signo que guarda similitud o analogía con el objeto que denota. Esta categoría, así expresada es la que encierra mayores dificultades para ser aplicada a los sonidos; en líneas generales, Peirce considera a los sonidos como índices, o al menos esto explican sus ejemplos como se verá más adelante.

La problemática de los íconos reside en sustentar a qué aspectos se aplica la idea de similitud: ¿A lo visual? ¿A las relaciones? ¿Al funcionamiento, al uso o a las cualidades? Peirce justamente deja en un terreno amplio la idea similaridad: “Pero un signo puede ser *icónico*, es decir, puede representar a su objeto predominantemente por su similaridad, con prescindencia de su modo de ser.” (Peirce, 1974: 46). También son íconos los signos que representan una similitud en las relaciones como por ejemplo los diagramas; o los signos que guardan un paralelismo con alguna otra cosa y son metáforas.

Para Peirce, todo signo incluye como primeridad a lo icónico. “Cualquier cosa, sea lo que fuere, cualidad, individuo existente o ley es ícono de alguna otra cosa, en la medida en que es como esa cosa y en que es usada como signo de ella.” (Peirce, 2005: 68)

De esto se desprende que un objeto puede ser ícono de todos los de su clase, como por ejemplo un lápiz es un ícono de todos los lápices.

Otro problema que se plantea, ya que los íconos como representaciones de primeridad tienen una fuerte relación con lo sensorial, es si estas sensorialidades pueden o no estar en relación de similitud entre ellas, si un representamen de un signo icónico puede ser visual y el Objeto denotado acústico (por ejemplo un cartel que prohíbe tocar bocina, o un gráfico de un altavoz para cambiar el volumen en las computadoras) o al revés, si un sonido puede ser ícono de una idea visual. En principio estas relaciones de función no son reversibles, el sonido de la bocina no es el representamen del gráfico del cartel, entonces: ¿de qué cosa es representamen un sonido? Hasta este punto se expresó en este escrito que, como primeridad, un sonido tiene por objeto denotado a la fuente sonora que lo origina, ¿se puede afirmar entonces que los sonidos como primeridad son íconos sonoros de su respectiva fuente sonora? Según Peirce esta relación se explica más certeramente como índice, como se verá en el punto siguiente, por tanto es necesario encontrar una “primera” primeridad. Este escrito planteará, al menos de momento que los íconos sonoros son representámenes de otros sonidos, y su interpretante es una imagen sonora. La concepción de similitud icónica está dada por la relación analógica entre un sonido y todos los sonidos que guardan alguna similitud con él. Por ejemplo el sonido de una voz humana como ícono de todas las voces humanas.

#### 4.5.2 Índice

Unos golpecitos en una puerta cerrada son un índice. Cualquier cosa que atraiga la atención es un índice. Cualquier cosa que nos sobresalte es un índice, en cuanto marca la articulación entre dos partes de una experiencia. Así, un tremendo tronar indica que algo considerable ha sucedido, aunque no sepamos exactamente de que se trata, pero puede ser probable que podamos conectarlo con otra experiencia. (Peirce, 1974: 50)

Esta categoría es aquella que distingue en forma precisa la relación causal entre la fuente sonora que produjo la vibración y el sonido resultante. Para Peirce esta conexión real entre el signo y el objeto denotado es indicial:

Cuando un conductor grita “¡Cuidado!” a un peatón para llamar su atención y hacer que se ponga a salvo, en la medida en que se trata de una palabra significativa es, como veremos más adelante, algo más que un índice; pero en la medida en que se está destinada simplemente a actuar sobre el sistema nervioso del que la oye y hacer que se aparte, es un índice, porque lo que se busca es ponerlo en real conexión con el objeto, que es su propia situación en relación con el vehículo que se aproxima. (Peirce, 1974: 51)

En este punto se establece un paralelismo entre la categoría de significación aplicada al modelo saussuriano en el escrito precedente al que se denominó *el significado causal* y que a partir de la teoría peirciana se podría denominar *Significado indicial*.

La cuestión indicial además funciona bajo el mismo principio si se conoce la causa (fuente sonora) o si se la desconoce, es decir, por exceso o por defecto el principio es el mismo. Esta semiosis es, por ejemplo, utilizada hasta el hartazgo por el género de terror cinematográfico, donde los sonidos juegan el papel de ser índices como indicios de algo desconocido y aterrador; y el tipo de significación es la misma; son índices si se conoce o si se desconoce la causa. En cualquier caso, el género ha estipulado una serie de significaciones un tanto más codificadas, como el ulular del viento, el sonido de pasos que se acercan lentamente, el sonido de un picaporte entre otros, que al comprender significaciones que exceden la mera causalidad de la fuente sonora pasarían ya a funcionar como una Terceidad o sea como símbolos.

### 4.5.3 Símbolos

El símbolo es un signo inmotivado, la relación entre el representamen y el interpretante es una ley, es decir la relación es arbitraria y la conexión está mediada por la convención. Los típicos símbolos son las palabras. ¿Cómo puede aplicarse esto a los sonidos?, *a priori* pareciera que los sonidos se mantienen en el campo de lo indicial, pero comenzando a considerar algunos casos, se advierte que muchos de estos sonidos, que además de ser índices y remitir a una fuente y de ser íconos y remitir a otro sonido; tienen un alto grado de codificación que excede lo natural o motivado. Es el caso de los sonidos analizados anteriormente como las sirenas, alarmas y demás señales sonoras. Pero también integran esta categoría de lo simbólico aquellos sonidos que por obra de la construcción de sentido en el campo de la producción audiovisual, como el caso antes citado del género de terror donde por ejemplo el ulular del viento semantiza la escena cargándola de significados como /pánico/, /proximidad de peligro/, /entorno tenebroso/, /noche/, tinieblas/, etc. Fuera de este contexto el ulular del viento no es terrorífico, pero en este caso ha devenido *símbolo* y su significado se ha precisado, al menos dentro del contexto de un género específico.

Resulta sumamente interesante la concepción de Peirce que engloba a índice, ícono y símbolo como aspectos integrados en un fenómeno de significación; aplicando esta idea a los sonidos, estos no pueden dividirse taxativamente en alguna categoría, sino que un mismo sonido puede funcionar de una forma u otra, o mejor dicho y como lo expresa Peirce las tres dimensiones están contenidas. Volviendo al ejemplo anterior, el “ulular del viento”



como ícono significa otro sonido, o todos los sonidos de viento; como índice remite a la fuente sonora que le da origen (vibración del aire en algún cuerpo) y como símbolo y en el contexto del cine de terror significa /miedo/ o /proximidad de peligro/ (entre otros). Esta inclusión es explicada claramente por Peirce en esta cita:

Los Símbolos crecen. Nacen por desarrollo de otros signos, en especial de íconos, o de signos mixtos que comparten la naturaleza de íconos y símbolos... Un símbolo una vez que ha nacido se difunde entre la gente. A través del uso y de la experiencia, su significado crece. (Peirce, 1974: 58)

Esta construcción semiótica que se da en el seno de lo cultural como proceso es el principio, entonces, que explica la construcción de significados por parte del cine como maquinaria productora de sentido, y en la cual la construcción de significado desde lo sonoro, si bien aparece en principio falsamente relegada en su estudio por una aparente supremacía de lo visual; plantea un abanico de posibilidades de enunciación y análisis sumamente amplio.

## Capítulo 5

### La codificación de los sonidos

“Nadie duda de que se produzcan fenómenos de comunicación a nivel visual; pero es más problemático creer que tales fenómenos tengan carácter lingüístico” (Eco, 1989: 187).

#### 5.1 Los límites de la semiología estructural

Este capítulo reformula el primer planteamiento semiológico de esta tesis, en donde se analizan las aplicaciones de las categorías lingüísticas de la semiología saussureana a los sonidos. Si bien se considera válida una primera estipulación de los conceptos de significado –significante y arbitrario– natural para un terreno casi intransitado por la teoría para lo sonoro, rápidamente se advierten sus limitaciones y contradicciones. La lingüística saussureana plantea como central para la conformación de una lengua la discretización de sus unidades mínimas: fonemas y monemas, y por tanto su estructuración en una doble articulación.

La revisión a la teoría de Peirce en este capítulo estará planteada mayormente con la puesta en duda de la naturalidad o motivación del signo, aún del signo indicial y mayormente del signo icónico.

Esta cuestión supone dos posiciones divergentes en torno a los estudios semiológicos de sistemas de comunicación no lingüísticos: pretender una adaptación de los modelos

lingüísticos aún forzada (produciendo traducciones muy cuestionables de las unidades llamadas a constituirse en la doble articulación) o sostener que el análisis semiótico es posible para los sistemas análogos o no discretizados, proponiendo un estudio del código no cerrado o rígido; o sea, no suponer que el código existe o no existe en tanto cumple determinados requisitos, sino la aceptación de códigos que pueden existir aún con una o ninguna articulación (Eco, 1989). En este último caso se trata de pensar la codificación no como un absoluto (está codificado o no lo está), sino en pensarla como una *graduación de la codificación*, como una gama de tipos de códigos situables en un eje que vaya desde lo *altamente codificado* (por ejemplo la lengua) hasta lo débilmente codificado (por ejemplo las expresiones artísticas).

Este es quizás el gran muro que intenta atravesar Christian Metz, cuando desarrolla su teoría del cine como lenguaje. Su pretensión es la aplicación del modelo lingüístico para el estudio del cine que lleva a la consideración de este como un texto, y entonces el plano cinematográfico es el enunciado.

Sin embargo, Roger Odin en su artículo *Christian Metz y la lingüística* (Odin, 1992) se plantea lo contrario a todo aquello generalmente atribuido a Metz: sus aportes a la construcción de una semiología del cine. En este caso Odin transforma estos supuestos re-pensando de que manera Metz contribuye a la lingüística, a partir de nutrir la semiología con el cine. Una de estas particularidades es el tratamiento del eje de la sintagmática. El cine devela a la lingüística una nueva dimensión de lo sintagmático, la complejidad de lo simultáneo dimensionado en lo temporal y espacial.

Tradicionalmente, en lingüística, cuando hablamos de relaciones sintagmáticas, apuntamos a relaciones que se establecen entre los elementos de la lengua tal como aparecen en el desarrollo de la cadena hablada. (...) Trabajando sobre el film que es un objeto que ocupa a la vez tiempo y espacio, Christian Metz comprueba que no se debería quedar allí: en el cine, la “*dimensión sintagmática*” se despliega tanto sobre el eje de las simultaneidades como sobre el eje de las consecuciones. El eje de las simultaneidades recubre, él mismo dos ejes. (Odin, 1992: 99).

Los discursos audiovisuales descubren una mayor complejidad a la hora de desmenuzar sus elementos significantes ya que estos elementos son de materia sensorial diferente: visuales y auditivos; pero su comportamiento a pesar de circular por canales perceptivos distintos se comprende como un hecho en conjunto. La imagen de un personaje hablando y el sonido de su voz articulando palabras son reconstruidos perceptualmente como un todo indivisible. A la dificultad de aplicar la semiología estructural a un sistema análogo hay que agregarle la complejidad de un sistema análogo pero con signos de distinta materia sensorial. El siguiente capítulo de este estudio se dedicará a pensar esta cuestión sintagmática en la construcción de un signo de condición audiovisual.

Respecto de los sonidos, Metz analiza únicamente su valor sígnico como referentes de la fuente sonora:

El ruido de un disparo es para Metz la “característica” de ese sonido. Metz creía que los sonidos solían clasificarse de acuerdo con los objetos sonoros que los producen más que por sus características, mientras que en el caso de los objetos visuales ocurre lo contrario. (Lack, 1999: 370).

Es en este punto donde a diferencia del inestimable pero problemático trabajo de Metz es necesario pensar en una semiótica ampliada, en un sistema de análisis que no lleve a forzar el objeto de estudio para que calce con una teoría previa sino en repensar una teoría lo suficientemente versátil como para contener las diversidades cinematográficas.

El problema es que el cine no es un sistema aislado, al margen de todo uso, del modo en que lo son otros lenguajes ordinarios. Y esto no es menos cierto en el caso de la música para cine. Sencillamente, el “conjunto” de todas las películas realizadas es demasiado grande y está demasiado lleno de contradicciones internas e inconsistencias como para poder ser precisado por la semiología. Ninguna semiología puede interrelacionar los muchos tipos de signos que ofrece el cine. (Lack, 1999: 371)

Esta crítica de Russell Lack a la teoría de Metz va justamente al punto, la vastedad y complejidad de los signos cinematográficos y además la diversidad de producciones tornan imposible su reductibilidad al estructuralismo.

Esta problemática a la que se enfrenta la semiótica de los sistemas análogos<sup>4</sup> es exhaustivamente tratada por Umberto Eco en *La mirada discreta (Semiótica de los mensajes visuales)* (Eco, 1989) y en parte en el artículo de Roland Barthes *Retórica de la imagen*. En los dos casos la centralidad de los ensayos se aboca a lo visual, al signo icónico; pero de seguro el planteamiento teórico asiste en forma pertinente a este estudio asumiendo las similitudes de los códigos (visual y sonoro) en términos poseer ambos un grado de codificación distinta a la lingüística, y aportando las variables distintivas y particulares del código sonoro. Es interesante notar, además, que el objeto de estudio de esta tesis está acotado a *los sonidos y su función semiótica en lo audiovisual*, por tanto adquiere relevancia el estudio de la imagen a la cual los sonidos afectarán en su significación y el estudio del cine como sistema análogo y complejo.

Otro punto de este estudio es el de abordar las posibles discretizaciones de lo sonoro, determinar el concepto de unidad en el sonido. Pierre Schaeffer (Schaeffer, 1996) es quien ha sentado las bases de un pensamiento en términos de *unidades sonoras* a partir de la conceptualización de la categoría de *objeto sonoro* y por otro lado, Michel Chion realiza una completa argumentación de las tantas dificultades para “cosificar” al sonido, como Así también plantea la inexistencia de una unidad sonora para lo audiovisual (Chion, 1998). Los postulados de Schaeffer y Chion serán el sostén teórico de la deliberación acerca de una posible unidad sonora como unidad discretizada y plausible de ser articulada en una sintaxis del diseño sonoro o de la música.

Un hallazgo sumamente esclarecedor de Umberto Eco es el del análisis de *las condiciones de percepción*, expresadas no en términos de universales perceptivos o inmanentes a todo ser humano, sino como una percepción mediada por la cultura, construida, aprendida y transmitida: se “leen” los mensajes icónicos a través de una modalidad perceptiva que es convencional, o que al menos tiene alguna estructuración convencionalizada. Esto com-

porta un replanteo profundo al concepto de iconicidad y de los alcances de la semejanza como cualidad de lo icónico, el replanteo de a qué aspecto hace referencia o a qué supuestos refiere la semejanza de lo icónico.

Respecto de las condiciones de percepción, Schaeffer estudia en particular a la escucha, proponiendo un modelo de tipos escuchas diferenciadas pero complementarias, que si bien las enfoca desde la fenomenología husserliana, tienen puntos de conexión con las condiciones de percepción de Eco, y el estudio de esta relación se constituye en un aspecto ineludible a tratar.

Finalmente este capítulo reflexiona integrando los conceptos analizados sobre las condiciones de existencia, particularidades y funcionamiento del código sonoro.

## 5.2. Ícono, índice y símbolo en lo sonoro: una revisión

Anteriormente, estas categorías peirceanas fueron analizadas en este estudio en relación a su posible aplicación a la denominación de signos sonoros. En este punto se contrastarán estas denominaciones atravesadas por las teorías de Umberto Eco quien –expresándolo en forma muy reducida–, cuestiona la supuesta relación “natural” en el proceso de significación del ícono.

Se puede inferir que en la categorización de Peirce en relación al objeto en índice, ícono y símbolo, existe una graduación desde lo natural o racional hacia lo codificado. El índice comporta un tipo de significación basada en una relación de causa-consecuencia, el ladrido de un perro (sonido signifiante) tiene por significado al perro (concepto significado) casi en forma “obvia”. La significación se da a partir del aprendizaje de esa relación que es previa y natural. Esta posición responde a un supuesto teórico para el cual el mundo existe con sus leyes y el hombre va camino a descubrirlo: la relación del perro con su ladrido es propia e inmanente y el niño aprende esa asociación. El punto es que este aprendizaje de las causas de los sonidos no es una cuestión tan transparente como pretende expresarlo el ejemplo del perro, sino que ya la percepción y relación de fuentes sonoras y sonidos están inscriptos en una matriz perceptiva cultural.

De las huellas de un animal en el suelo puedo deducir su presencia, si he sido adiestrado para establecer una relación convencional entre aquel signo y el animal. Si las huellas son algo que nunca he visto (y nadie me ha dicho que son) no reconozco al índice como tal, sino que lo interpreto como accidente natural.

Por lo tanto se puede afirmar perfectamente que todos los fenómenos visuales que pueden ser interpretados como índices también pueden ser considerados como signos convencionales (Eco, 1989: 189)

Si bien esto está referido a los fenómenos visuales, es perfectamente aplicable a lo sonoro, casi se podría anticipar que todos los sonidos son índices de su fuente sonora, pero el punto está en hacer foco en la dilucidación de la convencionalidad, o de la existencia de algún grado de convencionalidad en esta relación.

La cuestión de la convencionalidad del signo indicial se ve más claramente en la manipulación sonora en los lenguajes audiovisuales, dada por la posibilidad de intercambiar fuentes sonoras (objeto que produce el sonido) y el sonido propiamente dicho. Volviendo al ejemplo del perro, cualquier ladrido que se aplique a cualquier otro perro en una escena cinematográfica se interpretará como el sonido de ese perro, en lo que Rodríguez Bravo denomina *ente acústico*. Esta práctica habla de una relación causal (sonido como índice de un objeto) atravesada por al menos cierta convención.

Cualquier aprendizaje, y en esto se incluye el de asociar un ladrido cualquiera a un concepto de perro, implica procesos psíquicos que se estamentan con algún grado de arbitrariedad, y que además permiten transpolar la relación de significación a situaciones de manipulación de un discurso como es el caso del discurso audiovisual.

Qué es un ícono, en un proceso de significación sonora, es quizás más complejo de establecer:

“Peirce definía a los íconos como los *signos que originariamente tienen cierta semejanza con el objeto a que se refieren.*” (Eco, 1989:189). “Para Morris, era icónico el signo que *poseía alguna de las propiedades del objeto representado, o mejor, `que tenía las propiedades de sus denotados*” (Eco, 1989:190).

La primera cuestión es que el concepto de semejanza está fuertemente vinculado a lo visual. ¿A qué pueden ser semejantes los sonidos? o ¿qué propiedades pueden poseer de sus denotados?

Se puede comenzar tomando alguna propiedad que el sonido puede denotar de la fuente sonora a la que hace referencia, como por ejemplo la relación entre el tamaño y el peso del objeto y la intensidad de su sonido. *A priori*, la percepción convencionalizada lleva establecer una relación directa entre las dos variables: cuando un objeto es más grande su sonido es más intenso (al caer por ejemplo). Esta cuestión no siempre se cumple ya que existen otras variables que condicionan al sonido de cualquier objeto al caer, pero esta “sensación perceptiva” funciona como un *a priori*, como una matriz perceptiva instalada y construida por el entramado cultural. Un gran ruido es lo que se espera con la caída de un gran objeto.

Esta instalación de un modo de percibir es utilizada en la construcción de sentido audiovisual, para que “un puñetazo”, por ejemplo en un *western*, impresione o se decodifique como violento y doloroso su sonido debe ser fuerte, aunque la denotación real del sonido del golpe respecto de la acción no necesariamente sea ruidosa; en el mundo real las trompadas que más dañan no son las más sonoras, escapan a esta “ley perceptiva” o a la percepción cultural de que lo “fuerte” tiene un sonido “fuerte”.

Otro ejemplo parecido es el del sonido de las naves en las películas de ciencia ficción espacial. Es sabido, y además mencionado como ejemplo por diversos estudios de sonido para audiovisual, que las naves en el espacio exterior (en el vacío) no suenan. Si no hay medio transmisor el sonido no se propaga, ni el de los motores, ni las explosiones, ni proyectiles, ni ningún otro. Ha sido estudiado además el carácter de “creíble” del artificio cinematográfico superando su pretensión de “real”, y en este contexto es que el pacto entre la realización y los espectadores funciona, al punto de resultar “falsa” o incompleta cualquier batalla entre naves espaciales silenciosa.

El interrogante respecto a la cuestión semiótica es porqué el artificio se comporta de esta manera, porqué se necesita que las piñas suenen fuertes para creer que hicieron mayor daño y porqué aunque sea falso en la realidad, en el cine las naves espaciales truenan en el vacío. La respuesta ensayada en este punto es la aplicación de la idea de Eco de las *condiciones de percepción común*; que así como Eco la elabora para lo icónico visual puede ser fácilmente aplicable a lo sonoro y audiovisual; estas matrices perceptivas de construcción común y cultural funcionan como condiciones de percepción y como leyes al punto tal que su quebrantamiento puede hacer peligrar la inteligibilidad del filme. Esta relación de lo fuerte, lo pesado y el sonido intenso estaría funcionando, por ejemplo, como una condición de percepción construida y heredada culturalmente, y a partir de la cual el diseño sonoro cinematográfico construye valores de “ semejanza ” o “ naturalidad ” icónica. Juan Magariños de Moretín estudia este fenómeno denominándolo como *hábito social de interpretación* como el resultado de la construcción social de *sistemas de interpretantes*:

En definitiva, el análisis semiótico permitirá identificar cómo, en determinado momento de determinada sociedad, se construyen *los sistemas de interpretantes* que representan, a su vez, *el hábito social de interpretación* efectivamente vigente. Desde estos distintos y contradictorios sistemas de interpretantes (con todas las posibilidades incluidas en el gradiente del distanciamiento que se determine que los separa) se irán construyendo, mediante el conjunto de semiosis sustituyentes que circulan en ella, los distintos y contradictorios significados que, siempre y en toda sociedad, se atribuyen a un mismo y determinado fenómeno social. (Magariños de Moretín, 2004)

Se puede hipotetizar que las condiciones sociales de percepción son condicionantes de la interpretación icónica y que estas condiciones perceptivas se articulan y complejizan en sistemas de interpretantes y hábitos sociales de interpretación que cristalizan la interpretación hasta darle la apariencia de “ natural ” o “ motivado ” a todo el espectro de signos análogos.

Resulta muy relevante para este análisis lo que expresa Michel Chion respecto de la percepción sonora; si bien no la estudia desde la semiología, advierte este fenómeno al que denomina *prepercepción*.

La percepción es, efectivamente, en sus tres cuartas partes, una prepercepción. Lo que oímos se inscribe cada vez más, a medida que crecemos y envejecemos, en una malla ya preparada. Si fuera de otro modo, todo lo que percibimos a través de los ojos, los oídos, el cuerpo, haría zozobrar y tambalearse al mundo que nos rodea.

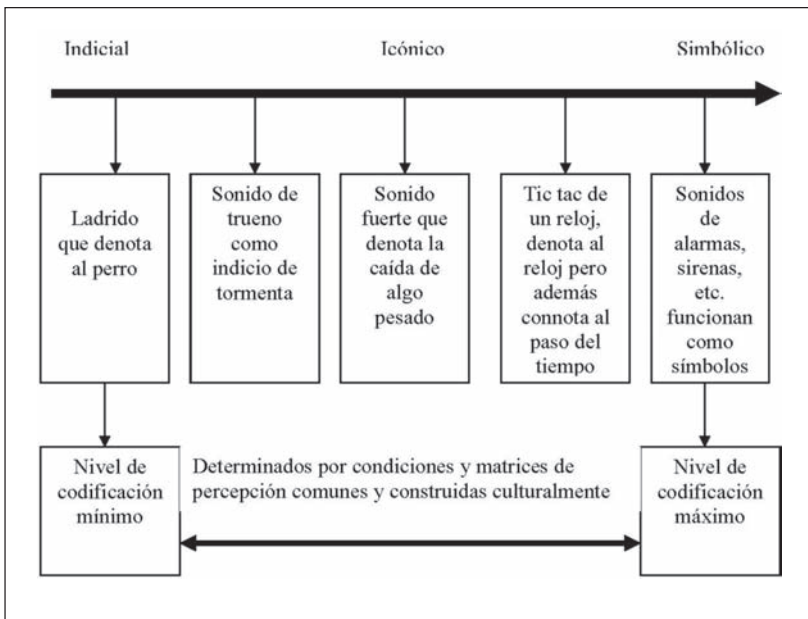
Comprendemos cómo, al mismo tiempo, este repertorio de formas ya conocidas y encerradas impide precisamente que oigamos los sonidos uno por uno. (Chion, 1999: 59)

En síntesis, tanto lo indicial como lo icónico están regidos por alguna clase de código, que probablemente no comporte la rigurosidad y la arbitrariedad de los signos simbólicos, pero que tampoco es natural o inexistente.

En este punto, y al menos respecto del sonido este estudio se propone repensar las propiedades de los códigos no como clasificaciones en agrupaciones (un código débil que rige a los índices, un código intermedio que rige a los íconos y un código fuerte y doblemente articulado para los símbolos); sino construir una recta vectorizada que de cuenta de una gradación en la codificación y además que se comporte con la suficiente flexibilidad como para asumir que en una misma pieza (por ejemplo escena de una película) convivan significados diversos pertenecientes a códigos de diverso grado y fortaleza.

Al respecto Eco señala:

El universo de las comunicaciones visuales nos recuerda que comunicamos por medio de *códigos potentes* (como la lengua) y algunos muy potentes (como el alfabeto Morse) y por medio de *códigos débiles*, mal definidos, que mudan continuamente y en los que las variantes facultativas prevalecen sobre los rasgos pertinentes. (Eco, 1989: 202).



**Figura 5.** Los grados de codificación. **Fuente.** Gráfico realizado por la autora.

En este gráfico queda esbozado el concepto de grado de codificación para lo sonoro, y es necesario destacar que los ejemplos de sonidos están considerados como ejemplos dentro del discurso audiovisual, y que son simplemente orientativos, ya que el proceso semiótico del film se da, como se analizará más adelante en un contexto ideoléctico de significación. Los valores de los ejemplos no son absolutos sino que pueden ser resignificados por otras variables. El cuadro grafica de izquierda a derecha un aumento en la codificación de la interpretación como signos de los sonidos ejemplificados, partiendo como el nivel cero de la codificación la relación que significante que mantiene un sonido con la fuente que lo emite, el segundo ejemplo avanza en codificación secundarizada en donde el sonido es indicio de de otra cosa. En el tercer ejemplo el significado condiciona toda una categoría (la de los objetos grandes y pesados) y el mayor grado de codificación está dado por la asociación convencionalizada de un objeto grande y un sonido fuerte. En el cuarto caso el signo sonoro además de tener por significado a la fuente tiene otra significación con un mayor grado de codificación: el sonido del reloj como signo del paso del tiempo (o aburrimiento, o silencio). Por último hacia la derecha están los sonidos con un alto grado de codificación.

En este punto es interesante reflexionar sobre el concepto de percepción culturalizada aplicada a la escucha. Pierre Schaeffer distingue una escucha *natural* y una escucha *cultural*. Define a la escucha natural como aquella universal y común a todos los humanos y previa a la cultura: "Por escucha *natural* queremos describir la tendencia prioritaria y primitiva a servirse de un sonido para señalar un acontecimiento" (Schaeffer, 1996: 71). En tanto, la escucha cultural está mediada por códigos:

...puede resultar de convenciones explícitas, tales como los códigos de lenguajes, signos Morse, campanas o cuernos de advertencia, etc. A falta de códigos explícitos existen condicionamientos en los sonidos musicales practicados en una colectividad y en un contexto histórico y geográfico determinados. Saltamos deliberadamente (sin dejar de oírlo), desde el acontecimiento sonoro y las circunstancias que revela con su emisión, al mensaje, a la significación, a los valores de los que el sonido es portador. Esta escucha, menos universal que la anterior, puesto que varía de una colectividad a otra, (...) puede calificarse como cultural. (Schaeffer, 1996: 71)

En este punto cabe preguntarse por la aplicación real en las prácticas sociales de la escucha natural, es decir ¿existe alguna ocasión de escucha no mediada por lo cultural? Este estudio pretende demostrar justamente la inexistencia de una supuesta analogía o interpretación natural del sujeto que advierte significados que son inherentes al objeto, en tanto que se retoma como valiosa la categoría de escucha cultural, que define Schaeffer como la escucha mediada por condicionamientos y valores de los cuales son portadores los sonidos.



