

Glosario de narrativa sonora

A

Audioposicionamiento: Un término desarrollado por Neil Verma para indicar dónde parece estar el micrófono dentro de un mundo de ficción. Reemplaza el término “punto-de-escucha”, que supone un corolario visual que no existe en la radio y que puede ser un poco engorroso para un uso extensivo. El concepto de audioposición también sugiere que tal “lugar” es siempre una invención; las escenas no “tienen” simplemente puntos-de-audición, porque los micrófonos siempre son *posicionados* por alguien de acuerdo con un régimen estético particular, una práctica convencional, un instinto dramático o por accidente. (Verma, 2014).

Audioposicionamiento íntimo: Este modo de audioposicionamiento posiciona al oyente con un personaje durante la duración de la obra, produciendo empatía con ese individuo. Los oyentes se mueven con el personaje mientras él o ella viaja a través de un mundo sónico que posee “escenografía y profundidad emocional”. El modo íntimo se compone a menudo de una escucha emplazada del testimonio de voces en sucesión (Verma, N., Theater of the Mind, 2012, citado en Russo, A., 237).

Audioposicionamiento kaleidosónico: El estilo de posicionamiento kaleidosónico sitúa al oyente con una cierta distancia respecto a los hechos representados. La posición de escucha permanece estática mientras el mundo cambia de una posición de micrófono a otra. En este modo, el mundo está “objetivamente” frente a nosotros, creando un sentimiento “superficial” y “muy público”. El modo kaleidosónico observa a gran escala eventos y converge voces dispares (Verma, N., Theater of the Mind, 2012, citado en Russo, A., 237).

B

Background sound: Sonido de fondo (Chion, 1990, 29).

C

Causa atribuida: Es la que, en función del contexto, hace “reconocer” el sonido a tal individuo en tal circunstancia, y que puede ser muy distinta a la causa real. El sonido que producimos al romper pedazos de madera, asociado al sonido de una manta que agitamos para producir un soplo, “se convierte”, en un filme, en el sonido de un gran fuego en un bosque, si se realiza con un aparato de efectos sonoros y se sincroniza con la imagen adecuada (Chion, 1990, 157).

Causa real: También puede ser descrita como cadena causal real del sonido. Es, efectivamente, el cuerpo sonoro o el complejo causal (conjunto de cuerpos en colisión o en frotamiento), o incluso, en el caso de un sonido electroacústico, la cadena compleja, más o menos extendida en el tiempo, de operaciones acústicas y técnicas que, en la historia de su fabricación, han culminado en este sonido determinado (Chion, 1990, 157).

D

Desenfocado figurativo: Ciertos aspectos de la sensación sonora se dejan influir más fácilmente por las informaciones visuales que inversamente. En el plano de la identificación causal, el “desenfocado figurativo” del sonido (informa sobre su causa de un modo vago y general) hace paradójicamente que a un sonido determinado se le atribuyan las causas más diversas. De tal modo que todo sonido, incluso el más abstracto, es potencialmente figurativo, y todo tipo de asociaciones y representaciones extrasonoras viven parasitariamente e influyen a partir de ese momento sobre su audición “objetiva” (Chion, 1990, 74).

E

Efecto de sonido descriptivo: Sonido que ofrece información descriptiva sobre los escenarios, objetos y acciones.

Efecto de sonido expresivo: Usado para transmitir, generar o realzar un estado de ánimo, emoción o sensación determinada. Permite resaltar alguna acción, agregándole a esta un mayor dramatismo o un carácter emocional adicional.

Efecto de sonido narrativo: Ayuda a ordenar el relato, estableciendo saltos y transiciones entre escenas y demarcando de eventos. En ocasiones un *soundmark* (ver *soundmark*) puede funcionar como un efecto de sonido narrativo.

Efecto de sonido ornamental: Sonido cuyo propósito es puramente estético.

Enmascaramiento: El mundo sonoro está marcado por una idea de competición y de posible molestia recíproca entre los distintos sonidos que cohabitan en el espacio: se trata sobre todo del efecto de “máscara” entre objetos que están separados en el espacio, un efecto que la vista no conoce, o que sólo conoce en casos muy limitados (deslumbramiento por un objeto luminoso). La espacialidad ordenada de los fenómenos visuales, que hace que un objeto visible a mi izquierda no moleste la percepción de un objeto que aparece a mi derecha, no tiene un equivalente en el dominio acústico (Chion, 1990, 56).

