

**ESTUDIOS DE NARRATIVA**

# **Narrativas audiovisuales: los discursos**



**Francisco García García y Mario Rajas  
(Coordinadores)**



**icono14**  
editorial

# **Narrativas audiovisuales: los discursos**

Francisco García García y Mario Rajas  
(Coordinadores)



**Colección: Estudios de Narrativa**

**2. Narrativas audiovisuales: los discursos**

Coordinadores: Francisco García García y Mario Rajas

Primera edición: diciembre de 2011

© De los autores, 2011

© Icono14, 2011

C/ Salud 15, 5º Dcha. 28013 Madrid

ediciones@icono14.net

www.icono14.net

Editorial: Icono14 editorial

Editor: Francisco García García

Coordinador de Estudios de Narrativa: Mario Rajas

Coordinador técnico: Pablo César Alonso Colchón

Diseño de colección: Roberto Gamonal Arroyo

Maquetación: Aída de la Fuente, Paula Sansans, Chiara Hellquist y Mario Rajas

Fotografía de portada: Hernando Gómez Gómez

Dirección artística de fotografía de portada: Rebeca Manila

Actrices de fotografía de portada: Rebeca Montalbán y Esmeralda Garrido

Impreso por Bubok Publishing S.L.

ISBN: 978-84-939077-4-7

Impresión bajo demanda

Impreso en España – *Printed in Spain*

***Texto evaluado por el método de revisión por pares (Peer review)***

Esta obra ha sido impresa por ICONO14 mediante el sistema de autopublicación de BUBOK PUBLISHING, S.L. para su distribución y puesta a disposición del público bajo el sello editorial BUBOK en la plataforma on-line de esta editorial.

BUBOK PUBLISHING, S.L. no se responsabiliza de los contenidos de esta OBRA, ni de su distribución fuera de su plataforma on-line.

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de la misma mediante alquiler o préstamo públicos.

# Índice

- La construcción del discurso narrativo . . . . . 9**  
Francisco García García y Mario Rajas
- 1. Recursos del lenguaje audiovisual en la realización  
cinematográfica: Dassin y Bogdanovich . . . . . 13**  
Francisco J. García Gómez (Universidad Europea Miguel de Cervantes)
- 2. Un ejemplo de análisis narrativo del montaje:  
esquema y colisión en *Salvar al soldado Ryan* . . . . . 41**  
Laura Fernández (Centro de Estudios Superiores Felipe II)
- 3. Análisis narratológico y sociedad representada:  
los personajes LGBT en el cine . . . . . 63**  
Juan Carlos Alfeo (Universidad Complutense de Madrid)
- 4. Buenas y malas en el cine franquista:  
caracterización narratológica . . . . . 85**  
Fátima Gil (Universidad Internacional de la Rioja)
- 5. Hacia un nuevo modelo narrativo:  
el manifiesto cinematográfico futurista . . . . . 103**  
Carolina Fernández Castrillo (Universidad a Distancia de Madrid)
- 6. La carretera errante. La metáfora de la carretera/camino  
en el cine norteamericano actual . . . . . 125**  
Luis Deltell Escolar (Universidad Complutense de Madrid)
- 7. El cuerpo grotesco y la configuración de los personajes  
principales en la película *Pink Flamingos* de John Waters . . . . 143**  
Vanessa García Guardia (Universidad Complutense de Madrid)

<b>8. Salto de eje y fútbol: la concepción clásica frente al uso en la narrativa audiovisual . . . . .</b>	<b>173</b>
Anto J. Benítez (Universidad Carlos III de Madrid)	
Manuel Sánchez Cid (Universidad Rey Juan Carlos)	
Manuel Armenteros (Universidad Carlos III de Madrid)	
Basilio Pueo (Universidad de Alicante)	
<b>9. La construcción del personaje en la narrativa audiovisual de los <i>realities show</i> en España . . . . .</b>	<b>201</b>
Óscar Javier Estupiñán (Universidad Francisco de Vitoria)	
<b>10. Narrativa, periodismo y ficción del nuevo documental . . . . .</b>	<b>217</b>
Gloria Rosique (Universidad Carlos III de Madrid)	
<b>11. Narrativas radiofónicas: ritmos, duraciones y arquitecturas sonoras . . . . .</b>	<b>239</b>
Ángel Rodríguez Bravo (Universidad Autónoma de Barcelona)	
<b>12. Narrativa musical . . . . .</b>	<b>261</b>
Iván Cartas (Universidad Internacional de La Rioja)	
<b>13. De la paleopublicidad a la hiperpublicidad . . . . .</b>	<b>273</b>
Inmaculada Gordillo (Universidad de Sevilla)	
<b>14. Spots publicitarios: grandes historias en pequeños formatos . . . . .</b>	<b>299</b>
Miguel Baños González (Universidad Rey Juan Carlos)	
Teresa Rodríguez García (Universidad Rey Juan Carlos)	
<b>15. <i>Handmade Trailers</i>: Aprendizaje Basado en Proyectos (APB) para la asignatura Narrativa Audiovisual Publicitaria . . . . .</b>	<b>321</b>
Jon Dornaletetxe Ruiz (Universidad de Valladolid)	
<b>16. El carácter retórico de la construcción creativa en publicidad . . . . .</b>	<b>339</b>
Carmen Llorente (Universidad San Pablo CEU)	

# Narrativa radiofónica: ritmos, duraciones y arquitecturas sonoras

Ángel Rodríguez Bravo

## Resumen

Este artículo tiene como objetivo hacer una actualización de los conceptos del lenguaje radiofónico y de la narración sonora en su sentido más amplio, desde la perspectiva la teoría de sistemas y de los métodos de análisis instrumental. El texto presenta una investigación conceptual que revisa el impacto que ha tenido la proliferación de nuevos medios sobre el deterioro de la calidad narrativa sonora. Reubica el papel y la importancia del sonido en las narraciones audiovisuales y en el aprendizaje de la narrativa audiovisual y, finalmente, propone un modelo sistémico sobre el procesamiento sonoro en el marco de la narrativa audiovisual.