### 5.3 El sistema de comunicación sonora: ¿discreto o analógico?

“El código de la lengua verbal se compone de sistemas que estructuran unidades discretas” (Eco, 1989: 208). Fonemas articulados en monemas y distinguibles unos de otros por constituirse en unidades cuyas características fonológicas en términos de oposición los constituyen en su unicidad. La discretización del sistema, su articulación a partir de la distinción de unidades es la clave en la precisión de la comunicación, es la fortaleza del código.

Respecto del código icónico, y en las primeras definiciones de Peirce y Morris, la cuestión de la semejanza con el objeto denotado plantea una naturaleza analógica del sistema icónico. La fotografía de un objeto es análoga en algún aspecto a ese objeto, y el significado se desprende de la totalidad de la imagen que en sí misma es un *continuum* y que presenta grandes dificultades de distinguir o descomponer sus elementos constitutivos en unidades discretas.

A esta teoría de lo analógico de los mensajes icónicos, Umberto Eco propone un axioma de discretización; es decir, si se concluye que existe codificación en los mensajes icónicos esto implica la suposición de que están fundados en sistemas digitales (discretos). Claro que la complejidad de discernir sus unidades mínimas lleva entonces a plantear como axioma: “Es suficiente demostrar que todos los códigos icónicos pueden ser reducidos a una estructura digital en teoría, aunque en la práctica no podamos analizarlos siempre como tales.” (Eco, 1989: 210).

Puede suceder que algunos mensajes sean tan complejos que la individualización exhaustiva de las unidades discretas que lo componen a todos los niveles sea prácticamente imposible o antieconómica. En tal caso bastará dejar sentado que en teoría es posible postularlas como fundadas digitalmente aunque en la práctica sea más cómodo estudiarlas mediante modelos analógicos. (Eco, 1989: 210)

Los mensajes sonoros manifiestan diferencias respecto del iconismo visual a la hora de pensar sus unidades mínimas y por tanto también distinciones en la facultad de ser articulados en sistemas discretos. El punto siguiente estudiará la posibilidad de un recorte dentro del *continuum* sonoro de la unidad mínima a partir de hacer circular algunas teorías al respecto: el concepto de *objeto sonoro* de Pierre Schaeffer, las argumentaciones de lo *incosificable del sonido* y de la inexistencia de una unidad mínima en las bandas sonoras del audiovisual de Michel Chion y la dicotomía de discreto-concreto de la música tonal y la música concreta.

## 5.4 Las unidades sonoras

### 5.4.1 El objeto sonoro como unidad mínima.

Así podríamos definir *objeto sonoro* como: *Cualquier sonido que aislemos físicamente o con instrumentos conceptuales, acotándolo en forma precisa para que su estudio sea posible.*

Esta definición se inspira de una manera muy clara en el concepto metodológico de *objeto de estudio*. Podríamos decir también, por ejemplo, que un objeto sonoro es todo sonido que transformemos en nuestro objeto de estudio (Rodríguez Bravo, 1998: 47).

Esta definición está formulada en base a la nominación de Pierre Schaeffer, y es interesante destacar como primera cuestión que el recorte de la unidad es conceptual.

Pero, la reformulación de Rodríguez no toma en cuenta lo que quizás es la centralidad en el concepto de Schaeffer: el objeto sonoro se constituye como tal al descartar en su observación-percepción cualquier referencia indicial como así también los elementos de análisis de la acústica tradicional. El objeto sonoro es una unidad conceptual; se escucha el sonido como objeto cuando, esfuerzo de la conciencia mediante, se logra abstraerse de sus connotaciones extra-sonoras y escuchar la materia sonora en estado “puro”:

En relación a esas escuchas por referencias, la escucha del objeto sonoro nos obliga a una toma de conciencia. ¿Cuáles son las percepciones que he sacado de esos indicios? ¿Cómo he reconocido esta voz? ¿Cómo describir en un plano puramente sonoro un galope? ¿Qué es lo que he oído exactamente? Tengo que volver a mi experiencia auditiva y retomar mis impresiones para encontrar, a través de ellas, información sobre el objeto, no ya sobre el caballo. (Schaeffer, 1996: 164)

¿Es posible relacionar el concepto de objeto sonoro como unidad mínima al concepto de unidad mínima de un sistema eminentemente discreto como es la lengua?

El objeto sonoro no tiene significado, es materia sonora pura. En tanto que el mismo sonido, es también signo sonoro en el momento en que se lo escucha en su aspecto referencial; el objeto sonoro podría ser el fonema en tanto el sonido referencial sería el monema. El problema de esta abducción es que fonema y monema en el sonido tienen exactamente el mismo soporte material y perceptivo y lo que los diferenciaría es solamente la actitud de escucha (causal o reducida).

La discretización en lo sonoro según esta derivación teórica estaría planteando:

- Una unidad de primera articulación: el *objeto sonoro* como materia sonora pura sin referencias de significado y acotado como tal por medio de la escucha reducida
- Una unidad de segunda articulación: el *ente acústico*<sup>5</sup> del cual se desprenden significados indiciales, icónicos y simbólicos y que es acotado por medio de la escucha cultural.

La particularidad a tener en cuenta en esta categorización es que la diferencia entre la primera y segunda articulación es conceptual y perceptiva ya que el sonido en tanto materia sonora y soporte físico es el mismo.

Entonces, si bien la relación de estas unidades mínimas con las unidades mínimas de la lingüística puede ser forzada, la idea de que el objeto sonoro sea en el plano teórico al menos, la unidad mínima del sistema permite encuadrarlo dentro del axioma de la posible discretización de sistemas no lingüísticos aunque como refiere Eco, citado anteriormente, para su análisis se prefiera abordar categorías análogas o cualitativas.

Otro aspecto que refuerza la elección del objeto sonoro como unidad de discretización es su utilización para el análisis musical, sobre todo en la música contemporánea.

Expuesto esto, es necesario contraponer las dos limitaciones que Michel Chion advierte en la concepción de objeto sonoro de Schaeffer:

Sin embargo, los dos grandes límites (deliberados) de la noción de objeto sonoro de Schaeffer, en relación con una problemática más general, son:

A. Que Schaeffer asocia implícitamente el objeto sonoro con un ideal de “buena forma”, una forma netamente perfilada y cuidadosamente limitada en el tiempo; lo cual no responde a las características de muchos de los sonidos que intervienen en el uso audiovisual, o en la música, y que tienen una forma compleja o una duración prolongada.

B: Que el objeto sonoro queda definido desde una óptica naturalista, es decir, que hace abstracción del hecho de que ese objeto no es repetible, observable y definible más que en un soporte de grabación, del hecho de que existe gracias a la fijación. (Chion, 1999: 328)

Estas dos precauciones que advierte Chion llevan a pensar en la teoría de Schaeffer como una “teoría de laboratorio”, el objeto sonoro es una conceptualización que se da gracias a la posible fijación tecnológica de los sonidos en una instancia de observación y que además en el campo de las prácticas sonoras reales, la cuestión del acotamiento del objeto es dudosa o ambigua; como en el caso del audiovisual.

Dejando expresadas las contradicciones y limitaciones del concepto de objeto sonoro resulta igualmente válido considerarlo de momento como una sólida determinación de una unidad mínima sonora que sustenta (al menos teóricamente) la posibilidad de la discretización del discurso sonoro.

#### **5.4.2 Las razones de Chion sobre la dificultad de “cosificar” al sonido.**

Como ya se expresó anteriormente, Michel Chion (Chion, 1999) justamente advierte la fisura en la estipulación del objeto sonoro de Schaeffer en el punto exactamente más sensible para lo que interesa ser considerado en este estudio: su delimitación, la suposición

de una forma perfectamente perfilada en un tiempo considerando que, en el mundo real, y también en el campo del diseño sonoro, los sonidos están muy lejos de poder definirse, aislarse y acotarse. Asistimos, tanto sea en la escucha cotidiana como en la producción de sonido diseñado a permanentes solapamientos, mezclas y enmascaramientos de los sonidos que en la mayoría de los casos dificultan o imposibilitan su aislamiento como sonido único, objeto sonoro o unidad mínima.

Es en este punto en donde interesa confrontar la posición schaefferiana de conceptualización unicista del sonido plasmada en la definición de objeto sonoro con el análisis de Chion acerca de las dificultades para “cosificar” el sonido<sup>6</sup>.

Con los sonidos, la discriminación de unidades es bastante difícil. Muchos acontecimientos sonoros se encadenan, se enmascaran o se superponen, en el tiempo y en el espacio, de tal modo que no resulta fácil recortarlos perceptivamente para estudiarlos separadamente o como una combinación de elementos. (Chion, 1999: 70)

Michel Chion (1999) analiza en *El sonido* diez razones por las cuales el sonido no se puede “cosificar”, que se pueden resumir a riesgo de efectuar una reducción en:

- La aplicación de la misma palabra “sonido” para designar una causa (acústica) y un efecto (perceptual).
- El estudio del sonido por disciplinas diversas y no siempre bien relacionadas que trae como consecuencia una confusión de nomenclaturas y definiciones.<sup>7</sup>
- La fortaleza de algunos códigos que organizan a los sonidos (ej. el sistema tonal) que pareciera dividir fuertemente las categorías de análisis entre aquellos sonidos posibles de organizarse en el sistema tonal (sonidos de altura temperada) y los que no (llamados comúnmente ruidos).
- La característica de algunos sonidos a sobresalir sobre otros y la portación de “valor” del sonido (melódico, fonemático, etc.).
- La relación del sonido con un acontecimiento.
- La dificultad de recortar un sonido inmerso en el magma total de la percepción sonora.
- Las características de afectación emocional muy vinculadas a la percepción sonora.
- La fuerte pregnancia del cordón causal: “Porque se obstina en remitirnos a algo distinto de él” (Chion, 1999: 73).
- El modo altamente influenciado del sonido por lo visual.
- Y finalmente, “Porque tal vez no se trate de un objeto” (Chion, 1999: 74).

Cabe aclarar que las visiones de Schaeffer y Chion no son antagónicas, Chion es discípulo de Schaeffer y se considera heredero de sus teorías que además, indiscutiblemente le otorgan el soporte para sus nuevas disquisiciones. Hecha esta aclaración, se puede sintetizar que la teoría de Schaeffer de objeto sonoro es sumamente válida para partir del supuesto discretizable en la conformación del código sonoro, aunque este funcione como axioma ideal y tenga dificultades de aplicación en la práctica; en tanto que los análisis de Chion

advierten estas divergencias en el análisis práctico que se constituyen en indispensables a la hora de encarar un análisis de los sonidos y plantean todas las particularidades de subjetivización del fenómeno.

### 5.5 El *continuum* sonoro

Tanto los sistemas de imágenes visuales como sonoras son no discretos, y estas dos materialidades (sonido y luz) son las que componen los discursos audiovisuales. La cita siguiente expresada por el Groupe  $\mu$  para lo visual es perfectamente aplicable a lo sonoro, constituyendo ambos sistemas análogos, donde lo análogo no es tal por la semejanza sino como concepto de diferenciación de lo discreto o digital.

Una de las dificultades para hablar adecuadamente de los hechos visuales es evidentemente que se dan como de naturaleza continua y no homogénea, mientras que un método semiótico o matemático no puede apenas aplicarse más que a fenómenos discretos y homogéneos. (Groupe  $\mu$ , 1993: 37).

Roland Barthes en *Retórica de la imagen* revela el problema de la distinción de unidades de significación para la imagen y de su carácter polisémico. La polisemia es un concepto aplicable *a priori* a cualquier sistema análogo, como el sonoro, y esta cuestión será tratada en profundidad en otro capítulo de este estudio a partir de aplicar al audiovisual el estudio de las funciones de anclaje y relevo. Esto surge de hipotetizar que aún en ausencia de la palabra, la confluencia en el audiovisual de sistemas de significación mayormente abiertos o débiles produce anclajes o relevos que fortifican el grado de codificación del discurso audiovisual en su totalidad. La significación de una escena de un film que se ve sin escuchar su sonido comporta un grado mayor de polisemia. En tanto que, al incorporarle por ejemplo la música, la paleta de significaciones se estrecha y de la misma manera la música se ve afectada en su significación por la imagen. En este caso, se está frente a una función de relevo, de complementarización o ajuste de la significación mediante la confluencia del código visual y el sonoro, ambos como códigos análogos y bastante abiertos, y que como resultado de la interacción entre ellos codifican en mayor medida la significación total del discurso audiovisual. Esta cuestión queda así planteada de modo de ser profundizada en otro apartado de este estudio.

Es interesante retomar el otro aspecto que trata Barthes, la identificación en un sistema análogo (la imagen) de los connotadores<sup>8</sup>. Barthes advierte que estos connotadores son discontinuos, el discurso es mucho más que la identificación de connotadores de significado en un intento de discretización, es decir, entre un connotador y otro existe un espacio de continuidad analógico. Lo que Barthes propone es que más que intentar hallar minuciosamente todos y cada uno de los connotadores de una imagen es interesante reconocer para el análisis su cualidad de discontinuos y erráticos.

Sin embargo, lo más importante –al menos por ahora– no es hacer el inventario de los connotadores, sino comprender que en la imagen total ellos constituyen rasgos discontinuos, o mejor dicho, erráticos. Los connotadores no llenan toda la lexia, su lectura no la agota. En otras palabras (y esto sería una proposición válida para la semiología en gene-

ral), todos los elementos de la lexia no pueden ser transformados en connotadores, subsiste siempre en el discurso una cierta denotación, sin la cual el discurso no sería posible. (Barthes, 1992)

Es interesante vincular estos conceptos de connotadores aislados o erráticos dentro del *continuum* análogo de la imagen con los conceptos de *continuum* sonoro de Chion. Justamente Chion advierte estas particularidades de lo sonoro al denominar como *magma* perceptivo al total de la masa sonora que incide en la audición, cuestión que como se explicó anteriormente afecta a la posibilidad del recorte de los objetos sonoros o unidades mínimas sonoras. Es en este *magma* o *continuum* sonoro que los eventos sonoros significantes o connotadores sonoros utilizando la denominación barthesiana se inscriben y se comportan tal como lo explicara Barthes para la imagen como discontinuos y erráticos. Estas conclusiones de momento llevarían a suponer la imposibilidad de una gramática de los signos sonoros; es decir, al estudio del diseño sonoro como sistema de significación con cierto grado de codificación y con una cuestionable reductibilidad a estructuras lingüísticas que intenten explicarlo.

Este magma sonoro podría ser explicado tanto mejor con el concepto de rizoma de Deleuze y Guattari (2004) quienes además se valen de un ejemplo musical para caracterizar la transformación de las notas, como unidades discretizadas en las líneas entrelazadas del rizoma:

Quando Glenn Gould acelera la ejecución de un fragmento, no sólo actúa como virtuoso, transforma los puntos musicales en líneas, hace proliferar el conjunto. El número ha dejado de ser un concepto universal que mide elementos según su posición en una dimensión cualquiera, para devenir una multiplicidad variable según las dimensiones consideradas (...) No hay unidades de medida, sino únicamente multiplicidades o variedades de medida. La noción de unidad sólo aparece cuando se produce en una multiplicidad una toma del poder por el significante, o un proceso correspondiente de subjetivación... (Deleuze, 2004: 14).

Estos conceptos parecen pensados a la medida de lo sonoro, que encuentra la medida de su horma al poder respirar en la dimensión temporal, cuando Glenn Gould acelera su ejecución, permite pensar en que además de las dificultades de discretización por lo análogo del sistema aparece la cuestión de la temporalidad como lo había estudiado Chion como particularidad de incosificación, esto lejos de ser un problema es para Deleuze el ejemplo perfecto de lo rizomático.

Un ejemplo clásico de la toma de poder de un sonido de la totalidad del discurso audiovisual es el caso del “punto de sincronización evitado”. Consiste en la anticipación narrativa de una futura coincidencia puntual entre la imagen y el sonido para luego evitar este punto sincrónico dejando sólo el sonido y transportando la imagen a otra situación, o fundido a negro, etc. Chion relata el ejemplo de la película de John Huston *La jungla de asfalto*:

El ejemplo más conocido es la escena del suicidio de un miembro de la clase alta corrupto y comprometido con un atraco. Se le ve encerrarse en despacho, abrir un cajón, coger una pistola que allí se encuentra y... lo único que llega a nosotros es una detonación, pues el *decoupage*, nos transporta fuera de la sala. (Chion, 1993: 62).

El punto de sincronización evitado forma ya parte de la codificación establecida por el cine, a tal punto que admite variantes sin afectar su comprensión. Es el caso del filme de Marcelo Bechis *Garage Olimpo*: Ana coloca una bomba debajo de la cama del militar con un resorte que se activará cuando alguien se acueste. Una extensa preparación narrativa conecta esta misma escena dividida entre el comienzo y el final de la película: la manera en que a Ana le pasan el explosivo, su relación de compañeras con la hija del militar, la tensión creada cuando coloca la bomba y finalmente, cuando el militar se va a acostar, se quita lentamente los zapatos sentado en la cama, la presunción de que quizás descubra la bomba, hasta que por fin vemos que se acuesta y esta explosión minuciosamente preparada narrativamente se transforma en un potente *cluster* de sonidos que incluyen sonidos de tránsito, maquinarias, platillos y alguna percusión proveniente de un bombo o parche grave en tanto que la imagen vuela también a otra escena de paneos de edificios y tomas de exteriores. ¿Qué tienen en común la explosión de la bomba con el cluster sonoro? Es que el diseño del segundo mantiene una analogía con la explosión en al menos dos parámetros acústicos: la intensidad y la forma dinámica. El sonido impacta tanto o más que si se hubiera colocado fielmente el sonido del estallido de la bomba, esta doble evasión de una sincronización anunciada funciona igualmente comprendiéndose y aún acentuando su poder. En parte, porque el cine ya ha codificado a lo largo de su historia esta función y en parte porque algunas de las características acústicas del *cluster* guardan cierta semejanza o analogía con algunas de las características sonoras de una explosión. Es esta toma de poder en ese instante de todo el discurso audiovisual por parte de este sonido la que lo constituye como unicidad.

### Parte 3. Los sonidos en la semiosis audiovisual

#### Capítulo 6. El signo audiovisual

Mediante numerosos ejemplos, análisis y experimentos, demostramos que no se podía estudiar el sonido de un filme independientemente de su imagen, e inversamente. En efecto, su combinación produce algo enteramente específico y nuevo, análogo a un acorde o a un intervalo musicales. (Chion, 1999: 277)

## 6.1 La semiósis audiovisual

En los capítulos precedentes de este estudio se formularon aplicaciones de los conceptos de la semiótica al sonido como portador de significados y luego se lo estudió en términos de sus posibilidades de codificación. En este punto se tratará las cuestiones de significación del sonido dentro del entramado audiovisual.

Si previamente quedó demostrada la alta complejidad del fenómeno sonoro como portador de sentido debido en parte a la infinita cantidad de variables y matices que entran en juego; es decir, la imposibilidad de su reductibilidad a un alfabeto y a un lenguaje (en el sentido lingüístico) tanto más se complejiza el fenómeno cuando se suman los elementos del dominio visual. Esta imposibilidad de simplificación resulta altamente afortunada para la construcción estética y artística: la apertura o debilidad del código es la riqueza de la construcción metafórica, la ambigüedad y la polisemia, propias de las disciplinas del arte, la estética y el diseño.

Es posible plantear, entonces, como un indicador de distinciones entre el arte y el diseño el factor “grado de codificación”. Salvando excepciones y considerando al grado de codificación del discurso como una de las tantas variables que influyen en esta distinción, el arte importaría un menor grado de codificación que el diseño. En otras palabras, la efectividad de la comunicación estaría en relación directa con el grado de codificación en tanto que la artísticidad estaría en relación inversa. La introducción de esta nueva categoría de distinción para este estudio aporta otra variable para la especulación del primer y segundo capítulos de este estudio sobre las delimitaciones disciplinares entre música, arte sonoro y diseño sonoro.

Un aspecto de este estudio toma al sonido como signo y como agente del significado en el contexto audiovisual, en tanto que otra parte del estudio considera al hecho audiovisual como íntegro e indivisible, es decir como signo audiovisual. Esta contradicción es soportada como herramienta de estudio, tanto como lo han hecho otros estudiosos del sonido para audiovisual que son referentes de este trabajo, se plantea que si bien el hecho audiovisual es indisoluble la partición de los elementos, o mejor dicho la separación del sonido está absolutamente justificada desde lo analítico.

En el capítulo 10 de *El sonido*, llamado *El acoplamiento audiovisual*, Michel Chion formula la siguiente pregunta a modo de subtítulo del último apartado: “¿Están codificados los efectos audiovisuales?” (Chion, 1999: 293). Chion deja esta y otros interrogantes sin contestar y abre la puerta a futuras investigaciones:

... los distintos cines sonoros acumulan unos efectos y unas prácticas que están vinculadas a distintas etapas de la evolución cinematográfica en general. Al respecto de todo ello, todavía resulta necesaria una verdadera aproximación histórica y, en este punto, una tarea apasionante espera a los historiadores que deseen proseguir investigaciones de este tipo. (Chion, 1999: 294).



La existencia de una codificación de los efectos audiovisuales posicionaría, entonces, a estos efectos como signos. Este texto abordará entonces las condiciones de posibilidad de los signos audiovisuales y de su codificación.

La primera observación es que esta codificación se constituye de forma social e histórica, mediante los complejos mecanismos estudiados por la semiótica social y en la cual interactúan gramáticas de producción, de circulación y de recepción. Y, por otro lado en forma diacrónica: es en el transcurso de determinado tiempo que un rasgo que surge en una película como invención se convierte en signo. Pongamos por ejemplo el sonido bucólico de una caja musical que cambia su significación y se convierte en signo de /locura/ o /asesinato/ por ejemplo. O en el cine más reciente el sonido zumbante que describe la trayectoria de las espadas.

La segunda observación es que la historia reciente del cine permite rastrear como laboratorio privilegiado de observación el funcionamiento del proceso semiótico. Muchos de los signos analógicos (y por supuesto mucho más los lingüísticos) quedan en origen perdidos en el pasado, si bien hay un largo recorrido en estudios lingüísticos comparativos y diacrónicos es mucho más difícil el rastreo de la constitución signalética de las imágenes y demás sistemas icónicos. Esto es aún más dificultoso cuando se trata del sonido, cuya posibilidad de grabación, conservación y reproducción tiene poco más de cien años en la historia. Quizás por esto el cine se ha convertido en objeto de cuantiosos análisis, desde las teorías de la significación permite el privilegio de asistir a la conformación de un discurso y de advertir los rasgos que se van constituyendo en sus signos.

## 6.2 El signo audiovisual

En *La audiovisión*, Chion introduce el concepto de “efecto audiovisiogeno”, explicado como un núcleo de estrecha relación entre la imagen y el sonido de modo tal que sea tratado en su totalidad y como un objeto. El factor principal de constitución de un efecto audiovisiogeno es la *sinéresis audiovisual*, la síntesis que se conforma en algunos puntos específicos del devenir audiovisual como resultado de una coincidencia temporal de sonidos e imágenes, es decir sincrónica.

Consiste en percibir, como único y mismo fenómeno que se manifiesta a la vez visual y acústicamente, la concomitancia de un acontecimiento sonoro y de un acontecimiento visual puntuales, en el instante en que ambos se producen simultáneamente, y con esta única condición necesaria y suficiente. (Chion, 1999: 281).

Este capítulo se ocupará de deliberar acerca de las condiciones de posibilidad de un signo audiovisual y por tanto de conjeturar una codificación de esos signos audiovisuales y en especial aquellos cuya significación está fuertemente impregnada por el sonido.

¿Es posible considerar al efecto audiovisiogeno como un signo?

“Las relaciones audiovisuales son claramente culturales e históricas, pero descansan también, tanto por lo que hace a la vida corriente como a las artes audiovisuales, en fenómenos psicofisiológicos universales...” (Chion, 1999: 280).

Si bien Michel Chion no menciona la semiótica se puede claramente inferir o al menos proponer un análisis respecto del sentido de los efectos audiovisiogenos. Se plantea un aspecto cultural de dimensiones diacrónicas en la construcción del sentido audiovisual (posibles de estudiar en formatos audiovisuales anteriores al cine, como la ópera o el teatro e inclusive la comunicación interpersonal en el mundo real) y un aspecto basado en fenómenos psicofisiológicos, como la estrecha relación sensorial entre la visión y la audición estudiados por las psicologías de la percepción.

De este doble planteo de Chion (el fenómeno como hecho cultural y como facultad psicofisiológica) se desprende una doble posibilidad teórica de abordaje:

- 1- Desde la filosofía estructural (aspecto semiótico y por tanto construcción cultural arbitraria)
- 2- Desde una psicología fenomenológica (aspecto perceptivo anclado en las condiciones de percepción como fenómeno bisensorial)

Es interesante destacar como dos teorías distintas explican el hecho audiovisual desde dos visiones complementarias: el estructuralismo a través del estudio semiológico considera al aspecto signifiante como una construcción cultural y arbitraria y la fenomenología y su aplicación en las teorías del estudio perceptual en este caso puntual del audiovisual, colaboran mediante el estudio de la constitución de un posible signo audiovisual (llamado por Chion efecto audiovisiogeno) reconociendo fundamentalmente el potencial comunicacional de la coincidencia (dada a la percepción) de imágenes y sonidos, es decir la síncretis. Es entonces posible hipotetizar en una doble condición de existencia para el signo audiovisual:

1. Un cierto consenso social - cultural acerca del sentido del signo audiovisual
2. Unas condiciones ergonómicas necesarias para la aprehensión de ese punto audiovisual como posible signo.

Chion ensaya una clasificación de los efectos audiovisiogenos en:

- Efectos de sentido, atmósfera y de contenido
- Efectos de expresión y de materia (energía, velocidad, volumen, temperatura)
- Efectos escenográficos (espacio)
- Efectos que atañen al tiempo

Son claramente asimilables estas funciones que categorizadas para el sonido en relación con la imagen a las explicitadas en capítulos anteriores respecto a qué es capaz el sonido de significar (causas, materias, espacios, emociones, etc.) Es por eso que si bien Chion no lo expresa así, este texto tomará el concepto de “efecto audiovisiogeno” en su dimensión signifiante, denominándolo también “signo audiovisual”.

Ensayando una definición, entonces:

Un signo audiovisual es una unidad de sentido dada por la convergencia de una imagen y un sonido estrechamente enlazados como consecuencia de la síncreis, y cuyo significado se constituye como resultante de esta combinación puntual e indivisible de imágenes y sonidos en relación con el contexto del filme.

La definición de signo audiovisual tiene carácter transitorio e hipotético, de la misma manera que se determinó la posibilidad conceptual de la existencia de una unidad mínima o signo para el discurso sonoro, tomando la conceptualización de Schaeffer de objeto sonoro; esta aproximación a considerar en el plano de las ideas la existencia de una unidad mínima (signo audiovisual) es lo que permite concebir el audiovisual como un lenguaje posible (aunque utópicamente) de discretizar y por tanto portador de significados; aunque a los efectos de una práctica del análisis audiovisual recurrir a la partición en signos resulte inoperante y se prefiera un abordaje semiótico desde el análisis de una construcción social y diacrónica de la significación.

Como se advirtió anteriormente, la mayor dificultad con la que se topa un estudio semiótico de un sistema análogo o icónico es la imposibilidad de distinguir unidades mínimas de significación dentro del *continuum* analógico propio de la materia significativa en la que el mensaje está plasmado. Es claro que los lenguajes análogos son portadores de sentido, pero la complicación aparece frente a la pregunta ¿Cuál es el significado de tal escena audiovisual? y cuando la respuesta, por lo general, arroja una variedad y variabilidad de significados denominada polisemia.

Específicamente en el lenguaje audiovisual varios estudios han intentado determinar aunque a veces en forma forzada, aquellas unidades mínimas de significación con la pretensión de que la aplicación del modelo lingüístico resuelva en forma segura algo que es esencialmente ambiguo (al menos por la cantidad de variables o elementos que juegan: movimiento, luz, sonido, plano, encuadre objetos, personas, etc.). Es el caso de las teorías de Christian Metz (Andrew, 1993) entre otros, en donde el proceso señalético se estudia a partir de comparar el plano cinematográfico con el enunciado de la lingüística, considerando al plano, entonces, la unidad mínima de significación.

