



### **Primera Parte**

<b>Vida, sonido e imaginación</b>	<b>Pág. 2</b>
El oído ve	
Imágenes sonoras	
<b>La palabra</b>	<b>Pág. 4</b>
Hablando claro y bonito	
<b>La voz</b>	<b>Pág. 8</b>
Dos cosas, no una	
Para evitar la monotonía	
<b>La música</b>	<b>Pág.10</b>
¿Lenguaje universal?	
El arte expresivo	
Música (casi) para todo	
<b>Los efectos sonoros</b>	<b>Pág.16</b>
Efecto introducción	
¿Para qué usar efectos?	
¿Cómo hacer efectos?	
<b>El silencio</b>	<b>Pág.20</b>
Una necesidad	
Funciones del silencio y vamos a la pausa	

## VIDA, SONIDO E IMAGINACIÓN

---

### El oído ve

*“A veces ni nos damos cuenta de la inmensa riqueza del mundo que, cotidianamente y desde que nacemos, entra por nuestros oídos. Casi todo lo que existe, suena de alguna forma: cada lugar, cada momento histórico, cada situación, e incluso cada estado de ánimo, tiene una dimensión sonora propia.(...) El sonido estimula lo que llevamos dentro, y la imaginación hace el resto. Ahí está la clave. Porque la ventaja principal de los medios sonoros es la de impulsar la imaginación, con apenas una sugerencia. Aprender a comunicarse con el lenguaje de los sonidos es poder expresarse directo a la afectividad del otro...”<sup>1</sup>*

Todo estímulo acústico, convenientemente elegido, es capaz de despertar y producir en el oyente una imagen interior, una representación imaginaria que está guardada en su memoria y que se activa ante ese estímulo. A la vez esa representación imaginaria desencadena por sucesivas asociaciones significativas, más representaciones, que la completan. Nos alcanza por ejemplo con escuchar sólo el sonido del viento para reforzar o cambiar un estado de ánimo, experimentar alguna sensación, evocar recuerdos, transportarnos a algún lugar, “vernós y sentirnos” en ciertas situaciones. Todo ello es posible porque el oído, que posee una sofisticada estructura, puede “ver”, crea imágenes visuales.

*“...no tenemos dos ojos. Tenemos tres. El oído también ve. O mejor expresado, el oído hacer ver al ojo interior, a ése que llamamos imaginación. Los ojos de la cara pueden estar cerrados. El tercero, el de la mente, sigue bien abierto y espera que los demás sentidos – especialmente el oído- lo estimulen.*

*Imaginación viene de magia. Y magia es el arte de realizar cosas maravillosas, transformaciones que van más allá de cualquier ley natural. El ojo de la imaginación no tiene límites de espacio o tiempo. Viaja más rápido que la luz y no tiene calendarios. Los otros ojos ven lo que tienen delante . Se someten a la realidad. El de la imaginación, no. Es libre, caprichoso, hace lo que le viene en gana.”<sup>2</sup>*

### Imágenes sonoras

A la hora de crear mensajes y materiales sonoros y poner a andar la imaginación en nuestros destinatarios, es necesario que la imaginación previamente “se interese”, y lo hace cuando el oído le transmite imágenes auditivas.

*“¿En qué consisten, cómo se crean [las imágenes auditivas]? No hay que ser un Spielberg (...) Basta hacer sonar unos grillos y anochece en nuestra mente. Basta hacer cantar a unos pajaritos y ya está amaneciendo. Con la música pasa lo mismo. Una samba nos transportará al carnaval de Bahía. Y un palo de mayo nos hará bailar con los nicas de la Costa Atlántica. Y en cuanto a las palabras, su capacidad de excitar la imaginación dependerá de escoger las que estén más cercanas a la vida.”<sup>3</sup>*

---

<sup>1</sup> GANDUGLIA, N et all. *La imaginación al oído*. Ficha audiográfica II. Equipo de audio y radio educativa, Grupo Aportes, Montevideo, pág. 10-11

<sup>2</sup> LÓPEZ VIGIL, J. *Manual urgente para radialistas apasionados*. CIESPAL, Quito, 1997, págs. 40-41

<sup>3</sup> Ibid.

