

Michel Chion

Universidad de París III, Sorbonne Nouvelle

Traducción: Iván Wielikosielek

Revisión de Santiago Ruiz (UNC)

Aspectos de lo sensorial en el cine actual

Sensory aspects of contemporary cinema

Resumen

El siguiente texto, fue presentado en un coloquio en 2010 y permanecía hasta ahora inédito en español. En él, Michel Chion desarrolla ciertos aspectos que hacen del cine una experiencia sensorial. El autor sostiene que aunque técnicamente este medio esté compuesto por sonidos e imágenes, lo que en realidad transmite son sensaciones creadas por las combinaciones de sonidos e imágenes. Esta posibilidad se ve incrementada por la incorporación de las tecnologías digitales. Agradecemos a Michel Chion la generosidad de este aporte.

Abstract

The following text was presented at a colloquium in 2010 and remained up to now unpublished in Spanish. The article develops certain aspects that make film a sensory experience. The author argues that, although technically this medium is composed of sounds and images, what it transmits are sensations created by combinations of sounds and images. This possibility is enhanced by the incorporation of digital technologies. We are grateful to Michel Chion for the generosity of this contribution.

Palabras claves:

Aspecto sensorial del cine

Cine digital

Transensorialidad

Renderización

Key words:

Sensory aspect of cinema

Digital cinema

Transensoriality

Rendering

1. Se llaman "efectos audio-visogénicos" a los creados por asociaciones de sonidos e imágenes, y a menudo, en razón del efecto de "valor agregado" proyectados sobre la imagen. Los "efectos audio-visogénicos" pueden clasificarse en efectos de sentido, de atmósfera y de contenido; en efectos de representación y de materia (creando sensaciones de energía, de texturas, de velocidad o de temperatura); en efectos escenográficos (concernientes a la construcción de un espacio imaginario); y también en efectos concernientes al tiempo y la construcción de una frase temporal (juego sobre la temporalidad de la imagen por el sonido, la creación de líneas de fugas temporales o puntos de sincronización marcados). (NdT)

2. La expresión "rendu" puede encontrarse en traducciones de España como "expresión". Podría traducirse igualmente como "interpretación". En inglés, se traduce como "rendering". Para ajustar mejor este significado, cito la definición que Michel Chion tuvo la amabilidad de darme vía mail, respondiendo a mis dudas: "Rendu significa que el sonido es reconocido por el espectador como verdadero, eficaz y adaptado. Ese sonido no reproduce el que hace la realidad en idéntica situación, pero sí lo interpreta, esto es, expresa las sensaciones de esa realidad, aunque no sean las específicamente sonoras asociadas a esa causa o a esa circunstancia". (NdT) Dada la centralidad del término y la necesidad

Quisiera agradecer a quienes me invitaron a este coloquio, expresar mis disculpas por no estar entre ustedes debido a obligaciones profesionales que me retienen en Francia, y dirigirles un saludo cordial a todos ustedes.

La conferencia que una vez más Claudia ha aceptado leer, arrojará luz no sobre el aporte específico del sonido digital al cine sino más bien sobre ciertos aspectos de la evolución de este medio, en gran medida habilitados por lo digital y sus posibilidades de transformación y de multiplicación de la información. Esta tendencia, que ha permitido al cine desarrollarse como experiencia sensorial, ya estaba presente en los comienzos mismos del medio, pero se ha visto acentuada con estos desarrollos.

Sabemos que el sonido digital y la imagen digital han hechos diferentes aportes al cine. He trabajado expresamente este tema en un capítulo de mi ensayo *Film, a Sound Art*, publicado en Francia en 2003, y recientemente disponible en inglés por Columbia University Press, gracias a la obstinación de Jennifer Crewe y el trabajo paciente e intenso de Claudia Gorbman, a quien estoy profundamente reconocido.