Es importante dimensionar el estudio Metz en una perspectiva de reconocimiento y teniendo en cuenta que estudia al cine de una época, un cine centrado en el montaje como sistema constructivo y narrativo, en tanto que en la actualidad la conceptualización del plano como la unidad de sentido<sup>9</sup> es difícil de sostener, o al menos está puesta en jaque. El ejemplo más radical lo aporta la película *El arca rusa* de Alexander Sokurov, consistente en un único plano secuencia realizado con tecnología digital y frente al cual resulta ya borroso aplicar el concepto de enunciado lingüístico como unidad mínima de sentido.<sup>10</sup>

Otra particularidad de este modelo analítico, que además toca de lleno a este estudio, es una cierta omisión de lo sonoro, el plano es un elemento netamente visual. Esto no es exclusivo de Metz, en general la teoría cinematográfica ha relegado al sonido a un segundo plano, como accesorio o como agregado. En este sentido, la teorización de Chion y luego de otros seguidores viene a cubrir esta falencia, posicionando al sonido en una relación de igual a igual con la imagen. Esto no es sólo una cuestión meramente reivindicativa, sino que en la mayor parte de la cinematografía el sonido y la música tienen por una de sus funciones principales unir los planos. El salto de continuidad entre plano y plano intenta

ser disimulado y la continuidad sonora es la que contribuye en gran medida a producir la sensación de continuidad del montaje.

Aquí radica la contradicción, el plano es la unidad sónica del cine pero su evidencia intenta ser disimulada o empastada en favor de la continuidad del todo. Existe un elemento: el sonido, que no es ajeno al cine sino que audiovisualmente es “como la otra mitad” junto con la imagen, que tiene una aportación poderosa en la constitución general del sentido y que desde sus orígenes se lo utiliza en gran parte para ocultar aquella supuesta unidad cinematográfica que es el plano. En tal caso, el plano puede ser entendido como unidad de la imagen, pero no como unidad mínima de significación de un filme. Los planos visuales no coinciden necesariamente en su dimensión temporal con planos sonoros. Unos y otros (sonidos y planos visuales) se entrecruzan temporalmente.

Esta función unificadora del sonido altamente difundida en el cine y que se enraíza como práctica en sus orígenes es descrita de esta manera por Chion:

#### Reunir: el agregado unificador

La función más extendida del sonido en el cine es la que consiste en unificar el flujo de las imágenes, en enlazarlas: por una parte, en el nivel del tiempo, desbordando los cortes visuales (efecto de encabalgamiento u *overlapping*) Por otra parte, en el nivel del espacio, haciendo oír ambientes globales, cantos de pájaros rumores de tráfico, que crean un marco general en el que parece contenerse la imagen, un algo oído que baña lo visto, como en un fluido homogeneizador; en tercer lugar finalmente, por la presencia eventual de una música orquestal que, al escapar a la noción del tiempo y espacio reales, desliza las imágenes en un mismo flujo. (Chion, 1998: 51).

La utilización del sonido de esta manera, como agente unificador es una cuestión estética y hasta ideológica. Un determinado cine la utiliza en coincidencia con la persuasión y la inmersión del espectador dentro del film, en tanto que movimientos cinematográficos de cambio del orden dominante, como la *nouvelle vague*, justamente trabajaron con el resalte del plano, y el elemento por excelencia que marca el corte, el salto y devela el montaje es el sonido: tratado en forma discontinua y siguiendo la lógica de corte del montaje:

...(el montaje inaudible de los sonidos es) la traducción de una posición ideológica y estética determinada que sería propia del cine dominante, y correspondiente a ocultar las huellas de la elaboración, para dar a la película un aire de continuidad y de transparencia: en los años 60 y 70 se han hecho muchos análisis de este tipo, invariablemente concluidos con la exhortación a hacer reinar en el cine una discontinuidad desmitificadora. (Chion, 1998: 47).

Esta estética e ideología es materializada principalmente por Jean Luc Godard y recién retomada aunque con otra estética, por cierto cine moderno en realizadores como Darren Aronofsky, en cuyas realizaciones el quiebre, el corte y la discontinuidad sobre todo sonora conforman una estética cinematográfica. Existe un signo audiovisual teórico o conceptual

que nuclea todos los elementos cinematográficos en una coincidencia temporal de eventos del dominio de lo visual y de lo sonoro. Esta definición planteada anteriormente puede funcionar en el análisis para dar cuenta de algunos puntos en el discurso audiovisual en que estos signos se revelan. Por lo demás y como lo expresa Roland Barthes, los significantes en el cine como soportes materiales del discurso (decorado, vestuario, paisaje, música, gestos, etc.) son heterogéneos (se distribuyen entre dos sentidos: vista y oído), polivalentes (polisémicos y sinonímicos) y combinatorios (los elementos se asocian y combinan entre sí): el lenguaje audiovisual desde el punto de vista de la construcción signalética es discontinuo, cambiante y múltiple.

Cabe destacar de qué manera Barthes, ya en el año 1960, apunta la importancia de la música y el sonido a la significación del filme:

Hay que subrayar aquí que la música de un filme tiene un papel mucho más intelectual de lo que se cree; muy a menudo, la música constituye un verdadero signo, suscita un conocimiento; una voz microfónica dotada de una resonancia artificial funcionará como el signo mismo de la planetariedad, en los filmes de anticipación, mediante una especie de función deformadora que no deja de recordar el papel de la máscara antigua, destinada a deshumanizar al actor; una línea musical, formada por notas atonales, aisladas y vibrantes, significará expresamente que el episodio que acompaña es un episodio soñado (evocación del atraco del Casino de Deauville en *Bob le Flambeur*). (Barthes, 2002: 30)

### 6.3 ¿Un signo audiovisual o la convergencia de diversos signos?

Luego de este desarrollo vale preguntarse, entonces, de que manera una película u otra pieza audiovisual produce sentido, sintetizando esto en algunos interrogantes:

¿Existe un signo audiovisual mensurable que se articula en una sintaxis del discurso audiovisual?

¿Es el significado el resultado de la convergencia de diversos elementos que tienen su propio significado pero que además significan por proximidad e interacción unos con otros? Y en este último caso: ¿son cosas diferentes o un signo audiovisual puede ser el resultado de la interacción de estas “fuerzas” significantes (escenografía, personajes, vestuario, música, sonido ambiente, efectos sonoros, etc.)? <sup>11</sup>

El signo audiovisual como un conglomerado de todos los elementos o como síntesis y síntesis entre todos los elementos visuales y sonoros en un punto presenta grandes dificultades para su estudio. La cantidad de variables determinarían un fracaso de cualquier intento taxonómico de sus características, suponiendo casi una categoría por cada ejemplo o escena y además teniendo en cuenta el carácter polisémico de esta combinación de lenguajes analógicos.

Pero, salvando la dificultad analítica, este signo existe.

La segunda pregunta plantea un abordaje analítico de las significaciones “parciales” de los diversos elementos y su estudio puede aplicarse a una doble dimensión: por un lado

la significación propia del elemento aislado y por otro la afectación y hasta el cambio de polaridad en su significado al afectarse con los otros elementos de la escena.

Como ejemplo ilustrativo se toma el sonido de una caja musical y se propone un cuadro de análisis de sus posibles significados y luego de su aplicación y cambio de significación en escenas diferentes.

Sonido	Significados asociados
Caja de música	Niñez, ingenuidad, inocencia, clima bucólico, ingenuidad, automatismo, repetición.

**Figura 6.** Significados asociados a un sonido. **Fuente.** Gráfico realizado por la autora.

Ahora, la escena en la que este sonido está presente muestra un amanecer luminoso en la habitación de un bebé en su cuna y una amorosa madre que se acerca; se puede decir que en este caso los significados que aporta el sonido coinciden y refuerzan la escena (niñez, inocencia). El aquí sonido es empático.

En otro contexto, la escena muestra la locura repentina de un personaje como consecuencia de un shock traumático, el primer plano del rostro con la mirada perdida está sonorizado con la misma caja musical.

¿Qué significados se desprenden de aquí? ¿Sucede que el sonido de la caja musical atempera o ablanda esta terrible escena? ¿Le imprime suavidad, inocencia o contrariamente la supuesta ingenuidad de la caja musical dramatiza aún más la locura?

Justamente, es el choque, la contradicción tajante entre la imagen y el sonido lo que produce la resultante de significación.

También se puede inferir que lo que está funcionando en esta hipotética escena es un segundo o tercer significado del sonido de la caja musical: el del automatismo y la repetición, asociados en este caso a la locura.

La caja de música puede estar en la escena de un asesinato y también de manera semejante a la anterior sea este rasgo de automatismo y la contradicción brutal entre un objeto de niños y un asesinato lo que produzca un incremento de la tensión.

Este habitual ejercicio de colocar un mismo sonido en diversas escenas, y observar en cada una las diferencias de las resultantes de significación da la pauta de la fuertísima afectación que el sonido imprime a la resultante de sentido total de una escena, al punto de cambiar la polaridad del sentido.

He aquí una primera conclusión, que aunque parezca obvia resulta central:

Los elementos significantes que intervienen en el resultado dotado de sentido en un producto audiovisual no suman ni restan su intervención en el significado total sino que funcionan vectorialmente interactuando y afectándose entre sí produciendo contradicciones y refuerzos del sentido.

El sonido de la caja de música a pesar de connotar inocencia no resta intensidad a la escena del asesinato, sino que más bien la refuerza. La imagen de la escena del asesinato junto a este sonido producen una interacción única que será la que constituye el resultado final del sentido de la escena.

Retomando las preguntas anteriores: si existe un signo audiovisual totalizador, su metodología de estudio es la de comprender las relaciones e interacciones que se dan entre los elementos que aportan esas significaciones “parciales” y la síntesis que determina la significación total de la escena, o plano, etc.

Probablemente sea la contradicción, el choque, la imprevisibilidad que a modo de sacudida produce una oposición entre sonido e imagen lo que genera la afectación cinematográfica, tanto más que el refuerzo dramático o empático en una escena. Este descubrimiento pertenece al cine moderno, considerando la distinción que hace Deleuze entre el pasaje del cine clásico al cine moderno. Los “opsignos” (signos ópticos) y “sonsignos” (signos sonoros) son propios de la distinción entre este cine clásico de la imagen-movimiento y el cine moderno de la imagen-tiempo. El entrelazamiento de lo sonoro, la palabra, la imagen visual en una mixtura de significados que se complejiza.

Este párrafo de Deleuze explica justamente el lazo entre sonidos e imágenes en el cine:

Así pues, la imagen visual nunca mostrará lo que la imagen sonora enuncie. (...) Seguirá habiendo no obstante una relación entre las dos, una juntura o un contacto. (...) Y el corte irracional entre las dos, pero que forma la relación no totalizable, el anillo quebrado de su juntura, las caras asimétricas de su contacto. Es un reencadenamiento perpetuo. La palabra alcanza su propio límite que la separa de lo visual; pero lo visual alcanza su propio límite que lo separa de lo sonoro. Ahora bien, cada uno, alcanzando su propio límite que lo separa del otro, descubre así el límite común que los vincula entre sí bajo la relación inconmensurable de un corte irracional, el derecho y el revés, el afuera y el adentro. (Deleuze, 1996: 369)

El párrafo anterior extraído de las conclusiones de *La imagen-tiempo* da cuenta de la complejidad de las relaciones sonoro-visuales y por extensión de la constitución del signo audiovisual. La coexistencia de los dos aspectos de esta imagen-tiempo en la que se debaten los opsignos y sonsignos: una existencia autónoma, divergente y quebrada pero que es la que justamente recrea el lazo audiovisual en un límite, lo que separa sonidos e imágenes es lo que los vincula en este nexo audiovisual.

## Capítulo 7. La significación como resultado de la relación entre sonidos e imágenes.

### 7.1 Análisis horizontal o análisis vertical

A través de los diversos análisis de capítulos y trabajos precedentes de este estudio se perfilan dos maneras de abordar el estudio del lenguaje audiovisual y del signo audiovisual, que si bien están esbozadas anteriormente surge como necesario determinar en forma más exhaustiva.

La deliberación central de esta tesis transita por la construcción de una semiótica del sonido para el lenguaje audiovisual, y por lo tanto, por un estudio de los signos audiovisuales y sus condiciones de posibilidad como tales. Este estudio de los signos, primero sólo como signos sonoros y luego como signos audiovisuales lleva a repensar la delimitación del recorte conceptual que posiciona a estos posibles “objetos audiovisuales de la significación” en unidades mínimas de significación. Se delimitan dos enfoques del estudio para las unidades mínimas audiovisuales:

- El recorte de acuerdo a un criterio horizontal
- El recorte de acuerdo a un criterio vertical

#### 7.1.1 El análisis horizontal

El recorte de acuerdo al criterio horizontal es el que considera como unidades a cada uno de los diversos elementos del discurso audiovisual: sonidos, músicas, escenografías, vestuario, gestos, encuadres, iluminación, objetos, etc. Este criterio considera a cada elemento como una unidad de sentido que aporta al total de la significación del film. El estudio semiótico en este aspecto consiste en el aporte de ese elemento a la resultante signalética total, por ejemplo cómo la música afecta o modifica el sentido, o de qué connotaciones es portador determinado sonido que repercute, altera, modifica o refuerza el significado de una escena. Prioriza la lógica sucesiva de cada elemento del análisis y estudia su relación con los otros parámetros. Este análisis es el que predomina en los capítulos precedentes centralizado en uno de los elementos que conviven en la trama audiovisual y que es el que interesa para este estudio: el sonido. El análisis de la capa de lo sonoro (banda sonora) se retomará para estudiar la cuestión del significado musical en el Capítulo 8.

#### 7.1.2 El análisis vertical

El recorte de acuerdo a un criterio vertical es el que considera la unidad signalética del audiovisual como un todo y el recorte del signo es tal como unidad temporal. Puede coincidir o no con el montaje o el plano, pero en cualquier caso el criterio de recorte mínimo es una porción de tiempo. Para este criterio el signo audiovisual es un signo definido por un



segmento temporal del cual después se pueden desglosar sus elementos. Este criterio prioriza una lógica de la simultaneidad de los elementos audiovisuales en un tiempo dado. El signo es la resultante total de un momento temporal y el proceso de significación prioriza, entonces, una cierta sintaxis en la articulación de estos signos audiovisuales. Christian Metz asocia la cuestión sintagmática de la semiología con este análisis en vertical del film. El sintagma es aquello que se da en simultaneidad y que Metz denomina *copresencias*:

Hay un rectángulo-pantalla, con todas las copresencias espaciales que autoriza (la composición de cada imagen), por otra parte los sintagmas simultáneos que pueden establecerse entre series diferentes pero en una sincronía de percepción: entre un dato visual y una frase oída al mismo tiempo, etc.). (Metz, 1973: 131)

Metz, además distingue entre relaciones sintagmáticas temporales y espaciales. La relación entre las imágenes visuales y el sonido (música) habitan el aspecto temporal de las relaciones sintagmáticas:

...Así en el film, existe una relación sintagmática de simultaneidad entre la música de acompañamiento (sonido llamado “off”) y las imágenes que se desarrollan sobre la pantalla, pero ninguna relación de espacialidad. Hay entonces interés por distinguir, más claramente que Metz, entre relaciones sintagmáticas de simultaneidad y relaciones sintagmáticas espaciales. (Odin, 1992: 100).

Resulta necesario destacar que la distancia entre estos dos criterios de análisis no es taxativa, sino que los análisis en horizontal y en vertical pueden ser complementarios. El modelo horizontal no descarta lo que sucede con los otros elementos y el modelo vertical no pierde de vista la consecución. Este doble modelo analítico está muy relacionado con en el análisis musical, y es aplicable a cualquier arte temporal, ya que en síntesis se trata de estudiar todo lo que sucede a un mismo tiempo y todo lo que se va sucediendo en el tiempo. Esta comparación entre sistemas de análisis de la tradición musical con el cine no es nueva; la teoría cinematográfica de Serguei Einsenstein del contrapunto audiovisual expresada en el *Manifiesto del Contrapunto Sonoro* parafrasea la idea del contrapunto musical como “voces” independientes y al mismo tiempo entrelazadas. Una de las complicaciones para la aplicación directa de los conceptos del contrapunto musical al cine es que la disonancia o la consonancia entre banda de imagen y banda sonora no es lo mismo que la consonancia o disonancia entre notas musicales. Esto no quita sin embargo que sí sea oportuno considerar lo que sucede al mismo tiempo entre los elementos del discurso audiovisual (y extender el análisis a cuestiones cualitativas más variadas y propias de este lenguajes que la simple reducción a lo consonante y a lo disonante) y considerar en forma complementaria lo que sucede sucesiva y temporalmente entre los eventos de un mismo elemento (el devenir de la música, el relato o la continuidad de la luz, etc.).

Michel Chion explica al respecto:

... cuando llegó el sonido, se lanzó la expresión aún hoy en boga, de contrapunto para designar la fórmula ideal in abstracto de cine sonoro: aquella en la que lejos de resultar redundantes como se decía, sonido e imagen formarían dos cadenas paralelas y libremente enlazadas, sin dependencia unilateral. (1993: 41).

Chion critica fuertemente esta noción de contrapunto para referirse a las relaciones audiovisuales, siendo que el contrapunto es una técnica muy específica de lo musical, porque además él prioriza para el audiovisual las relaciones verticales:

Pero queremos decir también que cada elemento sonoro establece con los elementos narrativos contenidos en la imagen –personajes, acción–, así como los elementos visuales de textura y decorado, relaciones verticales simultáneas mucho más directas, fuertes y apremiantes que las que ese mismo elemento sonoro puede establecer paralelamente con los demás sonidos, o que los sonidos establecen entre sí en su sucesión. (Chion, 1993: 45).

Si bien este estudio coincide con Chion en la inviabilidad del contrapunto audiovisual intentará producir un posible abordaje teórico de las relaciones horizontales entre sonidos e imágenes suponiendo como se explicó anteriormente la validez de un doble abordaje que no está reñido entre sí sino que vendría a producir explicaciones diferentes para los diversos niveles de significación que se dan en un lenguaje tan complejo como el audiovisual. Este análisis considera una delimitación entre los elementos del sonido y los de la imagen y estudia su propio discurso y en especial la afectación al significado audiovisual general que una ejerce sobre la otra. Es decir, de qué manera lo sonoro resignifica las imágenes y de qué manera lo sonoro es resignificado por la imagen. La resignificación supone una significación previa, hay un significado anterior que es subvertido, modificado, afectado o alterado, y que es el significado de la sola “voz” del contrapunto musical o la sola imagen y el solo sonido para el audiovisual.

Se puede tomar como ejemplo una escena de 2001, *Odisea del espacio* de Stanley Kubrick, que muestra el viaje y acoplamiento de una nave espacial en una estación. La música que acompaña esta escena es el famoso vals *Danubio azul* de Johann Strauss.

¿Cuáles son las asociaciones culturales que connota esta música por sí misma sin la imagen de la película? Se pueden proponer algunas, las más ampliamente aceptadas como / baile de salón/, /gala/, /boda/, /distinción/, /elegancia/, /romance/, /antiguo/, /Viena/, entre otras. Si bien los significados que connota esta pieza musical son amplios y variados, todos ellos están bastante lejos de la ciencia ficción y de las naves espaciales. Kubrick al incluir esta pieza en esta escena crea una nueva asociación que convierte el viaje espacial en una danza de astros y naves girando al son del vals y que resignifica radicalmente aquellos significados previos de la música al menos para esta escena.

Advirtamos que el efecto de disonancia audiovisual se limita casi siempre a casos retóricos precodificados (oposición de sexos, contraste entre voz y cuerpo, oposición entre ciudad y naturaleza salvaje en Godard, entre naturaleza salvaje y cultura en Padre padrone (1977) de Paolo y Vittorio Taviani, o entre pasado y ciencia ficción, mediante *El Danubio azul*, en 2001, una *odisea del espacio* de Stanley Kubrick). (Chion, 1999: 293).

¿Es esta asociación absolutamente nueva, arbitraria o disonante? ¿O existe algún grado de motivación en la relación? ¿Existe en algún sentido alguna relación de semejanza (en el sentido de la semejanza icónica de Peirce) que otorgue razones para esta asociación?

Esta asociación puede ser interpretada a partir del concepto de ícono de Peirce, que plantea algún tipo de semejanza o analogía entre el objeto y el signo. El punto aquí es que la relación imagen-sonido no consiste en un significado y un significante; o un connotado y un connotador, o signo y objeto denotado; pero transpolando el concepto se puede hipotetizar a fin de ser estudiada, una supuesta situación de enlace entre los sonidos y las imágenes dadas por alguna clase de semejanza. Cabe entonces el interrogante, si la semejanza es un *a priori* a la relación audiovisual (hay algo en el vals que se pueda asociar a naves espaciales) o si la supuesta semejanza icónica es una consecuencia de la sedimentación histórica y cultural del funcionamiento de esta asociación como un *a posteriori*.

Se puede inferir que en esta escena de 2001, *Odisea del espacio* existe una relación icónica (con algún tipo de semejanza) entre el movimiento circular de la estación espacial y los giros de la danza del vals, pero esta asociación sólo se revela en presencia de esa música. Las naves solas no danzan, sólo giran y se trasladan, es la música de Strauss la que las hace bailar y, por otro lado, es el vals también el que resulta afectado por esta nueva estética visual. Ahondando aún más en otra relación fundada en una psicología de la percepción de raíz fenomenológica se podría vincular la métrica rítmica de tres (compás de 3/4 del vals) con lo circular, en tanto los compases binarios remiten a las acciones fisiológicas también binarias (el caminar, el latido del corazón) los compases de tres importan una suerte de “no naturalidad biológica” de lo rítmico en tanto son “invenciones” que no responden a esta naturaleza o fisiología humana predominante binaria.

Desde el aspecto audiovisual un compás binario implica una suerte de “punto” o vaivén entre el uno y el dos; un péndulo que va y viene, los pasos de una caminata, etc. Los pasos, como quintaesencia de una métrica binaria, además señalan puntos rítmicos, que pueden ser tomados tanto como puntos de sincronización con el sonido como puntos de asociación rítmica con alguna música de métrica binaria; como es el caso del comienzo de la película *El delator* de John Ford, la partitura de Max Steiner sincroniza la música con el caminar de Gyro (el protagonista), y este modo de musicalizar es denominado por Chion como *puntuación simbólica de la música*.

En 2001, la música no marca ni acompaña “puntos” en la escena, sino que más bien sonoriza continuidades. Si bien existe esta asociación a la continuidad en el compás ternario en tanto que el compás binario refleja más una situación de vaivén o de puntos que van y vuelven, de ninguna manera esto podría tomarse como dogma y ni siquiera como ley perceptiva, sino simplemente como una aproximación hermenéutica al fenómeno, o en desagregado de significados del hecho audiovisual.

Otro aspecto llamativo es la consideración en occidente del compás de tres: en la Edad Media es considerado “perfecto” por la música eclesiástica ya que el tres representa la Santísima Trinidad, y su notación es un círculo (en tanto que los compases binarios se notan con medio círculo para expresar la incomplitud). Existe una asociación histórico musical entre el compás de tres y el círculo.

El arquetipo de musiquilla de calesita está en un compás ternario, el giro y el compás de tres cuentan entonces con bastantes ejemplos asociativos.

Stanley Kubrick expresa al respecto “Es difícil encontrar algo mejor que el Danubio Azul para representar la gracia y la belleza de un giro. También se aleja, todo lo que es posible alejarse, del estereotipo de la música espacial.” (Manwell y Harthley, 1975: 254).

Cabría plantearse si esta asociación tiene fundamentaciones psicofisiológicas (sustentadas en las rítmicas naturales del cuerpo como el caminar para lo binario en tanto que el girar queda para lo ternario) o si la asociación entre el círculo y el tres es un arquetipo cultural de orígenes ancestrales que la cultura ha naturalizado. Aquí entonces se retoma la doble metodología explicada en el capítulo precedente para estudiar el signo audiovisual:

El aspecto fenomenológico que estudia la cuestión perceptual (por ejemplo la vinculación sensorial existente entre el compás de 3/4 y la circularidad) y la vertiente estructuralista que explicará esta asociación como surgida del arrastre y el devenir de la cultura que ha “anclado” fuertemente esta relación.

De todas maneras, sea la relación entre el compás de tres y lo circular de origen natural o sea una construcción cultural de raigambre muy antigua lo que es evidente es que esta relación aparece instalada históricamente y otorga explicaciones a una motivación o analogía en esta escena audiovisual.

Con respecto a esto Michel Chion puntualiza: “El tema de Johann Strauss, por su ritmo ternario, evoca, al contrario, un movimiento eterno, un giro a la vez mundano y cósmico...” (1997: 357).

Aquí la palabra que utiliza Chion para referirse a la relación de la música con sus connotaciones es el de “evocar”; esto claramente remite a una construcción histórica de esa asociación entre esa música y los recuerdos, las evocaciones y connotaciones que trae. A esta historia de evocaciones se suma una nueva, a partir de 2001 y de su arraigo como clásico del cine, una más de las tantas evocaciones que producirá el *Danubio azul* será la asociación con el espacio, las naves, los astros, los viajes interestelares, etc. Este es el punto en el cual la música resulta resignificada por el cine como aparato cultural, productor de sentido y transformador de sentidos anteriores.

La relación entre el *Danubio Azul* y las naves giratorias de 2001 tiene (y en ello radica su genialidad) un aspecto extraño y quizás más visible que es la extemporaneidad y rareza entre la música y sus asociaciones sociales o evocaciones más habituales (boda, elegancia, corte, etc.) y las naves asociadas a significaciones científicas y futuristas y un aspecto no tan visible que radica en la asociación instalada aunque de forma no conciente entre la circularidad y la métrica ternaria.

Retomando las ideas del comienzo este análisis en clave *horizontal* propone, entonces, una conservación de las identidades de los elementos que confluyen en el audiovisual (en el caso del ejemplo de 2001 son la música y las imágenes en movimiento) y un estudio de las

relaciones de los elementos, sus significaciones propias, las significaciones audiovisuales resultantes y además las afectaciones de significado con las que se ven transformados los elementos *a posteriori* por la pregnancia audiovisual.

## 7.2 Anclaje y relevo: una aplicación de estas funciones a la relación entre imagen y sonido en el audiovisual.

Roland Barthes estudia las relaciones respecto del sentido de dos sistemas comunicacionales de distintos lenguajes pero que se complementan en la construcción total de sentido: la fotografía (en especial la fotografía de prensa) y el texto que la acompaña (titular, pie de artículo, etc.)

Dos estructuras diferentes (una de las cuales es lingüística) soportan la totalidad de la información; estas dos estructuras concurren, pero al estar formadas por unidades heterogéneas, no pueden mezclarse: en una (el texto), la sustancia del mensaje está constituida por palabras, en la otra (la fotografía), por líneas superficies y tonos. (Barthes, 1992: 12).

Para Barthes la imagen es polisémica, conviven en ella múltiples cadenas de significados y la percepción de esta imagen se resuelve con la elección de alguno de estos significados posibles o bien permanece en una incertidumbre y ambigüedad del mensaje; la primera es la deseable en sistemas comunicacionales (publicidad, prensa) en tanto que la segunda es propia de las estéticas.

... toda imagen es polisémica, toda imagen implica, subyacente a sus significantes, una cadena flotante de significados de la que el lector se permite seleccionar unos determinados e ignorar todos los demás. La polisemia provoca una interrogación sobre el sentido; ahora bien, esta interrogación aparece siempre como una disfunción, incluso en los casos en que la sociedad recupera dicha disfunción bajo la forma de juego trágico (...) o poético (...); incluso en el cine, las imágenes traumáticas aparecen acompañadas de una incertidumbre (de una inquietud) sobre el sentido de los objetos o de las actitudes. (Barthes, 1992: 35)

Esta multiplicidad de sentidos de la imagen es reducida o limitada a pocos o a un significado en particular por añadidura del texto a la imagen. Barthes denomina a esta función del texto "anclaje". El texto lingüístico fija el sentido de la imagen en uno de los tantos potenciales sentidos, orienta y sitúa en una dirección de todas las posibles la lectura de la imagen. "La función denominadora viene a corresponderse perfectamente con un anclaje de todos los sentidos posibles (denotados) del objeto, por medio del recurso a una nomenclatura". (1992: 36).