Escucha natural: Escucha preperceptiva (Chion, 1990, 59).

Escucha como ejercicio espiritual o artístico: Centrada en objetos particulares. Puede suponer todo un nuevo condicionamiento, descondicionamiento, respecto a la escucha natural. Este ejercicio de descondicionamiento, que es la nominación, la verbalización activa, suscita un nuevo tipo de espera preperceptiva, y una estructuración de la escucha mucho más avanzada. Chion, 1990, 59).

Escucha figurativa: Escucha orientada a identificar qué es lo que representa un sonido. Chion, 1990, 158).

Escucha causal: Escucha orientada a la obtención de información que permita identificar de dónde proviene un sonido o cuál es la fuente que lo genera (Chion, 1990, 158).

Escucha identificada: Es la que, a través de la visión, la nominación, la deducción lógica o cualquier otro medio de identificación, ofrece al oyente el medio de reconocer (o de creer reconocer) la fuente del sonido que escucha, cuando esta escucha se acompaña de una

información suplementaria no sonora (visión, información verbal, conocimiento del contexto, etc.) (Chion, 1990, 154).

Escucha identificada y visualizada: La causa es visible y el sonido confirma, o mejor, no desmiente su naturaleza, al tiempo que aporta eventualmente acerca de ésta una información suplementaria (escucha identificada y visualizada). Por ejemplo, en el caso de un recipiente opaco y cerrado, el sonido que produce cuando se percute puede informarnos de si está vacío o lleno (Chion, 1990, 155).

Escucha identificada y acusmática: La escucha es invisible para el oyente, pero se identifica mediante un saber o un cálculo lógico respecto a ella. Aquí también, la escucha causal, que rara vez parte de cero, “borda” sobre este saber (Chion, 1990, 155).

Escucha acusmática y no identificada: La causa es a la vez invisible y no nombrada, y el sonido constituye sobre ella nuestra única fuente de información (Chion, 1990, 155).

Escucha no identificada: Lo contrario a la escucha identificada, por ejemplo: un sonido a través de altavoz cuya fuente el oyente desconoce, o un interlocutor telefónico anónimo (Chion, 1990, 154).

Escucha reducida: Escuchar con el propósito de apreciar las cualidades del sonido en sí mismo (Chion, 1990).

Escucha semántica: Escuchar con el propósito de obtener información sobre el contenido de la comunicación mediada por el sonido. Esta actitud de escucha es en la que usualmente se basa el uso del lenguaje y la apreciación de su contenido (Chion, 1990).

Espera preperceptiva: Facilita la percepción del estímulo que está surgiendo. “La adquisición previa de un repertorio de sonidos, de formas-piloto, y su clasificación (musical o no) favorecerá la identificación de una sonoridad emergente”. [...] Lo que ayuda a oír impide oír [...] La imagen frágil —en estado natural— recluta un doble en el atlas de los sonidos posibles (la memoria auditiva). De tal modo que, a pesar de los desfallecimientos de la señal, el oyente escucha efectivamente un híbrido a media distancia entre lo percibido y lo ya conocido (que echa el cerrojo la imagen”. [...] La percepción es, en sus tres cuartas partes, una prepercepción (Chion, 1990, 58).

Estructura narrativa: La forma en que un relato se organiza espacial y temporalmente, de la cual dependen el desarrollo de las acciones dentro del relato, la trama y el orden de las escenas (Tobías, 1999, citado en Ponce & Rodero, 2017). Rodero y Soengas (2010, citado en Ponce & Rodero, 2017) describen dos formas de organizar las acciones dentro del relato: una secuencia lógica temporal, que corresponde a la forma en que transcurren los sucesos en nuestro día a día, y otra forma en la que se altera ese orden natural. Este orden se puede fracturar tanto en el tiempo como en el espacio de varias maneras (Ponce & Rodero, 2017).

Estructura narrativa lineal simple: Fiel a su cronología. (López Villafranca, 2019).

Estructura narrativa de inversión temporal: Con saltos hacia atrás o adelante en el tiempo del relato (Ponce & Rodero, 2017), que rompen el tiempo cronológico (López Villafranca, 2019).

