

Labios en movimiento: el cine como ventriloquia¹

Por Rick Altman*

Traducido por Ana Depetris**

La sabiduría popular entiende que la banda sonora en películas narrativas clásicas es, en gran medida, redundante. Vemos que una puerta se cierra violentamente, escuchamos el portazo; el sonido intensifica la sensación de realidad producido inicialmente por la imagen, ancla la referencia visual del portazo a nuestro sistema auditivo, impide cualquier distanciamiento que se podría producir por la visión de un portazo sin el sonido que lo suele acompañar —pero, con todo, el sonido mimético no contribuye nada nuevo, de allí la reconocida falta de independencia de la banda sonora. Casi todos los críticos que ha escrito sobre el sonido en el cine concuerdan en afirmaciones de este tipo. En un esfuerzo por proporcionar un nuevo punto de partida para las consideraciones teóricas sobre la banda sonora, voy a desafiar las suposiciones más valoradas de los análisis de sonido tradicionales. Primero, voy a demostrar que las convenciones de la narrativa clásica tienden a hacer que la *imagen* sea redundante. Luego, voy a demostrar lo inadecuada que es la noción misma de redundancia. Finalmente, voy a proponer un nuevo modelo para la conceptualización de las relaciones sonido-imagen en el cine: la banda sonora es un ventrílocuo que, al mover a su muñeco (la imagen) al compás de las palabras que dice en secreto, crea la ilusión de que las palabras son producidas por el muñeco/imagen, cuando en realidad el muñeco/imagen es creado para ocultar la fuente del sonido. Lejos de estar supeditada a la imagen, la banda sonora utiliza la ilusión de sumisión para sus propios fines.

¹ Traducción de "Moving Lips: Cinema as Ventriloquism", en *Yale French Studies*, número 60, 1980. New Haven: Yale University Press, pp. 67-79.

Redundancia de la imagen

Si tuviéramos que formular reglas descriptivas que definan la probabilidad con la que cualquier fenómeno dado podría aparecer en una película narrativa clásica en un momento dado, pronto nos topáramos, sin ninguna duda, con una regla como la siguiente: un individuo que habla será, con toda probabilidad, el objeto al que se dirija la cámara, y, por lo tanto, la mirada de la audiencia. En el mundo de la política, el derecho a la libertad de expresión transmite cierto poder político; en el mundo narrativo, el derecho a hablar transmite invariablemente poder narrativo, ya que, por costumbre, conlleva un derecho secundario, el derecho de aparecer en la imagen. Aunque hay numerosas excepciones a esta regla, incluso en el mundo del cine narrativo clásico (por ejemplo, *El espía* (*The Thief*, Russel Rouse, 1952), en la que el protagonista no emite palabra en toda la película, o *Los padres terribles* (*Les parents terribles*, Jean Cocteau, 1948), en la que es el oyente en lugar del hablante quien aparece en las escenas de diálogo), en general podemos decir que los actores obtienen el derecho a un lugar en la imagen en virtud de haber obtenido previamente un lugar en la banda sonora. *Hablo, por lo tanto soy visto*. La aplicación más descarada de este principio —y el corazón del *découpage* clásico— es la secuencia de plano/contraplano en la que la cámara apunta alternativamente a cada hablante en una situación de diálogo.

¿Por qué, cuando tantos teóricos han pedido una relación de contrapunto entre sonido e imagen, deberían las películas narrativas clásicas depender tanto de la estrategia de apuntar la cámara a quien habla? ¿Qué ventaja podría resultar del duplicar las palabras con una imagen del actor que las pronuncia? Para responder estas preguntas es necesario reflexionar un momento sobre el estatus general del lenguaje en el cine narrativo. El lenguaje reina supremo sobre los demás sonidos. *El cantante de jazz* (*The Jazz Singer*, Alan Crosland, 1927) es reconocida como la primera película sonora no porque fuera la primera en traer el sonido al cine (*Don Juan* [Alan Crosland, 1926] lo había