La otra función detectada por Barthes que vincula imagen y texto es la de *relevo*, en la cual

la relación entre imagen y texto es de complementariedad, el texto no explica la imagen sino que la conjunción de textos e imágenes confluyen en una resultante signalética.

En estos casos la palabra (casi siempre un fragmento de diálogo) y la imagen están en relación complementaria; de manera que las palabras son fragmentos de un sintagma más general, con la misma categoría que las imágenes, y la unidad del mensaje tiene lugar a un nivel superior: el de la historia, la anécdota, la diégesis (...). La palabra-relevé, de rara aparición en la imagen fija, alcanza una gran importancia en el cine (...). (1992: 37).

¿Es posible asimilar las funciones barthesianas de anclaje y relevé para estudiar no sólo las relaciones de los textos lingüísticos con las imágenes sino también las imágenes y los sonidos en el discurso audiovisual? ¿Podría el sonido no lingüístico anclar o relevé alguno de los tantos significados posibles que expresa la imagen cinematográfica?

En primer lugar, cabe retomar las ideas del comienzo de este capítulo, y considerar al menos para este modelo analítico una relación mayormente horizontal entre imágenes y sonidos (sin confundir con la cuestión del contrapunto). Como enuncia Barthes en una cita precedente, son dos estructuras diferentes, de distinta materia y heterogéneas que concurren o convergen en la formación de sentido, cuestión que adhiere a un modelo de estudio que prioriza la lógica del propio discurso (música, imágenes, etc.) que se enlaza con los otros para constituirse en una resultante de sentido.

La primera distinción necesaria para la aplicación del anclaje y relevé es que Barthes conjuga un medio con una codificación débil, polisémica o analógica como la fotografía con un lenguaje altamente codificado como la lengua. Sobre todo en el anclaje, la lengua y su alto grado de distinción “atrae” o ancla fuertemente la totalidad del mensaje.

Algo similar podría pensarse respecto de la música y la lengua, cuya conjugación superlativa se haya en la canción y aunque un estudio de la canción como forma universalizada excede el proyecto de esta tesis, se puede observar que no aplica exactamente al concepto de anclaje: la letra de la canción no explica los sonidos, ni hace destacar algún significado de lo sonoro que pudiera permanecer múltiple. Un poco más cerca del concepto barthesiano se encuentra el relato radiofónico, como práctica y formato sumamente difundido en el siglo XX hasta al menos el advenimiento de la televisión; o más curioso e interesante es el caso de la música a programa, en la cual el texto a modo de relato explica un cierto argumento que se ofrece al público como guía externa pero que no participa del concierto (no se lee ni se canta en el momento de la ejecución de la sinfonía).

Dejando los ejemplos de lengua y música que, de todas maneras, difícilmente puedan ser explicados desde el anclaje o el relevé; la cuestión es pensar si estas funciones son aplicables y de qué manera a las relaciones entre sonidos e imágenes en los discursos audiovisuales.

La primera problemática que surge como necesario dilucidar para una posible aplicación del anclaje en los discursos audiovisuales es la cuestión de los grados de codificación. Es decir, ¿cuál es el código fuerte que fija un sentido de todos los posibles expresados sobre otros discursos menos codificados?

La función de anclaje más estudiada y reconocida es la de la palabra hablada sobre la

imagen, en una franca similitud con la relación de la fotografía con su epígrafe estudiada por Barthes.

Chion ejemplifica claramente esta relación a la que llama “valor añadido por el texto” en la que un locutor en televisión relata las imágenes que le llegan en directo de una exhibición aérea en Inglaterra:

“En un momento dado afirma ‘Son tres pequeños aviones’ ante una imagen en la que vemos, desde luego, tres pequeños aviones sobre un fondo de cielo azul...” (1998: 18)

Chion especula que el locutor podría haber dicho otras frases igualmente correctas como que los dos primeros aviones llevan ventaja sobre el tercero, o que es un día magnífico, o preguntarse adonde estará el cuarto avión, y cada una de las frases de esta manera anclarían uno de los tantos significados posibles, que aunque inocuos en este caso no están exentos de manipulación ideológica, como aparece manifiesta e intencionalmente es el caso de *Lettre de Sibérie* de Chris Marker “cuando superpuso a una misma y anodina secuencia varios comentarios de inspiración política diferente (estalinista, antiestalinista, etc.)” (Ibíd.).

¿Es posible pensar que los sonidos no lingüísticos o la música de una pieza audiovisual semanticen a las imágenes anclando de forma bastante precisa uno de los significados de todos los posibles? Barthes estipula para el cine el concepto de relevo, que surge como válido al confluir los elementos significantes en una relación de complementariedad, sin embargo este estudio avanzará en analizar algunos casos para los cuales el sonido (la música especialmente) posee un grado alto de codificación, una semántica construida socialmente con la suficiente fortaleza para “hacer ver” un sentido por encima de los otros. Un ejemplo que refiere esta situación es la primera secuencia (en los títulos específicamente) de *El resplandor* de Stanley Kubrick. En esta primera secuencia se observa un paisaje luminoso y diáfano, la cámara vuela rasante por lagos y montañas y en un plano cenital muestra un auto avanzando por un camino entre montañas y vegetación. La imagen es bella y apacible, quizás con esa hiper-belleza publicitaria con la que se podrían anunciar productos como eco-naftas, agua mineral o automóviles. Pero esta imagen bucólica no es la sensación que da el filme cuando comienza, es la música la que indica desde el primer sonido que todo será aterrador en la historia. Es la música la que “ancla” el significado de la escena y que además define en un comienzo las condiciones de género del filme. Se trata de una versión en sintetizadores para la película de la compositora Wendy Carlos del *Dies Irae* 12, un canto gregoriano parte de la *misa pro defuntis*, mejor conocida como *Réquiem*, atribuido a Tomás Celano, compuesta en el siglo XIII. Este canto llano fue utilizado en varias composiciones como la Sinfonía Fantástica de Berlioz, el *Réquiem* de Mozart, la Rapsodia sobre un tema de Paganini de Rachmaninov entre otros.

Otro caso es la transmisión del atentado a las Torres gemelas del 11 de septiembre en el canal Crónica TV; mientras que la cadena CNN había resguardado la transmisión de la afectación que produciría el sonido transmitiendo las imágenes “en mudo” proponiendo una cierta distancia objetiva, Crónica musicaliza la caída de las torres con una música dramática y aplicada en otras ocasiones a sonorizar catástrofes, de corte épico y ampuloso. En este último ejemplo, se advierte una utilización ideológica del sonido, posible gracias a los significados que ya circulan con un alto grado de codificación en el seno de los discursos sociales.

Respecto a la función de relevo, presente en la mayoría de las producciones audiovisuales, la resultante signalética surge de la afectación mutua de los elementos sonoros y visuales; sonidos e imágenes se semantizan en forma recíproca y lo interesante es que esta semantización trasciende la pantalla fijándose en la construcción social de significados. La música de Crónica es posible porque ya esta música ha sido instalada por sucesivas capas históricas como música épica, de catástrofe o guerra; y por otro lado la audición de esta música sola es contextualizada por las estructuras sociales y masivas con estos atributos.

Volviendo al punto inicial y tomando como referente teórico el concepto de semiosis social (Verón, 1998), el diseño sonoro es capaz de anclar significados bastante precisos del conjunto audiovisual y es utilizada como relevo en la mayoría de los casos aportando significados a la totalidad del audiovisual, y cuya resultante deviene de la interacción de los signos parciales. No obstante esto y por efecto del “bucle” de producción-circulación y recepción de significados en el seno de lo social, los sonidos son re-significados por la totalidad, no solo de la propia película sino además de los contextos en los que ella circula y se recepciona.

## Capítulo 8. El significado musical

Signo, la música lo ha sido siempre.  
Jaques Attali (1977: 48).

### 8.1 Aproximaciones

Este capítulo y el siguiente se ocupan de deliberar acerca del proceso de significación en el campo de la música; y de su función, particularidades y usos en el cine como copartícipe en la construcción de sentido del filme. En esta primera parte se aborda la cuestión de la significación musical y en el capítulo 9 se estudian los procesos de significación musical en el contexto de los discursos audiovisuales. Estos procesos no implican únicamente una semantización del total audiovisual por parte de la música, sino que se intenta demostrar de qué manera el cine como maquinaria productora de sentido semantiza también a músicas y géneros musicales. Esta afirmación se encuentra en sintonía con los postulados teóricos de este estudio que se basan en concebir los procesos semióticos como procesos temporales y dinámicos amasados por las sociedades.

### 8.2 La significación musical: controversias

La cuestión de la significación de la música ha sido un tema histórico de debate en el campo de la música, el arte y la filosofía. La pregunta ¿qué significa la música? o mejor expresado ¿qué significan las diversas músicas? ha sido objeto de arduas controversias en las que se advierten posiciones que van desde negar terminantemente cualquier rastro de significación que empañe la cualidad de pura abstracción de la música (en especial de la



música orquestal o instrumental) hasta posiciones que le atribuyen significados en imágenes, sensaciones, emociones, narrativas y hasta poderes curativos. Si bien un recorrido histórico exhaustivo de estas instancias excede este estudio se realizará un breve punteo de las tendencias respecto al tema, tomando algunos autores de referencia como Theodor Adorno, Leonard Meyer, Carl Dahlhaus y Umberto Eco y Rubén López Cano.

La cuestión del significado de la música ha dividido históricamente a críticos y pensadores en los llamados *absolutistas* y *referencialistas*, tomando la denominación que construye Leonard B. Meyer en su libro publicado en 1956 *Emoción y significado en la música*. Los absolutistas consideran que el significado musical se da en el seno de las estructuras y relaciones meramente musicales de la obra, el significado en este caso es la comprensión de la arquitectura de la propia obra, de su génesis compositiva. Los absolutistas, según Meyer, "... insisten en que el significado musical descansa exclusivamente en el contexto de la obra misma, en la percepción de las relaciones desplegadas en la obra de arte musical..." (Meyer, 2001:23). Los referencialistas, como tendencia, encuentran significaciones propuestas por la música para el terreno extramusical, la música hace referencia a distintas cuestiones que están fuera de ella misma. Esta referencialidad además puede comportar diversos grados de abstracción, ambigüedad, emoción y sensorialidad: "... la música comunica también significados que de alguna forma se refieren al mundo extramusical de los conceptos, de las acciones, de los estados emocionales y del carácter." (Meyer, 2001: 23). Si bien los referencialistas no reniegan del análisis musical en abstracto, los absolutistas, constituidos mayormente por los actores del campo musical y en especial por los compositores, críticos y músicos con filiación a la música del siglo XX, excluyen en forma terminante las referencialidades; y, si hay que otorgar un espacio para la sensibilidad o emoción en la percepción musical, está dada por un placer intelectual de la escucha. Este grupo está asociado ideológicamente a las ideas del arte puro, el arte por sí mismo o al arte por el arte. La segunda tendencia, la referencialista, se posiciona en la revitalización de la escucha desde lo sensorial enmarcando siempre la música como indisoluble del contexto. Esta discusión acerca de la intelección sobre la construcción en el propio discurso de la obra versus sensorialidad, emoción y referencialidad de significados extra musicales, o extra discursivos se da también en el seno de otras artes y remueve la controversia del arte por el arte contra el arte con función (social, religiosa, ideológica, etc.); y a su vez, la primera posición es una construcción mayormente occidental y burguesa que cristaliza como concepto en el siglo XVIII (Dahlhaus; 1999): hay una música que es universalista, pura y abstracta, cuya función es no tener ninguna función que no sea por ella misma en tanto que hay músicas a las que se denomina por su función y esta función comporta una cualidad estética inferior: música bailable, música de cine, música religiosa, música popular, música étnica; y hasta música joven o música para "meditar" entre otras tantas aplicaciones.

Carl Dahlhaus en su libro *La idea de la música absoluta* estudia de manera exhaustiva la construcción histórica de esta idea, a cuya conformación se llega de la mano de la Ilustración, y desentraña una cuestión crucial: este concepto de música absoluta es una idea construida a partir del siglo XVIII en Europa y cuya impronta a modo de *episteme estética* va a instalarse y a teñir toda la filosofía estética musical, la composición y la apreciación del arte. Justamente lo que Dahlhaus devela es una desnaturalización de esta idea suma-

mente arraigada y de la cual está impregnada y es deudora, aún en forma inconciente, cualquier pensamiento, percepción o crítica musical en la actualidad.

Los oyentes que actúan de las maneras descritas, se orientan –tomando prestada la expresión acuñada por Thomas Kuhn para la historia de la Ciencia– por un “paradigma” estético: un modelo conceptual, el de la “música absoluta”. Pero precisamente los paradigmas y las ideas básicas que guían la percepción y el pensamiento musical constituyen el tema central de una estética musical, que no se pierde en la especulación, sino que ilumina aspectos que han pasado inadvertidos o han sido poco tenidos en cuenta, pero que se hallan en el fondo de los hábitos musicales cotidianos. (Dalhaus, 1999: 6).

Uno de los críticos de este absolutismo es Hans Eisler, quien vincula la construcción de la idea de música absoluta con el pensamiento de la burguesía capitalista y con su filiación a las filosofías idealistas. La estética del paradigma de la música absoluta calza a la perfección con la inmaterialidad del mundo de las ideas. Esta cuestión no pasa desapercibida para un filósofo de extracción y compromiso marxista quien escribe:

La música de concierto y su forma social correspondiente, el concierto, constituyen una época histórica de la evolución musical. Su desarrollo específico está unido al surgir de la moderna sociedad burguesa. La supremacía de la música sin texto, llamada también vulgarmente “música absoluta”, la separación entre música y trabajo, entre música pesada y ligera, entre profesionales y aficionados, son típicas de la música en el capitalismo. (Eisler, 1973: 222).

Jacques Attali, en su ensayo *Ruidos, ensayo sobre la economía política de la música* profundiza esta visión materialista de la música a través de analizar históricamente la relación entre la música, el poder y la economía. Para Attali, la cuestión de la significación en la música está relacionada con su valoración mercantil. La música cambia con el advenimiento de la modernidad y el capitalismo de rito a mercancía, de código sacrificial a valor de uso; y es esta última función la que le otorga significación en la actualidad: su “operacionalidad” social y económica.

El mensaje musical no tiene sentido si se atribuye artificialmente una significación, necesariamente rudimentaria, a algunos sonidos, lo cual remite casi siempre al discurso jerárquico.

La música tiene, en realidad, una significación mucho más compleja. Si el valor del sonido, como ocurre con los fonemas, reside en las relaciones que tiene con otros, más allá de eso es relación engarzada en una cultura; el “sentido” del mensaje musical se expresa globalmente, en su operacionalidad y no en la significación yuxtapuesta de cada elemento sonoro. (Attali, 1997: 51).

Esta complejidad radica en su ambigüedad y en su mutación epocal, y como expresa Attali, cualquiera sea el universo de significaciones del mensaje musical su construcción está engarzada en lo cultural, en su funcionamiento o en su “operacionalidad” como signo fetichizado de valor de uso.

Este trabajo intentará reformular la problemática de la significación musical en otro de sus aspectos, en su dimensión como parte integrante del sentido resultante de un filme, pero antes de adentrarse en la relación significativa de las músicas y las imágenes se intentará agotar las deliberaciones de la significación exclusivamente musical expresada en esta doble dimensión tanto desde el planteo de las obras como desde las condiciones perceptuales, y que pueden resumirse en estos dos tópicos:

- Abstracción - significados en la estructura propia del discurso - intelección
- Referencialidad - significados extramusicales - sensorialidad

Pueden entonces pensarse las alternativas de la expectación del arte, en una situación dialéctica planteada entre la conmoción sensorial (sensaciones, emociones y asociaciones en imágenes, etc.) y la interpretación conceptual donde el goce estético radica en la comprensión de los elementos constitutivos de la obra (estructurales, estilísticos, discursivos, etc.). El principal problema de la diferencia es la falta de definición acerca de lo que el significado musical es, cuestión que también produce complicaciones y ambigüedades en las teorías de una nueva disciplina vinculada a la musicología: la Semiótica musical:

El significado en la música ha sido últimamente objeto de una gran controversia y de argumentos confusos. La controversia proviene en gran medida de desacuerdos en cuanto a qué comunica la música, mientras que la confusión ha resultado en su mayor parte de la falta de claridad en cuanto a la naturaleza y la definición del significado mismo.

Los debates en cuanto a qué comunica la música se han centrado en torno a la cuestión de que si puede designar, describir o, de alguna otra forma comunicar conceptos referenciales, imágenes, experiencias y estados emocionales. (Meyer, 2001: 52).

### 8.3 Significado e inminencia

Meyer, si bien su posición se advierte como cercana a los absolutistas, intenta superar este maniqueísmo al elaborar una teoría, que basada en postulados de la Gestalt, extrae significados de la obra misma a partir de la cuestión perceptual de las cualidades de tensión y distensión, variación y repetición. De todas formas y como también lo comenta Umberto Eco a propósito de analizar el modelo de Meyer, si bien la cuestión gestáltica insiste en el hallazgo de leyes o al menos de invariantes perceptivas de aplicación al arte, *La emoción y el significado en la música* señala la aprehensión por parte del sujeto de estructuras o matrices perceptivas de arrastre cultural, tal como han sido tratadas en el capítulo y como las expresa Eco en *Obra Abierta*:

...Meyer atempera su propio gestaltismo y afirma que la noción de organización óptima es un dato de cultura. Esto significa que la música no es un lenguaje universal, sino que la tendencia a ciertas soluciones más que a otras es fruto

de una educación y una civilización musical históricamente determinada. (Eco, 1992: 177).

Retomando la cuestión del significado, el primer cuestionamiento que plantea este trabajo es respecto al significado en la posición absolutista, para la cual el significado está en la comprensión del propio discurso musical, en el análisis de su estructura o como lo plantea Meyer, en la comprensión de la inminencia, de lo que temporalmente sucederá al sonido que se está escuchando. En otras palabras el significado de un momento musical es la anticipación de lo que viene, de la proximidad en términos sonoros.

El significado musical incorporado es, en pocas palabras, un producto de la expectativa: “Si, sobre la base de la experiencia pasada, un estímulo nos lleva a esperar un acontecimiento musical consecuente más o menos definido entonces ese estímulo tiene significado.” (Meyer, 2001: 54).

Considerado o no significado, o tal vez nombrado de otra manera la función de expectativa o anuncio de la inminencia es quizás una de las funciones más irremplazables de la música de cine. Michel Chion denomina esta cualidad de temporalización hacia el futuro que posee la música más que cualquier otro elemento fílmico como *vectorización*: “...vectorización, o dicho de otro modo dramatización de los planos, orientación hacia un futuro, un objetivo, y creación de un sentimiento de inminencia y de expectación. El plano va a alguna parte y está orientado en el tiempo.” (Chion, 1993: 24). Esta cualidad de progresión temporal que la música imprime a la narrativa cinematográfica está sustentada en el mismo principio que advierte Meyer respecto de la temporalidad de la música, y al que le confiere la condición de significado musical. Cada música tiene por significado la expectativa del próximo sonido, la tensión sonora resuelve en su significado.

Explicado este punto, de cómo Meyer encuentra una respuesta al significado que, Gestalt mediante, pretende resolver la antinomia planteada resulta pertinente cuestionar algunos supuestos de su modelo: ¿puede ser la sensación de inminencia un significado?

Confrontando este concepto con la definición semiológica del significado como algo diferente al significante se plantea aquí una paradoja: ¿no debería el significado ser algo distinto?, si la música tiene por significado a la propia música, o al instante musical subsiguiente ¿Para qué esforzarse en encajar este discurso en una teoría de la significación? ¿Porqué llamar comunicación o significación a un discurso que no tiene, según los absolutistas, esta doble articulación de querer decir algo distinto de sí? Los sonidos como signos, ¿en lugar de que “otra” cosa se colocan? Estamos frente a un discurso estético cuyos signos se significan a sí mismos, significado y significante son la misma cosa, ni siquiera el signo guarda semejanza con el denotado como el ícono; el signo y lo que denota son lo mismo. Siguiendo el orden de estas deducciones cabe suponer algunas posibilidades como caminos a tomar para esta encrucijada:

- O bien es imposible (e innecesario) aplicar la semiótica a la música
- O bien la llamada semiología musical acepta variantes teóricas y conceptuales distintas o ampliadas de la semiología estructural.

- O bien suponer que pueden coexistir los análisis musicales abstractos con los significados referenciales, y que el estudio de estos últimos es más un estudio del campo de lo social, de los contextos en donde las músicas adquieren significados.

Esta última posición será tomada como válida para este estudio; en suma consiste en afirmar que para el estudio musical en sí no es pertinente la semiótica en tanto que si es válida para la comprensión de sus contextos, y entre ellos se incluye su aplicación al cine de lo que se deduce que los significados musicales refieren a conceptos extramusicales. Cabe en este punto reafirmar la posición de este estudio que defiende el análisis musical puro para la música como arte y que destaca así mismo el análisis semiótico para las músicas aplicadas.

Una dificultad o contradicción que surge aquí es que una misma obra musical puede ser considerada en sus dos dimensiones: como música absoluta y como música aplicada. Es el ejemplo de numerosas obras compuestas para el concierto y que luego por medio de su utilización en la pantalla reformulan sus significaciones nutriéndose de atributos de la escena, la película, la narrativa, etc.

Probablemente, haya sido para la teoría de la música inevitable confrontarse con el estructuralismo que llegó para instalarse y para explicar el mundo en casi todas las instancias disciplinares, y aún, lo que calzaba forzosamente en sus modelos. Si bien Meyer curiosamente habla de procesos de significación sin mencionar ni a la semiología ni a ningún autor de esta corriente, es claro que el manto estructuralista está cubriendo sus dichos, cuestión que refuerza el análisis que de su obra hace Umberto Eco en *La obra abierta*.

#### 8.4 La connotación musical

Este trabajo se posiciona en considerar como significados a aquellos conceptos extramusicales, en esta instancia del estudio de la música cinematográfica interesan los significados a los cuales la música como signo va a connotar y denotar. En tanto que en los estudios absolutistas, sin duda lo verdaderamente interesante para el campo de la música y de la musicología queda en el dominio del análisis musical, el estudio de la música por sí misma. Meyer no descarta en su estudio la existencia de significaciones como tales, la música connota algo distinto de ella misma, y a este proceso lo denomina connotación: “Por connotaciones (...) entendemos aquellas asociaciones que son compartidas por un grupo de individuos dentro de una cultura. Las connotaciones son el resultado de las asociaciones que se producen entre ciertos aspectos de la organización musical y la experiencia extramusical.” (Meyer, 2001: 263).

Es interesante como Meyer en este capítulo final de su libro escapa al inmanentismo y la naturalización gestáltica de la percepción al destacar connotaciones opuestas según la cultura, como por ejemplo la música vinculada con la muerte en occidente es grave y lenta en tanto que en África se retrata con ritmos frenéticos.

Otro aspecto muy relevante para este trabajo es la manera en que describe este proceso de connotación: por medio de la asociación: “La asociación se produce por contigüidad, es

decir, algún aspecto de los materiales musicales y de su organización queda ligado, a fuer de repetirse, a una imagen referencial.” (Meyer, 2001: 263). Es relevante como se desprende de estas ideas el concepto de arbitrariedad de esta connotación o mejor dicho proceso de significación. Así hay instrumentos con connotaciones fuertes como el gong como signo de orientalidad o el órgano con la iglesia y lo religioso. Claramente Meyer en esta parte final del libro adhiere a la condición no naturalizada de la connotación musical sino a su construcción culturalizada, y avanza en este sentido también sobre las posibles codificaciones culturales de los estados anímicos producidos por la música.

Del mismo modo que el comportamiento comunicativo tiende a convencionalizarse en beneficio de una comunicación más eficaz, la comunicación musical de estados de ánimo y sentimientos tiende a volverse estandarizada. Así los procedimientos musicales concretos –las figuras melódicas, las asociaciones armónicas o las relaciones rítmicas– se vuelven fórmulas que indican un estado de ánimo o un sentimiento codificados culturalmente. Para aquellos a quienes les son familiares, dichos signos pueden ser poderosos factores en el condicionamiento de las respuestas. (Meyer, 2001: 271).

Estos conceptos muy valiosos a la hora de estudiar la significación en la música para cine son altamente problemáticos para la música no aplicada (como llaman algunos autores a la música de concierto, pura o que no tiene ninguna funcionalidad extra musical). Si la música se rige por connotaciones y codificaciones cerradas o fijas como las relaciones con imágenes, acciones, lugares o sentimientos, su potencial artístico decae. Estudiar, por ejemplo, la Sinfonía Nro 6 de Beethoven “Pastoral” solamente en su dimensión de los significados extramusicales (clima rural, pastoril, campiña, ambiente bucólico, etc.) es un verdadero atentado contra la vastedad y complejidad de la obra, un reduccionismo que solo se solventa cuando estos significados participan del análisis global más como anécdota que como explicación única.

En este punto de este estudio se reformulará una hipótesis desagregada que expresa que: La semiótica puede explicar el diseño sonoro ya que las connotaciones o significaciones de la música en el diseño si bien son polisémicas son acotadas, puede haber una cantidad de significaciones que se desprendan pero dentro de un abanico de posibilidades limitado, en tanto que en el arte (llámese música pura, absoluta, o no aplicada) la cantidad de variables excede cualquier estudio semiótico que además atentaría contra las condiciones de artisticidad al limitar el hecho artístico musical a pocas explicaciones y además referenciales. Para el arte, es mucho más enriquecedor un estudio hermenéutico que contempla su condición de obra abierta.

El diseño comunica por tanto su proceso de significación puede ser estudiado por la semiótica en tanto que para el arte la significación es un reduccionismo, y la hermenéutica que plantea una mayor riqueza interpretativa es capaz de soportar la materia ambigua del fenómeno artístico. Ahora bien, como ya se explicó anteriormente en este estudio la condición de arte o diseño de una pieza sonora no es una condición ontológica o immanente de sí, sino que es una cuestión coyuntural dada por el contexto. Esta cuestión queda más que demostrada cuando una obra musical que en origen es “no aplicada”, o pura o música

de concierto, pasa a formar parte como elemento en el diseño de una banda sonora, y es ahí donde sus significaciones referenciales comienzan a funcionar y a acotarse en una serie de significados, que aunque ambiguos, son limitados, estipulables y plausibles de ser descriptos.

Sin embargo, como ya se mencionó anteriormente, la semiología musical es una cuasi rama de la musicología de creciente interés y estudio. ¿Es posible un estudio semiótico de la música pese a lo anteriormente expresado? o ¿es incorrecta la expresión o están redefinidos los conceptos de esta semiología para la música?

### 8.5 Los aportes de la semiótica musical

Rubén López Cano es uno de los referentes actuales en la investigación sobre la semiótica musical, disciplina que encuentra su paternidad y denominación en los trabajos de Jean-Jacques Nattiez y Jean Molino, y opta por semiótica en lugar de semiología al encontrar la categorización y la amplitud de la teoría peirceana más adecuada. Expresa de esta manera los alcances de esta disciplina:

La semiótica de la música se ocupa de los procesos por medio de los cuales la música adquiere significado para alguien. Es de subrayar que la semiótica no se interesa por definir los significados de algo, sino por describir los procesos por medio de los cuales estos son generados. (López Cano, 2007: 3).

En cuanto a la problemática del significado define:

La noción de significado en música es compleja y polémica. No es posible definir lo que es significado en música sin entrar en discusiones estético-filosóficas profundas. Para ofrecer una noción sucinta diré que por significado musical es posible entender el universo de opiniones, emociones, imaginaciones, conductas corporales efectivas o virtuales, valoraciones estéticas, comerciales o históricas, sentimientos de identidad o pertenencia, intenciones o efectos de comunicación (incluyendo los malos entendidos), relaciones de una música con otras músicas, obras o géneros, y con diversas partes de sí misma, etc. que construimos con y a partir de la música. Cuando una música detona cualquiera de los elementos señalados funciona como signo siempre y cuando las relaciones no se reduzcan a meras operaciones causa-efecto reflejo. (López Cano, 2007: 4).