El espectáculo sensorial propuesto por el cine es, como lo he formulado en esta obra, audiovisual, pero también, principalmente, *audiovisiogénico (audiovisogéne)*¹. Aunque técnicamente esté compuesto por sonidos e imágenes, en realidad consiste en sensaciones creadas por las combinaciones de sonidos e imágenes, combinaciones que sobrepasan estos dos campos. De esto se trata la cuestión de la *recuperación (rendu)*² que vengo desarrollando desde fines de los años '80 y que quisiera exponer de nuevo aquí, partiendo de algo que presencié recientemente, en ocasión de una prolongada estadía de trabajo en Montreal, Canadá.

En el sector principal del vasto centro comercial Desjardins en el centro de la ciudad, se encuentra una gran fuente circular de la cual sale verticalmente y bajo diferentes formas un agua muy blanca: de a chorros, como cortinas, con hervores burbujeantes... Desde el banco donde yo estaba sentado, vi una mujer en una silla de ruedas motorizada dirigirse hacia la fuente, ponerse contra el brocal y consagrarse enteramente al "espectáculo sensorial" ofrecido por ésta. En el lugar en que se había ubicado, la mujer podía captar el sonido y la imagen (que debía invadir su espectáculo visual, ya que la fuente era muy grande y ella estaba muy cerca), pero también podía captar la humedad y la frescura.

De tanto en tanto, daba varias vueltas con su vehículo alrededor de la fuente como en una calesita o pista de circo. Su sesión de espectáculo sensorial era, entonces, interactiva y en relieve, ya que la mujer realizaba el equivalente de uno de esos *travellings* circulares (que son tan frecuentes en el cine desde hace veinte años y que dan la impresión de que con ellos, el cine realmente se preparaba para volverse "cine en 3D").

Imaginemos que yo quisiera transcribir cinematográficamente la sensación que se le ofrece a esta mujer (paralizada como de hecho lo estaba, pero también como eligen estarlo por un momento, pudiendo suspenderlo cuando deseen, quienes asisten a una sala de cine). Si así fuera, yo no tendría a mi disposición más que el sonido y la imagen, pero me esforzaría por tratarlos y combinarlos de tal manera que pudiera *recuperar* la humedad y la frescura, los momentos en que la piel recibe las gotitas. Y lo haría, por ejemplo, mediante un montaje fugitivo de intensidad sonora o con un efecto rápido de desplazamiento de sonido de una pista a la otra, para intentar *recuperar* las corrientes de aire fresco que se pueden haber sentido tras un desplazamiento de agua.

La *recuperación* es un concepto que introduje en 1990 en mi obra *La audiovisión*. Durante mucho tiempo, me ha sorprendido comprobar que, frecuentemente, los sonidos que se escuchan en los films narrativos no buscan reproducir lo que escucharíamos en

la misma situación real sino contribuir, en su combinación con la imagen, a recrear una situación global o una emoción, sólo vagamente similar a un sonido real.

Para citar mi obra *Film, a Sound Art* (en la traducción al inglés de Claudia Gorbman), la *recuperación* significa que:

[...] el espectador de un film reconoce los sonidos como verdaderos, efectivos y adecuados no cuando reproducen lo que podría escucharse en la misma situación en la realidad sino cuando convocan, expresan (*recuperan*) las sensaciones –no necesariamente audibles– asociadas a esa situación.

Como ejemplo de *recuperación* pensemos en un sonido que “traduce” no otro sonido sino la velocidad o la fuerza, tal como los efectos sonoros que puntúan las escenas de acción en numerosas películas: los silbidos y ruidos del choque de las espadas y sables en las películas de artes marciales transmiten la agilidad; los sonidos de golpes de puño en los films que incluyen escenas de peleas transmiten la violencia que los personajes experimentan (cuando en la realidad el impacto de los cuerpos puede hacer menos ruido o diferente). Hay también sonidos que tienen como propósito transmitir la impresión de materialidad o inmaterialidad, fragilidad o resistencia, sensualidad o austeridad, el carácter hueco o sólido de un cuerpo, el peso o la liviandad, la sensación de algo gastado o de algo nuevo, lujurioso o austero. Estos sonidos son creados teniendo en cuenta estas características y no la reproducción del sonido real del objeto o carácter en cuestión. La *recuperación es siempre recuperación de algo*”. (Chion, 2009: 488)