hecho un año antes), sino porque fue la primera en llevar el diálogo sincronizado, es decir, el lenguaje, al cine. Antes de los experimentos en la grabación directa de sonido en los '60, apenas se pronunciaba una palabra en una película narrativa sin que se produjera una reducción simultánea cuidadosamente planificada del volumen de todos los demás sonidos (música, ruido de fondo, efectos sincronizados). La edición de sonido es, ante todo, edición de palabras; su propósito primario es asegurar la claridad del diálogo del film. Este énfasis en el diálogo deriva claramente del rol que juega en la constitución de la línea narrativa. Sin diálogo, las imágenes son ambiguas, incompletas, indeterminadas. Pero tal formulación es engañosa, porque implica que las mismas imágenes serían usadas con y sin sonido. Sin embargo, esto está lejos de ser el caso. Quizá la diferencia más importante entre las películas narrativas mudas y las sonoras reside en la mayor proporción que estas dedican a personas hablando, es decir, a labios en movimiento.

Sin embargo, mientras más evidenciamos la importancia del diálogo en el cine narrativo, más incomprensible se vuelve la práctica de apuntar la cámara a la persona que está hablando. Si es el diálogo, el lenguaje, las palabras lo que cuenta, entonces ¿por qué mostrar labios moviéndose al compás de la banda sonora? La mejor manera de responder a esta pregunta es reconocer el efecto de esos labios en movimiento: transfieren el origen de las palabras, tal como las percibe el espectador/oyente, de la "banda" sonora y el altavoz a un personaje dentro de la diégesis. En otras palabras, apuntar la cámara a quien habla oculta la fuente de las palabras, disimulando el trabajo de producción y la tecnología. Pero tal reconocimiento revela, finalmente, la imprecisión del lenguaje que he estado usando. Decir "apuntar la cámara a quien habla" ya implica haber sido engañado por la ideología del sonido sincronizado. "Apuntar la cámara al altavoz" es precisamente lo que no sucede en este caso. Mostrar labios en movimiento en la pantalla nos convence que el individuo mostrado — y no el altavoz— ha dicho las palabras que hemos escuchado. La redundancia de la imagen —ver a "quien habla" mientras escuchamos "sus" palabras— sirve

así un doble propósito. Al crear un nuevo mito de origen, desplaza nuestra atención 1) del aspecto tecnológico, mecánico y por lo tanto industrial del cine y 2) del hecho escandaloso de que las películas sonoras empiezan como lenguaje, como palabras —las del guionista— y no como imagen pura.

Ambos aspectos reprimidos requieren un comentario más extenso del que puedo hacer aquí. En el caso del enmascaramiento de la tecnología, es importante reconocer como la disimulación de la tecnología del sonido complementa y refuerza el enmascaramiento de la producción de la imagen. Cuando decimos que el *sonido* es redundante, que ancla la imagen, que no agrega nada, realmente estamos diciendo que la principal función del sonido, desde el punto de vista de la imagen, es convencer al espectador de que la imagen existe independientemente de la tecnología que la señalaría como una invención. De forma similar, cuando digo que la *imagen* del “hablante” es redundante, digo en realidad que dicha imagen, desde el punto de vista de la banda sonora, sirve para convencer al oyente de que el sonido existe independientemente de cualquier tecnología que podría señalarlo como una invención. La mejor manera de convencer a un jurado de que un mentiroso dice la verdad, como lo sabe cualquier fan de Perry Mason,² es encontrar a otro mentiroso que corrobore el testimonio del primero. Imagen y sonido: siempre y cuando cada uno refuerce la mentira del otro, no dudaremos en creerles a ambos. Si ambas pistas ocuyen la manera en que opera la otra, se produce una ideología complementaria, que escapa necesariamente a cualquier teoría que postule la primacía de una de ellas.