Al conjunto de sonidos capaz de mover la imaginación le llamamos imagen sonora. La imagen sonora es la unidad del lenguaje sonoro. Es una representación que parte del imaginario individual, grupal, colectivo o social traducida en elementos del lenguaje sonoro (palabra, voz, música, efectos, silencio).

Se dijo anteriormente que un estímulo acústico dispara una representación imaginaria en el oyente, que se completa con más representaciones asociadas. Esto es muy importante en la imagen sonora, ya que no es necesario (y tampoco aconsejable) que se compilen todos los sonidos relacionados a una situación, a un lugar, etc. Si se trata de recrear un conjunto de situaciones que ocurren en el patio de la escuela, por ejemplo, habrá que “parar la oreja” para incorporar sólo aquellos sonidos que son especialmente significativos para esos niños y dejar, como también se ha dicho, que la imaginación haga el resto.

¿Cómo seleccionar lo especialmente significativo? Prealimentando el proceso de producción de mensajes y materiales sonoros, para que el mensaje mismo parta de la gente. En otras palabras, se trata de conocer el “entorno sonoro” de nuestros destinatarios; las necesidades, expectativas, experiencias e intereses que tienen en relación al tema que se desea tratar. Aunque sólo eso no basta, hay que practicar la empatía, ponerse en el lugar del otro para entrar en sintonía, de manera que los mensajes sonoros digan las cosas que les interesan a aquellos a quienes van destinados.

Como en toda comunicación, la comunicación sonora necesita para establecerse, el uso de códigos comunes entre realizadores y destinatarios.

*“Toda comunicación, por simple que sea el mensaje que deseamos comunicar, implica:*

*a). Una codificación: ponemos nuestra idea en palabras, la expresamos en signos audibles, la codificamos. Elegimos, del conjunto de signos de que disponemos (el idioma español), una serie de signos (palabras) que expresan nuestra idea y agrupamos y ordenamos esos signos de acuerdo con una determinada estructura convencional establecida (la gramática: un sujeto, un verbo, un predicado). En síntesis, codificamos nuestro mensaje.*

*b). Una decodificación: el destinatario percibe –oye o lee esos signos, los entiende e interpreta, les da su sentido y registra la información; capta la idea que le hemos querido comunicar. Esto es, descifra, decodifica el mensaje, si hemos logrado transmitírselo en un código coincidente con el suyo.*

*Todo comunicador-educador debe ser consciente de esta noción clave de la comunicación. Toda comunicación exige una identidad de códigos entre el emisor y el perceptor. Para cifrar sus mensajes, para codificarlos, el emisor debe conocer y emplear el código de la comunidad destinataria, a fin de que ésta pueda decodificarlos correctamente.”<sup>4</sup>*

Así como en la producción de mensajes y materiales sonoros es necesario conocer los códigos para que haya comunicación, es importante que el lenguaje sonoro combine armónicamente los cinco elementos que lo componen: la palabra, la voz, la música, los efectos y el silencio. Cada uno de ellos tiene sus propias posibilidades expresivas y aunque es posible que funcionen en combinaciones de menor cantidad, la articulación de los cinco elementos en los mensajes sonoros contribuyen al impacto y la riqueza del lenguaje.

---

<sup>4</sup> KAPLÚN, M. *Producción de programas de radio*. CIESPAL, Quito, 1º Ed., 1978, págs. 79-82

## LA PALABRA

---

### Hablando claro y bonito

En la vida en general, la forma más común que tenemos de expresarnos y comunicarnos es a través de palabras. Y es natural reconocer que no hablamos –salvo que hagamos un esfuerzo conciente- de la misma forma en que escribimos. Hay diferencias entre la palabra dicha y la palabra escrita porque en cada caso, lo que hacemos es ajustarnos a la especificidad del medio por el que las hacemos circular. Un texto escrito siempre da la posibilidad de ser releído si algo no se entendió, de detenerse más tiempo en determinados lugares o de detenerse directamente para “sentar las ideas” y retomar la lectura después. En los medios sonoros estas posibilidades se ven limitadas, lo más frecuente es que escuchemos las cosas de una vez, lo que nos obliga a ser claros cuando hablamos.<sup>5</sup>