2. de diferenciarlo de otros conceptos optamos por traducirlo como “recuperación”, decisión tomada a partir de la consideración del verbo original “rendre” que en francés significa: 1. devolver, restituir; 2. devenir algo, volverse algo; 3. presentar después de una interpretación; 4. traducir; 5. expresar por un medio plástico o gráfico (representar, reproducir). (Le Nouveau Petit Robert. Dictionnaire de la langue française, 1993). (NdEditor)

Uno se podría preguntar por qué el cine no se contenta, ya que emplea sonidos e imágenes, con representar los sonidos e imágenes de una realidad reproducida o inventada. Esto se debe, en mi opinión, al hecho de que todo arte basado en la imitación (en eso que los griegos llamaban *mimesis*) llega fatalmente a tal estado de evolución que intenta sustituir lo que le estaba sensorialmente prohibido. Un arte que no se dirige más que a la vista, busca sugerir sonidos; a la música le encantaría evocar mentalmente imágenes; el texto destinado a ser leído en silencio, intenta sugerir la presencia de una voz. La literatura se interesa por hacer ver y escuchar (principalmente a partir de Balzac y sobre todo de Flaubert) las sensaciones de los personajes. Flaubert, en su novela *Madame Bovary*, deseaba transmitir la sensación del olor a polvo del pueblo. La música puramente instrumental, emancipada del texto y del canto, quiere hablar una suerte de lenguaje articulado. La pintura plana del *Quattrocento* ha querido traducir la perspectiva, el relieve, la profundidad que no posee y, evidentemente, también el movimiento. La escultura quiere traducir la acción y nos muestra a Hércules combatiendo con los leones, Rodin y Degas representan acróbatas y bailarinas, Giacometti crea un hombre que camina, etc.

El cine mudo pretendía generar “música para los ojos”, pero también traducir el sonido por medio de imágenes. El cine hablado y plano (o monocular) quiere darnos, a menudo, la sensación de relieve. El cine realmente en relieve –como la proyección en 3D de *Avatar*, el film de James Cameron– se sumerge en lo táctil, buscando sugerir sensaciones más ricas que la sola tridimensionalidad. No creo que esta búsqueda de *recuperación* de sensaciones complejas (no sólo en el cine popular sino también en el cine de autor) esté puesta solamente al servicio de la narración o del mensaje del film. ¿Se muestran y crean sensaciones sólo a fin de contar mejor, de ilustrar una idea o un mensaje o de crear un efecto dramático? No lo creo. Hay en el cine un placer propio de la sensación por la sensación misma. Creo que uno va a ver ciertas películas sólo para disfrutar de ciertos placeres figurativos: tener la sensación del viento (mientras en la sala no se siente la frescura sobre la piel) o la sensación de la lluvia (mientras en la sala no se sienten las gotas), tanto en una película de Spielberg, como de Kurosawa o de Tarkowski, los cuales, no sólo por su formación como pintores, han sido grandes autores sensoriales.

Uno podría también (aunque sería excesivo) pretender lo contrario: narrar en el cine sólo como pretexto para reconstituir, figurar e imitar –para hacer soñar, para transportar al espectador a un mundo de lujos y placeres, para darle la sensación de dormir con los personajes en camas fabulosas con sábanas de seda, pero también para darle sensaciones físicas, de escalofrío sin peligro–. Y también por el placer propio de la imitación.

Es particularmente significativo que uno de los primeros logros de la animación digital, como *Toy Story*, nos procure placer a partir de transmitir la sensación desde la pantalla de que los juguetitos industriales de plástico, tela o cartón que vemos y que sabemos son creaciones digitales, son reales. Nos regocijamos en la imitación de su textura, cuando habitualmente ésta nos pasa desapercibida o la encontramos muy poco interesante. Pascal tachaba de “vana” a la pintura, porque nos atraía hacia los parecidos con originales que no nos interesan en la vida.