Este párrafo parece sintetizar casi todo el universo acerca de lo que se puede decir sobre la música y como lo expresa López Cano, la semiótica que esta corriente adopta es una disciplina ampliada, con aportes de otras líneas disciplinares llamada también “semiótica musical cognitiva” que intenta escapar al corsé estructuralista de los modelos lingüísticos. Si bien este trabajo considera valiosos los estudios realizados por esta corriente pone en cuestión el hecho de llamar semiótica a algo que es prácticamente un estudio de “todo” lo

musical y ajusta la denominación para esta tesis de un estudio semiótico del sonido y la música para cine, es decir, un estudio del comportamiento en la construcción de sentido que la música ejerce en el total audiovisual.

Parte de la complejidad para estudiar las significaciones musicales o establecer los alcances de una semiótica de la música se deben a la casi inexistencia en la música del *analogon* fotográfico o de la mimesis en la pintura. No existe un correlato real de, por ejemplo, como lo estudia Jean Paul Sartre la VII Sinfonía de Beethoven de la manera en que si podría establecer un analogon entre Baudelaire y la fotografía de Baudelaire tomada por Nadar<sup>13</sup>; o la mimesis entre Enrique VIII y los cuadros del rey pintados por Holbein en tanto que para Sartre, la acción de ejecutar la obra musical, el propio concierto es el *analogon* de la obra: “Un aire musical, por ejemplo, no envía a nada más que a sí mismo. (...) ¿No se ve claramente que la ejecución de la VII Sinfonía es su analogon?” (Sartre, 2005).

¿De qué cosa es *analogon* la ejecución? para Sartre a diferencia de los esencialistas la obra no es un absoluto idealista, fuera del tiempo y el espacio; sino que simplemente “no está” o mejor dicho se construye en el imaginario. Entonces la ejecución es *analogon* de la obra como imaginario.

Esta cuestión de la semejanza que lleva a Peirce a definir la categoría de ícono (que fue tratada en el capítulo 4 de este estudio) quedaría desarticulada para el fenómeno musical, no hay significados semejantes a algo que se quiera denotar, sino significados que funcionan como referencialidades y evocaciones. La música actuaría como un signo que a manera de llave o combinación abre la puerta para una serie de sentidos que además pueden variar desde los altamente convencionalizados hasta los de repercusión íntimamente personal.

La articulación significado-significante es inexistente, no hay analogon; la obra, o mejor expresado, la ejecución de la obra es el analogon de sí misma.

En este punto cabe aventurar una conclusión: La música y los sonidos carentes totalmente de analogías o mimesis con algún recorte de realidad (solamente son análogos a sí mismos) develan entonces, que todos los significados de los cuales son portadores son arbitrarios; son construcciones que las culturas y sociedades edifican con un grado tan alto de naturalización que en muchos casos encubren como personales e íntimas determinadas respuestas a músicas que no son tan individuales, sino que responden al estereotipo y al consenso.

## Capítulo 9. El significado musical en el cine

### 9.1 La música en el cine según Adorno y Eisler

En 1947 Theodor Adorno y Hans Eisler publican *Komposition für den Film (El cine y la música*, título de la traducción castellana) en donde expresan una profunda crítica a los usos de la música en el cine y plantean sus posiciones sobre lo que ella debería ser. Este libro nuevamente revela la posición adorniana, (y de la escuela de Frankfurt en general) acerca de la escisión irreconciliable entre arte e industria. Que la música en este caso a través del cine sea la reformulación de modelos ya hechos, un “refrito” de una estética que niega lo contemporáneo con el fin de ser música facilista y edulcorada, y con el objetivo



de que la película sea, entonces, un producto digerible para los grandes públicos no es un análisis exclusivo de la música de cine, sino que ya Adorno lo analiza para el caso de las industrias de la música, la discográfica principalmente y el género que evoluciona a su par: el jazz.

Las principales detracciones a la música cinematográfica de su época son el conservadurismo, la utilización de clichés y estereotipos, la falta de riesgos artísticos y creativos (estos últimos con causas no sólo estéticas sino de los mandatos de los dueños y productores de los grandes estudios en afán de asegurar sus rentabilidades con fórmulas de éxito probado), la complacencia y el reciclaje de músicas anteriores. Un fenómeno más que claro en el surgimiento de la música de cine es que su inspiración y modelo se encuentra en las obras, compositores y estilos del siglo XIX: el Romanticismo y post Romanticismo musical. Esta modalidad se perpetúa en el tiempo salvando excepciones memorables como las composiciones de Leonard Rosenman y Miklós Rózsa, pero tanto en la contemporaneidad de Adorno como en etapas posteriores, la música dodecafónica o serial y todas las vanguardias musicales posteriores estuvieron prácticamente ausentes y rechazadas en la producción cinematográfica industrial.

La discrepancia entre las películas actuales y la música de acompañamiento al uso resulta sorprendente. Esta se sitúa como un jirón de niebla ante el film, difumina la precisión fotográfica y actúa en contra del realismo que necesariamente persigue toda película. (...) Sin embargo, a juzgar por la situación que ha alcanzado la música actual, esto no debería ser necesario: la evolución de la música autónoma de los últimos decenios ha conquistado muchos elementos y técnicas que responden perfectamente a la verdadera técnica del film. (...) La necesidad de emplear los nuevos medios musicales deriva de que desempeñan su función de una forma mejor y más adecuada a la realidad que los aleatorios ripios musicales con los que nos contentamos actualmente. (...) Como elementos y técnicas de la nueva música se entiende lo que las obras de Schönberg, Bartok y Strawinsky han aportado en los últimos años. (Adorno y Eisler, 1981: 51).

Esta significativa ausencia de la música del siglo XX no es exclusiva del cine, la reticencia a las vanguardias musicales traducida en indiferencia y desconocimiento estuvo presente en todos los campos de la vida cultural como las programaciones de conciertos, la difusión radial y televisiva y la edición de discos.

María de Arcos en su ya citado libro profundiza exhaustivamente las razones de este relegamiento en el cine que anticipa Adorno.

Desde otro punto de vista, son las pocas producciones que trabajan con la nueva música las que han dado al gran público la posibilidad de conocerla y aún de escucharla con menos prejuicios que en la sala de conciertos. Aunque en pequeña escala para el cine, aquellas intervenciones de obras con discursos musicales del siglo XX quizás han hecho más por su divulgación que los pequeños circuitos de élite en los cuales el dodecafonismo y la electroacústica entre otras corrientes se escuchan. “Incluso los oyentes conservadores consumirían en un cine sin ningún reparo una clase de música que, oída en una sala de

conciertos, hubiese despertado sus sentimientos más hostiles” (Adorno, 1981: 109). La paradoja se sitúa al advertir que si bien el cine tiene un amplio poder divulgador, también, y como lo intenta demostrar este estudio, tiene el poder de encasillar, consolidar y sellar significados referenciales asociando músicas a géneros y situaciones. Es así como la música de las vanguardias asociada al cine modifica su origen de música abstracta y absoluta para convertirse en “música de películas de terror” o “de alienígenas”, o en el menos obvio de los ejemplos asociada a la conflictividad de la trama; probablemente asociando la tensión del conflicto a la “disonancia sonora”.

El compositor húngaro Miklós Rózsa relata las dificultades con las cuales se topaba para introducir elementos contemporáneos en sus composiciones, las disonancias eran consideradas por productores como elementos que espantarían al público. Pese a esto logró introducir su sello distintivo, y sus “rarezas”, en verdad pinceladas de la música contemporánea que no sorprenderían a ningún músico o compositor actualizado, fueron asociadas a la extrañeza, el *suspense* o la locura. Este último es el caso de la partitura de *Recuerda*, para la cual utiliza el sonido del Theremin.<sup>14</sup>

Con un sonido que sugiere una *slide guitar* de ciencia ficción, el Theremin se tocaba moviendo una mano sobre una tabla de resonancia que controlaba directamente las oscilaciones sonoras. El sonido trémolo y ultraterreno sugería todo tipo de fracturas psicológicas lo que, por supuesto explica su éxito en *Recuerda* (Lack, 1999: 181).

¿Existe algo inmanente al sonido del Theremin que lo vincule a la fractura psíquica? ¿O es una construcción emotiva lograda por el cine, de la cual resulta casi imposible evadirse? Probablemente, la extrañeza de ese sonido, extrañeza dada por lo nuevo, lo nunca escuchado hasta entonces, sea el vínculo motivado que lo une al extrañamiento de la locura. Un sonido, nuevo y raro para significar lo extraño, en este caso la demencia.<sup>15</sup> De todas maneras, así como existen invariantes existen filmes que escapan verdaderamente a los encasillamientos o reduccionismos en esta relación entre la música contemporánea y el cine.

Uno de estos casos es *2001, Odisea del espacio* de Stanley Kubrick y la musicalización de algunas escenas con obras de Georgy Ligeti evade a cualquier lugar común (aunque luego también esta fórmula se haya imitado y bastardeado), y su encomio no descansa únicamente en el atrevimiento de esta asociación (escenas de homínidos primitivos acompañados por la obra *Atmospheres* de Ligeti) sino también en lo poderoso y complejo del contenido y realización de las ideas de la película.

La cuestión de la significación musical en el contexto audiovisual tampoco pasa desapercibida para el teórico cinematográfico Noël Burch quien refiere esta permeabilidad de la música para resultar imbuida de los significados del contexto:

... la música, a causa de la gran ambigüedad de sus “significantes”, permite ser fácilmente *ilustrada* —he estado a punto de escribir “violada”— por casi cualquier imagen animada. Es un fenómeno que podemos constatar fácilmente hoy, cortando simplemente el sonido del televisor y poniendo

cualquier música en el tocadiscos, siempre y cuando sea lo suficientemente familiar (por su lenguaje), pero también lo suficientemente desconocida (libre de connotaciones específicas). Los efectos visuales y psicológicos de “sincronía” no dejarán de aparecer, incluso a veces música e imagen “se ajustarán” durante varios minutos. (Burch, 1991: 235).

El dilema de Adorno y Eisler es ideológico y hasta moral: cuestionan una cierta “degeneración” en la utilización estandarizada de recursos musicales (artísticos e innovadores en origen) cuya masiva, indiscriminada y facilista utilización en el cine agota y amortigua su fortaleza.

Los clichés afectan también a la instrumentación. El efecto del trémolo sobre el puente de los instrumentos de cuerda, que hace treinta años despertaba en la música clásica una inquietante tensión, principalmente porque expresaba la esfera de lo irreal, se ha convertido hoy en un recurso barato. (Adorno y Eisler, 1981: 33).

Atravesando en el hoy las críticas de Adorno y Eisler se puede advertir que existe un proceso temporal en la construcción del sentido, aquello que es transformador y de valor artístico en origen (el ejemplo del trémolo) se convierte en cliché por saturación de uso, y no necesariamente este es un efecto de la maquinaria industrial, sino que también los diversos manierismos como resabios de un movimiento artístico asisten a este fenómeno, al que también, luego de algunos años, ese cliché ya despreciado volverá en forma de homenaje, broma, kitch o “revival”, como en el film de Robert Rodríguez *Planet terror*. Este capítulo intenta entonces abrir una puerta hacia una arqueología cultural de sucesivas capas de sentido del sonido cinematográfico.

## 9.2 Significación y géneros musicales: la cuestión del contexto como significado

Uno de los caminos para el estudio de la significación de las músicas es según su categorización en géneros musicales. Los géneros musicales además de las características estilísticas de las músicas conllevan culturas, modos de vida, modas, imagen gráfica e indumentaria, vinculación a clases sociales y hasta una moral. De alguna manera cada género y cada música al sonar ponen a trabajar toda maquinaria de significados culturales asociados y en mayor o menor medida la música se convierte en portadora de esos significados.

Estos contextos culturales vinculados a los géneros musicales definen quizás la más primaria y poderosa de las relaciones entre música y significado: la de un género musical con sus públicos, modos de vida, de consumo, de clase y de situación geográfica. Es así como también se produce una relación entre el género musical y el género cinematográfico, en asociaciones históricamente consolidadas como el *film noir* norteamericano de la década del '50 y el *jazz*, o las películas del llamado *blacksploitation* con el *Rhythm and blues* o el *soul*. Keith Negus refiere estos vínculos entre los géneros y sus significados:

Uno de los temas centrales que me ocupan en este libro es el del género:

la manera en que las categorías y los sistemas de clasificación musicales condicionan la música que podríamos tocar y escuchar, mediando entre la experiencia de la música y su organización formal con la industria del ocio. (Negus, 2005: 21).

“Los sonidos y significados musicales no sólo dependen de la manera en que la industria produce cultura, sino que también están condicionados por el modo en que la cultura produce una industria.” (Negus, 2005: 33).

Cada género musical, entonces, es una maquinaria productora de significados, más o menos cambiantes, más o menos permeables a innovaciones y capaces de investir a cualquier objeto de sus cualidades simbólicas. Este “objeto” puede ser un automóvil, un teléfono celular y también, según lo que interesa en este estudio, una pieza audiovisual (spot publicitario, una escena de un film, la cortina musical de una serie televisiva, etc.)

Haré hincapié en que los géneros operan como categorías sociales; en que el rap no puede separarse de la política de la raza negra, ni la salsa de lo latino, ni el *country* de la raza blanca y el enigma del “Sur”. (Negus, 2005: 63).

Estas asociaciones están presentes de manera muy fuerte cuando una música claramente identificable como perteneciente a un género (sobre todo en la música popular vinculada a las industrias discográfica y cinematográfica por la asociación comercial que las relaciona) aparece en pantalla y parece anunciar también el mundo diegético en el cual esa música vive y se desarrolla. Un ejemplo de esta aplicación de los géneros musicales como elementos connotadores de grupo social se expresa claramente en la película *Semilla de maldad* (*The Blackboard Jungle de 1955*) dirigida por Richard Brooks, como lo relata Michel Chion:

...el guión de *Semilla de maldad* convierte los gustos musicales de los personajes en el símbolo del abismo entre generaciones: el profesor de música del colegio, un hombre liberal, moderno y siempre dispuesto a comprender a sus alumnos, posee una colección de discos de *jazz*, entre los que se encuentran rarezas del trompetista de *jazz* (blanco) Bix Beiderbecke. La banda que hace estragos en su clase los destruirá, como si la oposición del *rock*, asociado a la delincuencia, y del *jazz*, asociado a un liberalismo comprensivo, fuera uno de los símbolos del relato. (Chion, 1997: 141).

De esta misma manera funcionan asociaciones como en el comienzo de la brasilera *Cidade de Deus* y la frenética persecución de una gallina por las callejuelas de una *favela* a ritmo de samba, todo un símbolo de la música de Brasil de los sectores populares.

Ejemplos como *El golpe* (*The sting*, 1973) ambientada en el Chicago de los años veinte y musicalizada con los *ragtimes* de Scott Joplin; o *Manhattan* de Woody Allen (*Manhattan*, 1979) armonizando con un *jazz* neoyorquino y arreglos de obras de Gershwin; o *Trainspotting* (*Trainspotting*, Danny Boyle, 1996) contrapunteada por canciones de pop y rock inglés en franca asociación con la música escuchada por los protagonistas pueden ser

algunos de los tantos ejemplos de esta relación entre géneros y significados.

Un significativo ejemplo es la música de la serie televisiva argentina *Tumberos* de Adrián Caetano (2002). La música que acompaña la serie es en su mayor parte “cumbia villera” de los grupos Yerba Brava o Damas Gratis en directa relación con el grupo social que escucha esta música (clases bajas habitantes de villas miseria) y los protagonistas de la serie ambientada en una cárcel.

### 9.3 Clichés y estandarizaciones musicales

De la misma manera que este estudio pretende demostrar que los procesos de significación de los sonidos no son naturales ni inmanentes sino construcciones asociativas de arrastre cultural; mucho más evidente en su construcción social de sentido es el universo de significados asociados a las músicas.

Para Michel Chion esta construcción codificada de la música para el espectáculo tiene un anclaje previo al cine: su construcción vinculada a una narratividad comienza con el teatro, el ballet y la ópera. (Chion, 1991)

En este punto se delibera acerca del abanico de significaciones de las que las músicas son portadoras y que imprimen al funcionar y articularse en un discurso audiovisual. Una de las hipótesis de la conformación de los significados en la música es que estas convenciones asociadas a géneros o estilos se han ido construyendo en forma más acelerada y con lazos codales más firmes que en otras épocas, en un proceso que arranca con los comienzos del cine y que ha ido sedimentando en las estructuras masivas sociales de pensamiento asociaciones con mayores o menores grados de codificación y retroalimentados por el bucle semiótico en la constitución del sentido conformado por las gramáticas de producción, circulación y recepción.

Un ejemplo de esto es nuevamente el caso de la música electroacústica que surge en Europa alrededor de los años '50, en especial la vertiente alemana centrada en la composición mediante la síntesis electrónica del sonido teniendo a Karlheinz Stockhausen como su principal compositor. Si hay algo que caracteriza esta corriente en producción (como ideología estética y compositiva) es la negación de toda referencialidad o significación extramusical; su espíritu sería netamente absolutista según la categorización de Meyer o el estudio de Dahlhaus. Sin embargo, cuando el cine se apropia de algunos de sus rasgos, sonidos de sintetizador característicos y algunas estructuras compositivas como melodías de extracción atonal entre otras; su utilización se aplica en general para musicalizar películas de temática de *aliens*, extraterrestres o fenómenos sobrenaturales. Hacía falta “nuevos sonidos” para aplicar a las temáticas extraordinarias y estos nuevos sonidos electrónicos calzan como anillo al dedo. Un ejemplo relevante de esto se encuentra en la película *Forbidden Planet*, primer largometraje con música íntegramente compuesta electrónicamente por el matrimonio de compositores Bebe y Louis Barron.

Esta asociación se produce también en el género de terror, donde esta nueva música o nuevos sonidos se posicionan como un elemento más de lo desconocido y por tanto como un nuevo dispositivo de producción del “miedo” en la narrativa basándose en las raíces psicológicas del terror como el miedo a lo desconocido, como temor originario e inconciente.

María de Arcos, a propósito de su estudio sobre la música atonal en el cine estudia diversos usos que los compositores le han encontrado y en este sentido es esclarecedora la cita del compositor Irwin Bazelon:

Debido a que el arte cinematográfico trata esencialmente de crear tensión, la sonoridad armónica contemporánea con su tratamiento de alto voltaje, puede ser extraordinariamente efectiva en escenas de miedo, caos, conmoción y ansiedad. No obstante, lo contrario también es válido: la música avanzada, incluyendo la manipulación electrónica del sonido, es también aplicable a la ternura, la tranquilidad, la nostalgia, la ironía y la admiración. Estimula en dos sentidos: llamando la atención del oído en sensaciones sobrecogedoras o excitantes mediante su novedad, y comunicando un soplo de aire fresco o punto de vista diferente sobre la perspectiva visual. (Bazelon, 1975).

De esta cita se puede claramente extraer la importancia de la significación de la música para el discurso cinematográfico. La música aporta sentido, como lo expresa Bazelon. Claro que la utilización a repetición en producción (como cualidad de la industria a repetir con leves variantes aquello que funciona) de estas características sonoro-musicales va constituyendo en la recepción (públicos) la conformación del cliché o el estereotipo: signos con un alto valor de codificación y en la mayoría de los casos, una baja valoración de la artísticidad, ecuación a la que llega como conclusión Adorno en su crítica a las industrias de la cultura.

Volviendo a la cuestión de la música electroacústica, se puede afirmar que algunos de sus rasgos (timbres, melodías atonales, rítmicas no regulares entre otros) se han asociado a los significados de las películas que sonorizaron. Tal es así que es común advertir que los oyentes no conocedores de las corrientes musicales contemporáneas al escuchar música electroacústica opinen que se trata de música de terror, *sci fi* o extraterrestres. El cine clásico se especializó en recreación de épocas y ambientes de todo tipo, hasta el punto de estandarizar lo desconocido como por ejemplo la antigua Roma o eras más remotas. Roland Barthes analiza con especial agudeza este fenómeno de la maquinaria cinematográfica de construir signos y convertirlos prontamente en clichés universalizados aportando, además, la convicción en los públicos de la naturalidad del signo, de lo que realmente fue así. En su texto *Los romanos y el cine* que integra el libro *Mitologías*, Barthes desnuda algo que puede aparecer como natural al espectador: todos los romanos usan flequillo. No importa si en la Antigua Roma era realmente así, o si algunos romanos usaban flequillo y otros no, lo interesante es que en la *Julio César* de Mankiewicz el flequillo es signo de romanidad y además es signo de algunas cualidades asociadas también de manera ciertamente codificada a la idea de romanidad:

¿Pero qué es lo que se atribuye a esos obstinados flequillos? Pues ni más ni menos que la muestra de la romanidad. Se ve operar al descubierto el resorte fundamental del espectáculo: *el signo*. El mechón frontal inunda de evidencia, nadie puede dudar de que está en Roma, antaño. (...) donde los

romanos son romanos por el más legible de los signos, el cabello sobre la frente. (Barthes, 1997: 28).

Este signo del flequillo romano es comparable a los signos que este trabajo estudia en el campo de lo sonoro, sonidos cuyo uso y posterior codificación les ha conferido la aceptación de naturales.

Barthes cuestiona esta doble moral de estos signos; por un lado su construcción y codificación en pos de la inteligibilidad (se entiende rápidamente que estamos frente a romanos con su flequillo característico o que estamos frente a la inminente aparición de un alienígena cuando se comienza a escuchar el sonido característico del Theremin) y por otro su pretensión de ser naturales:

También aquí el signo es ambiguo: permanece en la superficie, pero no por ello renuncia a hacerse pasar como algo profundo; quiere hacer comprender (lo cual es loable), pero al mismo tiempo se finge espontáneo (lo cual es tramposo), se declara a la vez intencional e inevitable, artificial y natural, producido y encontrado. Esto nos puede introducir a una moral del signo. (Barthes, 1997: 30).

Esta doble moral pareciera ser aún más resbaladiza con los sonidos, es mucho más difícil tomar distancia y advertir sus influencias ya que como se ha estudiado anteriormente en este trabajo, sus posibilidades de cosificación y de apropiación resultan más volubles. Lo inasible del sonido, su influencia de alguna manera subterránea lo convierten en un signo más ambiguo aún de detectar y analizar.

Barthes plantea que los signos deben ser extremos: o totalmente codificados, revelados sus significados como los del teatro oriental, o totalmente libres y nuevos para cada obra o contexto, en este último caso se trataría casi de “no signos”. Es esta ubicación a medias tintas de la producción industrial del espectáculo burgués lo que Barthes señala y cuestiona:

Pues si es deseable que un espectáculo esté hecho para que el mundo se vuelva más claro, existe una duplicidad culpable en confundir el signo y el significado. Es una duplicidad propia del espectáculo burgués: ente el signo intelectual y el signo visceral, este arte coloca hipócritamente un signo bastardo, a la vez elíptico y pretencioso, que bautiza con el nombre pomposo de “natural”. (Barthes, 1997: 31).

Signos similares al flequillo romano existen en la música cinematográfica: “La música “china” escrita para un film de estudio en los años treinta y cuarenta no es, por supuesto, auténtica música china; pero representa nuestra noción popular occidental de cómo debería ser la música china” (Prendergast, 1992: 214).

Esta “noción popular occidental” de la que habla Prendergast y de la cual el cine abreva para construir su discurso es a la vez moldeada por el cine mismo. Mucha o gran parte de la edificación de esa “noción popular” se debe a la maquinaria de producción de sentido que es el cine; en especial entre los años ‘30 a ‘60 y luego ya compartiendo el cartel de la cons-

trucción popular de fórmulas y clichés con otros medios como la televisión por ejemplo. María de Arcos dedica un apartado de su libro *Experimentalismo en la música cinematográfica*, a ocuparse del funcionamiento del cliché y de la estandarización de la música para cine: “El catálogo de clichés empleados en música de cine, en especial los que persiguen una respuesta emocional en el espectador, provienen en realidad de convenciones largamente aceptadas en el lenguaje de la música autónoma occidental” (de Arcos, 2006: 71). Un ejemplo de esto es la comprensión sensorial de las cadencias tonales, el sistema tonal está sensorialmente inscripto en las matrices culturales de percepción y su escucha se manifiesta con una familiaridad inconciente:

“estas reglas profundamente arraigadas pueden explicar por qué, como oyentes, no necesitamos aprender una gramática musical *desde cero*. Muchos conceptos musicales parecen estar ya *cabreados* dentro de nosotros”. (Russell Lack, 1999:240).

De Arcos describe algunos de estos clichés que además surgen de estereotipos en diversos parámetros musicales, en este caso en la instrumentación:

El número de clichés referido al terreno de la instrumentación es igualmente extenso. La sección de cuerdas es empleada con asiduidad en las secuencias melodramáticas; los metales, vinculados al heroísmo y la solemnidad en escenas, en escenas militares o caballerescas. Los instrumentos de percusión, por su parte, para incrementar el suspense. Las técnicas de ejecución e interpretación también nos remiten a estereotipos: trémolos sobre el puente en instrumentos de cuerda, ampulosidad en el piano, arpeggios evanescentes en el arpa, apasionados *crescendi* de toda la orquesta; y así podríamos seguir indefinidamente enumerando convenciones, muchas de ellas consagradas en el Hollywood de la época dorada. (de Arcos, 2006: 73).

Carmelo Saitta condena la estereotipación musical, bregando para la utilización en bandas sonoras de músicas nuevas, tanto por ser originales como por estar construidas en sistemas y discursos que no remitan a géneros o estilos remanidos. Sostiene que de esta manera se logra la verdadera integración de la banda sonora, en tanto que cuando remite a formas conocidas, lo que sería el equivalente a la “figuración” en lo visual su presencia se destaca priorizando la evocación o las sensaciones y significaciones conocidas que esa música trae.

Digamos, entonces, que toda música conocida, o relativamente nueva pero que presente analogías estructurales con otras conocidas, al valerse de la misma huella mnémica, provocará las mismas asociaciones o imágenes mentales, y será difícil integrarla orgánicamente a la factura de conjunto que una obra audiovisual requiere. (Saitta, 2002: 42).

Una música temática equivale a una determinada imagen figurativa, de la cual es imposible desprenderse; de allí que será necesario emplear música esencialmente nueva para que se integre sin producir los estereotipos a los que nos tiene acostumbrados el cine comercial. (Saitta, 2002: 43).



De lo que expresa Saitta se infiere una visión tanto más artística del cine y del discurso audiovisual, que rehuye del “estereotipo del cine comercial”; ahora bien, esta elección de lo fácilmente reconocible, estereotipado o codificado del cine comercial no tiene un propósito únicamente conservador o de descuido de la calidad de la producción sino que por lo contrario la elección de las músicas con un significado y unas asociaciones, tanto emotivas como sensoriales, claras y directas refuerzan y priorizan la inteligibilidad del discurso.

Esta inteligibilidad, entonces y a grandes rasgos, es preferida por el cine comercial frente a la ambigüedad de las propuestas musicales que conllevan un mayor grado de abstracción y por lo tanto una mayor ambigüedad; propia tanto más del arte que del entretenimiento. De todas maneras, la cuestión no es tan maniquea: música conocida vinculada a la producción facilista y nada artística vs. música nueva como signo inequívoco de artisticidad. Nadie puede despreciar el valor artístico y cinematográfico de Hitchcock quien no era necesariamente un innovador en cuestiones musicales: “La selección de músicas por parte de Hitchcock sigue siendo resueltamente populista. Muy a menudo utiliza canciones para explotar su familiaridad para el público y también su fácil atractivo emocional para evocar sentimientos de manera inmediata.” (Lack, 1997: 129).

Gran cantidad de público que nunca antes ha oído música atonal por la radio o en un concierto habrán, sin embargo, captado algunos de sus acentos durante algún melodrama hollywoodiense de los años cincuenta por la pluma de Leonard Rosenman o de Miklós Rózsa. Más tarde, es quizás la compositora Wendy Carlos quien configura una estética que combina los sonidos sintetizados con estructuras tonales, conformando un interesante híbrido que mixtura guiños de la música popular con ideas y giros de la electroacústica “de escuela” y calza perfectamente con lo que “el cine necesita”.

El compositor George Antheil, autor entre otras obras de la música para el *Ballet mécanique* de Fernand Léger expresa a través del comentario de su experiencia como espectador el poder del cine de consolidar significados para las músicas:

La música de Hollywood es casi un medio de comunicación pública, como la radio. Si uno es aficionado al cine (¿y quién no lo es?) puede sentarse en una sala tres veces por semana a escuchar las partituras sinfónicas de fondo que elaboran los compositores de Hollywood. ¿Qué ocurre? que nuestro gusto musical es moldeado por estas partituras que escuchamos sin darnos cuenta. Uno ve amor, y lo escucha simultáneamente. Tiene sentido. La música se convierte de repente en un lenguaje sin que uno lo sepa. (Thomas, 1973: 171).