*“Todo hablamos, sí. Pero unos lo hacen con gracia y otros sin ella. Unos seducen y otros mortifican. ¿Por qué? ¿Cuáles son los recursos, el entrenamiento necesario para hablar bonito? Las palabras tienen relación con la vegetación. Igual que las plantas, el vocabulario germina, crece, se puede llenar de plagas, puede reverdecer o secarse. Necesitamos, entonces, cultivar nuestra manera de hablar, aprender –en la escuela del sentido común y del ingenio- la agricultura de la palabra.”<sup>6</sup>*

Para hablar claro en nuestros mensajes sonoros y enriquecerlos, van aquí algunas sugerencias:

- **Utilizar las palabras que son más usuales y más conocidas por nuestros destinatarios.** El uso de palabras “rebuscadas” o de difícil comprensión sólo generan confusión e impiden una correcta recepción. A veces, en el deseo de ser profundos, se confunde cultura con estado mayor de la instrucción.

*“Una cosa es cultura y otra instrucción. La persona instruida es aquella que dispone de muchos conocimientos, acumula datos (...) Cuando ese ‘sabelotodo’, sin embargo, llega donde un grupo de amigos y, en vez de compartir con ellos y vacilarse, presume su erudición y se pone a rizar el rizo idiomático, no exhibe más cultura, sino menos. No se ha comunicado con los demás, no ha logrado hacerse entender. La culpa es suya, no de los otros.”<sup>7</sup>*

- Una consecuencia de lo anterior es utilizar **palabras sencillas**, que se entiendan de primera vez. López Vigil propone una clasificación de las palabras a este respecto, aconsejando el uso de lenguaje activo y lenguaje pasivo:<sup>8</sup>

*Lenguaje activo: Son las palabras que la gente usa en su vida diaria. Por ejemplo: dolor de barriga.*

---

<sup>5</sup> En la radio, la fugacidad del medio se intenta superar a través de la “redundancia”, es decir, repitiendo con variaciones o ampliaciones el contenido del mensaje. Un ejemplo son los flashes noticiosos de los informativos, donde el contenido de la misma noticia es repetido en distintos momentos de la programación.

<sup>6</sup> LÓPEZ VIGIL, J. Op. cit, pág. 68

<sup>7</sup> Ibid., pág. 69

<sup>8</sup> Ibid., pág. 71

*Lenguaje pasivo: son las palabras que la gente entiende pero no usa frecuentemente. Por ejemplo: malestar estomacal.*

*Lenguaje dominante: son las palabras que la gente ni usa ni entiende. Por ejemplo: complicaciones gástricas.”*

En suma, se trata de hablar como habla la gente a la cual van destinados nuestros mensajes sonoros y tener en cuenta los códigos perceptivos, es decir, aquello que primero se ve o escucha de un mensaje. Aquí se aplica la ley del menor esfuerzo: si las palabras no se entienden, será difícil comprender todo el mensaje. Y si es necesario colocar una palabra nueva o poco conocida, habrá que explicarla, o ponerla en un contexto adecuado.

-Ordenar las palabras y las ideas en **frases cortas** y contemplar los códigos asociativos de nuestros destinatarios, la relación que se hace entre las palabras y las imágenes que generan, ya que dado el propio entorno cultural, no todos compartimos los mismos códigos asociativos.

-En relación con lo anterior, **evitar los párrafos largos**, las superposición de varias ideas en un mismo párrafo y las frases subordinadas. Va a continuación un ejemplo <sup>9</sup> :

*“Ante la sugerencia del vecino Sr. Bermúdez de colocar un nomenclator a la entrada del barrio (Con. Rodó y Dr. Mariano Paz), quien nos manifestó que siempre lo había planteado a las otras comisiones pero no había tenido respuesta satisfactoria, hoy es una realidad con la colaboración de la empresa Perennit y de un vecino que lo dibujó y pintó, también les diremos que hoy es una realidad los focos de luz colocados en los pasajes 5, 6 y 7, encontrándonos abocados a colocar otro en el pasaje 4 dado que allí se encuentra a oscuras”.*