En un artículo aparecido hace algunos años, “*Image, rendu, et texture*” (“Imagen, recuperación y textura”), señalé cómo la “imagen de síntesis” ha puesto el acento sobre las texturas, que eran en los comienzos de la animación su punto débil. Me sorprende, al mismo tiempo, el hecho de que los nuevos films de animación (como *Bichos*, *La era del hielo*, *Robots*, *Up*, entre otras) ricos en efectos de volumen, modelado y texturas (nieve, tierra, arena, nubes, pelajes de animales, metales, etc.) no impidan, paradójicamente, el éxito de otras películas que, por el contrario, son dibujadas a grandes trazos, sin volumen y con una textura muy simplificada, como las del gran realizador japonés Hayao Miyazaki.

A su vez, una parte del arte contemporáneo apunta, contrariamente, a darnos menos sensaciones, menos efectos de materia y profundidad. En resumen, a trabajar al lado de lo que yo llamo el “ayuno sensorial”.

Yo mismo soy compositor de música concreta, una música que sale de altoparlantes, y me niego desde hace veinte años a colaborar con películas y a presentar mis obras en conciertos con efectos visuales (espectáculos laser, proyecciones, coreografías, etc.). Mi música, que no está hecha de otra cosa más que sonidos, está puesta en cierta forma del lado del “ayuno sensorial”. Pero el hecho de no tener más que sonido, me estimula a crear sensaciones ricas que no son solamente sonoras, también son táctiles y extrasensoriales. A menudo he observado que cuando no hay otra cosa que sonido, el sonido se vuelve todas las sensaciones y deja de ser “nada más que sonido”.

Incluso las películas sensorialmente más ricas desarrollan en nosotros un sentimiento de falta, de algo incompleto. Y es que ponen en valor una de las cosas que tendemos a olvidar: que están fundadas sobre eso que yo llamo el “aislamiento sensorial”.

El aislamiento sensorial –cuando la sensación se dirige a uno solo de nuestros sentidos, y es arrancada de un contexto polisensorial– es un fenómeno habilitado por las máquinas de grabación y filmación. En el caso de la grabación sonora, por ejemplo, independientemente de la cuestión de la fidelidad al sonido de origen, se obtiene un fenómeno sonoro aislado de las condiciones que están, en principio, asociadas a éste. Por ejemplo, el ruido de un tren escuchado por altoparlantes, incluso si es grabado o reproducido en alta definición y estéreo, se vuelve eso que llamo un “aislamiento acústico” en relación a las sensaciones experimentadas en un tren, donde ese ruido se asocia a las sensaciones no solamente visuales sino también “fóricas”³ (las sensaciones de ser llevado o sacudido). O, más sencillamente, un ruido familiar, es desanudado de la visión de aquello que lo causa. No obstante, este “aislamiento audible” puede despertar parcialmente en el cuerpo de quien lo escucha, por reflejo condicionado, las sensaciones globales de origen.

La “acusmatización”⁴ sistemática, que es el hecho por definición de medios como la radio y el teléfono (pero también de medios de expresión como el *Hörspiel*⁵ y la

3. Se llama “sensaciones fóricas” a las sensaciones físicas de ser portado, transportado o llevado en brazos. Dice Chion: “las experimentamos cuando somos niños en los brazos de un adulto, pero también en el tren, en los ascensores (cuando arrancan o se detienen) y en ciertos parques de diversiones”. (NdT)

4. “Acusmática” es una antigua palabra de origen griego recuperada por Jérôme Peignot y teorizada por Pierre Schaeffer que significa “que se oye sin ver la causa originaria del sonido” o “que se hace oír sonidos sin la visión de sus causas”. La radio, el disco o el teléfono que transmiten los sonidos sin mostrar a su emisor, son por definición, “medios acusmáticos”. (NdT)

5. “Hörspiel” es una expresión alemana que quiere decir “piezas radiofónicas” y designa a las obras elaboradas especialmente para la radio. (NdT)

música concreta) produce efectos específicos de aislamiento acústico en los cuales el sonido es despegado de sensaciones térmicas, táctiles y visuales, que de otra manera hubiesen sido comúnmente asociadas a éste.