La supresión del guionista ha recibido menos comentarios, pero deriva de una tensión no menos importante en la historia de la teoría del cine. Desde los primeros días del sonoro, los teóricos nos han alertado contra mezclar la

² [N. de la T.] Personaje de ficción de novelas policiacas, creado por el escritor estadounidense Erle Stanley Gardner. Como abogado, mostraba la inocencia de su cliente al probar que el verdadero culpable era otro personaje de la historia. Apareció en numerosas películas y series televisivas.

orientación hacia la imagen pura del cine con las prácticas y el lenguaje degradado del teatro, porque la llegada del sonido representaba el temido retorno de la teatralidad reprimida del cine. Sin embargo, a medida que avanzaban los '30, se hizo cada vez más claro que el lenguaje, lejos de ser la maldición de la experiencia cinematográfica, era una parte intrínseca de ella. Incapaz de suprimir el lenguaje, la teoría del cine transfirió su resentimiento a la fuente de dicho lenguaje, excluyendo eternamente al guionista de cualquier consideración seria. Con la "teoría" de *auteur*, el guionista fue finalmente eliminado, y el escándalo del dominio del lenguaje y su independencia de la imagen se reprimió aún más. Como uno más en la larga serie de intentos de reprimir los orígenes teatrales del cine, la crítica de *auteur* es un complemento apropiado a los labios en movimiento en pantalla que disimulan de manera tan efectiva el rol —la existencia misma, de hecho— del guionista.

Se le debe atribuir una función más a la tendencia del cine narrativo de apuntar la cámara a quien habla. Mientras los primeros críticos proponían preservar la unidad del medio ignorando, desestimando o marginando la banda sonora, el cine narrativo clásico realiza la misma operación de un modo mucho más inteligente y convincente. El cine, como se proclama a menudo, es un arte mixto, ya que llega a su audiencia a través de dos canales separados, el auditivo y el visual. Pero nadie diría que esos humanos que están mirando/escuchando son "mixtos" por el simple hecho de su habilidad de emplear simultáneamente más de un sentido. El cine narrativo clásico aprovecha este hecho al utilizar el modelo de la unidad humana para cerrar la brecha entre imagen y sonido. Los labios en movimiento que fijan el sonido a la banda visual, y que parecen estar produciendo los sonidos que escuchamos, permiten simultáneamente que el cine constituya su propia unidad al identificar las dos pistas del aparato cinematográfico con dos aspectos bien conocidos de la identidad humana. Paradójicamente, entonces, el espectador —que sabe que no hay contradicción entre ver y escuchar— funciona como espejo del cine, el *speculum* (espejo) en el que la película sincroniza sus funciones

motoras, establece su propia identidad, y por lo tanto accede al ámbito simbólico del lenguaje. Esta “especlaridad reversa” por la cual el cine constituye su propia unidad es parte necesaria del proceso mediante el cual el espectador/oyente practica su propia experiencia especlar.³ Por supuesto, la unidad conformada por este intercambio no es más real para el cine que para el oyente/espectador dividido. Si la audiencia humana acepta la unidad del cine es porque no puede afirmar la suya propia sin admitir la del cine; a la inversa, el cine parece afirmar la unidad del sujeto humano solo para establecer su propia unidad. Esta colusión se asemeja a la relación simbiótica discutida anteriormente, en la que la imagen y el sonido cuentan el uno con el otro para borrar sus respectivos modos de producción. Cada lado parece completo solo cuando se refleja en el otro.

Por más común que parezca, la práctica de “apuntar la cámara al hablante” es solo un caso especial de la presión más general en el cine narrativo de identificar visualmente la fuente del sonido. Entre los movimientos de cámara más básicos, definidos como función de la narración, está la tendencia a mover la cámara hacia un sonido, de apuntarla hacia la zona de donde proviene el sonido (volviendo el sonido off en sonido on). Ahora, como bien sabemos gracias al análisis anterior, esta formulación es completamente inadecuada, porque la cámara no apunta realmente hacia la fuente inmediata del sonido, sino que apunta al personaje (máquina, movimiento, etc.) que debemos considerar como la fuente del sonido. En otras palabras, el movimiento de la cámara está nuevamente al servicio de la ideología que enmascara la división imagen-sonido del cine. En este punto son necesarios algunos ejemplos.