## Introducción

Resulta evidente que en los últimos 40 años se ha producido una disminución progresiva y creciente de la ficción radiofónica en la radio. Mientras la distribución de sonido a través de las ondas hertzianas, o de cualquier otro canal de los hoy existentes (redistribución digital de la radio, *podcast*, bibliotecas sonoras, canales sonoros digitales a través de cable o satélite, mensajería telefónica, sonido grabado en formato MP3 y distribuable en

soportes diversos...) no ha hecho más que crecer de forma exponencial, la producción de narraciones sonoras no ha dejado de reducirse.

Es cierto que si nos aproximamos al concepto "Narrativa radiofónica" contemplando la información y la programación de entretenimiento en general, e incluso la programación musical desde un abordaje narrativo, la afirmación anterior sería discutible. No obstante, la presencia de los géneros de ficción en entornos estrictamente sonoros ha sufrido una regresión inversamente proporcional a las posibilidades para su distribución (Balsebre, 2002, pp. 439-466). El estallido de posibilidades tecnológicas para repartir y entregar sonidos a distancia ha sido tan grande, que la preocupación central de la industria ha pasado de buscar modos de narrar mejor y ofertar mejores contenidos para lograr audiencias amplias, a obsesionarse por la búsqueda de productos sonoros que rentabilicen toda esa miríada de canales disponibles.

Hoy la preocupación por la calidad de los lenguajes es cada vez menor, en tanto que la "democratización" (o quizás sería más adecuado denominarlo "alquiler" y "reventa") que hace la industria de la comunicación de todos esos medios, los lleva cada vez más a manos de personas no expertas en lenguajes audiovisuales, con el consiguiente deterioro de la calidad narrativa de todos sus contenidos. No obstante, en este artículo argumentaremos por qué este fenómeno tecnológico-comercial no debe llevarnos a abandonar la investigación ni la enseñanza de la narrativa sonora a las nuevas generaciones de estudiantes de comunicación; y defenderemos, también que la "vieja" narrativa radiofónica es punto de partida y cimentación tanto histórica como arquitectónica de toda la narración audiovisual.

El hecho de que el sonido se transmita a través de un medio radiofónico (o de cualquier otro) es ahora puramente accidental. El objeto de estudio de este trabajo es la narración a través del sonido, de la cual la radio ha sido pionera y motor de desarrollo. Hoy el sonido impregna ya todo el universo mediático y es, a la vez, el material comunicativo más descuidado. En la vorágine tecnológica actual, con la excepción de unas pocas producciones cinematográficas de gran distribución internacional, el sonido se trata poco más que como un añadido automático al flujo de imágenes. Y esto es especialmente dramático en el universo de la red informática donde, en el

mejor de los casos, el sonido se entrecorta, se desincroniza, se repite en un ciclo interminable y absurdo, tiene muy poco o nada que ver con el resto de materiales comunicativos a los que se vincula..., y en el peor ni siquiera se utiliza, convirtiendo la omnipotente *World Wide Web* en un medio mudo.

## Objetivos

En este texto revisaremos, pues, los elementos esenciales de la narración sonora, estudiando las posibilidades del sonido para contar en solitario, sin ayuda de gráficos, dibujos, fotos o imágenes en movimiento. Es decir, abordaremos el sonido desde la perspectiva de la “vieja” narrativa radiofónica, pero apoyándonos en la premisa de que hoy esas posibilidades expresivas del audio han rebasado casi con violencia la radio, llegando sin excepción a los más modernos medios de comunicación audiovisual. En suma, haremos el ejercicio de actualizar la narrativa radiofónica a narrativa sonora, entendiéndola como una disciplina y un conocimiento capaces de resolver muchos de los problemas que hoy están presentes en la mayoría de los flujos de comunicación actuales.

## Metodología

El estudio que presentamos es una investigación conceptual que articula la teoría de sistemas (Bertalanffy, 1986) y el método de análisis instrumental (Rodríguez Bravo, 2003), para revisar y actualizar los abordajes clásicos de la narrativa sonora.

### 1. El privilegio de contar con sonidos

El fenómeno audiovisual, es decir, las narraciones hechas manipulando y ordenando los materiales sonoros y visuales que nos proporcionan las tecnologías audio y fotomiméticas, tiende a hacernos percibir el sonido



solamente como un complemento, como un añadido poco relevante. Es por eso que la capacidad narrativa real del sonido solo se alcanza con la ausencia de imagen. ¡Atención!, no nos estamos refiriendo ahora a la radio, o a cualquier otro medio “ciego”, sino que queremos hacer hincapié en que el único modo de percibir todo el poder real que carga sonido es separándolo de la imagen. Invitamos a nuestros lectores a hacer el experimento doméstico de utilizar el “método de los ocultadores” con sus secuencias audiovisuales favoritas, viéndolas sin oírlas y escuchándolas sin verlas. Nos atrevemos a proponerle al lector a que haga un sencillo ejercicio, por ejemplo, con la secuencia inicial de la película de animación *El Rey León* publicada por Disney en 1994, eliminando la banda sonora mientras que los animales africanos corren a reunirse al pie de una peña en la que, luego, Mufasa, el rey león, les presenta a su cachorro Simba. Y le sugerimos que, después, escuche solamente el audio, pero ahora sin ver las imágenes. Este experimento doméstico pone de relieve con una fuerza sorprendente que toda la carga emocional y épica de la secuencia reside exclusivamente en la banda sonora.