Estructura narrativa lineal intercalada: Introduciendo secuencias no cronológicas (López Villafranca, 2019), —o escenas que alejan al personaje de la realidad— alternadas con otras que mantienen la línea cronológica. (Ponce & Rodero, 2017).

Estructura narrativa paralela: Narrando distintas historias con una línea temática. (Ponce & Rodero, 2017). Historias paralelas no conectadas (López Villafranca, 2019).

Estructura narrativa basada en la técnica *In Media Res*: Comenzando en un momento de tensión dramática (Ponce & Rodero, 2017). En mitad de la historia (López Villafranca, 2019).

Estructura narrativa inclusiva: Colocando unas historias dentro de otras. (Ponce & Rodero, 2017).

Estructura narrativa de contrapunto: Narrando varias historias sin aparente conexión para luego conectarse en el mismo hilo narrativo. (Ponce & Rodero, 2017). Historias que coinciden en algún punto (López Villafranca, 2019).

F

Flou causal: 1) El 95% de lo que constituye la realidad visible y tangible no emite ningún ruido, de tal modo que por mucho que podamos siempre realizar una grabación sonora donde sea, faltará la expresión sonora de este 95%: ni los muros de un castillo, ni las montañas, ni los objetos guardados en un armario, ni las nubes del cielo, ni un día sin viento, hacen el menor ruido. 2) El 5% que sí es sonoro traduce muy poco, vagamente o en absoluto la realidad de la cual es el aspecto sonoro; es lo que llamamos el “flou causal”. 3) Generalmente, no somos conscientes ni de 1) ni de 2), y creemos inocentemente (o dejan que creamos, los que comercian con esta ilusión) que la realidad es sonora, y que se cuenta y se describe a través de los sonidos. Sin embargo, cuando escuchamos el sonido de la realidad y estamos privados de cualquier otra fuente de información acerca de ella —especialmente, de la visual—, nos encontramos literalmente en la oscuridad: la mayor parte de lo que ocurre, o de lo que existe, queda disimulada, y el sonido no nos permite reconstruirla. Y esto, porque, primeramente, sólo hay sonidos cuando alguna cosa está en movimiento. El sonido es el resultado de un acontecimiento, con la condición de que este último, no obstante, sea sonoro, lo cual no es el caso de todos los fenómenos y acontecimientos significativos que, en tanto que humanos, nos interesan (Chion, 1990, 147).

Foreground sound: Sonido en primer plano o término. Sin embargo, en muchas ocasiones dejamos de prestar una atención consciente a las sirenas de policía. Y no dejan por ello de seguir siendo elementos sonoros distintos en tanto que formados (Chion, 1990, 29)

I

Imantación espacial: Ciertos aspectos de la sensación sonora se dejan influir más fácilmente por las informaciones visuales que inversamente. En el plano del espacio, el sonido se aloja en la percepción allí donde no vemos, o incluso sitiamos mentalmente, a su causa (Chion, 1990, 74). Se puede observar en el caso del cine, pero también *in situ*, y en virtud del cual proyectamos el sonido, no hacia el lugar de donde lo oímos venir, sino hacia el lugar en que vemos su fuente. Esto es lo que Claude Bailblé llama, por su parte, “el efecto ventrílocuo, es

decir, [...] la superioridad de la voz vista sobre la voz oída, lo cual conduce a afirmar la “predominancia —en cuando a la localización— del ojo sobre la oreja [...]”- Una predominancia que atribuye una procedencia visual a un estímulo sonoro, y que llega incluso a facilitar la escucha zonal en la región que centra la vista” (Chion, 1990, 144).

Imitación sonora: Ciertos fenómenos naturales se graban tan mal, o “rinden” tan mal en una grabación, que se siguen realizando mediante efectos sonoros, o hace falta la imagen para que se pueda identificar su naturaleza. En la imitación sonora entra una gran parte de código y de convención, y muy a menudo nos satisface lo que puede parecer, en términos estrictamente acústicos, una muy burda aproximación (Chion, 1990, 159). Ver Foley.

Indicio: A menudo, si no siempre, “lo audible cae en el rango de indicio, mientras que lo visible se eleva al rango de objeto, cuando no al rango de realidad” (Chion, 1990, 75) [...] A la pregunta “¿qué oigo?”, hay muchas respuestas además de “oigo un sonido”; una de ellas es: oigo un indicio, que reenvía a una causa (Chion, 1990, 76).