La regla del juego (*La règle du jeu*, Jean Renoir, 1939) revela hasta qué punto puede ser central la búsqueda de una fuente de sonido para la composición de las tomas en el trabajo de un director reconocido por su sentido visual. Al principio del segundo carrete (de 16 mm.) los sirvientes de la mansión están

³ Para más información de la metáfora de la especlaridad aplicada al cine, ver Baudry (1974).

sentados en la mesa de la planta baja. Mientras vemos a los sirvientes comer y los escuchamos hablar sobre las costumbres aristocráticas, el “Vals del minuto” (Chopin) se funde en la banda sonora. ¿Esta música es diegética o no? De seguro no es música en escena, pero podría estar bajando desde la planta alta, donde uno de los huéspedes podría haberse sentado al piano. Esta sospecha parece confirmada cuando la cámara sigue a Schumacher por las escaleras — el vals parece funcionar como puente de sonido entre escenas. Pero a mitad de camino por las escaleras, Schumacher se encuentra con Marceau, a quien seguimos escaleras abajo. Mientras la escena continúa, la cámara sigue vagando, como si siguiera buscando la fuente del aun inexplicado vals. Finalmente, se detiene en una radio que hasta entonces había permanecido fuera de cuadro. Allí la cámara se detiene un instante y la secuencia termina, como si la radio fuera la solución al enigma del sonido de la escena. (De hecho, si hemos seguido la dialéctica mecánica/en vivo de la película, encontramos un fuerte refuerzo para esta idea).

Un fenómeno similar tiene lugar de una forma mucho menos tradicional en *Percival el galés* (*Perceval*, Eric Rohmer, 1978). Al principio de la película Rohmer establece con la cámara dos *loci*, uno diegético y el otro el lugar donde se producen los efectos de sonido y la música. Mientras la película se desarrolla a menudo corta —o incluso recorre— del espacio diegético al espacio del “sonido”, como para explicar la fuente de los muchos aspectos de la banda de sonido que la diégesis no explica. Incluso en un momento corta al lugar del “sonido” para observar la fabricación de los efectos de sonido que anteriormente hemos interpretado como “ruido de armadura”. Más adelante, una progresión similar regula la relación diálogo-imagen. A menudo escuchamos palabras mucho antes de saber de dónde provienen; estas palabras incorpóreas se asocian luego con un personaje específico mediante un plano cercano y un sincronizado de labios.

¿Qué tiene el sonido que incentiva su uso fuera de escena o incorpóreamente, y parece requerir una rápida ubicación de su origen? Se ha escrito mucho sobre la fenomenología comparada entre el sonido y la imagen, pero nadie, que yo sepa, ha delineado con claridad una asimetría muy importante entre los dos. A primera vista, una imagen sin sonido y un sonido sin imagen parecerían ser situaciones simétricas y complementarias. Pero, de hecho, dos factores diferencian estas configuraciones. Primero, una imagen sin sonido difiere de un sonido sin imagen en el hecho de que la primera es una situación perfectamente común en la naturaleza (una persona de pie en silencio), mientras que la segunda es una imposibilidad (los sonidos siempre son producidos por algo imaginable). Por lo tanto, la finalización del primer paradigma depende del objeto en la imagen (la persona puede elegir decir algo), mientras la finalización del segundo depende del oyente (que debe buscar y encontrar la fuente del sonido). La imagen no promueve ninguna acción en el oyente. O para decirlo como Bresson lo habría dicho: “Un sonido siempre evoca una imagen; una imagen nunca evoca un sonido” (Burch, 1994: 90).