Los flujos ordenados de imágenes, en el sentido en que los entendemos en la narrativa audiovisual, manejan fundamentalmente signos “indexativos”, es decir, apoyados en la similitud perceptiva con la realidad (todo texto, gráfico, diagrama... tiende a resultar extraño al lenguaje audiovisual). En cambio, el flujo sonoro, además del sistema estrictamente indexativo de los efectos sonoros (ruidos) incorpora con naturalidad y fluidez otros dos sistemas comunicativos sofisticados y complejos: la lengua y la música. Ambos sistemas confieren al lenguaje sonoro una enorme plasticidad y precisión.

Tal como demuestra la escasísima presencia de narraciones exclusivamente visuales desde la implantación del cine sonoro en los años 30, toda narración visual tiende a necesitar con mucha fuerza la carga emocional que confiere la música y la precisión semántica que transporta la lengua. Este fenómeno no ocurre, en cambio, con el sonido. Mientras que hoy sólo es posible encontrar producciones visuales “mudas” a modo de reliquias del pasado o como materiales experimentales, las producciones exclusivamente sonoras siguen tan vivas y activas como en las primeras décadas del siglo XX. Pero,

aunque esto no sea discutible, el empobrecimiento de la dimensión sonora de lo audiovisual es, también, una constante.

Por esa razón, es imprescindible reivindicar el relato radiofónico como herramienta de aprendizaje. La narración radiofónica es el modo de aprender a utilizar la capacidad expresiva del audio en estado puro y con todo su potencial. El relato exclusivamente sonoro pone todo el imaginario colectivo construido a través de la memoria auditiva a disposición del narrador sin el lastre desorientador de la imagen. Es necesario, en consecuencia, haber tenido el privilegio de recibir un entrenamiento narrando solo con sonido para percibir, articular y dominar en la narrativa audiovisual toda la capacidad expresiva que es capaz de aportar el audio. Pero revisemos ya cuales son y cómo se articulan las piezas fundamentales de toda esa arquitectura sonora que prometíamos desentrañar en este artículo.

## **2. Dimensiones de la substancia sonora**

Hoy, gracias a la moderna tecnología del audio digital los relojes emiten melodías, los automóviles hablan, y torres con altavoces suenan como si fuesen campanarios o llaman a la oración sin muecín. Esta omnipresencia de los sistemas de reproducción sonora supone una ruptura generalizada de las formas sonoras con sus fuentes originales. Ahora, para oír un gallo no hay por qué estar de madrugada junto a un gallinero y todos hemos oído alguna vez el canto de las ballenas, ¿pero cuántas veces hemos escuchado esos sonidos junto a un gallo o a una ballena reales?

Si a cualquier persona expuesta a un sonido emitido a través de un altavoz que es reconocible como el “RING” de un teléfono clásico o el “RELINCHO” de un caballo, se le pregunta que ha escuchado, nos contestará sin vacilar que un “teléfono”, o que un “caballo”.

Pero allí no habrá teléfono ni caballo alguno y, es más, ni siquiera habrá garantías de que esos sonidos provengan de una grabación hecha junto a un teléfono o un caballo reales. Esta substitución del objeto que suena por su sonido en la mente del oyente constituye la esencia misma de la narrativa radiofónica.

Para estudiar y formalizar este fenómeno comprendiendo todo su alcance expresivo es necesario que dimensionemos el sonido como material narrativo. Dicho de otro modo, es necesario diferenciar entre el sonido como un material en bruto que es posible modelar construyendo palabras, melodías o ruidos; de los objetos físicos que lo producen, ya sean estos un locutor, un instrumento musical o un automóvil. Y es fundamental, también, saber porqué y cuando es posible desencadenar ese efecto artificioso que permite manipular la mente de los oyentes haciéndoles sentir que escuchan un caballo donde solo hay un “RELINCHO”, o la presencia de un teléfono donde hay solamente un “RING”. Toda esta reflexión nos sitúa frente a cuatro conceptos fundamentales para la comunicación sonora: “sonido”, “fuente sonora”, “forma sonora” y “ente acústico”.

Veamos en primer lugar sus definiciones:

- **Sonido:** resultado de percibir auditivamente variaciones oscilantes de un cuerpo físico, normalmente a través del aire.
- **Fuente sonora:** cualquier objeto físico mientras está emitiendo un sonido.
- **Forma sonora:** toda configuración acústica que, aun siendo analizable en dimensiones más simples, tiende a ser percibida como un bloque sonoro unitario y coherente (Rodríguez Bravo, 1998, pp. 45-50).
- **Ente acústico:** 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 de un espacio sonoro (Rodríguez Bravo, 1998, pp. 139-141).

En tanto que la tecnología del audio nos permite empaquetar, separar y reproducir cualquier sonido de forma completamente independiente del objeto físico que lo generó, está claro que a pesar de que “sonido” y “fuente sonora” tienen una relación evidente entre sí, la narrativa sonora necesita tratarlos como conceptos separados.