Infrasonido / ultrasonido: Se trata de sonidos que no oímos, y, por lo tanto, no son exactamente sonidos, pero son de todas formas sonidos puesto que son vibraciones con las mismas propiedades que las vibraciones audibles, etc (Chion, 1990, 64).

M

Música funcional: Respalda y potencia una acción (Ponce & Roderó, 2017).

Música ambiental o descriptiva: Recrea un escenario (López Villafranca, 2019).

Música anímica: Realza o genera un estado de ánimo o emoción (López Villafranca, 2019).

Música narrativa: Al igual que cualquier efecto de sonido narrativo, su propósito es ayudar a estructurar el relato (Ponce & Roderó, 2017).

N

Narrador heterodiegético: Es el narrador todopoderoso omnisciente que lo sabe todo. También se conoce como narrador de focalización cero (Ponce & Roderó, 2017).

Narrador homodiegético: Observa en tercera persona, pero no protagoniza ninguna acción. También es conocido como narrador de focalización externa (Ponce & Roderó, 2017).

Narrador autodiegético: Tiene una focalización interna porque es el protagonista de la historia y, por tanto, narra los hechos en primera persona (Ponce & Roderó, 2017).

P

Paisaje sonoro: Ver *soundscape*.

Plano de rebote: Lo audible tiene la facultad de despertar imágenes, sensaciones auxiliares distintas a las sonoras. El campo auditivo, omnidireccional, es un plano de rebote, un trampolín. (Chion, 1990, 73)

Percepción restaurada: Aquella en la cual “tapamos los agujeros” de un mensaje incompleto, especialmente un mensaje verbal o musical, con material que extraemos de nuestro repertorio de formas y modelos ya aprendidos (Chion, 1990, 58)

Percepción transensorial: Percepciones que no pertenecen a ningún sentido en particular, pero pueden tomar prestado el canal de un sentido o de otro, sin que su contenido y su efecto queden encerrados en los límites de ese sentido (Chion, 1990, 81) (ej. ritmo, textura, grano, brillo, incluso color).

Punto sonoro: Un lugar que suministra regularmente sonido a un volumen constante, y en el cual, si nos desplazamos, el oído toma instintivamente sus señales. Como ejemplos de puntos de sonido “potenciales”, podemos citar una fuente, un árbol, un canalón, un motor de viento, o una campanilla suspendida al aire libre. [...] Pero el problema se complica con los aparatos electrónicos: un transistor portátil o una televisión con altavoz incorporado son evidentemente, en casa de alguien o en la playa, puntos de sonido, pero hasta cierto punto —puesto que, de un lado, la naturaleza de la señal sonora que emana de ellos puede variar instantánea y completamente (al difundir palabras, músicas, emisiones diversas), y, de otro, el volumen sonoro se puede regular. [...] Si tomamos ahora un instrumento aislado, lo cual permite localizar, el sonido del contrabajo no es el sonido en su conjunto, sino un detalle del ataque de las notas, que comprende notas de transición. El sonido que surge del contrabajo no se propaga de un modo homogéneo en el espacio. No hay homogeneidad espacial del sonido del contrabajo, ni de cualquier otro instrumento, sin límites (Chion, 1990, 145).

R

Ritmo: El ritmo es la dimensión transensorial básica, puesto que es una percepción prenatal, percibida especialmente por medio de variaciones de presión en torno a la pared corporal, cuyo ritmo, como hemos visto, se deriva del doble ritmo del corazón del feto y del corazón de la madre. El ritmo está en todas partes: antaño, por ejemplo, por la noche, antes de la luz eléctrica, estaba presente en la luz palpitante de las candelas y las velas, una variación sensorial que hemos perdido y que debemos reemplazar por otras. El ser humano tiene la necesidad de un alimento sensorial consistente en variaciones con ritmo, entre las que la música es una de ellas. La ausencia de variaciones sensoriales en seguida resulta difícil de soportar (Chion, 1990, 82).

S

Señal: Un sonido cualquiera al que prestamos conscientemente atención (Chion, 1990, 29).