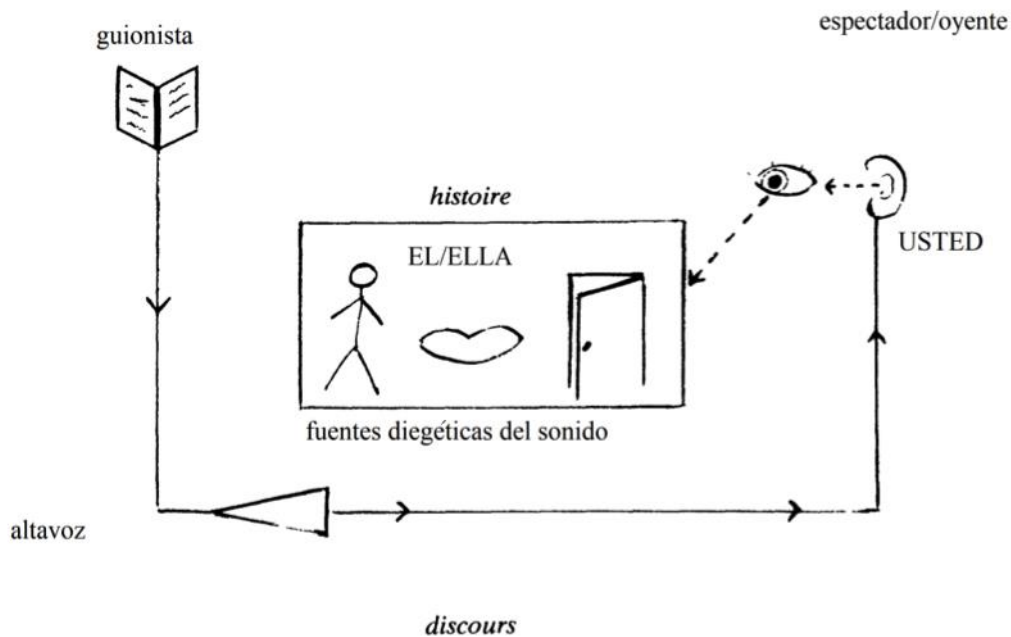
Este hecho proviene de una diferencia puramente física entre la luz y el sonido. Bajo circunstancias normales, la luz viaja en líneas rectas; solo las superficies muy pulidas, como los espejos, reflejan la luz lo suficientemente bien para transportar una imagen reconocible alrededor de una esquina (la imagen no consiste de un solo *punto* de luz sino de un *área* de luz). El sonido, por otro lado, viaja como un punto más que como un área, y así presenta menos problemas para reflejarse; incluso sin ningún tipo de preparación, cualquier superficie va a reflejar de manera fiel cualquier tipo de sonido. Esta es la diferencia que nos da la ilusión de “escuchar a la vuelta de las esquinas” cuando no podemos ver a la vuelta de las esquinas. La consecuente restricción de la vista a las cosas presentes (y, a la inversa, la definición de presencia en términos de visibilidad) tiene una contraparte importante en la no restricción de la escucha de sonidos cuyas fuentes están visiblemente presentes. Las

ramificaciones de la relativa libertad del sonido comparado a la de la imagen son varias y dos en particular nos conciernen aquí: 1) la capacidad del sonido de ser escuchado a la vuelta de la esquina lo vuelve el método ideal para introducir lo invisible, lo misterioso, lo sobrenatural (dado que imagen = visible = real); 2) este poder del sonido conlleva un peligro concomitante —el sonido siempre lleva consigo la tensión de lo desconocido hasta que la vista lo ancla a algo.

Como lo señaló Béla Balázs, hay una “diferencia considerable entre percibir un sonido e identificar su fuente” (1970: 212). Por su capacidad de permanecer sin fuente, el sonido conlleva una tensión natural. Mientras las imágenes raramente preguntan: “¿qué sonido hizo esa imagen?”, cada sonido parece preguntar, a menos que se lo haya categorizado y localizado previamente: “¿de dónde vino ese sonido?”. Esto es, “¿cuál es la fuente de ese sonido?”. Lejos de ser redundante, el sonido tiene una cualidad enigmática fundamental que le confiere a la imagen la cualidad de una respuesta, y por lo tanto cierto sentido de finalidad (como la que se siente cuando se localiza la radio en la secuencia de *La regla del juego*). *La imagen, en términos del sonido, siempre tiene la naturaleza básica de una pregunta*. Fundamental para la experiencia del cine, entonces, es un proceso —que podríamos llamar *hermenéutica del sonido*— en el que el sonido pregunta *¿dónde?* y la imagen responde *¡aquí!*