La capacidad para separar cualquier sonido de su fuente original y utilizarlo, luego, de forma independiente, o bien de asociarlo a cualquier

otro objeto o idea distinta ha abierto unas posibilidades expresivas revolucionarias para toda la narrativa audiovisual. De hecho, toda construcción de monstruos, seres fantásticos y artefactos futuristas inventados por la comunicación audiovisual deben mucho a ese fenómeno de reasociación creativa inventado en la narración radiofónica.

Cuando definimos “sonido” en los términos anteriores, lo estamos entendiendo como la sustancia expresiva básica de la narrativa sonora (Hjelsmslev, 1980); es decir, como el material de trabajo blando y moldeable que nos permite esculpir a voluntad las formas expresivas sonoras. Y al separar conceptualmente “sonido” de “forma sonora” diferenciamos y damos valor semiótico a la estructura interna del sonido, a su organización, a sus aspectos formales reconocibles y aclaramos, además, dos cuestiones fundamentales: a) que la sustancia sonora es perfectamente dúctil y manipulable; y b) que las formas y, en consecuencia, las manipulaciones físicas del sonido son las que desencadenan el sentido y le dan su carácter sígnico.

Por último, definiendo “ente acústico” nos sumergimos en el universo específico del signo audiovisual. El ente acústico es aquel objeto que compone el oyente en su mente al escuchar una forma sonora que reconoce. Es el teléfono que identificamos cuando escuchamos un “RING” o el monstruo imaginado al escuchar la voz distorsionada y sobreactuada del actor principal del radiodrama, siempre a través de un altavoz. Este fenómeno solo es posible a partir de las tecnologías audiomiméticas que permiten capturar los sonidos, tratarlos y reasociarlos a nuevos objetos o ideas en el ámbito del universo narrativo. Esta es una fenomenología sígnica completamente nueva, que tiene su origen en la narrativa radiofónica y que luego se traslada al resto de medios audiovisuales. Sus características esenciales son:

1. Que los entes acústicos se construyen con voluntad comunicativa.
2. Que a pesar de ser de origen artificial, los entes acústicos estimulan sobre el ser humano percepciones muy similares a las que producen los estímulos de origen natural.

Estas dos características confieren a estos signos específicamente audiovisuales una extraordinaria capacidad de verosimilitud, en tanto que su carácter es esencialmente naturalista y que son procesados por el oyente como si fueran índices del entorno, aunque en realidad no lo sean.

### **3. Los tres operadores simbólicos**

¿Pero de qué modo se llega desde el concepto de “ente acústico”, directamente emparentado concepto de “índice”, propuesto ya por Peirce en los inicios de la semiótica (Peirce, 1987), a la sofisticada capacidad expresiva de una narración sonora?

Entendemos que la propuesta más fértil en este sentido es la que se ha desarrollado abordando el lenguaje radiofónico como un procedimiento de fabricación de sentido estructurado en tres sistemas: la palabra, la música y el ruido o efecto sonoro (Moles y Zeltmann, 1975; Balsebre, 1994; Gutiérrez y Perona, 2002).

Pero antes de abordar de inmediato los aspectos estrictamente productivos del lenguaje sonoro como es habitual en la literatura sobre comunicación, veamos hasta donde nos lleva una profundización más estricta desde la teoría de sistemas (Bertalanffy, 1986).

El narrador sonoro, para componer su obra, interpreta la realidad acústica que lo rodea utilizando los tres sistemas de procesamiento del sonido que tiene a su alcance: a) su propia experiencia directa y primaria como receptor sonoro; b) sus conocimientos sobre música; y c) su dominio de la lengua. Y articula estos tres motores de producción de sentido a modo de operadores que se combinan para fabricar mensajes. Dicho de otro modo, la narración sonora se construye a través de la extracción, interpretación y tratamiento formal expresivo que son capaces de hacer radiofonistas, diseñadores de sonido, montadores de audio... de todo aquello que existe en el medio sonoro que los rodea para transformarlo en narraciones sonoras. Lógicamente, estas narraciones son eficaces en la medida en que los receptores comparten también estos tres potentes motores de producción simbólica.

Pero veamos cual es la función esencial de cada uno de los operadores en todo este proceso productivo.

### **3.1. Los efectos**

Sin duda el nivel de procesamiento más simple es el que corresponde al sistema de los efectos. Nos referimos al modo de procesamiento auditivo que permite identificar cualquier forma sonora escuchada en otras ocasiones para asociarla a una fuente, a un espacio o a una situación concreta, disponibles en nuestra memoria. A través de ese fenómeno, el sonido escuchado se carga de sentido y, sobre todo, de valor de verdad en tanto que nos conecta con nuestra propia experiencia directa y personal. Así, el sistema de los efectos sonoros es esencialmente un operador que selecciona y trata las formas sonoras generando efecto de verosimilitud, es el motor del realismo, de la sensación de verdad. Los efectos sonoros nos permiten sentir las historias como si se tratasen de algo real porque las hacen sonar como la realidad misma.