No se podría explicar de manera más sencilla: la construcción de sentido se produce por la simple existencia de la asociación, y la asociación para el caso de las imágenes y los sonidos está en poder de la sincronía. Los sonidos e imágenes que suceden simultáneamente se comprenden perceptualmente como un mismo fenómeno. Una escena de amor convierte en amorosa a la música que la acompaña, a tal punto que esa música sola y en otro contexto arrastra esta impronta de sentido y es capaz a su vez de teñir con su bagaje de significados cualquier otra situación. En esto consiste, entonces, el bucle semiótico.

Dos documentos resultan altamente relevantes para la demostración de estos conceptos:

Uno es la *Tabla orientativa de correspondencias entre distintos estados anímicos y sus características musicales*, propuesta por Rafael Beltrán en su libro *Ambientación Musical* (1991: 22). Casi como un diccionario primario de características musicales y su correlato en “climas” o estados anímicos producidos por cada música. Entonces, cada parámetro musical como el ritmo, la melodía o la orquestación se articulan con diversas características para dar “bondad”, “grandeza” o “aflicción”.

El otro documento es un análisis de las connotaciones que imprime la música al sentido general del filme en *The Big chill* (1983) de Lawrence Kasdan. Este filme que retrata la generación X se caracteriza por una banda sonora rica en canciones pop que se entrelazan con el sentido de la trama. Russell Lack diseña para este análisis una plantilla en la que va desglosando las connotaciones que cada canción imprime a la escena. Es interesante como esta plataforma no reduce la connotación a un solo significado o dos sino que va deshaciendo la trama semiótica en varias de las posibles connotaciones que juegan alrededor de la música. En este caso se está frente a un ejemplo de un modelo de análisis semiótico para la música de cine, que sería interesante ampliar también para el análisis semiótico de todos los sonidos componentes de la banda sonora.

La música no estaba despojada de cualquier significado referencial antes del cine, estas asociaciones a contextos y significaciones ya existían, lo que este estudio intenta demostrar es que este proceso semiótico se profundiza, amplía y masifica con el advenimiento de la cinematografía.

Lack se refiere a este aspecto avanzando además sobre una concepción de la música cinematográfica “como un mensaje emocional altamente codificado”:

El proceso (de la música para cine) continuó con partituras originales para el cine que eran más capaces de explotar las asociaciones musicales tácitas de público. La música cinematográfica es una forma de mensaje emocional altamente codificado. Sus notas y cadencias parecen apelar a algo que ya está “cableado” en nuestro interior, desencadenando la respuesta emocional correcta en el momento apropiado. Las convenciones de la música para cine establecidas en el primer cuarto de siglo han resultado ser notablemente perdurables. (Lack, 199: 225).

El advenimiento de la música electrónica y la explotación de los nuevos timbres aportados por sintetizadores y procesadores electrónicos crearon la ilusión de una nueva música, despojada de connotaciones previas:

La ambigüedad del significado musical que implican las ricas y diversas texturas de la música electrónica socava buena parte de las convenciones básicas de la música cinematográfica. De manera aislada, tales flujos sonoros pueden crear sensaciones ambiguas en el público, ya que no pueden ser codificadas en términos de simple afinación o estructura rítmica. Aunque no conecte con los impulsos cognitivos básicos del modo en que lo haría una melodía romántica interpretada por una orquesta, mucha música electrónica logra el mismo impacto

consiguiendo, a la vez, rehuir de los marcos rítmicos convencionales de los que depende buena parte de la música acústica. (Lack, 1999: 407).

De estas afirmaciones surge la necesidad de algunas reflexiones a modo de conclusiones parciales:

¿Qué es lo verdaderamente nuevo como para nacer despojado de cualquier referencialidad y contexto?

La simple utilización de sintetizadores no crea necesariamente una nueva música, sino que las estructuras de la tonalidad pueden permanecer con la sola variante de los nuevos timbres electrónicos. Este es el caso, por ejemplo, de la banda sonora de la película *Carrozas de fuego* compuesta por Vangelis.

Si se trabaja con un cambio musical en lo estructural (un lenguaje musical contemporáneo) ¿la ausencia de significación o referencialidad es un absoluto inmanente a la música? No, como lo expresa Lack en la anterior cita la significación o “impacto” funciona igualmente; y esto por dos razones:

1- Esta significación es construida desde el filme hacia la música, es decir, de la misma manera que la música produce una semantización sobre el significado total del film, esta también es afectada por ese significado. Entonces, aquella música que *a priori* llega con un importante grado de abstracción y no referencialidad puede adoptar el significado del contexto de esa escena.

2- El proceso de construcción de significados para una música por parte del cine es cada vez más acelerado, baste con el éxito o repercusión de una idea musical asociada a una película o género cinematográfico para que una oleada de nuevos filmes en su línea narrativa utilicen este recurso y de allí en más comienza el arraigo de la significación producto de la reiteración de esa asociación.

#### **9.4 La codificación musical en los orígenes del cine: *cue sheets* y *Kinotheks***

El llamado cine mudo no era silencioso, si bien no poseía sonido síncrono grabado en la propia película, las proyecciones estaban acompañadas por música en toda su duración. Estas músicas podían ser partituras compuestas originalmente para determinado film, o recurrir a partituras estándar para musicalizar los diversos momentos de la película. El tipo de musicalización dependía de la sala donde se proyectaba, las grandes salas de grandes ciudades poseían orquesta propia y era posible ejecutar la partitura original al menos en los estrenos, en tanto que en las pequeñas salas de pueblos esta interpretación quedaba librada a las posibilidades de un pianista, quien recurría a partituras llamadas *cue sheets* (hojas para dar señal u hojas de entrada) que ilustraban los diversos climas o momentos de la película. Es así como los músicos o directores de pequeñas orquestas o bandas de las salas echan mano de partituras para la escena romántica, la de persecución, la entrada del malo, etc.

Noël Burch se plantea acerca de esta temprana musicalización del film:

¿De dónde procede esta necesidad, sentida desde los orígenes de un acompañamiento musical? (...) (la música) crea un espacio “superior” que engloba a la vez el espacio de la sala y el que es figurado en la pantalla y levanta una especie de barrera sonora alrededor de cada espectador. Así de partida la música sirve para aislar al espectador del ruido del proyector, de las toses, de los comentarios en voz baja, etc. Desde este punto de vista, la introducción de la música en los locales de proyección constituye el primer paso voluntario hacia la interpelación institucional del cine-espectador como individuo. (Burch, 1991: 234).

Como expresa Russell Lack se puede encontrar en esta primaria forma de musicalización cinematográfica el germen del desarrollo posterior de la música para cine, las primeras bases de su codificación:

Éstas (las partituras) contenían sugerencias específicas respecto a las fuentes musicales (normalmente material romántico ligero del siglo XIX), que podían emplearse para acompañar diferentes tipos de escenas. Esta práctica ampliamente convencionalizada hizo mucho por consolidar las ideas a lo largo de las siguientes dos décadas (hasta el comienzo de la era del sonoro en 1926) respecto a cómo debía sonar la música de cine y, más importante, sobre cómo debía ser utilizada. (Lack, 1997: 16).

Hacia 1909 T. A. Edison empieza a publicar en folletos o “páginas musicales” de entrega semanal unas partituras que llama *suggestions for music*, realizadas por conocidos compositores de la época cuya finalidad es contribuir con la labor de los pianistas y directores para la musicalización de las películas.

De esta misma manera surgen diversas colecciones de partituras como las *Sam Fox Moving Picture Music Volumes* de J. S. Zamecnik (1913), la *Kinobibliothek* o *Kinothek* de Giuseppe Becce (1919) y el *Motion Picture Moods for Pianist and Organist* de Erno Rapee (1924).

Max Winkler, empleado de una tienda de partituras musicales advierte una gran demanda de partituras por parte de las salas cinematográficas, y sumado a sus extensos conocimientos de repertorios orquestales realiza unas ediciones que mezclan fragmentos de grandes clásicos e indicaciones para su ejecución en las películas.

Se arrancaron pasajes enteros a conciertos y sinfonías, que fueron retocados con indicaciones más literales respecto a su sonido. Desde el “Siniestro Misterioso” de Beethoven al “Extraño Moderato” de Tchaikovski, la lista de atrocidades era innumerable. Winkler suministró con éxito hojas de sonorización a Universal, Triangle, Douglas Fairbanks, William S. Hart, Fox y Vitagraph. (Lack, 1999: 50).

Lo particular del trabajo de Winkler es que todas las piezas eran recortes de obras de grandes clásicos, además liberados ya de los derechos de autor y es interesante relacionar este dato con el planteo acerca de la divergencia en la comprensión musical según Meyer entre

absolutistas y referencialistas: quizás no haya ataque mayor a la idea de la música absoluta que estos insolentes recortes y utilizaciones. Muy probablemente al Winkler melómano esto le pasaba como lo expresa en un pasaje de su autobiografía:

Desesperados, nos pasamos a la delincuencia. Empezamos a desmembrar a los grandes maestros. Comenzamos a masacrar las obras de Beethoven, Mozart, Grieg, J. S. Bach, Verdi, Bizet, Tchaikovski y Wagner, de todo el que no estuviera a salvo de nuestro pillaje gracias a los derechos de autor. (Winkler, 1951: 49).

Michel Chion relata al respecto:

... no se trataba de partituras escritas para las películas especiales, sino de selecciones de obras de carácter, destinadas a satisfacer todas las necesidades dramáticas, que se podían combinar de forma diferente dependiendo de cada película: ensoñación bucólica, tormenta, escenas de amor, persecución, amenaza, etc. Estas secuencias se llamaban “música incidental” y algunas se harían populares entre los directores de orquesta del cine mudo. (Chion, 1992: 389).

Este dato confirma que, por un lado la música previamente compuesta sin intenciones de ser música aplicada y ni siquiera a programa y sobre todo de compositores que encarnan la quintaesencia de la abstracción no referencialista como Beethoven, Bach o Mozart estuvieron presentes desde el comienzo en la construcción de la música cinematográfica y que sus músicas fueron leídas, escuchadas y asociadas en clave referencialista y que además fue este devenir histórico de las prácticas cinematográficas el que aportó gran parte de las referencialidades que hoy aparecen codificadas en los públicos y en la discursividad social. A propósito de la *Kinothek* que consistía en una colección de piezas breves, arregladas de los clásicos u originalmente escritas Kurt London refiere que contenían “todos los estados del hombre y de los elementos, todas las reacciones al destino humano; descripciones musicales de la naturaleza y de los animales, de gentes y de países”. (de Arcos 2006: 70). Esta pequeña ubicación en el contexto de los comienzos del cine tiene por finalidad señalar la utilización codificada de esas músicas prefabricadas para ser aplicadas al cine, es decir; el puntapié para inferir que más allá de lo estéticamente postulado por músicos y teóricos acerca de la música pura o absoluta, existen significaciones codificadas que hicieron posible esta filiación entre el “clima” (*mood*) de la escena y la música que la enfatiza y acompaña y además, que este matrimonio fuera algo fácil y rápidamente comprendido por amplios y populosos públicos que concurrían a las funciones de cine. Resulta interesante ahondar en algunas de estas significaciones, como lo refiere Mark Evans en *Soundtrack: The music of the Movies*: “...cada sala poseía su biblioteca musical, que podía contener colecciones individuales, cada una consagrada a un *mood* (clima) particular, como las persecuciones, los temas de amor o las músicas burlescas...” (Evans, 1975: 52). Estas colecciones de partituras para cine en muchos casos estaban acompañadas de una breve descripción de sus características y sus posibles aplicaciones a según que escena:

Jean-Louis Leutrat cita uno de los comentarios que podían encontrarse en estos catálogos, delante de un título “*Indian Love Call*, de Homer Grunn, una pieza maravillosa para escenas de desierto: sugiere la distancia, la inmovilidad, la desolación, Así como el amor indio”. Esta frase subraya la fluidez y libertad de los significados musicales, que pueden beber de una dimensión a la vez cultural y psicológica. (Chion, 1997: 53).

Ya desde estos comienzos del cine se advierte la idea de función, como característica propia del diseño, otorgada a la música de cine. Y estas funciones ampliamente estudiadas y debatidas luego por diversas teorías del cine tienen ya una impronta en los comienzos.

Este no es un dato menor si se considera que la conformación de los discursos y los significados son fenómenos construidos en el seno de las prácticas sociales, las cuales involucran factores económicos, culturales y políticos. El formato cinematográfico tal como lo conocemos hoy no es un devenir natural al que el cine llega, no es la culminación evolutiva a través de un perfeccionamiento hasta alcanzar un formato universalista; sino que es el resultado de una serie de prácticas en las que intervienen múltiples factores y que en determinados momentos optan por un camino y no por otro. El cine occidental en general y el de Hollywood en especial, se vuelve eminentemente narrativo, pero este es uno de los tantos caminos que podría haber tomado. Un ejemplo de esta construcción es el de la industria cinematográfica de la India, cuyo formato y características difieren bastante de la occidental (duración, temáticas, modos de producción y especialmente la utilización de la música entre otras características).

Es en este contexto que el devenir histórico de las prácticas también va conformando la manera en que la música funciona en el cine, algunos de sus aspectos pasan a conformar códigos una vez que la asociación imagen-música se ha consolidado. No hay ninguna música que en esencia connote /desierto/ y /amor indio/ pero el amasado cultural de esa asociación permite que estos significados (plurales pero al fin acotados) guarden un consenso en los productores y espectadores que actualizan y revitalizan el código.

Otro ejemplo de estos “diccionarios” musicales de climas para escenas son los Volúmenes de la *Sam Fox Moving Picture Music* cuyos sugerentes nombres de las piezas dan una idea de este entramado codal que vincula la música con las escenas, episodios y argumentos como *Chinese music*, *Death scene* o la música épica en este caso separada en tres partes:

#### *War Scene*

1. *In Military Camp*
2. *Off to the Battle*
3. *The Battle*

Uno de los acuerdos más evidentes respecto a la música que el cine pacta en sus comienzos es el de la *música de foso* o *música extradiagética*. Si bien esta modalidad tiene origen en la ópera, la narrativa cinematográfica va pretender algo que la ópera no es, en su gran mayoría este cine narrativo persigue un discurso “realista”<sup>16</sup>, y una de las mayores digresiones aceptables a esta pretensión de realidad es la de la inclusión de la música de foso o extra-diegética. Esta música que no está en “ningún lado”, que no sucede dentro de la

historia, que los personajes no escuchan pero que de manera casi ineludible va a crear esas atmósferas o climas más orientados a provocar la emoción que a retratar la realidad. No hay música en la vida real durante una persecución automovilística, o cuando el asesino está acechando a su víctima o cuando dos personajes se enamoran. Pero esta inclusión musical, lejos de parecer ridícula, absurda o una traición a lo real, tanto en los comienzos del cine como hasta nuestros días, es un elemento totalmente incorporado; al punto de producirse el efecto contrario: la sensación de extrañamiento puede aparecer cuando ella no está, sobre todo en aquellas escenas en las que su inserción está casi reglamentada (por ejemplo en finales y conclusiones). Más aún como lo explica Chion, funciona libre de ataduras al estar por fuera de esa realidad:

En efecto, *a fortiori*, en el “*síncrono-cinematógrafo-audiovisual*” o cine sonoro basado aparentemente en un modelo realista (escenas dialogadas en prosa, sin rima ni palabras repetidas, “como en la vida”), la música tiene la inmensa ventaja de ser ese elemento libre cuya presencia y momentos de intervención no se sujetan a las reglas de la verosimilitud, ni están obligados a ser justificados por un elemento concreto del guión. (Chion, 1997: 196).

Retomando la cuestión de las pistas históricas que van a ir conformando la construcción de las codificaciones, Michel Chion expresa acerca de los significados atribuidos a las músicas:

En un manual para pianistas y organistas de cine publicado en 1920, leemos que “la primera función de la música que acompaña los filmes es reflejar el clima de la escena en el espíritu del que escucha, y despertar más fácil e intensamente en el espectador las cambiantes emociones de la historia en imágenes”. Los autores completan las listas de atmósferas (siniestra, alegre, ligera) con categorías tales como: naturaleza, temas relativos al amor, luz, atmósferas graciosas, elegíacas, solemnes, de fiesta, exóticas, comedia, velocidad, vales, inminencia de una tragedia, muerte, batalla, tempestad, personajes malvados, jóvenes, ancianos. Las oberturas populares de Rossini o Suppé son utilizadas y recomendadas a menudo porque “contienen pasajes brillantes y llenos de vida que cuadran con escenas sobre el salvaje oeste, escenas de persecuciones, de combate, de multitudes”. Se habla incluso de “música neutra”. (Chion, 1997: 53).

Esta industrialización de la producción de música para cine contaba ya en aquel momento con múltiples detractores, los más notables y quienes han dedicado un volumen al respecto son Theodor Adorno y Hans Eisler como se explicó anteriormente, pero también por ejemplo Alain Lacombe quien “desencadenaba su ironía sobre los aprendices de brujo de pequeñas ecuaciones miserables, sastres de un *prêt-a-porter* sin envergadura...”, a lo que Chion replica:

... después de todo, no resulta más estereotipado que una supuesta música “original”. La mística de la obra original –incluida la confusión entre los

diferentes sentidos de este término— elimina a veces todo el buen sentido crítico del acercamiento a estas cuestiones. El cine, arte popular, ha funcionado como antes la música culta, sobre una relativa estandarización, de ninguna manera más bochornosa que la que permitió a Vivaldi o Telemann producir centenares de obras... (Chion, 1997: 54).

Clichés y estandarizaciones hablan de una codificación de las músicas, de la acotación de lo que expresan a un círculo acotado de significados.

Kurt London<sup>17</sup> sintetiza en esta esclarecedora frase justamente la dialéctica entre arte y diseño para el caso de la música y el diseño sonoro: si bien el estereotipo pierde en artisticidad, gana en comunicación efectiva. “No es de extrañar que un catálogo elaborado sobre tales líneas esquemáticas pudiera volverse fácilmente estereotipado, esta desventaja, desde el punto de vista artístico, estaba más que compensada por su aplicación, rápida y muy efectiva.” (London, 1970: 178).

Otra cuestión interesante, esta vez desde el punto de vista del arte, es la postura estética o filosófica frente al cliché, mientras como ya se dijo, nadie descalifica a Vivaldi por repetir sus fórmulas, Stravinsky en su *Poética musical* expresa: “El peligro no está pues en adoptar un cliché... El peligro está en fabricarlos e imponerles fuerza de ley, tiranía que no es sino manifestación de un romanticismo decrepito” (Stravinsky, 1981: 73).

María de Arcos refuerza esta dicotomía de lo funcional y lo estético expresando además su plena vigencia en el cine actual:

Desde luego, partiendo de un punto de vista estrictamente funcional (y no estético), los clichés constituyen una activación de códigos culturales en el espectador. Por consiguiente, su uso puede facilitar una respuesta acorde a las intenciones del realizador; sin olvidar, al mismo tiempo, el matiz de manipulación que ello supone. (de Arcos, 2006: 74).

El particular interés en este punto es la de considerar el nacimiento, desarrollo y consolidación del cine como un laboratorio privilegiado de observación de esta construcción discursiva, de la cual numerosos estudios y teorías de la cinematografía se han ocupado pero poco se investiga sobre esta conformación discursiva desde la dimensión sonora. Nuevamente Lack sintetiza este momento histórico del cine primitivo y confirma el cómo esas primeras tentativas en la musicalización del cine mudo van a construir y a sellar una operatoria tanto desde la praxis, como de la comunicación y de la estética que en su devenir histórico conformará una codificación; aunque ambigua, cambiante y débil; la estructura de invariantes que posee y la alfabetización que exige de los espectadores permite otorgarle el status de codificación.

En el periodo inicial del cine, la música se enraizó rápidamente en una especie de mimesis. La música tendía a seguir la pista a la acción dominante o a la exhibición melodramática de emociones. No era algo especialmente sutil. (...). Esta práctica, altamente convencionalizada, contribuyó mucho a lo largo de las siguientes dos décadas (hasta comienzos de la era del sonido



en 1926) a consolidar las ideas sobre cómo debía usarse. Aún así también esto era resultado de un conjunto de intuiciones musicales que vinculaban irreductiblemente la música a ciertos estados emocionales. (Lack, 199: 91).

Georges Benyon, autor de un manual para pianistas acompañantes de cine *Musical presentation of Motion Pictures* de 1921 sentencia: “Nunca describas musicalmente una emoción contraria a la representada en la pantalla” (de Arcos, 2006). Esta expresión resulta clave para lo que se quiere argumentar, lo que en un principio es una ley que mediante la cual se conforma la inteligibilidad del código luego, cuando esa ley se afianza y se institucionaliza tanto en producción como en un consenso en el público es posible ampliarla deformarla o transgredirla. Si en los comienzos del cine era necesario que la música representara sin dobleces la emoción de la escena, más adelante cuando todos comprenden y leen este código y hasta se interpreta como “natural” o “motivado” se pasa al estadio de la saturación, cliché o estandarización de este signo; y es aquí cuando lo nuevo, la digresión comienza a tener lugar, en el caso del ejemplo sería la música anempática<sup>18</sup>, que en sus comienzos sorprende, aparece como rareza y en la actualidad es un elemento incorporado normalmente al código, imposible de leer sin el bagaje de significaciones de arrastre cultural, sin esa alfabetización audiovisual social que permite comprender porqué en una escena terrible la música no refuerza esta “emoción” sino que la contradice con una musiquita bucólica; y además permite entender que esta no coincidencia es un signo que aumenta la consternación o el pánico, que no “ablanda” la escena sino que por diferencia con la saturación de la práctica anterior (el refuerzo) la enfatiza por contradicción.

Como síntesis, una de las particularidades del discurso cinematográfico es que su codificación admite mutaciones. Los estratos codales comienzan a superponerse y a reformularse como capas en un devenir temporal. Existe un arquetipo de la música para piano que acompañaba una secuencia de cine mudo y que al escucharla hoy connota directamente como significado al cine mudo.

Hasta la década de 1970 la mayor parte de la música para cine era sinfónica, absolutamente tonal y derivaba directa o indirectamente de las prácticas convencionales que se habían desarrollado con el cine, derivadas a su vez de prácticas comunes en el teatro del siglo XIX. Nuestras experiencias y preferencias individuales como espectadores quedan anuladas en beneficio de una rendición colectiva ante ciertas convenciones que hoy, a través de las complejas figuraciones de historias cinematográficas a lo largo de varias décadas, se han convertido en una especie de arquetipo. (Lack 1999: 92).

Cabe preguntarse en este punto ¿es la codificación en estandarizaciones, estereotipos y clichés sonoros y musicales la medida de lo que no es artístico? ¿Son estos parámetros, entonces síntomas de facilismos de la maquinaria industrial apoyados en públicos que esperan productos digeribles y fórmulas conocidas?

*A priori* la codificación en sí misma no está reñida con la creatividad y libertades artísticas, la cuestión pasa tanto más por el grado de codificación o las capas de estratos codales que complejizarían el discurso. Muchos géneros de alta valorización artística descansan en un

entramado codal muy fuerte, como el teatro oriental japonés: Kabuki o No, o el teatro balinés, este último altamente valorado por Antonin Artaud.

### 9.5 El *leitmotiv*: la codificación musical interna o el significado al seno del universo de un filme.

El *leitmotiv* es un motivo musical, una idea o tema tanto melódico, rítmico y armónico que en un contexto audiovisual narrativo está asociado de manera recurrente (aunque admite ciertas variantes) a un personaje o situación narrativa. Esta categoría no es un invento cinematográfico sino que surge de la mano del género operístico, y más precisamente de la ópera romántica y post romántica. Es Wagner quien lleva la estructura compositiva del *leitmotiv* a su máxima expresión y respecto al cine numerosos compositores lo utilizaron, desde Max Steiner en los comienzos del sonoro hasta John Williams, compositor de numerosas superproducciones como *Star Wars* o *Indiana Jones (Raiders of the Lost Ark)*. Este motivo musical es propio de cada filme, no tiene antecedentes más allá de la pertenencia a un género o estilo (por lo general música tonal del siglo XIX), pero, su funcionamiento induce a que se construya un significado entre esta música y su representado válido para ese film y cuya pregnante asociación produce en el espectador la idea de anticipación e inminencia.

Cuando comienza a sonar la música característica del tiburón (en el filme *Tiburón*) el público “siente” premonitoriamente su presencia; y no es que esa música sea la música y mucho menos el sonido propio de un tiburón; simplemente a la segunda o tercera vez que esta asociación ocurre ya es suficiente para que estos dos hechos asociados (*leitmotiv* y tiburón) construyan una cadena signifiante en la cual la música tiene por significados: /tiburón/, /peligro/, /acecho/, /muerte/, /ataque/.

En la mayoría de las películas esta asociación caduca cuando llega al fin, pero en algunas, como el caso de *Tiburón*, *Psicosis*<sup>19</sup>, *Indiana Jones* o *Star Wars* los motivos musicales trascienden al filme y circulan produciendo sentido según el significado que tenían en la película de origen, es decir, el significado se construyó a partir de la reunión (más o menos fortuita) entre el momento narrativo o personaje y la música que se asoció a él. Otro magistral ejemplo es el *leitmotiv* de la película *Scarface* (1932), lo curioso en este ejemplo es que el *leitmotiv* es un aria silbada por el feroz e insensible asesino Tony Camonte interpretado por Paul Muni y efectivamente el silbido es el prólogo de cada asesinato. La variante en esta película es que el *leitmotiv* está a mitad de camino entre ser música y ser objeto sonoro. No es una música a la usanza de la época, ejecutada con una gran orquesta omnipresente, sino un simple silbido que ejecuta el personaje.

Vale cuestionar en este punto en que aspecto descansa la fortaleza o debilidad de la codificación musical: si lo fuerte del código está dado por la universalidad de su uso (en cualquier contexto silbar ese aria tiene por significado un asesinato) o por la fortaleza que se crea en esa construcción en particular (todos los espectadores comprenden en esa película y sin lugar a dudas el significado del silbido). ¿Es más fuerte un código cuando más cantidad de espectadores lo hablan o decodifican? ¿O es fuerte por lo inequívoco de su significación, aunque sólo dure una película?

Retomando nuevamente esta cita de Deleuze y Guattari, mencionada previamente en forma completa en el planteamiento metodológico de este estudio, quedan claramente expresadas la negación de las universalidades lingüísticas, explicando precisamente lo propio de las codificaciones: la mutación, la heterogeneidad y se podría agregar lo errático y temporal: “...no hay una lengua en sí, ni universalidad de lenguaje, tan sólo hay un cúmulo de dialectos, de *patois*, de *argots* de lenguas especiales.” (Deleuze y Guattari, 2004: 13). Esta visión cambia en muchos sentidos la cuestión de la fortaleza codal, cuya variable ya no es solamente la cantidad de personas que comprenden el código, ni la universalización del código hacia toda la producción audiovisual y menos aún su inmanencia en la naturaleza tanto perceptiva visual o sonora. Una sola producción, una sola escena de una película puede articular un *argot* o dialecto sumamente poderoso y válido al seno de ella misma.

### 9.6 Significado musical y parodia

La parodia se constituye y funciona humorísticamente sobre un discurso previo. Similar a la relación de una caricatura con la imagen a la cual satiriza. Una de las principales condiciones para que la parodia funcione es que la película original sea reconocida y es entonces cuando el humor actúa como en *High Anxiety* de Mel Brooks porque los filmes a los que hace referencia están canonizados: *Vértigo* y *Psicosis* de Alfred Hitchcock. (Bettendorff, Prestigiacomo, 1997: 162).

Como lo definen Bettendorff y Prestigiacomo en *La ventana discreta*:

De estatuto formal muy amplio, la parodia puede definirse según el parámetro relativo a la *alteración sistemática* de un tema necesariamente expuesto en un texto anterior, ya pertenezca este último al mismo género o no. Esta alteración es, en realidad, una *estilización* en clave humorística o satírica. (1997: 162).

Esta relación entre el film original y su parodia es una hipertextualidad, y la función hipertextual puede trascender soportes y géneros (una película puede parodiar a un libro). Pero para que el “chiste” se entienda el texto original debe ser conocido, y en el caso de la música de cine, esta acreditación popular estaría demostrando la fortaleza codal de esa música como signo.