Sin embargo, debemos recordar una vez más el ardid ideológico que subyace a esta hermenéutica. El altavoz emite un sonido produciendo tensión, nerviosismo, frustración en el espectador oyente. Mira alrededor y no ve otra fuente posible para ese sonido que la imagen en pantalla. A falta de otra fuente, y necesitando anclar ese sonido a toda costa, acepta la noción de que viene de la imagen cuando de hecho viene del altavoz. Este redireccionamiento del sonido desde el aparato a la diégesis es parte de una progresión fundamental del cine mediante la cual el *discours* que conecta productores y

consumidores queda enmascarado por la *histoire* de la diégesis.⁴ El altavoz “habla” directamente a la audiencia; la banda sonora provee un *discours* sofisticado diseñado por el guionista y los técnicos de sonido para manipular a la audiencia, pero este *discours* se restablece a la *histoire* cuando es atribuido a los personajes en la diégesis. Sin embargo, solo porque esta diégesis parece tan perfectamente separada de la audiencia es que logra evitar que la audiencia descubra la verdadera fuente y el propósito de la banda sonora y la imagen hechas especialmente para su deleite y fijación. En otras palabras, el enigma iniciado por la banda sonora es solo un pseudo-enigma diseñado para cortar la progresión lógica mediante la cual el espectador/oyente continuaría su búsqueda hasta encontrar la fuente tecnológica del sonido. Al proveer a la audiencia de una respuesta más lógica, simple y menos amenazante para la pregunta “¿de dónde viene el sonido?”, la imagen desvía la atención de la fuente verdadera del sonido, reorientándonos a un origen visible pero falaz, como se indica en el siguiente diagrama:



⁴ Este proceso es tratado con claridad y de forma sucinta en Metz (2001).

Este modelo cuestiona radicalmente el estatus de la llamada “ideología de lo visible” en relación a las cuestiones sonido-imagen. Lejos de ser marginalizado por lo visible, lejos de ser un acompañamiento redundante y servil a “Su Majestad la Imagen”, el sonido ahora parece un tipo mucho más inteligente que a primera vista, porque ahora es evidente que el sonido *utiliza* lo visible para promover su propia causa. Al hacer todas las preguntas, mientras que a la imagen no se le permite revelar más que las respuestas, la banda sonora atribuye su trabajo a la imagen para mantener su responsabilidad en secreto. Al utilizar la ideología de lo visible como fachada, la banda sonora queda libre para continuar con sus asuntos.

La banda sonora como ventrílocuo

La noción de redundancia, como hemos visto, es difícil de defender. Lejos de crear la misma cosa por segunda vez, la “redundancia” crea un suplemento funcional que invierte su exceso de energía en el enmascaramiento del estatus multi-mediático del cine. En otras palabras, la “redundancia” de la imagen y el sonido es similar a la “redundancia” del niño y la imagen en el espejo en el estadio del espejo⁵ —solo negando las importantes diferencias entre los dos fenómenos reflejados puede el niño (y el cine) constituir su identidad, su unidad. Entonces, la pregunta ya no es “cuál es redundante”, sino “¿cuál es la función de esta aparente redundancia?”, “¿cómo y por qué constituye el cine su propia unidad?”, y finalmente “¿cuáles son las condiciones necesarias para que creamos que el sonido viene de la imagen?”

Estas no son preguntas comunes; exceptuando pasajes sobre sonido sincronizado en manuales técnicos de edición, la comunidad cinematográfica raramente las aborda (aunque claramente permanecen implícitas en la literatura técnica sobre ubicación de altavoces, pantallas transmisoras de sonido

⁵ [N. de la T] El estadio del espejo es un concepto de la teoría psicoanalítica de Jacques Lacan que designa una fase del desarrollo del niño en la cual es capaz de percibir su imago corporal completa en el espejo y a partir de la cual se desarrolla el yo como instancia psíquica.

y uso del estéreo). Encontramos más ayuda para estos problemas en un lugar inesperado: los manuales y escritos que describen los fundamentos del arte de la ventriloquia. Ya que el problema del ventrilocuo es el mismo que el de la banda sonora —cómo retener el control sobre el sonido mientras se lo atribuye a un monigote cuidadosamente manipulado, sin vida propia. Efectivamente, el arte del ventrilocuo depende del mismo hecho que hemos encontrado en el corazón del cine sonoro: estamos tan desconcertados por un sonido sin fuente que preferimos atribuíselo a un muñeco o a una sombra que enfrentar el misterio de su falta de fuente o el escándalo de su producción por un aparato no vocal (tecnológico o “ventral”).