### **3.2. La música**

Vayamos ahora a la música. Aquí nos encontramos con un operador sonoro tan rico como ambiguo. La controversia respecto a la función comunicativa de la música sigue todavía abierta y la discusión respecto a si este sistema ancestral de producción de formas sonoras complejas tiene objetivos comunicativos o únicamente contemplativos y estéticos sigue abierta (Gértrudix, 2003, pp. 33-48; Muraca, 2009, pp. 15-26; Torras, 2010, pp. 140-147). No obstante, aquí nos interesa abordar la música como parte de la narrativa sonora y, en este contexto concreto, los objetivos del sistema musical son claramente comunicativos. Pero, ¿cuál es exactamente la esencia de lo musical y qué papel cumple dentro de la narrativa sonora? En este sentido suscribo totalmente los planteamientos de Daniel Torras (2010, pp. 129-130) cuando, apoyándose en las propuestas de Serafine

(1988), entiende la música como un sistema de localización y construcción de relaciones acústicas que se organiza en el tiempo con objetivos estéticos y expresivos.

En el entorno de la narrativa estrictamente sonora (sin imagen) las producciones musicales tienden a ser utilizadas como un material comunicativo prefabricado (música ya interpretada y grabada). No es así en las producciones audiovisuales, donde un compositor suele trabajar con el creador que dirige la narración, escribiendo e interpretando música para matizar y completar la obra audiovisual, siguiendo siempre las instrucciones de su director. En cualquier caso, en el entorno audiovisual, y en esto la narrativa sonora no es una excepción, se incorpora el procesamiento musical como un recurso que completa y matiza con precisión las narraciones desde la perspectiva emocional y estética, siempre siguiendo el criterio de quien dirige la narración. Así, el procesamiento musical permite conectar determinadas estructuras sonoras conocidas y accesibles (relaciones acústicas) con impresiones de tensión, de confusión, de paz, de movimiento, épicas, celestiales, etc.

### **3.3. El habla**

Revisemos por fin el habla. La máquina productiva, el motor, del habla es sin duda el sistema de lengua. Mediante el dominio de la lengua procesamos la voz generando estructuras sonoras de alta precisión semántica, capaces de transmitir a través del sonido relaciones conceptuales abstractas extremadamente complejas. El habla es el sistema simbólico de la narrativa sonora que mejor dominamos tanto desde el punto de vista de la comprensión profunda de su lógica y su funcionamiento como del estrictamente productivo. Así, la voz, como construcción sonora resultante del uso activo de la lengua, es la herramienta central de la narrativa sonora, la columna vertebral que sostiene y coordina el resto de órganos del cuerpo narrativo. El timón que gobierna y dirige el sentido de la narración sonora.

¿Pero hacia dónde nos lleva todo este abordaje sistémico que estamos desarrollando?

### **3.4. Triple modelado simbólico**

Los modelos tradicionales del lenguaje radiofónico contemplan los textos orales, las músicas y los efectos como materiales independientes que, luego, para componer la narración se yuxtaponen y superponen en el tiempo como elementos rígidos, como piezas de un juego de construcción.

Interpretando la producción narrativa sonora desde el abordaje sistémico, descubrimos cada una de las piezas sonoras que componen el relato como un material plástico que ha sido modelado a la vez por los tres operadores de sentido: a) el sistema lingüístico; b) el sistema musical; y c) el sistema de los efectos sonoros. Pensemos, por ejemplo, en la producción sonora de un texto con el que pretendemos expresar de forma naturalista la aproximación de un mendigo. Empezaríamos utilizando el sistema lingüístico, un locutor construye con su voz el siguiente texto: “Una limosna por el amor de Dios”. Mientras el locutor experimenta distintas versiones frente al micro, para que el texto resulte creíble decidimos que la voz debe sonar con un ritmo lento y cansino, y con una entonación suave y cíclica, de modo que sugiera una letanía. Ahora es evidente que estamos recurriendo al uso del sistema musical para matizar la construcción lingüística que ha hecho el locutor a partir de nuestro saber sobre el valor estético y emocional de las formas sonoras. Finalmente, con objeto de generar una sensación verosímil de aproximación física, pediremos al locutor que vaya repitiendo la frase manteniendo el mismo ritmo y la misma entonación; y mientras lo hace, aplicaremos técnicamente un tratamiento sonoro (un efecto) de variación progresiva de la intensidad sonora de menor a mayor a fin de reproducir la sensación sonora de acercamiento.

En este ejemplo, no hemos yuxtapuesto ni superpuesto en ningún momento una voz con una música y un efecto, sino que hemos modelado nuestro material expresivo (sólo un fragmento de “habla”) como si se tratase de una escultura, aplicando uno tras otro los tres operadores simbólicos, hasta darle un carácter complejo que articula sobre la misma pieza sonora formas sonoras lingüísticas (texto), formas sonoras musicales (ritmo y melodía) y formas sonoras primarias (efecto de aproximación). Podrían abordarse numerosos ejemplos en esta misma línea desde múltiples perspectivas y con infinitas variantes.



A continuación mostramos esta propuesta expresándola gráficamente como modelo sistémico del procesamiento sonoro.