Silencio: Sonido que no habla [dice John Cage, para él,] los sonidos sólo piden hablar, o mejor, nosotros sólo pedimos poder proyectar sobre ellos lo vocal hablado, la articulación, la intención. El sonido de un coche que pasa, aislado, es una historia, y, por tanto, un discurso, una cosa en la que hay lenguaje. Pero los sonidos de varios coches se tapan unos a otros, como un garrapato que no cesaría de borrarse a sí mismo, o como la mezcla de rumores de conversaciones en un café. [...] Este ruido sólo puede compararse a un “desagüe”, a un “flujo” o a un “río” (comparación aproximada que se hace a menudo a su propósito) si se escucha de lejos, como rumor, desde un lugar lejano a la orilla o desde lo alto de una ventana elevada. Si se escucha de cerca, es como una serie de acontecimientos que, por un lado, se anulan unos en

otros y, por otro, a causa de su diversidad, no se funden nunca en una forma colectiva; cada ruido borra al otro al no ser muy distinto de él y al no repetirlo nunca literalmente. [...] nada corre el riesgo de emerger al tiempo que todo “actúa”. Como si la misma emergencia fuera quien hace el discurso, y como si solamente un juego constante de emergencias recubiertas pudiera conjurarlo. [...] Ese silencio al que apunta Cage, es por tanto el silencio de la voz, un estado en el que se apacigua, en el que se calla la infernal “voz interior”. (Chion, 1990, 95-96).

Situación acusmática: Oír sin ver. [...] la situación acusmática tiene un doble filo: a veces nos ayuda a interesarnos por el sonido en sí mismo, y otras veces, por el contrario, tiene como resultado que la idea de la causa nos agarra o nos asedia (Chion, 1990, 251).

Sobreaudición melódica: Tendencia a percibir las notas agudas como figura y las notas más graves como fondo (Chion, 1990, 68).

Sonido: No hay inconveniente en emplear la palabra sonido para significar tanto la sensación sonora como el fenómeno objetivo que es la causa de esta sensación (Chion, 1990, 61). [...] El sonido posee un aspecto *objetivo*, y puede considerarse como una *causa*, como un objeto natural de las ciencias y las técnicas. En su aspecto *subjetivo*, el sonido es un *efecto* estrechamente dependiente del sujeto que lo siente (Chion, 1990, 62).

Soundscape: Traducido como paisaje sonoro. El paisaje sonoro contemporáneo ofrece tonalidades diferentes: el ruido del tráfico rodado o el zumbido de una instalación eléctrica (Chion, 1990, 29).

Soundmark: Se puede traducir como “huella sonora”. Es una especie de jingle sonoro [retintín] de una comunidad. Puede tratarse también de un sonido característico de un oficio, o de un sonido familiar al que no sentimos atados y al que prestamos un valor simbólico y afectivo: “el gozne oxidado de una vieja puerta, una vieja máquina de coser, etc.”. En un filme o en un documental, la *soundmark* no está predefinida, sino que se crea enteramente mediante el modo en que un sonido cualquiera se retoma varias veces a lo largo del montaje, al asociarlo con un lugar o una situación, de forma que se le confiera el papel simbólico consistente en encarnar y resumir ese lugar o esa situación (Chion, 1990, 30).

Bibliografía

Chion, M., & Folch González, E. (1999). *El Sonido*. Barcelona: Paidós

Ponce Capdeville, B., & Roderio, E. (2017). Un nuevo lenguaje para un nuevo formato. Análisis del lenguaje sonoro en el podcasting de ficción mexicano. *Revista De La Asociación Española De Investigación De La Comunicación*, 4(7), 6-13. <https://doi.org/10.24137/raeic.4.7.2>

López Villafranca, P. (2019). Estudio de casos de la ficción sonora en la radio pública, rne, y en la plataforma de podcast del Grupo Prisa en España. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social “Disertaciones”*, 12(2), 65-78. Doi: <http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.6547>

Russo, A. (2016). Wondering about Radiolab. The Contradictory Legacy of Corwin in Contemporary "Screen Radio". En Smith, J. & Verma, N. (eds.). *Anatomy of Sound. Norman Corwin and Media Authorship*. Oakland: UC Press.

Verma, N. (2014). A Paleontology of Quiet. *Journal of Sonic Studies*, 07. Disponible en <https://www.researchcatalogue.net/view/87824/87825>