Uno de los signos musicales más parodiados de la historia es la música de la escena del asesinato en la ducha del film *Psicosis* de Alfred Hitchcock. Se trata del famoso motivo producido por *glissandos* en el sobreagudo de una orquesta de cuerdas en un *ostinato* reiterativo y de ritmo regular. La utilización como cita a modo de parodia de este fragmento musical aparece en filmes tan disímiles como en la serie *Los Simpson* en el capítulo *Los expedientes Springfield*, en una escena del filme *El mundo según Wayne*, en el film bizarro de zombies *Re-Animators*, en un capítulo de la serie animada *The critic* entre otros. Y esta utilización funciona porque los significados de esta secuencia musical convertidos ya en símbolos son sumamente fuertes.

En tanto desvío lúdico, la parodia cinematográfica se presenta como una *transformación* de intención humorística de un *hipofilm* muy consagrado (canónico) dentro de la historia del cine. De esta última característica deriva, quizás, su mayor mérito: trabar una relación con el paradigma cinematográfico y, al mismo tiempo, establecer un sistema sobre el cual el *hiperfilm* (la parodia) tenga sentido.” (Bettendorff, Prestigiacomo, 1997: 163).

Un aspecto sumamente interesante es la parodia que involucra no solamente al hipotexto o película de origen, sino a todo el conjunto de convenciones y códigos que rigen al discurso audiovisual, o como lo expresan Bettendorff y Prestigiacomo a la relación con el “paradigma cinematográfico”. Un caso de esta clase de parodias se da en el capítulo de la serie *Los Simpsons: Los expedientes Springfield*. El personaje Homero supuestamente perseguido por alienígenas abandona la carretera para introducirse en un bosque y en ese momento, a modo de inequívoca señal de miedo comienza a sonar el fragmento musical de Psicosis antes mencionado. Pero abruptamente, este signo cae cuando pasa un autobús llevando a los integrantes de la Filarmónica de Springfield tocando esa música. ¿Qué sucedió en este fragmento? Se puede advertir una doble articulación que da sentido al *gag*, por un lado el ya mencionado símbolo musical de Psicosis, y por el otro la parodia a una de las codificaciones primarias de la música cinematográfica: la música de foso o extradiegética. La música que en origen es música de foso, en *Los Simpson* aparece con esta función pero rápidamente se convierte en broma al pasar un autobús con la orquesta tocándola “dentro” de la película, es decir se revela como música diegética pasando del fuera de campo al campo, sorprendiendo por cuanto se presumía como extradiegética.

La parodia puede tomar como hipotexto o “capa” de significado previa a otra película o al propio discurso audiovisual y en otros casos a todo un género, como el caso de la sátira *Scary Movie*, construida parodiando todos los clichés del cine de terror.

Esta construcción de significaciones por acumulación o interacción de estamentos significantes en forma de bucles de ida y vuelta entre las gramáticas de producción, circulación y recepción. (Verón, 1998) y encuentra en el humor y la parodia la mayor demostración de aquellos significados instituidos y consolidados.

La referencia al propio discurso cinematográfico aparece en otros géneros además de la parodia, como en sentido de homenaje en el caso de *Alphaville* de Jean-Luc Godard reformulando y homenajeando los clichés del *film noir* con el *jazz* como partitura o como lo refiere Chion al relatar la referencialidad como copia de fórmulas exitosas:

Llegó un momento fatal en que la música cinematográfica creó su propio fondo de referencias y se puso a beber de la fuente de su propio pasado. Alguno compone música “a lo Herrmann” (Philippe Sarde, en *Barocco* [1976], de André Techiné); otro se inspira en Max Steiner (John Williams en *Para siempre* [Always, 1989] de Steven Spielberg); otro hace más de un guiño cómplice a Nino Rota (Danny Elfman en *Pee Wee’s Big Adventure* [1987], de Tim Burton, o George Fenton en *Atrapado en el tiempo* de Harold Ramis). (Chion, 1997: 179).

Lo que para Chion es una fatalidad creativa (la copia de fórmulas de resultado comprobado) es la justificación de la constitución de esa fórmula en una capa codal.

De todas maneras, esta no es la única explicación para el fenómeno de la copia, repetición o cita tanto en la parodia como en el homenaje, otra explicación habría que buscarla en las condiciones del arte y la comunicación de la posmodernidad; donde el “refrito”, la cita y el guiño de lo consagrado se convierten en su materia constitutiva. Como lo expresa Esther Díaz en *La posmodernidad*: “En fin, se roba sin culpa. Porque el robo estético, con su guiño cómplice, puede ser también una forma de creación” (1999: 30).

## Conclusiones

Este estudio atraviesa por tres etapas que se pueden sintetizar en:

- 1- La deliberación acerca de dominio disciplinar del Diseño sonoro
- 2- La aplicación al campo sonoro de teorías semióticas
- 3- La construcción de sentido de lo sonoro y musical en los discursos audiovisuales

Si bien generar sustento teórico hacia la construcción epistemológica de los diseños es un asunto de plena vigencia, en el caso del sonoro se convierte en una estipulación imprescindible porque sus dominios están en construcción y aún su denominación resulta nueva, tanto en lo disciplinar como en lo profesional. Su aparición como disciplina es tardía, si bien anteriormente a la consolidación del rol en el cine existieron prácticas de diseño para teatro y radio. La anécdota cuenta que fue Francis Ford Coppola quien traslada el rol de *Sound Designer* del teatro al cine, en ocasión de montar en el Conservatorio Americano de Teatro la obra *Vidas privadas* de Noel Coward y contar para su realización con el diseñador de sonido Charlie Richmond. Paralelamente su filme *El padrino II* está en edición y aparentemente este rol del Diseñador sonoro para teatro y su posible aplicación al cine no haya pasado inadvertida para Coppola. Pero se puede afirmar que la película fundacional en la que se establece el rol de Diseñador sonoro es *Apocalypse Now* cuando Walter Murch asume todos los aspectos constitutivos de la banda sonora, desde los diálogos hasta los efectos de sonido con una visión conceptual e integral.<sup>20</sup> Es en reconocimiento a esta labor que Coppola posiciona con el título de *Sound Designer* a Murch en los créditos destacando su labor por encima de un simple *sound editor*. Algo similar a lo que ocurrió en la década del 30 cuando William Cameron Menzies sienta precedente para el rol de diseñador de producción (*production designer*) por su revolucionaria contribución en el diseño del filme *Gone with the wind* (Lo que el viento se llevó). Es necesario destacar que Murch había realizado notables trabajos de diseño sonoro en *THX 1138*, *American Graffiti*, *The Conversation* y *El padrino*. Este título *Sound Designer*, no solamente establece un área de trabajo sino una jerarquización de la realización al posicionarla en un rango comparable al Director de fotografía o al Editor del film, un rol que detenta el poder de toma de decisiones en lo técnico y especialmente en lo creativo.

A pesar de esta constitución, aún en realizaciones emergentes, en la Argentina por ejemplo, el departamento de sonido pareciera ser un lujo reservado a las producciones hollywoodenses, las acciones de diseño de sonido se encuentran desperdigadas en otros campos

disciplinarios como los oficios de la manipulación tecnológica del sonido en directo y en estudio (tecnicaturas de grabación) la música y la composición de bandas sonoras, la creación y grabación de efectos sonoros, las acciones de montaje, doblaje y post-producción de sonido. Toda esta división de acciones vinculadas al sonido para audiovisuales repartidas básicamente en oficios técnicos y en compositores de música que pueden hacer las veces de composición de música aplicada comienzan recién en la década del 80 a pensarse como un diseño integral, tanto en la cabeza del director de la película como en la figura del diseñador sonoro, adoptando además esta última una modalidad plenamente proyectual. Baste con revisar las anécdotas narradas por Walter Murch (Murch, 1989) para los filmes *Apocalypse Now* o *THX 1138*<sup>21</sup> para advertir por un lado el proceso de idea - proyecto - materialización, propios del procedimiento proyectual de los diseños como la concepción de las intervenciones del sonido en la construcción de sentido del filme. Esto último vale como comprobación de la pertinencia de la realización de una lectura semiótica del sonido para el audiovisual.

El diseño con sonidos surge además de una necesidad tardía, a diferencia de la arquitectura, la indumentaria o las artes gráficas su construcción está vinculada a la comunicación masiva, y sus primeras prácticas (aún a modo de oficio técnico) provienen de la radio. En tanto que su correlato en el campo del arte, la música; tiene raíces ancestrales y presentes en todas las culturas sin excepción. Esta cuestión empaña sutilmente las distinciones entre arte y diseño, y específicamente para este caso entre Música y Diseño sonoro; sobre todo como se analiza en los primeros capítulos cuando gran parte de la música industrializada (no concebida como música aplicada) sigue la lógica del diseño y los procedimientos de la fabricación de un producto.

El límite es delgado y sinuoso, una música, la más absoluta y exenta de referencialidades comienza a comunicar y a producir sentido cuando está involucrada como parte del diseño de una banda sonora en una escena de un filme. La música es la misma, en la sala de conciertos es una obra de arte apreciada *per se*, en tanto que puesta a significar en un filme es un signo de una cadena signifiante, un eslabón en la construcción general de sentido del filme.

Por otro lado, la música envasada es recepcionada por sus públicos con un fervor de creencia en su autenticidad creativa, en tanto que la maquinaria industrial que la produjo mantiene ocultos sus procedimientos proyectuales, (análisis de mercados y tendencias en los públicos, caza talentos y caza tendencias, aparatos de creación de imagen, compositores de canciones siguiendo estas tendencias, directores artísticos y de grabación responsables de lograr el sonido y los arreglos musicales necesarios, estrategias de difusión, campañas publicitarias y de marketing, entre otros) que de salir a la luz ocasionarían decepciones en quienes creen en la legitimidad y autenticidad artísticas.

El panorama revela entonces un Diseño sonoro en vías de constitución, un campo musical dominado por el campo económico accionado por las maquinarias propias del diseño y la industrialización y un campo artístico emergente y experimental que ha buscado nuevas denominaciones para alejarse de la música como entretenimiento y reforzar su condición de arte antes que nada: el Arte sonoro.

Valores que otrora permitían distinguir lo artístico de lo pedestre como la belleza, la autenticidad, el virtuosismo o la calidad también han sufrido mutaciones, aunque sigan latiendo de manera conservadora en el seno de las estructuras masivas de gusto y de las ideologías. Estos valores además han sido superados en mayor medida en las artes visuales que en las sonoras, en cuyo campo la idea de buena música asociada indisolublemente al virtuosismo en la ejecución, a las armonías tonales como sinónimo de belleza y a la calidad o “buena música” siguen extremadamente arraigadas en la valoración y el juicio artístico. Theodor Adorno explica claramente este viraje de arte a entretenimiento, acaecido con la reproductibilidad técnica y el surgimiento de las industrias culturales, mediante el cual las artes populares pierden su condición de auténticas y emergidas del seno del pueblo para devenir en arte para las masas, o mejor expresado entretenimiento para las masas (Adorno, 1981). Este cambio de operatoria en producción es lo que determina los procesos creativos y de producción según la lógica del diseño.

La antigua contraposición entre arte serio y ligero, mayor y menor, autónomo y de entretenimiento, no sirve ya para describir el fenómeno. Todo arte, tomado como un medio para pasar el tiempo libre, se convierte en un entretenimiento, al tiempo que absorbe temas y formas del arte autónomo tradicional como “bienes culturales. (Adorno, 1981: 14).

Una crítica común a la posición adorniana es acerca de su exacerbado radicalismo y escepticismo. La claridad de su planteo es ideal como punto de partida, pero su tajante división entre arte e industria lleva a un maniqueísmo que no siempre se corresponde con el campo de lo real. Los fenómenos de intersección entre lo artístico y lo industrial son permeables y en ocasiones difíciles de separar. El entretrejo social y económico en el cual habitan las prácticas artísticas y de diseño es un entramado tanto más complejo como para ser diseccionado en “lo comercial malo” y “lo independiente bueno”.

La industria cinematográfica es una viva prueba de esto, sobre todo hasta hace unos pocos años <sup>22</sup> cuando no existía ninguna posibilidad de realizar una película sin contar con una producción a escala industrial (por más acotada e independiente que fuese la productora, los costos de realización implican un monto económico importante tanto por la necesidad de recursos humanos como por las necesidades tecnológicas y de equipamiento entre otras). Sin embargo, no se puede afirmar que todas las películas realizadas entonces bajo el ala de la industria hayan sido dedicadas al entretenimiento facilista, y aún en filmes pensados para entretener han sido históricamente hallazgos, piezas sumamente valoradas y artísticamente fundadoras.

No sólo Adorno plantea la antinomia arte-industria, sino que esta discusión acerca de los fenómenos masivos de entretenimiento yace en la discursividad social, y es esta discursividad a propósito de las *mass media* la que revela Umberto Eco organizando estos discursos en apocalípticos e integrados. Apocalípticos son los discursos que ven en la producción de comunicación y entretenimiento masivo todos sus aspectos negativos, la cara más perversa de la bajada de contenidos hacia las masas, inescrupulosa, facilista, homogeneizadora,

etc.; e integrados los que encuentran en la masividad la posibilidad del acceso a bienes de la cultura, que si bien pueden estar manipulados o digeridos son un avance democratizador frente a una cultura reservada a una elite con acceso a ella.

Es interesante aplicar esta categoría de Eco a la cuestión de la industria cinematográfica tomando por caso el *boom* del cine de animación coreano. Uno de los argumentos “integrados” es que la existencia y prosperidad de una industria genera las condiciones propicias para la creación emergente, artística y experimental. Son necesarias las películas industriales y taquilleras ya que inevitablemente esto redundaría en la posibilidad de producción y existencia de aquellas películas sin fines comerciales. Algo así como la teoría económica del “derrame”: la generación de riqueza por sí sola rebosa en que esta riqueza excedente se vuelque hacia las clases de menores ingresos; lo cierto es que esto es dudoso que suceda sólo o por autorregulación de los mercados, tanto para el caso de la economía como para el florecimiento producido por “bondad” del excedente de la industria cinematográfica de producciones independientes. Si bien una industria floreciente genera condiciones nada despreciables sobre todo en desarrollo de tecnologías, capacitación técnica, escuelas y perfeccionamiento de recursos humanos, capacidad de crédito y financiación es también cierto que estas condiciones no son suficientes para asegurar la aparición de cines de autor, independientes o experimentales.

De la nada, Corea del Sur se convirtió, en los treinta y cinco años siguientes a la guerra de 1950-53, en el tercer productor mundial de películas de dibujos animados después de Estados Unidos y Japón, con más de 100 estudios, 20.000 empleados y una enorme cantidad de trabajo hecho para clientes extranjeros que aprovechan el bajo coste de la mano de obra y la disciplinada ejecución de las instrucciones. Estas circunstancias hicieron de Corea el paraíso de las producciones “fugitivas” estadounidenses, japonesas y europeas. (Bendazzi, 2003: 411).

Cuarenta años de un poderoso desarrollo industrial consistente tercerización del trabajo más artesanal y automatizado de la animación le llevaron a Corea hasta dar con el comienzo de su propia producción. Y este cambio si bien tiene un eslabón en las condiciones creadas por la industria, el despegue es gracias a la intervención de políticas estatales, que desembocan con un estallido a partir de la década del noventa de producción coreana con sello propio.

El cambio se produce alrededor de los años 90, cuando el número de largometrajes y producciones televisivas nacionales aumenta exponencialmente, gracias al descubrimiento del sector por los financieros y capitanes de la industria, a las consiguientes macizas inversiones y a un imprevisible, incondicional y extraordinario apoyo gubernativo que se produjo a partir de 1994. (Bendazzi, 2003: 411).



La importancia de las políticas públicas para este desarrollo queda claramente estipulada en este fragmento del artículo *Introducción a la animación en Corea del Sur* de Lee Yong-Bae y Darcy Paquet:

A la misma vez, el gobierno admitió la necesidad de apoyar políticas para consolidar la competitividad internacional de la industria cinematográfica doméstica, y juzgó a la animación sobre todo como una prometedora industria nacional estratégica. Desde entonces, las políticas han sido cumplidas paso a paso y, en 1995, no solamente fue lanzado el Festival Internacional de Cine de Animación de Seúl (SICAF), sino que se sucedieron trascendentales cambios en la industria de la animación, de conjunto con la aparición de muchos planes de apoyo y organizaciones, infraestructuras regionales, sistemas de entrenamiento de talentos, entre otros. (Lee Yong-Bae, 2008, disponible en Miradas.net).

En 1993 se estrena el primer largometraje de autor: *Vida* de Park Jee De; en tanto que la sorpresiva legitimación mundial llega de la mano del premio Annecy en 1992 para Mari Iyagi (*Mi bonita chica Mari*) de Sung Gang Lee.

Esta exposición de las instancias del cine coreano apunta a concluir que la relación entre industria y arte no son naturales ni consecuentes; y que si existe una relación de retroalimentación entre ambas, o mejor dicho si de alguna manera la industria puede beneficiar la creación artística independiente es mediada por la intervención adecuada de políticas públicas reguladoras y benefactoras de la producción emergente.

La relación arte-diseño ha planteado desde su surgimiento controversias y posiciones disímiles:

- Posiciones que transitan de considerar al Diseño como un Arte aplicada considerando fronteras disciplinares entre ambos casi inexistentes.
- Posiciones que sostienen la deuda del diseño para con el arte, de quien se nutre estéticamente aligerando la contundencia artística en tendencia estetizada.
- Posiciones que consideran que la distinción entre arte y diseño no está dada por una diferencia entre las piezas sean de arte o de diseño sino por las significaciones y re-significaciones que las prácticas sociales, los campos y circuitos de legitimación les otorgan como investidura.

Esta última posición es la que ha adoptado este estudio, y la que ha pretendido demostrar al relatar ejemplos y modalidades mediante las cuales piezas de diseño alcanzan el status artístico mediante una legitimación en retrospectiva de museos; y piezas del campo del arte o (el entretenimiento) como la música envasada que son recepcionadas con la autenticidad propia del arte pero que en producción siguen la lógica del diseño y la industrialización. Si esta relación arte-diseño es ya de por sí una cuestión polémica, la indefinición se agranda para el caso del sonido probablemente a causa de la reciente constitución disciplinar del Diseño sonoro y de la puesta en cuestión de la música como arte y el advenimiento de la construcción del arte sonoro.

La siguiente deliberación de este trabajo es acerca de la pertinencia de la semiótica para el estudio de los sonidos. Uno de los objetivos planteados es la dilucidación de la participa-

ción de la construcción de sentido del sonido diseñada para los discursos audiovisuales. Para cubrir esta ambición teórica, se consideró estudiar al sonido en su faceta portadora de sentido, primero como unidades aisladas tomando en cuenta sólo el sonido en su potencial significante y luego en su articulación con las imágenes en el discurso audiovisual y por último en la construcción de sentido de la música en el contexto de diseño de la banda sonora.

En la primera parte el sonido es analizado bajo las categorías de la semiología de Ferdinand de Saussure y de la semiótica de Peirce. ¿Qué es para lo sonoro la doble dimensión de significado y significante; son los significados sonoros arbitrarios o racionales?; ¿cuál es el funcionamiento de los sonidos como índices, íconos o símbolos? son algunos de las preguntas que guían este primer análisis.

La principal conclusión que deviene de esta contrastación es la de la inexistencia de motivación (como lo llama Peirce) o racionalidad (como lo expresa Saussure) entre el sonido y su significado. Esto es lo que constituye al sonido como signo, como algo que se coloca en lugar de otra cosa; el ladrido del perro no es el perro, es un signo de su concepto. Si bien esta relación es indicial o consecuente, el sonido del ladrido proviene de la fuente sonora perro que al mismo tiempo es el significado del signo /perro/ esta relación entre significado y significante no existiría sin mediar una cognición de esta asociación. La construcción cognitiva de esta asociación es también un hecho social cultural y por tanto una construcción que comporta una arbitrariedad. O mejor expresado, aunque el sonido del ladrido del perro provenga del perro, el aspecto cognitivo necesario para la interpretación de este signo como tal instala al menos una duda sobre la motivación o de una naturalización del fenómeno instalada en el sentido común.

Hasta este punto, el abordaje semiótico del sonido implicó dos supuestos a modo de axiomas: el primero es la consideración a priori de la unicidad sonora, suponer que el recorte de la unidad sonora no plantea ambigüedades; toda esta primera parte considera que el sonido como unidad es siempre determinable.

La segunda cuestión es la consideración, en principio, de la dimensión semántica únicamente. A diferencia de lo que expresaba Leonard Meyer, que el significado musical se explicaba por la articulación sintáctica de la inminencia a futuro con la resonancia del pasado de la construcción musical, esta primera deliberación sobre el significado considera entonces el recorte de un sonido como algo único y su estudio en tanto portador de significados, es decir su dimensión semántica.

La relación entre sintaxis, composición y análisis musical ha sido bastante estudiada y recorrida a lo largo de la historia de la música, al menos en la era moderna. La morfología y fraseología musicales guardan similitud con los estudios sintácticos, de la misma manera que las funciones sintácticas de la lengua pueden tener su correlato con las funciones armónicas del sistema tonal. Pero, lo que siempre ha sido conflictivo es la idea de una semántica de los sonidos ¿qué significan los sonidos o las notas? y por tanto, ¿es posible hablar de un lenguaje sonoro articulado sintácticamente pero sin semántica? Esto ha llevado a acuñar la frase que circula en el campo musical que la música es un lenguaje sin semántica, posee los demás componentes de la organización estructural menos su significado, ya que un sonido musical tiene por significado a sí mismo.

La problemática de la semántica no sólo está relacionada con la inexistencia de significados extra-sonoros para las notas, sino que además queda, al menos en occidente, prácticamente anulada cuando en el siglo XVIII se impone la idea de la música absoluta (Dalhaus, 1999).

Aún aquellas producciones que juegan con lo argumental y narrativo en un nivel semántico como la música programática de románticos y postrománticos del siglo XIX y principios del XX mantienen el absolutismo de la composición orquestal. Es imposible reconstruir el argumento de la *Symphonie fantastique* de Hector Berlioz con sólo escucharla (y sin leer el programa) o recomponer el poema de Friedrich Nietzsche *Also sprach Zarathustra* escuchando solamente la música que sobre él compone Richard Strauss.

Ahora bien, desde el punto de vista referencialista, siguiendo la categorización de Meyer, *Also sprach Zarathustra* es una pieza cargada de significaciones referenciales y como se pretende demostrar en los capítulos 8 y 9 de este estudio es el cine en gran medida quien genera este entramado de significados referencialistas que cubren las obras. Es así que a partir de la inclusión de la obertura de *Also sprach Zarathustra* en el filme 2001, *Odisea del espacio*, que esta pieza se baña de significados como: /épica/ evolución/ paso del tiempo/ espacio sideral/ inconmensurabilidad/ entre otros. Del poema de Nietzsche a la película de Kubrick a través de la música de Strauss se ha construido un entramado de significaciones y mediaciones cuyos orígenes son complejos de rastrear; pero lo que también aparece como seguro es que estas construcciones significativas tampoco quedarán cristalizadas, sino que serán objeto de presentes futuros amasados y capas de sentido, como lo demuestra el cambio de polaridad en el significado al aparecer la misma música pero parodiada en la serie *The Simpsons*.

Otra paradoja que ha aportado cierta confusión entre la semiótica, el sonido y su organización en estructuras musicales es que el lenguaje musical occidental a diferencia de las artes visuales o cualquier expresión gráfica es discreto en al menos uno o dos de sus parámetros: la altura (las notas) y las duraciones (las estructuras rítmicas). Una de las dificultades para construir una semiótica de los mensajes visuales es la condición de continuos de todos los posibles signos, la diferenciación de sus unidades mínimas de significación para poder aplicar las estructuras semiológicas es una imposibilidad develada por Barthes (1992). Por el contrario, el discurso musical planteaba una ventaja: cada nota musical es individualizable de las otras, y por tanto posible de recortarse del continuo sonoro y por tanto discretizable. Ahora bien, esta supuesta discretización esconde algunas cuestiones veladas y en parte ocultas por la creencia en la supremacía del sistema tonal occidental. Una de estas cuestiones es que la discretización de las notas musicales se da en sólo dos de sus parámetros: la altura y la duración, pero la intensidad o la forma dinámica y articulaciones son analógicas. Un *crescendo* o *diminuendo* de la intensidad, los llamados matices, no son posibles de discretizar sino que son variaciones continuas. La supremacía en occidente de la melodía y la armonía son indiscutidas hasta que Arnold Schoenberg subvierte el sistema, pero además este criterio, esta valoración eurocéntrica es la medida de valor aplicada a otras músicas “periféricas”. Es recién en el siglo XX cuando la posibilidad de otros sistemas (y no sistemas) afloran, junto con la consideración en un plano de igualdad de otros parámetros hasta entonces casi decorativos, en especial el timbre al que se puede

considerar que se constituye en la centralidad compositiva de la música contemporánea. Sintetizando, es posible pensar en la discretización del lenguaje musical considerando una obra de Johann Sebastian Bach por ejemplo, pero la cosa se complica bastante al intentar reducir a unidades mínimas un estudio electrónico de Karlheinz Stockhausen donde el tratamiento del sonido y el timbre como cualidad continua recrean un discurso que justamente intentará quebrar la idea de la composición como articulación de notas en sucesión y simultaneidad.

La importancia de las posibilidades de considerar al sistema de sonidos como discreto radica en que la discretización es lo que permite la aplicación de una semiología estructural, ya que es la clave de la doble articulación del lenguaje. Aunque luego se demuestre que esta abducción teórica no resulta del todo pertinente es interesante, como lo plantea Eco (1989), intentar demostrar que esta discretización es posible aún en un plano utópico, aunque luego la materia significativa no provenga de la aplicación forzada de supuestos fonemas y monemas.

Retomando la cuestión de los sonidos (como entidades componentes de una banda sonora) este trabajo se ocupa de contrastar dos teorías a propósito de las posibilidades de discretización: el corpus teórico de Pierre Schaeffer y la unicidad del sonido en el concepto del *objeto sonoro*, y como contraparte, las razones de Chion por las cuales el sonido no se puede “cosificar”. Luego de atravesar esta controversia<sup>23</sup> y sin llegar necesariamente a una terceridad superadora, la afirmación sigue sosteniendo que discretizable o no, los procesos de significación de lo sonoro existen de manera presente, tanto en la vida cotidiana como en la construcción intencionada de sentido del Diseño sonoro.

Roland Barthes aporta un andamiaje conceptual cuya aplicación al audiovisual resulta esclarecedora: es la idea de relevo. Tanto el anclaje como el relevo son funciones aplicables a sistemas constituidos por materia señalética distinta, como la fotografía y la lengua. Para este caso, la connivencia es de dos sistemas con distinto status codal: uno la fotografía que al ser un sistema análogo admite un amplio espectro de lecturas, es polisémica y el otro la lengua: el sistema más altamente codificado. La función más habitual para la relación de la fotografía con el texto es la de anclaje, el sistema fuerte, el lenguaje, es el que por lo general ancla en uno de los posibles significados que la imagen ofrece de manera tanto mas abierta. Esta función también puede aplicarse a la imagen en movimiento, la palabra en el cine ancla uno de los tantos posibles significados polivalentes de la imagen y sobre todo se revela en las transmisiones televisivas deportivas o en los documentales, las mismas imágenes pueden tener una resultante de sentido diferente.

Ahora ¿qué sucede cuando los dos sistemas que se combinan son análogos o sin una estructuración codal fuerte como las imágenes y los sonidos? Para este caso, la función que mejor explica esta relación es la de relevo, en la cual cada uno de los sistemas aporta afectándose mutuamente a la construcción general de sentido. Es así como el sonido semantiza las imágenes y como las imágenes semantizan al sonido. Esta cuestión se complejiza aún más cuando se advierte que “sonido e “imagen” no son categorías absolutas, sino que dentro de cada una de ellas hay signos de condición variable y que entre ellos también se producen relaciones de relevo que además no son siempre fijas sino mutables. Para el caso de la banda sonora, los efectos, el sonido ambiente o la música pueden constituirse en algún momento en el signo que protagoniza la trama y que condiciona de manera determinante

el sentido. Con las imágenes sucede lo mismo desglosando cada uno de sus elementos como los planos, movimientos de cámara, personajes, iluminación, diseño de arte, etc. Esta relación de múltiple afectación de sistemas codales débiles cuyos signos por separado son indicios pero al afectarse con otros signos (de materia sensible igual o distinta) producen una resultante de potente significado se puede denominar *multi-relevo*.