(Medio sonoro)

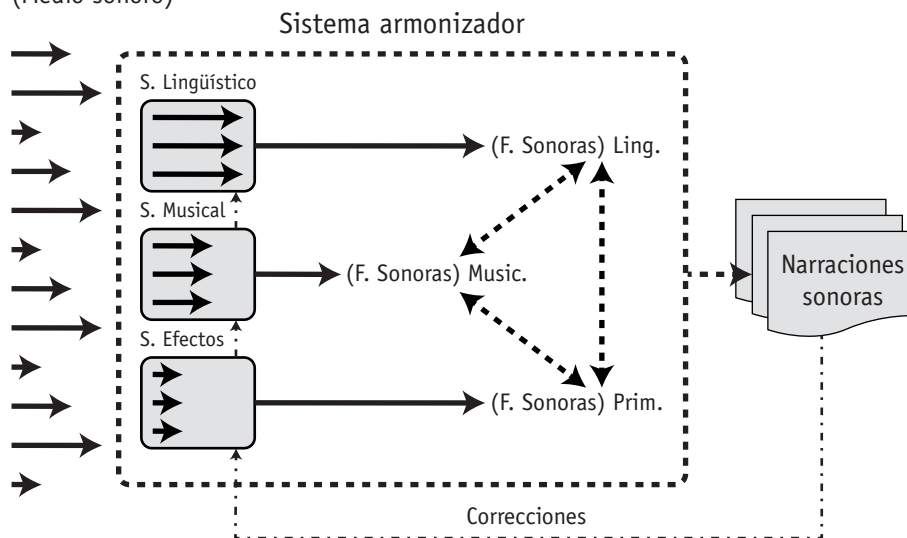


Gráfico 1. Modelo sistémico del procesamiento sonoro. Fuente: elaboración propia.

En el lado izquierdo del gráfico se muestran, mezclados, varios vectores de distintos tamaños que representan a las múltiples formas acústicas que conviven en el medio sonoro. Utilizando los tres sistemas simbólicos: el lingüístico ("S. Lingüístico"), el musical ("S. Musical") y el de efectos ("S. Efectos") el autor de relatos sonoros discrimina y selecciona de su entorno formas sonoras lingüísticas, formas sonoras musicales y formas sonoras primarias, que ahora aparecen extraídas ya del medio y clasificadas en el interior de las cajas respectivas, perfectamente separadas, ordenadas y dispuestas para su uso. En el triángulo central de línea gruesa discontinua se muestra el proceso de armonización ("S. Armonizador") mediante el que el autor sonoro compone las formas complejas que articularán la triple dimensionalidad lingüística, musical y primaria que contienen las narraciones sonoras. En la parte inferior del gráfico se muestra, finalmente, el proceso de retroalimentación que conlleva el posible descubrimiento de errores, durante la audición de los resultados, por parte del propio narrador y su posterior corrección.

Como puede deducirse del modelo presentado más arriba, no consideramos el silencio como un sistema, sino simplemente como una forma sonora primaria (Rodríguez Bravo, 1998, p. 148). El silencio quedaría incluido, en consecuencia, dentro del modelado que es capaz de generar el sistema de los efectos sonoros.

## **4. Arquitecturas sonoras**

Hasta aquí, hemos revisado cual es el origen y como se fabrican los materiales de la construcción acústica. Así que ahora estamos ya en condiciones de revisar algunos elementos fundamentales sobre la lógica arquitectónica de las grandes narraciones sonoras. En esta última parte del artículo, abordaremos los tres grandes elementos de la morfología narrativa: “personajes”, “tiempo” y “espacio”. Pero, en lugar de adoptar el enfoque estructuralista clásico de los estudios sobre narrativa, continuaremos trabajando desde la perspectiva de su construcción física. O lo que es lo mismo, intentando explicar de qué modo hay que modelar los materiales acústicos y como hay que estructurar, luego, las formas sonoras para conseguir, por ejemplo, un personaje “inteligente y seguro” que se desplaza “lentamente” por una “sala grande de paredes desnudas”.

### **4.1. Personajes**

La construcción sonora de un personaje se centra y apoya obviamente en la voz. La idea más simple para construirlo es la de seleccionar un locutor cuya voz se adapte y sugiera de manera natural el tipo humano que nos interesa componer.

Pero vayamos más allá. ¿Por qué una voz determinada es capaz de transmitir inteligencia y seguridad y otras no? ¿Por qué percibimos a otros locutores justo al contrario, como inseguros y desaliñados? ¿De qué modo debemos reconstruir una misma voz para que exprese personajes completamente diferentes?

La construcción sonora de un personaje puede ser abordada desde los tres componentes siguientes: su aspecto físico, su carácter y su indumentaria o atrezzo. Revisémoslas una a una.

La base sonora del personaje es siempre el timbre de su voz. Ese es su material, la substancia sonora de que está compuesto. Entendemos por timbre de la voz esa sensación de calidad sonora que percibimos cuando alguien emite solamente una vocal abierta prolongada, sea cual sea el tono en que la emita. Ese sonido vocal puede resultar, claro u oscuro, brillante o mate, transparente o sucio (Rodríguez Bravo, 1989, pp. 171-191). Y cada uno de estos matices compone un aspecto del personaje. Así, el timbre básico de la voz es el que determina el aspecto físico. Mientras una voz armónica y transparente, es decir, agradable, compone un personaje físicamente atractivo, las voces inarmónicas, rotas, con fricción, mal timbradas en suma, construyen personajes de aspecto desagradable (Rodríguez Bravo, 1989, pp. 246-262).

Para la construcción del carácter, hemos ya de edificar, de hacer hablar al locutor o locutora. Para mostrar cómo es el personaje, la voz ha de articularse y fluir en el tiempo, componiendo con el estilo articulatorio y la modulación tonal y espectral (resonancias). Por ejemplo, construyendo una dicción tensa y clara asociada a un timbre brillante (rico en resonancias agudas) se consiguen personajes inteligentes y seguros. En cambio, la baja tensión articulatoria y con errores de dicción, asociada a una escasa matización tonal expresará capacidad intelectual escasa.