*Leída, aunque trabajosamente, esta frase puede discernirse. Pero si fuera escuchada así, las dudas serían muchas [pues no queda claro si] el que planteó la falta de respuesta fue Bermúdez, el barrio o Mariano Paz, qué fue lo que dibujó y pintó el vecino, qué es lo ‘otro’ que se va a colocar en el pasaje 4, qué es lo que se encuentra a oscuras, etc...”*

Otro ejemplo, esta vez tomado de “Radialistas apasionados”: <sup>10</sup>

*“Hablar por radio, a pesar de lo que dicen por ahí, no es un asunto tan difícil, si bien para algunos tímidos, sobre todo al principio, podría parecerlo en la medida en que, sin demasiada experiencia, no le toman, como ocurrirá después, el debido gusto al micrófono”.*

Y su reformulación:

*“No se fíe de lo que dicen por ahí. Hablar por radio no es asunto tan difícil. Al principio, podrá parecer así para algunos tímidos. Es la falta de experiencia. Pero una vez que le toman el gusto al micrófono, ya no quieren soltarlo.”*

- Como las palabras tienen **sonido y musicalidad**, es conveniente utilizar palabras que suenen bien al oído, como si fueran parte de una música.

- Contemplar cuando se realizan los mensajes, la **textura** de las palabras (si resultan duras o blandas; ásperas o suaves); la **temperatura** (hay palabras frías y otras cálidas); el **color** (hay

<sup>9</sup> Tomado de GANDUGLIA, N et al. Op. cit., págs. 17-18

<sup>10</sup> LÓPEZ VIGIL, J. Op. cit., págs 77-78

palabras grises, monótonas y otras que pueden sonar multicolores); el **gusto** (si son dulces o amargas) y el **poder** (palabras como vida, muerte, libertad, paz, madre, pan tienen un peso especial en las imágenes visuales que crean y en las asociaciones con sensaciones, emociones y recuerdos).

-Usar palabras **concretas**:

*“... las mejores palabras son aquellas que se pueden ver, oler, tocar y saborear, que entran por los sentidos y van derecho a la imaginación. Por ejemplo, si digo: ‘a esta comunidad le faltan los servicios básicos’, la frase es correcta y bastante clara. Pero no veo nada con ella. Ahora bien, si en lugar de ese concepto frío de servicios básicos, digo: ‘a esta comunidad le falta agua, luz y caminos’, ya la mente tiene donde reposar. Porque la luz se mira, el agua se bebe, los caminos se recorren. Son palabras concretas, es decir, pueden crecer, están vivas, se proyectan y se mueven en nuestra pantalla interior.”<sup>11</sup>*

- Usar frases con **poesía**, capaces de movilizar los afectos y la imaginación, de mover el corazón.

*“Lo que, generalmente, llamamos lenguaje poético consiste en traducir conceptos abstractos en imágenes. En muchos de nuestros himnos nacionales se habla de romper las cadenas o sacudir el yugo como una figura de no tolerar más la esclavitud. En centenares de canciones se sustituye el concepto amor por la imagen visual del corazón. Le adjudicamos colores a los sentimientos (la esperanza es verde, la envidia amarilla) y Serrat confiesa que el nombre de su amada le sabe a hierba. ¿De dónde nace todo este trueque simbólico de la realidad? De la necesidad de imaginarnos las cosas, de poder ver lo que oímos.”<sup>12</sup>*

- Hablar con **comparaciones y metáforas**. Nuestro lenguaje está lleno de ellas y muchas veces dicen más que expresando la idea lisa y llanamente. “Cortita como patada de chanco”, “redondito como champion de elefante”, “más nerviosa que milanesa de boliche” son algunas de las tantas expresiones que por comparación, dan una idea completa, a la vez que incorporan el **humor**. Para hacer más enérgica la comparación, se le quita el puente indicado con “como” o “más...que”, construyendo metáforas (“Fulano es un avión”).