El “aislamiento acústico” no es más que un caso de eso que podemos llamar el “aislamiento sensorial”. Con esta expresión queremos designar el proceso tecnológico en virtud del cual las máquinas de grabación y de reproducción (visual y sonora) “aislan artificialmente tipos de sensaciones (gustativas, acústicas, etc.) que de otra manera se agruparían alrededor de objetos” (Chion, 1993: 178).



Michel Chion. Foto: Alejandro Rodas.

Bien entendido, este concepto apunta solamente a describir (no a juzgar y menos aún a deplorar o condenar en nombre de una preferencia de principio por el hecho natural) un fenómeno que se ha vuelto muy corriente y que es producido de manera mecánica por cámaras y grabadoras.

El cine, por otra parte, ya no está más solo. Los vidrios modernos que dejan pasar la luz aislándonos mucho más eficazmente que antes (de la temperatura y del ruido), son sistemas para crear el aislamiento sensorial.

Escribo este texto en un café de la rue Saint-Denis, en Montreal, cerca de una gran ventana vidriada desde donde veo la calle como un aislado visual. En Canadá, en invierno (como en ciertas regiones de los Estados Unidos y contrariamente a lo que conocemos en Europa en la mayoría de las habitaciones individuales) el interior y el exterior son dos mundos que diferencian considerablemente su temperatura a causa de la separación existente entre la climatización interior y el frío o calor exteriores. El vidrio aislante me protege, a la vez, del sonido y del frío, y fabrica el espectáculo de la calle en un aislamiento sensorial. No es una mera casualidad que el doble vidrio se haya desarrollado en el siglo XX.

Sin embargo, incluso en los films ricos sensorialmente y que apuntan (empleando una metáfora acuática) a “sumergirnos” en un mundo “como si estuviéramos allí”, tenemos la sensación cada vez más fuerte de que algo falta, algo nos aísla de ese mundo, nos protege, dando la sensación de visitar las cataratas del Niágara sin tener que ponernos un impermeable.

En cine, eso que se reconstituye o eso que se vuelve una realidad por una imitación técnica y polisensorial, crea al mismo tiempo la conciencia de aislamiento sensorial. Con un film como *Avatar*, donde tengo tres dimensiones, imagen y sonido (donde la sensación de estar de verdad allí, es mayor que en un film en dos dimensiones) me siento más protegido del mundo que observo; aislado de las sensaciones de temperatura, tacto y por supuesto del dolor. Si más adelante se realizan filmes en 3D pero con efectos térmicos (alternancias de calor y frío) estaré ciertamente sumergido en ese mundo y esa temperatura, pero estaré siempre aislado de otras cosas, por ejemplo, de los olores.

Quién sabe si quien vaya al cine, al que uno ya no osará llamar solamente *espectador/a*, no buscará menos el sentimiento de inmersión sensorial que el sentimiento de protección en relación a las sensaciones álgicas (de dolor) que implica la experiencia verdadera.

Si las imágenes de síntesis de los videojuegos nos parecen a veces realizar simulaciones del mundo real, capaces de confundir a espíritus débiles y desdibujar la diferencia entre imaginario y real, creo que es a causa de su carácter interactivo. En la interactividad, nuestra percepción cambia. Pero en una función de cine, la interactividad es nula o reducida.

Ciertas películas, gracias a la síntesis digital de sonidos e imágenes y a la multiplicidad sensorial que ella habilita, se presentan como “almuerzos sensoriales”, alimentos para nuestros sentidos ávidos de variaciones, y también simétricamente, como “ayunos sensoriales”. En un film, podemos apreciar las imágenes reducidas a pocas cosas, a sonidos raros o inexistentes, allá donde en la realidad cotidiana (particularmente a causa de la publicidad) reina a menudo una gran demanda de sonidos, de sensaciones y de colores.

¿Qué es lo que ha impedido o retardado la toma de conciencia en la teoría cinematográfica de esta dimensión “más allá del sonido y de la imagen”? ¿Por qué seguimos hablando de “imagen cinematográfica” (siguiendo a Deleuze) o bien de banda sonora, como se sigue haciendo todavía en Francia? Esto sucede (me parece) porque se busca preservar la identificación del cine con los soportes técnicos, específicamente visuales y sonoros.