Vayamos por último a la indumentaria. Puesto que lo que vestimos puede sonar (zapatos, collares, pendientes, telas...) no hay más que seleccionar los sonidos de todo aquello que queremos que componga el atrezzo de nuestros personajes para asociarlos y ritmarlos de acuerdo con la evolución de la voz en el tiempo. Así, podemos ataviar la voz de nuestra protagonista con altísimos zapatos de tacón de aguja y vestido de seda, o con zapatillas deportivas y chándal de algodón, emitiendo adecuadamente algunos efectos sonoros al ritmo de sus pasos, mientras camina presurosa sobre el parquet de un pasillo. Podríamos resumir toda esta explicación con el siguiente cuadro:

### **Construcción sonora de los personajes**

- 1. Aspecto físico:** depende del tono medio y del timbre de la voz.
- 2. Carácter:** depende de la estructura articulatoria y de la modulación tonal.
- 3. Atrezzo:** depende de los sonidos asociados a la voz.

*Gráfico 2. Construcción sonora de los personajes. Fuente: elaboración propia.*

## **4.2. Espacio**

La construcción sonora de espacios no obedece, como en el caso de los personajes, a unos materiales acústicos concretos, sino a la influencia que tiene las dimensiones y el volumen de cada lugar concreto sobre los entes acústicos que se introducen en él. El espacio no actúa acústicamente como un personaje, al cual entendemos como una fuente sonora que genera un tipo de sonido u otro en función de sus características intrínsecas. Un error clásico de la narrativa sonora es confundir los espacios con los ambientes sonoros que los ocupan. Es habitual, por ejemplo, que para hacer sonar el espacio de un bar o un restaurante se utilice un fondo sonoro con murmullos y ruidos de cubiertos. En realidad, este recurso no muestra ni reconstruye el espacio, sino la gente y los objetos que lo ocupan habitualmente. El espacio no es la gente ni tampoco los objetos, sino el volumen delimitado por las paredes que los albergan.

El modo de construir el espacio en la narrativa sonora es observar y reconstruir el carácter que éste imprime a los entes acústicos que se introducen en él. Hablar de espacio es hablar de distancias, de alturas y de volúmenes, de izquierda y derecha, de lejos y cerca. Mientras alguien arrastrando una maleta con ruedas pasa a nuestro lado por un pasillo y vamos escuchando primero como se acerca y luego como se aleja, estamos escuchando el espacio. Pero el espacio no lo expresa la forma sonora “maleta rodante”, el espacio está expresado en la sensación de alejamiento y de distancia, en la variación progresiva de la intensidad. Escuchamos

el espacio cuando percibimos que el ruido acompasado de unos pasos se desplazan hacia la izquierda y su sonido rebota en las paredes haciéndonos percibir la altura de los techos y la lejanía de las paredes.

La arquitectura sonora del espacio se construye, pues, tomando como material base cualquier forma sonora que represente a un objeto, por ejemplo un sonido de pasos y modificándolo luego, acústicamente, tal como lo haría el espacio que queremos representar. De ese modo, mediante la manipulación de las intensidades conseguimos sensación de distancia; a través de la distribución del sonido en distintos canales y altavoces, usando sistemas de estereofonía, 5+1, *surround*, etc. logramos sensación de direccionalidad y abrimos el espacio acústico a derecha e izquierda (o en cualquier otra dirección); y a partir del tratamiento mediante recursos de repetición cíclica (*reverb* y ecos) generamos la sensación de presencia de paredes que delimitan el espacio devolviéndonos el sonido reflejado, y colocamos estas paredes más cerca o más lejos manipulando temporalmente el ciclo de repetición.

Hasta aquí hemos estado hablando de construir el espacio, es decir, de hacer sentir el espacio al receptor como si estuviese metido en él. No obstante, el espacio también puede ser descrito verbalmente por un narrador, o sugerido mediante la asociación a los sonidos que suelen ocuparlos, tal como exponíamos un poco más arriba con el ejemplo del restaurante. En el cuadro siguiente intentamos formalizar toda esta literatura descriptiva a modo de taxonomía narrativa:

<b>Construcción sonora del espacio</b>	
<i>Espacio percibido</i>	
<b>1. Distancias:</b>	depende del tratamiento de las intensidades
<b>2. Direccionalidad:</b>	depende de la distribución del sonido en distintos canales y altavoces.
<b>3. Sensación volumétrica:</b>	depende de los sistemas de repetición cíclica.
<i>Espacio descrito</i>	
<b>1. Textos:</b>	descripción oral del espacio
<b>2. Sonidos ambiente:</b>	asociación del espacio a sonidos que suelen ocuparlo.

Gráfico 3. Construcción sonora del espacio. Fuente: elaboración propia.

### 4.3. Tiempo

En el ámbito de la narrativa audiovisual, afrontar el tratamiento del tiempo diferenciando entre tiempo de narración y tiempo narrado, revisando el carácter de los recursos que permiten establecer puentes entre ambos (elipsis, paralelismo, *flashback*, *flashforward*) es ya un planteamiento clásico (García Jiménez, 1993, p. 181; Peña, 2001, p. 112; Moreno, 2003, p. 67).

Es bastante menos habitual, en cambio, revisar la forma de narrar sensaciones subjetivas sobre el paso del tiempo. Nos referimos al fluir del tiempo, a las sensaciones de rapidez o de lentitud. Al tiempo que escapa vertiginoso y al tiempo angustiosamente detenido.