Sin embargo, para fomentar esta pseudo-identificación de la fuente del sonido, deben darse ciertas condiciones. El ventrilocuo debe evitar mover sus propios labios, disfrazando así la verdadera fuente del sonido (en la sala esta condición se cumple al ocultar los altavoces, a menudo detrás de una pantalla trasmisora de sonido). Debe ser capaz, también, de mover el monigote al compás de su voz —no solo el movimiento de los labios sino también todos los movimientos del cuerpo deben ser consistentes con el sonido (esta es la obvia función de la sincronización de labios en el cine y la razón principal por la cual la cámara debe ser apuntada tan a menudo hacia “quien está hablando”). Por lo tanto, “lanzar” la voz se refiere al proceso por el cual el ventrilocuo engaña a su audiencia para que crea la (fuerte pero equivocada) evidencia visual en vez del (débil pero correcto) testimonio de sus oídos. Aquí está involucrada, por supuesto, la “redundancia” familiar que ha probado ser de importancia central todo este tiempo. A menos que el ventrilocuo pueda producir un movimiento de labios “redundante” creíble en el muñeco, no puede inducirnos a transferir nuestra lealtad desde el testigo auditivo al testigo visual que vive dentro de nosotros. Paradójicamente, entonces, un proceso que en última instancia unifica los sentidos está basado en el conflicto y desacuerdo entre ellos. Solo engañando a nuestro poderoso sentido de la vista para que sea un falso testigo puede el ventrilocuo disfrazar su responsabilidad por el sonido emitido. Como

en el cine, la llamada ideología de lo visible está confiada en si misma que es fácil llevarla a mentirse, por el mero hecho de lograr el derecho a ser vista en el estrado de los testigos.

Pero ¿por qué querría el ventrílocuo perpetuar la ilusión de que es su monigote el que habla y no él? ¿Por qué regalar su derecho al habla? Cualquier fanático declarado del arte de la ventriloquia puede fácilmente proveer la respuesta. De hecho, los manuales de ventriloquia a menudo lo explican claramente:

En primer lugar, es importante analizar detenidamente su propio carácter para que cuando cree el carácter del monigote haya un buen contraste. Según Freud, todos tenemos deseos ocultos que suprimimos. Los ventrílocuos más exitosos han dejado que estos deseos ocultos se expresen en la personalidad de sus monigotes (Hutton, 1974: 28).

Quizá el ejemplo más conocido de esta relación sea el provisto por Edgar Bergen, cuya técnica es descrita acertadamente en estos consejos para el aspirante a ventrílocuo:

Debe recordar, sin embargo, que su pareja tendrá el rol protagónico en su acto y muchas veces tendrá las mejores líneas. *Su voz y personalidad será más rica y fuerte que la suya.* Ese ventrílocuo internacionalmente famoso, Edgar Bergen, no es tan conocido como su pareja Charlie McCarthy. Bergen es, o parece, una persona un poco tímida mientras Charlie tiene toda la desfachatez del mundo (Houlden, 1967: 24. Destacados en el original).

Esta división nos ayuda a entender por qué el arte en cuestión se llegó a conocer como *ventriloquia*. Por supuesto, no es el vientre el que habla, aun cuando desde los griegos se ha identificado la atribución de la voz propia sincronizada a un muñeco con el vientre. Llamados *engastrimanteis* (profetas del vientre), los ventrílocuos de la antigua Grecia eran tomados por profetas y se decía de ellos que emitían su voz profética desde el vientre: la voz de la

cabeza puede producir verdades aparentes, pero la voz del cuerpo revela verdades ocultas. Esta identificación de la voz del ventrílocuo con el vientre, el *locus classicus* de lo que es el cuerpo (identificado con las funciones corporales de la alimentación, la excreción y la sexualidad) cuadra sorprendentemente bien con el papel tradicionalmente asignado a la voz disfrazada del ventrílocuo. Mientras que la voz de la cabeza habla la lengua amable de la sociedad, la voz del cuerpo habla una lengua más sincera, personal y sin reservas, una lengua ya no vigilada por la censura de la mente consciente.