## Notas

1. Es notable el crecimiento en los últimos años del diseño sonoro para juegos de video. El avance tecnológico ha permitido la creación de juegos con música original de no menor en extensión e importancia que la de una película y además, la asociación de sonidos con la interactividad y a las acciones que el usuario va realizando. La cuestión de los video juegos revela el estudio de una ergonometría de lo sonoro ya que la jugabilidad depende en gran parte de la información que brindan los sonidos.

2. Los *indecidibles* de Derrida son conceptos desarrollados a lo largo de varias de sus obras y se encuentran condensados y analizados por Patricio Peñalver en la Introducción de *La desconstrucción en las fronteras de la filosofía*. (Derrida, 1996).

3 La *sinéresis* es un neologismo creado por Michel Chion para expresar la potencialidad narrativa de la coincidencia temporal entre un sonido y una imagen. La palabra deriva de las expresiones *sinchronismo* y *síntesis*. (Chion, 1993).

4 Se emplea “análogo” en lugar de “icónico” ya que el primer término se acerca en mayor medida a la problemática de discretización del código; en tanto que la palabra “icónico” acarrea como dificultad la ambigüedad acerca de la semejanza por la cual se define.

5 “Llamaremos *ente acústico* a cualquier forma sonora que habiendo sido separada de su fuente original, es reconocida por el receptor como una fuente sonora concreta que está situada en algún lugar del espacio sonoro.” (Rodríguez Bravo, 1998: 48).

6 La cosificación bien puede ser una “objetización”, es decir, las dificultades para cosificar el sonido son también de algún modo dificultades para objetizar al sonido como objeto sonoro, de definirlo como objeto de estudio.

7. Es interesante notar que Chion asocia la dificultad de cosificación a la dificultad de su estudio al estar “...despedazado como el cuerpo de Orfeo y repartido entre disciplinas inconexas.” (Chion, 1999:63). Esta dificultad está ligada, entonces, a que las condiciones de cosificación no parten del sonido como cosa en sí sino de su estudio; es decir, el sonido es difícil de cosificar en tanto su estudio plantea estas dificultades.

8. Barthes usa “connotador” en remplazo de significante. La idea de connotador entonces se puede asociar al concepto de “unidad mínima de significación” de Umberto Eco.

9. Christian Metz equipara el plano cinematográfico con el enunciado lingüístico.

10. Este filme es analizado por Eduardo Russo en su artículo *El ojo electrónico. Fronteras y continuidades en El arca rusa de Alexander Sokurov, o del plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados)*. Justamente Russo toma esta paradigmática producción de Sokurov para reconsiderar toda la teoría del cine centrada en el plano como unidad de significado y en el montaje como sintaxis. Es entonces que al cambiar el modo de producción se produce una severa afectación en la enunciación. (Russo, 2007).

11. Es necesario aclarar en este punto que quizás el gran agente productor de sentido de un filme es la palabra y como se explicó en puntos anteriores, este estudio se centra en los componentes sonoros no lingüísticos del filme.

12. En latín: día de la ira.

13. Este ejemplo es estudiado por Barthes en *La cámara lúcida* (Barthes, 2006) y luego también retomado por Bernard Stiegler en *La imagen discreta* (Derrida, 1998).

14. El *theremin* es uno de los primeros instrumentos musicales electrónicos, y el primer sintetizador de la Historia, inventado en 1919 por el físico ruso Lev Theremin (luego llamado Theremin). Consiste en una caja con dos antenas. Se ejecuta acercando y alejando la mano de cada una de las antenas correspondientes, sin llegar a tocarlas. La antena izquierda es horizontal y con forma de bucle, y sirve para controlar el volumen: cuanto más cerca de la misma esté la mano izquierda, más baja el volumen, y viceversa. La antena derecha suele ser recta y en vertical, y sirve para controlar la frecuencia: cuanto más cerca esté la mano derecha de la misma, más agudo será el sonido producido.

15. Además de la mencionada *Recuerda*, el theremin tiene una destacada participación en las partituras de *Ultimátum a la Tierra* (1951, *The Day the Earth Stood Still*) de Robert Wise para la cual el compositor Bernard Herrmann utiliza dos theremines en la paleta orquestal. El uso de ambos servía para dar un aire futurista y para enfatizar la amenaza procedente del espacio exterior, que se manifestaba en su más amplia resonancia en el hierático personaje del gigantesco robot Gort. En *The lost weekend* (1945) de Billy Wilder con música de Miklós Rozsá, los momentos de embriaguez del alcohólico Don Birnam (Ray Milland) son subrayados por este instrumento, que adquiere toda su potencialidad sonora y dramática en la escena del *delirium tremens*.

16. Este concepto de realismo del cine es bastante discutido y posteriormente se va a preferir el concepto de “verosímil” o “creíble”, cuestión que también tendrá tratamientos diferentes en los distintos géneros cinematográficos.

17. Este trabajo de Kurt London *A summary of the characteristic features of its history, aesthetics, technique; and possible developments* del año 1936 es una excelente documentación y elaboración teórica de las instancias del pasaje del cine mudo al sonoro.

18. Se considera música *anempática* o *efecto anempático de la música* a aquella música cuyos significados, climas o intenciones no coinciden con el clima de la escena, ya sea porque permanecen indiferentes al relato o porque lo contradicen abiertamente. Es el caso de por ejemplo cuando sucede un asesinato en la narración pero la música se mantiene en una sonoridad ingenua, como el sonido de una caja de música. Cabe decir que esta anempatía lejos de atenuar lo terrible de la escena la enfatiza por efecto de la contradicción.

19. Si bien el motivo musical de la escena más tensionante de *Psicosis*, el asesinato en la ducha, no es exactamente un *leitmotiv*, la manera en que ha trascendido, circulado y convertido en símbolo, permite que se la coloque en esta categoría.

20. Este filme ganó un Oscar por la edición de sonido en 1979, actualmente esta categoría de premio se denomina *Best Sound*.

21. Muchos de los escritos de Walter Murch (artículos, entrevistas, etc.) en las cuales relata procesos y anécdotas de su trabajo se encuentran disponibles en [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org)

22. En los últimos años se han producido cambios altamente significativos en las tecnologías de producción y circulación que muestran un nuevo escenario para las industrias cul-

turales, con mayor incidencia para la industria discográfica. Las tecnologías de circulación digital y la compresión de formatos de audio (mp3, etc.) han producido una transformación obligada en la industria que se encuentra en pleno proceso de reacomodación. Otro cambio significativo es el de la democratización al acceso tecnológico mediante el cual ya no es absolutamente necesario contar con el financiamiento de una empresa discográfica para la producción de un disco, sino que muchas producciones artísticas independientes pueden realizarse con tecnologías al alcance. Si bien para el caso del cine los costos e infraestructuras de producción son mayores, también en este campo se han incrementado las posibilidades autónomas de creación y en especial de las realizaciones artísticas e independientes, herederas del video arte en lo estético y con las facilidades de las tecnologías digitales como plataforma de realización.

23. Vale aclarar que las teorías de Schaeffer y Chion no están enfrentadas. M. Chion reconce sin dudas el valiosísimo y loécido aporte de P. Schaeffer tanto desde lo teórico como desde lo compositivo, y simplemente amplía y reformula como discípulo algunos de sus postulados. El análisis sobre las dificultades para cosificar los sonidos no están planteadas por Chion como opuestas a la idea de objeto sonoro sino que esta contrastación es una relación planteada por este estudio.

## Bibliografía

- Adorno, T. y Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica de la ilustración: fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta. Colección Estructuras y Procesos. Serie Filosofía.
- Adorno, T. W. y Einsler, H. (1981). *El cine y la música*. Madrid: Madrid Fundamentos. Colección arte. Serie cine.
- Andrew, D. (1993). *Las principales teorías cinematográficas*. Madrid: Rialp.
- Ariza, J. (2003). *Las imágenes del sonido. Una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX*, Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla - La Mancha.
- Attali, J. (1977). *Ruidos: ensayo sobre la economía política de la música*. Valencia: Ibérica de Ediciones y Publicaciones.
- Aumont, J. y Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- A.A.V.V.,(1992). *Christian Metz y la teoría del cine. Coloquio de Cerisy*. Buenos Aires: Catálogos Editora.
- Bajtín, M. (1992). *Estética de la creación verbal*. México: Siglo Veintiuno.
- Barthes, R. (2006). *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía*. Buenos Aires: Paidós.
- (2002). *La Torre Eiffel, textos sobre la imagen*. Buenos Aires: Paidós.
- (1992). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- (1992). *Retórica de la imagen*. En *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- Bazelon, I. (1975). *Knowing the Score: Notes on Film Music*. New York: Arco Publishing, Inc. Citado en: de Arcos, María. (2006). *Experimentalismo en la música cinematográfica*. Sevilla: Fondo de Cultura Económica de España.
- Beltrán Moner, R. (1991). *Ambientación musical: Selección, Montaje y Sonorización*. Madrid: Instituto Oficial de la Radio Televisión Española.

- Bettendorff, M. E. y Prestigiacomo, R. (1997). *La ventana discreta - Introducción a la narrativa filmica*. Buenos Aires: Atuel.
- Bettetini, G. (1986). *La conversación audiovisual: problemas de la enunciación filmica y televisiva*, Buenos Aires: Editorial Cátedra.
- (1977). *Producción significativa y puesta en escena*. Barcelona: Gustavo Gili. Colección Punto y Línea.
- Bourdieu, P. (1997). *Razones prácticas, sobre la teoría de la acción*, Barcelona: Anagrama.
- (1996). *Sobre la televisión*. Barcelona: Anagrama.
- (1995). *Las reglas del arte: Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama. Colección argumentos.
- Bourset, P. y Liénard, P. (1987). *Acoustique fondamentale en Le livre des techni-ques du son*. París: Fréquences. Citado en: Chion, Michel. (1999). *El sonido. Música, cine, literatura...*, Barcelona: Paidós.
- Brecht, B. (1973). *Escritos sobre teatro*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Burch, N. (1991). *El tragaluz del infinito (contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*. Madrid: Cátedra. Signo e imagen.
- Casini, C. (2006). *El arte de escuchar la música*. Buenos Aires: Paidós.
- Chion, M. (1999). *El sonido. Música, cine, literatura...* Barcelona: Paidós.
- (1997). *La música en el cine*. Barcelona: Paidós
- (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- (1992). *El cine y sus oficios*. Madrid: Cátedra, Signo e Imagen.
- (1991). *El arte de los sonidos fijados*. Cuenca: Centro de Creación Experimental de la Universidad de Castilla - La Mancha.
- Dalhaus, C. (1999). *La idea de la música absoluta*. Barcelona: Idea Books. Colección Idea Música.
- Daney, S. (1998). *El travelling de Kapo*. En *Perseverancia: conversaciones con Serge Toubiana*. Buenos Aires : El Amante.
- Danto, A. (2004). *La transfiguración del lugar común. Una filosofía del arte*. Buenos Aires: Paidós.
- de Arcos, M. (2006). *Experimentalismo en la música cinematográfica*. Sevilla: Fondo de Cultura Económica de España.
- Deladalle, G. (1996). *Leer a Peirce hoy*. Barcelona: Gedisa.
- Deleuze, G. (1996). *La imagen - tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.
- (1991). *La imagen - movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2004). *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos
- Derrida, J. (1996). *La desconstrucción en las fronteras de la filosofía*. Barcelona: Paidós. I.C. E. de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- (1987). *Pourquoi Peter Eisenman écrit de si bons livres*. En *Psyché*. Paris: Galilée.
- (1985). *Mémoires pour Paul de Man*. Paris: Galilée.
- Derrida, J. y Stiegler, B. (1998). *Ecografías de la televisión. Entrevistas filmadas*. Buenos Aires: Eudeba.



- Díaz, E. (1999). *Posmodernidad*. Buenos Aires: Biblos.
- Dickie, G. (2005). *El círculo del arte: una teoría del arte*. Buenos Aires: Paidós estética.
- Eco, U. (1998). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen.
- (1994). *Signo*. Barcelona: Labor.
- (1989). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona: Lumen.
- (1970). *La definición de arte*, Barcelona: Martínez Roca.
- Eisler, H. (1973). *Musik und Politik. Schriften 1924-1948*. (Música y política. Escritos 1924-1948). Leipzig. Citado en: Dalhaus, Carl. (1999). *La idea de la música absoluta*. Barcelona: Idea Books. Colección Idea Música.
- Evans, M. (1975). *Soundtrack: The music of the Movies*. New York: Hopkinson & Blake.
- Citado en: Chion, Michel. (1997). *La música en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Fano, M. (1981). *Le son et le sens en Cinémas de la Modernité, Films, Theories*. Paris: Editions Klicksiek.
- Ficherman, D. (). *El efecto Beethoven*. Buenos Aires. Paidós.
- (1998). *La música del siglo XX*. Buenos Aires: Paidós.
- García López, N. (comp.). (1995). *Alarmas y Sirenas: Sonotopías de la conmoción cotidiana en AAVV. Espacios sonoros, tecnopolítica y vida cotidiana - Aproximaciones a una antropología sonora*, Barcelona: Orquesta del Caos.
- Groupe μ, (1993). *Tratado del signo visual*. Madrid: Cátedra. Signo e imagen.
- Haro, J. (2006), *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación: Ensayos. N° 20*. Buenos Aires: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- La Ferla, J. (comp.) (1997). *Contaminaciones - Del video arte al multimedia*, Buenos Aires. Oficina de Publicaciones del CBC. UBA.
- (1996). *La revolución del video*, Buenos Aires. Oficina de Publicaciones del CBC. UBA.
- Lack, R. (1997). *La música en el cine*. Madrid: Cátedra.
- London, K. (1970). *A summary of the characteristic features of its history, aesthetics, technique; and possible developments*. New York: Amo Press.
- López Cano, R. (2007). *Semiótica, semiótica de la música y semiótica cognitivo-enactiva de la música. Notas para un manual de usuario*. Texto didáctico (actualizado junio de 2007). Disponible en [www.lopezcano.net](http://www.lopezcano.net) . Descargado el 2 de julio de 2007.
- Magariños de Moretín, J. (2004). *Los cuatro signos: diseño de las operaciones fundamentales en metodología semiótica*. En *Razón y palabra* [revista electrónica] disponible en: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antiores/n38/jmagarinos.html>
- Manwell, R. y Harthley, J. (1975). *The Technique of Film Music*. London: Focal Press. Citado en Lack, Rusell. (1997). *La música en el cine*. Madrid: Cátedra.
- Marrati, P. (2006). *Gilles Deleuze: Cine y Filosofía*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Metz, C. (1973). *Lenguaje y cine*. Barcelona: Planeta.
- Meyer, L. (2001). *Emoción y significado en la música*. Madrid: Alianza Música.
- Monjeau, F. (2004). *La invención musical. Ideas de historia, forma y representación*. Buenos Aires: Paidós.
- Nattiez, J.-J. (1990). *Music and Discourse, Toward a semiology of Music*. Princeton: Princeton University.

- Negus, K. (2005). *Los géneros musicales y la cultura de las multinacionales*. Barcelona: Paidós.
- Odin, R. (1992). *Christian Metz y la lingüística*. En AAVV *Christian Metz y la teoría del cine. Coloquio de Cerisy*. Buenos Aires: Catálogos Editora.
- Olarte Martínez, M. (comp.) (2005). *La música en los medios audiovisuales*. Salamanca: Plaza Universitaria Ediciones.
- Peirce, C. S. (1974). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Peñalver, P. (1996). *Introducción*. En *La desconstrucción en las fronteras de la filosofía*. Barcelona: Paidós. I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- Poussier, H. (1984). *Música, semántica y sociedad*. Madrid: Alianza Editorial. Colección Alianza Música.
- Prendergast, R. (1992). *Film Music: a Neglected Art*. New York: W.W. Norton & Company. Citado en: de Arcos, María. (2006). *Experimentalismo en la música cinematográfica*. Sevilla: Fondo de Cultura Económica de España.
- Rodríguez Bravo, A. (1998) *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Saitta, C. (2002). *El diseño de la banda sonora en los lenguajes audiovisuales*. Buenos Aires: Saitta Publicaciones Musicales.
- Sartre, J-P. (2005). *Lo imaginario*. Buenos Aires: Losada.
- Saussure, F. de. (1995). *Curso de lingüística general*. Madrid: Akal.
- Schaeffer, P. (1996). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza Editorial.
- Smalley, D. Citado en Lack, R. (1997). *La música en el cine*. Madrid: Cátedra. pp. 407.
- Stravinsky, I. (1981). *Poética musical*. Madrid: Editorial Taurus Humanidades/Música.
- Szendy, P. (2003). *Escucha*. Barcelona: Paidós.
- Thomas, T. (1973). *Music for the movies*. New York: Silman-James Press. Citado en: Lack, R. (1997). *La música en el cine*. Madrid: Cátedra.
- Verón, E. (1998). *La semiosis social*. Barcelona: Gedisa.
- Waldenfelds, B. (1997). *De Husserl a Derrida. Introducción a la fenomenología*. Barcelona: Paidós.
- Winkler, M. (1951). *A Penny from Heaven*. New York: Appleton-Century-Crofts. Citado en: Lack, R. (1997). *La música en el cine*. Madrid: Cátedra.
- Young, J. (1994). *The extended environment*. Acta de la conferencia Internacional de música por ordenador. San Francisco International Computer Musica Association. Citado en Lack, R. (1997). *La música en el cine*. Madrid: Cátedra.
- Zatonyi, M. (comp.) (1999). AAVV. *La fábrica audiovisual*. Buenos Aires: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.
- Zecchetto, V. (coord.). (2005). *Seis semiólogos en busca de un lector. Saussure/ Peirce/ Barthes/ Eco/ Verón*. Buenos Aires: La Crujía.
- Zizek, S. (comp.) (2003). *Todo lo que usted siempre quiso saber sobre Lacan y nunca se atrevió a preguntarle a Hitchcock*. Buenos Aires: Manantial.

## Filmografía

- Allen, W. (Director). Pierson, T (Arreglador musical). (1979). *Manhattan*. Estados Unidos: Jack Rollins & Charles H. Joffe Productions.
- Bechis, M. (Director), Miranda, D. (Editor de sonido y mezcla). (1999). *Garage Olimpo* Argentina - Francia - Italia: Rai Cinemafiction
- Boyle D. (Director). (1996). *Trainspotting*. United Kindom: Chanel Four Films - Polygram Filmed Entertainment.
- Brooks, M. (Director). Morris, J. (Compositor). (1977). *High Anxiety (Las angustias del Dr. Mel Brooks)*. Estados Unidos: Twenty Century Fox. - Mel Brooks.
- Brooks, R. (Director), Bradley, S. & Wolcott, Ch. (Compositores). (1955). *Semilla de maldad (The Blackboard Jungle)*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Meyer.
- Caetano, A. (Director). (2002). *Tumberos [Serie TV]* . Argentina: América 2 / Ideas del Sur.
- Coppola, F. F. (Director), Murch, W. (Diseñador sonoro). (1974). *The Conversation (La Conversación)*. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Coppola, F. F. (Director). Rota N. (Compositor). (1972). *The Godfather (El padrino)*. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Coppola, F. F. (Director). Rota N. (Compositor). Murch, W. (Montaje sonoro). (1974). *The GodfatherII (El padrino II)*. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Coppola, F.F. (Director); Murch, W. (Director de sonido). (1979). *Apocalypse Now*. Estados Unidos: Zoetrope Studios.
- Fleming, V. (Director), Steiner, M. (Compositor). (1939). *Gone with the wind (Lo que el viento se llevó)*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Meyer.
- Ford J. (Director). Steiner M. (Compositor). (1935). *The Informer (El delator)*. Estados Unidos: RKO Radio Pictures.
- Godard, J. L. (Director); Misraki, P. (Compositor). (1965). *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*. France: Filmstudio.
- Gordon, S. (Director), Villano, T. (Editor musical). (1985). *Re-Animators*. Estados Unidos: Empire Pictures.
- Groening, M. (Creador). [serie TV]. (1989-2008) *The Simpson*. Estados Unidos: Twenty Century Fox Television. En el capítulo *Los expedientes Springfield*.
- Hawks, H. & Rosson, R. (Directores). (1932). *Scarface (1932)*. Estados Unidos: The Caddo Company.
- Hill, G. R. (Director). (1973). *The sting. (El golpe)*. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Hitchcock, A. (Director). Herrmann, B. (Compositor). (1960). *Psycho. (Psicosis)*. Estados Unidos: Shamley Productions.
- Hitchcock, A. (Director); Herrman, B. (Compositor); Wistrom, B. (Director de Sonido). (1959) *Vértigo*. Estados Unidos: Paramount Pictures / Alfred J. Hitchcock Productions.
- Hudson H. (Director), Vangelis (Compositor). (1981). *Chariots of fire. (Carrozas de fuego)*. Estados Unidos: Enigma Productions.
- Huston, J. (Director). Rózsa, M. (Compositor). (1950). *The asphalt jungle. (La jungla de asfalto)*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Meyer. (John Ford

- Kasdan, L. (Director). Kasdan, M. (Consultora musical). (1983). *The Big chill*. (Reencuentro). Estados Unidos: Columbia Pictures Corporation.
- Kubrick S. (Director). Carlos, W. y Elkind R. (Compositoras). (1980). *The Shinning*. (El resplandor). Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.
- Léger, F. (Director), Antheil, G. (Compositor). (1924). *Ballet Mecanique*. Francia.
- Lucas, G. (Director), Schiffrin, L. (Compositor). Murch, W. (Diseñador sonoro). (1971). *THX 1138*. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.
- Lucas, G. (Director), Williams, J. (Compositor). (1977). *Star Wars (La guerra de las galaxias)*. Estados Unidos: Twenty Century Fox,
- Lucas, G. (Director); Murch, W. (Director de sonido). (1973). *American Graffiti*. Estados Unidos: Lucasfilm / The Coppola Company / Universal Pictures.
- Mankiewicz J. (Director), Rózsa, M. (Compositor). (1953). *Julious Cacesar (Julio César)*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Meyer. *Mankiewicz*.
- Mari Iyagi (*Mi bonita chica Mari*) de Sung Gang Lee.
- Marker, C. (Director). (1957). *Lettre de Siberie (Carta de Siberia)*. Chris MarkerFrance: Argos Films.
- Marshall (Director); Jones, T. (Compositor). (1990). *Arachnophobia*. Estados Unidos: Amblin Enterteinment.
- Meirelles, F. (Director), Cortês, E y Pinto, A. (Compositores). (2002). *Cidade de Deus (Ciudad de Dios)*. Brasil: O2 Films.
- Park Jee De. (Director). (1993). *Vida*. Corea.
- Pee Wee's Big Adventure* [1987], de Tim Burton,
- Ramis H. (Director), Fenton G. (Compositor). (1993). *Groundhog Day. (Atrapado en el tiempo)*. Estados Unidos: Columbia Pictures Corporation.
- Rodríguez R. (Director y Compositor). (2007). *Planet terror*. Estados Unidos: Dimension Films.
- Sautet, C. (Director); Sarde, Ph. (Compositor). (1978) *Une Histoire Simple (Una vida de mujer)*. Francia: France 3 Cinéma y otras cuatro más.
- Sokurov, A (Director), Yevtushenko, S. (Compositor). (2002). *Russkiy kovcheg (El arca rusa)*. Rusia: The State Hermitage Museum.
- Spheeris, P. (Director). Robinson, J. P. (Compositor). (1992). *Wayne´s World. El mundo según Wayne*. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Spielberg, S. (Director). Williams J. (Compositor). (1975). *Jaws (Tiburón)*. Estados Unidos Universal Pictures.
- Spielberg, S. (Director). Williams, J. (Compositor). (1981). *Raiders of the Lost Ark (Indiana Jones y los buscadores del Arca Perdida)*. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Spielberg, S. (Director); Williams, J. (Compositor). (1989). *Always. (Para siempre)*. Estados Unidos: Amblin Enterteinment.
- Techiné, A. (Director), Sarde, P. (Compositor). (1976). *Barocco*. Francia: Sunchild Productions.
- Tomkins, S. (Guionista). (1994-1995). *The critic [Serie TV] (El Crítico)*. Estados Unidos: Columbia Pictures Television. (serie animada)

- Wayans, K. (Director). Berman, S. (Diseñador de sonido). (2000). *Scary Movie (Una película de miedo)*. Estados Unidos: Dimension Films.
- Wilcox, F. (Director). Barron L. y B. (Compositores). (1956). *Forbidden Planet (El Planeta prohibido)*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Meyer.
- Wilder, B. (Director), Rózsa, M. (Compositor). (1945). *The lost weekend (Días sin huella)*. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Wise, R. (Director); Herrmann, B. (Compositor). (1951). *The Day the Earth Stood Still. (Ultimátum a la Tierra)*. Estados Unidos: Twentieth Century-Fox Film Corporation.

## Agradecimientos

Mi primer agradecimiento es para la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo ya que esta investigación es realizada como tesis de la Maestría en Diseño. Quiero agradecer en especial a su Decano, Oscar Echevarría por el otorgamiento de la beca que hizo posible este estudio y al Secretario académico de la Facultad Jorge Gaitto por su permanente asesoramiento y orientación durante este trayecto.

Quiero destacar mi cabal gratitud a Sylvia Valdés, tutora del proyecto, por sus lecturas minuciosas y su inagotable saber, tanto en las conversaciones respecto de la tesis como en las múltiples y enriquecedoras derivas teóricas a las que nos han llevado las fructíferas charlas. Extiendo mi reconocimiento también:

A Estela Pagani, por su incesante aliento y sus consejos.

A los docentes de los seminarios de la Maestría, cuyos aportes en mayor o menor medida han contribuido a la construcción del trabajo, en especial a Verónica Devalle quien ha vertido conceptos que resultaron esclarecedores al punto de revelar un nuevo enfoque al proyecto.

A mis compañeros maestrandos por sus aportes y recomendaciones bibliográficas, en especial a Mariela D'Angelo y Daniela Di Bella.

A las autoridades y bibliotecarios de la Biblioteca de la Universidad de Palermo y en particular a Graciela Deveze por su siempre atenta y profesional orientación.

Quiero brindar un especial agradecimiento a Jorge Haro con quien además de mantener una gran amistad hemos compartido charlas y discusiones sobre los tópicos de esta investigación que han contribuido a su construcción.

A Máximo Eseverri por el productivo intercambio y fluir de ideas de cada conversación y sus esclarecidos comentarios.

Y finalmente a mi familia, a mis padres Perla y Alberto por su aliento desde siempre, a mis hijos, Pedro, Jazmín y Sacha por tanta paciencia y muy en especial a mi esposo Anton en su incesante y prolífica búsqueda de material bibliográfico y fílmico para este estudio, por sus aportes en la investigación minuciosa de datos y sus nutridas contribuciones en todos los aspectos.

---

**Summary:** This thesis researches the construction of sense made by Sound in the audiovisual discourse and particularly in the cinema. The sound is studied in his carrying of sense aspect through the semiotics categories: first as isolated units, then in his articulation with the moving images and lastly, advancing in the construction of sense of the music in the frame of the soundtrack design.

This work tries to denaturalize the sound event, taken in many cases as inmanent to the object, insofar as we aspire to demonstrate its function as an arbitrary sign. In this context, the soundtrack does not operate as a simple attachment, but substantially affects the entirety of the film establishing audiovisual signs.

**Keywords:** Cinema - music - Semiotics - sound - Sound Design.

**Resumo:** A tese pesquisa a construção de sentido por parte do som nos discursos audiovisuais e em particular no cinema. O som é estudado em sua faceta portadora de sentido através de categorias semióticas: primeiro como unidades isoladas, depois em sua articulação com as imagens em movimento e por último, avançando na construção de sentido da música no contexto de design da trilha sonora. Este trabalho tenta desnaturalizar o fenômeno sonoro, considerado em muitos casos como imanente ao objeto, enquanto se aspira demonstrar seu funcionamento como signo arbitrário. Neste contexto a trilha sonora não funciona como um simples agregado senão que afeta de maneira substancial à totalidade do filme constituindo signos audiovisuais.

**Palavras chave:** Cinema - Design Sonoro - música - Semiótica - som.

---