Las duraciones son el material base en esa arquitectura acústica del tiempo. En la narración sonora, la expresión de las sensaciones temporales se construye actuando sobre la duración de las formas sonoras. Más arriba, presentábamos ya al sistema expresivo del habla como operador central de la narrativa sonora, así que nos centraremos, también, en el habla y concretamente en el sistema lingüístico para manejar formas sonoras que sirvan de ejemplo a nuestra exposición.

Tomemos, ahora, como punto de partida, por ejemplo, la narración sonora de un problema muy grave en el interior de la cabina de control de un avión de pasajeros. Y consideremos, además, que nuestro objetivo es transmitir al receptor una contraposición radical entre la tensión de la tripulación dentro de la cabina y la tranquilidad de un pasaje que ignora por completo lo que está ocurriendo. Para contar esto recurriremos a dos situaciones totalmente diferentes desde el punto de vista de su arquitectura sonora:

- **Situación 1:** tres locutores que representan a la tripulación del avión hablan entre sí con gran rapidez y tensión, haciendo grandes cambios tonales y de intensidad, construyen frases muy cortas que se superponen describiendo de manera compulsiva los problemas del avión. Los turnos de palabra se intercambian desordenadamente y con una frecuencia muy alta buscando soluciones de urgencia;

- **Situación 2:** los locutores y una locutora que encarnan a dos pasajeros y una azafata mantienen una conversación tranquila y agradable sobre el destino del vuelo. Hablan lentamente, con frases largas y entonaciones suaves. Mantienen turnos ordenados y largos de palabra durante los cuales se describen paisajes o situaciones. Entre tanto, los otros escuchan con atención y deleite.

El adecuado montaje intercalado de estos dos discursos generará en el receptor una sensación de contraposición radical entre un tiempo que escapa a toda velocidad en la cabina de control y un tiempo que fluye lento y cansino entre los pasajeros que, sin nada más que hacer, esperan pacientes la llegada a su destino.

- Analicemos, ahora, cuál ha sido la arquitectura sonora propuesta para la situación 1: la velocidad de locución rápida se construye a partir de un flujo de unidades cortas. Las vocales duran muy poco y se genera un tableteo de unidades vocal/consonante (ritmo interno) extremadamente rápido. Las variaciones melódicas son vivas y aceleradas, el tono y la intensidad de los tripulantes salta de extremo en extremo con una estructura de grandes cambios al pasar de una frase a otra (ritmo melódico). Finalmente, las unidades mayores que se configuran en función de los cambios de voz (ritmo armónico) son también muy cortas e irregulares y se superponen con frecuencia.
- Contrariamente, en la situación 2: las contraposiciones vocal/consonante del ritmo interno son bastante más lentas en tanto que las vocales duran más en una locución tranquila. Tanto las variaciones melódicas como las de intensidad definen cambios de frecuencia y de presión sonora suaves, sin grandes diferencias de una frase a otra, con lo que el ritmo melódico (dependiente de las variaciones entonativas) resultará también mucho más lento y cansino que el de la situación 1, en tanto que presenta menos variaciones formales por unidad de tiempo.

Por último, las unidades del ritmo armónico, configuradas por el tiempo entre dos situaciones sucesivas de cambio de locutor, vuelven a durar mucho más para el caso de la charla entre los pasajeros y la azafata (situación 2) que para la discusión de los desesperados tripulantes (situación 1). De nuevo, intentaremos formalizar nuestra propuesta resumiéndola y esquematizándola en el siguiente cuadro:

<b>Construcción sonora del flujo temporal</b>
<b>1. Ritmo interno:</b> depende de las duraciones vocálicas (silabas por unidad de tiempo).
<b>2. Ritmo melódico:</b> depende de las variaciones tonales y de intensidad por unidad de tiempo.
<b>3. Ritmo armónico:</b> depende de las duraciones entre cambios sucesivos de voz (cambios de sustancia sonora por unidad de tiempo).

*Gráfico 4. Construcción sonora del tiempo. Fuente: elaboración propia.*

Más allá de la complejidad de lo que hemos denominado ritmo armónico, es decir del construido en función de los cambios de una sustancia sonora a otra (de una voz a otra, de voz a música, de música a ruido...) entraríamos ya en las duraciones secuenciales, es decir, en unidades que ya no se apoyan en un carácter estrictamente físico, sino que se basan en estructuras únicamente conceptuales (escena, secuencia, programa,...) de las que no nos vamos a ocupar aquí, en tanto que quedan fuera de la perspectiva propuesta en este artículo.

## 5. Conclusiones

Las posibilidades expresivas del audio han rebasado con violencia la radio, llegando sin excepción a los más modernos medios de comunicación audiovisual, por lo que es mucho más pertinente hablar de narrativa sonora que de narrativa radiofónica.



El relato exclusivamente sonoro pone todo el imaginario colectivo construido a través de la memoria auditiva a disposición del narrador, sin la desorientación que supone el peso semántico de la imagen, por eso, la posibilidad de conocer la capacidad narrativa real del sonido solo se alcanza experimentando la ausencia de imagen.

Interpretando la producción narrativa sonora desde el abordaje propuesto en este artículo, descubrimos cada una de las piezas sonoras que componen el relato como un material plástico que ha sido modelado a la vez por los tres operadores de sentido: a) el sistema lingüístico; b) el sistema musical; y c) el sistema de los efectos sonoros. Esta perspectiva, nos permite descubrir y formalizar con gran precisión el valor expresivo y semántico que transportan las variaciones físicas del sonido.