La imagen y el sonido cinematográfico están hechos a partir de máquinas que parecen imitar nuestros órganos, pero que efectivamente están muy lejos de hacerlo. Esta tendencia a asimilar la cámara un ojo (incluso a un par de ojos en el cine 3D) y el micrófono a un oído o a un par de oídos para la estereofonía, es una falacia. No solamente porque las performances y la visión de la cámara no tienen la fineza de nuestros ojos, sino porque los sistemas de grabación sonora (incluso perfeccionados) tampoco tienen la fineza de nuestros oídos. Y esto es porque el oído humano está unido al conjunto de la persona y del cuerpo, y lo mismo el ojo humano. Lo que percibimos con los ojos, deja rápidamente de ser percibido “sólo con los ojos”, pero las máquinas ignoran lo trans-sensorial.

Para definir aquello que llamo “trans-sensorial” vuelvo a referir a una definición prestada del libro *Film, a Sound Art*:

Llamo percepción trans-sensorial a aquellas percepciones que no pertenecen a un sentido en particular, sino que pueden ser canalizadas vía un sentido u otro sin que su contenido o efecto se limite a este sentido.

Todo lo que involucre el ritmo puede servir como ejemplo, pero otros casos involucran percepciones espaciales tanto como la dimensión verbal. Una palabra leída o pronunciada pertenece a la misma esfera del lenguaje, incluso si los modos de su transmisión (escritura o timbre vocal) corren en canales sensoriales paralelos.

El ritmo es la dimensión trans-sensorial esencial, dado que la experimentamos desde antes de nacer. El feto encuentra el ritmo en la forma de variaciones de presión en la pared del cuerpo, acompañado por los latidos combinados de su corazón y el de su madre. El ritmo está en todas partes. Por ejemplo, a la noche, cuando aún no existía la luz eléctrica, estaba presente en las sutiles pulsaciones de las velas, en una variación sensorial que hemos perdido y reemplazado por otras.

Textura y grano son otras categorías de la percepción trans-sensorial. (Chion, 2009: 496)

La idea de trans-sensorialidad (llamada inter-sensorialidad en la fenomenología de Maurice Merleau-Ponty) no debería ser ignorada mucho tiempo más. Puede ser ignorada por aquellos que hacen cine y que se sirven de ella sin saberlo, pero debería ser familiar a aquellos que estudian el aspecto sensorial del cine.

Michel Chion, Montreal, 17 de enero de 2010

BIBLIOGRAFIA

CHION, Michel (1993), *Le promeneur écoutant*, Editions Plume, París.

CHION, Michel (1998), *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Paidós, Barcelona.

CHION, Michel (2009), *Film: A Sound Art*, Columbia University Press, Nueva York.

Michel Chion

Michel Chion es un reconocido teórico del cine, específicamente en lo relacionado a la interacción entre imagen y sonido. Se ha desempeñado como profesor en varias instituciones en Francia y en la actualidad ocupa el cargo de Profesor Asociado en la Universidad de París III, Sorbone Nouvelle. Ha escrito numerosos libros y ensayos sobre cine, entre ellos, La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, publicado originalmente en 1990 y considerado como un texto fundamental para comprender las relaciones entre sonido e imagen en los medios audiovisuales.

Iván Wielikosielek

Iván Wielikosielek nació en Ballesteros (Provincia de Córdoba) en 1971. Es periodista y escritor. Ha publicado numerosos libros de relatos y poemas. Actualmente se desempeña en prensa de la Universidad Nacional de Villa María y colabora con "El Diario" y "El Regional", medios gráficos de esa ciudad.

Santiago Ruiz

Santiago Ruiz es Magister en Sociosemiótica y Profesor en Letras, ambos por la Universidad Nacional de Córdoba. Se desempeña como docente e investigador en la Escuela de Ciencias de la Información de esta universidad, donde es Profesor adjunto en la Cátedra de Lingüística.

Contacto: sgoruiz@gmail.com