- Crear, adaptar o reproducir **frases ingeniosas**:

*“¿Qué es el ingenio? Decir con sal lo que otros dicen sin ella. (...) Los muros de nuestras ciudades son pizarrones donde los ingeniosos de todas las clases sociales escriben sus ocurrencias:*

*Me haré vegetariano por el verde de tus ojos  
Bienaventurados los borrachos porque verán a Dios dos veces  
Detrás de todo gran hombre hay una mujer cansada  
Intenté suicidarme... ¡y casi me mato!”<sup>13</sup>*

- “**Jugar**” con las palabras, expresiones conocidas, dichos, refranes. Un recurso es jugar con los dobles sentidos, usando palabras que admiten más de un significado e incorporando

<sup>11</sup> Ibidem, pág. 79

<sup>12</sup> Ibid., pág. 81

<sup>13</sup> Ibid., pág. 87 (Una variante de la última frase estuvo hasta hace poco escrita en uno de los muros del Barrio Palermo)

esa posibilidad a los fines del mensaje que queremos comunicar. Otro recurso es el de transferir el significado de una expresión conocida a los fines de nuestro mensaje, pudiendo a la vez, jugar con el contrasentido.

- Ensayar (si se puede) *la palabra cantada*. Las canciones, unen música, palabra y voz y por eso, bien aprovechados todos los recursos expresivos de los tres sublenguajes, son un medio atractivo para movilizar la imaginación, contar historias, generar identidades, manejar el humor, etc.

## LA VOZ

---

### Dos cosas, no una

En el mundo sonoro es difícil separar la palabra dicha de la voz, parecen dos caras de una misma moneda. Pero la voz es considerada como un sublenguaje del sonoro porque tiene sus recursos expresivos propios, porque es posible decir muchas cosas sólo con la voz sin pronunciar una sola palabra y porque es un metalenguaje, es decir, podemos hacer “correr” mensajes que van más allá de lo dicho con palabras.

¿Qué sonido tiene la voz? Walter Alves<sup>14</sup> propone el siguiente ejercicio para reconocer el sonido de la voz propia:

*“Obsérvese cuando bosteza profundamente: su vientre se infla y se desinfla suave pero poderosamente. Observe cuando usted se tira a la cama, exhausto, y exhala un débil gemido; la respiración sale a través de la nariz, el sonido es producido por las cuerdas vocales totalmente relajadas. Este es el sonido central de su voz y alrededor de este tono, usted construirá los tonos superiores e inferiores.”*

¿Y qué es tener una buena voz?

*“La respuesta más tradicional es que es aquella que tiene sonoridad, profundidad, etc., como la voz de los locutores de radio. Sin embargo (...) una buena voz es aquella que tiene ductilidad y capacidad expresiva, y eso se adquiere con la práctica de asumir personajes.*

*Cuando uno está frente al micrófono, nunca habla como lo hace normalmente. A la hora de grabar, siempre se asume un personaje. Lo importante es que este personaje responda a las necesidades del guión. Una voz puede ser, por ejemplo, muy varonil y atractiva, pero no ser de utilidad si en nuestro guión debe representar a un trabajador común, o a un vecino viejo del barrio.”<sup>15</sup>*

Esta facultad que tiene la voz como recurso expresivo para crear personajes, se potencia poniendo en marcha otros recursos como la inflexión (puntuación, intenciones, efectos, detalles de estado de ánimo), textura, color, personalidad vocal, dinámica (lenta/rápida, fuerte/suave; baja/alta; brillante/oscura; triste/feliz).

### Para evitar la monotonía

Para dar mayor agilidad a nuestros mensajes sonoros, debemos lograr una adecuado **equilibrio de voces**, algo así como no escuchar siempre una sola campana. Un mensaje entregado a dos voces –una femenina y otra masculina por ejemplo- es en general más ágil que si se hiciera a una sola voz.

Otro recurso que da agilidad es el **combinar las voces** de forma que cada una tenga intervenciones breves pero expresando siempre ideas completas. No se trata de

---

<sup>14</sup> ALVES, W. Estrategia de los pequeños formatos. CIESPAL, Quito, 1988, pág. 26

<sup>15</sup> GANDUGLIA, N et all. Op. cit., págs 29-30



“despedazar” un mismo párrafo y decirlo a varias voces, sino de distribuirlo convenientemente.