Volviendo al modelo cinematográfico que nos llevó al arte de la ventriloquia, encontramos una curiosa inversión a nuestras conclusiones previas. Si la imagen es capaz de decir aquello que la banda de sonido no se atreve a decir por sí misma, entonces podemos afirmar con razón que la imagen representa lo reprimido por la banda de sonido, la materia que ha ocultado hasta que pudiera atribuirlo a otra fuente. Pero antes afirmé lo opuesto —en vista del incómodo nacimiento del cine mudo desde el teatro y el miedo de muchos teóricos tempranos de que el sonido hundiera el cine nuevamente en la temida orientación lingüística de la práctica teatral, identifiqué el sonido como lo reprimido de la imagen, traído de vuelta a la superficie con la llegada del sonido. Pero ahora, sin embargo, semejante inversión no debería parecerse contradictoria. Otros han remarcado el rol que juega el sonido al completar y reforzar la imagen; yo he subrayado la relación complementaria por la que el sonido utiliza la imagen para enmascarar sus propias acciones. Lejos de socavarse entre ellos, estos dos enfoques son parte de la estrategia global por la cual, como hemos visto, cada pista funciona como espejo para la otra y para ambas desde la perspectiva del espectador. Ninguna de las pistas acompaña a la otra, ninguna es redundante; ambas están trabadas en una dialéctica en la cual son a la vez amas y esclavas una de la otra; este arreglo se ajusta tan bien a ambas que las dos perpetúan premeditadamente el mito de la unidad del cine —y, de este modo, la del espectador— como si sus vidas dependieran de ello (porque así es).

El escándalo fundamental del cine sonoro —y, por lo tanto, el punto de inicio adecuado para una teoría del cine sonoro— es que la imagen y el sonido son fenómenos distintos, grabados por métodos diferentes, impresos en la película y reproducidos por una tecnología ilusionista. Las voces son emitidas por conos de cartón, por instrumentos mecánicos, por máquinas diseñadas para enfrentarse a los desafíos de un mundo en el que las ciudades son muy populosas como para que la voz humana pueda dirigirse a ellas sin ayuda. La ventriloquia del cine es el resultado de un esfuerzo por superar la brecha imagen-sonido, por enmascarar el origen tecnológico del sonido, y para permitir que el personal de producción de una película exprese su mente subconsciente —su vientre— sin temor a ser descubierto.

Bibliografía

- Balázs, Bela (1970). *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*. New York: Dover.
- Baudry, Jean-Louis (1974). "Ideological effects of the basic cinematographic apparatus" en *Film Quarterly*, volume 28, número 2, pp. 39-47.
- Burch, Noël (1994). *Praxis del cine*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Houlden, Douglas (1967). *Ventriloquism for Beginners*. New York: A. S. Barnes.
- Hutton, Darryl (1974). *Ventriloquism*. New York: Sterling.
- Metz, Christian (2001). "Historia/Discurso: notas sobre dos voyeurismos" en *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Buenos Aires: Paidós.

* Rick Altman, quien también ha publicado bajo el nombre de Charles F. Altman, nació en 1945 en Estados Unidos. Egresado de la Universidad de Yale en 1971, hoy es profesor de Cine y Literatura Comparada de la Universidad de Iowa. Recibió la beca Guggenheim en Humanidades en 2007. Sus libros incluyen: *Film/Genre* (British Film Institute, 1999); *Silent Film Sound* (New York: Columbia University Press, 2004) y *A Theory of Narrative* (New York: Columbia University Press, 2008). E-mail: rick-altman@uiowa.edu

** Ana Depetris es profesora de Historia por la Facultad de Humanidades y Artes de la Universidad Nacional de Rosario (UNR). En el momento está trabajando en su tesis de Licenciatura sobre la percepción del tiempo histórico y su expresión en el cine. E-mail: anadepetris@gmail.com