Otro recurso para evitar la monotonía es justamente *variar el tono* de voz, que no haya un único tono, y esto se logra adaptando la voz a las intenciones y momentos que marca el guión, variando el ritmo, el tono y la expresión.

## LA MÚSICA

---

### ¿Lenguaje universal?

En el mundo sonoro, después de la palabra, puede decirse que la música es el sublenguaje más usual y conocido. Y comúnmente se suele referir a ella como un lenguaje universal o el más universal de los lenguajes. Mantener esta idea implicaría desconocer los contextos culturales regionales y particulares y los procesos de decodificación. Aunque la música siempre “nos diga” algo, no a todos universalmente (y no siempre) “nos dice lo mismo”.

En el lenguaje sonoro, así como los efectos ayudan a “ver” lo que sea desea describir, la música por su parte ayuda a que nuestros destinatarios sientan las emociones que queremos comunicarles.

### El arte expresivo

*“La música, como arte expresivo, puede ser considerada bajo diversos aspectos. En épocas remotas existía el mito del poder de la música sobre los hombres y su eficacia contra los malos espíritus. También en el Antiguo Testamento se habla del poder sobrenatural de la música cuando se refiere al clamor de las trompetas que derrumbó las murallas de Jericó, o a la famosa leyenda india según la cual el pueblo de Bengala fue salvado de una terrible sequía gracias a la voz de un cantor que atrajo a las nubes y a la lluvia.*

*Los griegos atribuyeron a la música la cualidad de influir moralmente sobre las personas. Para el filósofo Platón la música educaría a los jóvenes en la belleza y la armonía espiritual.*

*Otros consideraron a la música como “medicina” para curar enfermedades mentales (...)Aristóteles consideró a la música como simple entretenimiento, como descanso o diversión después del trabajo diario.*

*[Filodomeo, filósofo del Siglo I A.C., pensó que] la música es, sencillamente, un lujo y no puede expresar sentimiento alguno, comparándola a otras sensaciones agradables como pueden ser la buena comida o la bebida.”<sup>16</sup>*

Más allá de épocas, estilos y formas, Rafael Beltrán <sup>17</sup> propone reconocer en los sentidos expresivos de la música, el sentido anímico y el sentido imitativo.

El sentido anímico es el que nos afecta emocionalmente. Tristeza, alegría, furia, calma, frío, calor, amor, entre tantos otros sentimientos, sensaciones y emociones, pueden ser expresados mediante la melodía, el ritmo, la armonía el timbre y la forma musical.

El sentido imitativo sugiere imágenes mentales.

*“Toda música tiene algo de imitativo. Un paisaje bucólico, el viento, el trueno, la lluvia, la noche...y otros muchos elementos naturales pueden ser ‘representados’ por sonidos y*

---

<sup>16</sup> BELTRÁN, R. *La ambientación musical*. Instituto Oficial de Radio y Televisión de España, pág. 19

<sup>17</sup> Ibidem, págs 20-29

*combinaciones musicales, pero no necesariamente de una manera real sino con la expresión artística propia de la música descriptiva.”<sup>18</sup>*

Para la realización de la ambientación musical, van a continuación dos tablas que relacionan estados anímicos y sentidos imitativos a describir con las características musicales.<sup>19</sup>

<b>ESTADOS ANÍMICOS</b>	<b>CARACTERÍSTICA MUSICAL</b>
Bondad/Tranquilidad/Alegría/Cordialidad/Piedad/ Humildad/Amor/Compasión/Indulgencia	Timbre: cálido o claro Tesitura: media o aguda Armonía: modo mayor Fraseo: melódico o repetición regular Movimiento: reposado Orquestación: simple Ritmo: regular, no percusivo
Maldad/Irreverencia/Ingratitud/Vileza/Envidia/ Celos/Crueldad/Desprecio	Timbre: áspero Tesitura: media o grave Armonía: modo menor o atonal Fraseo: repetición irregular Movimiento: lento Orquestación: simple Ritmo: irregular
Grandeza/Valor/Honor/Orgullo/Esperanza/ Alma/Espíritu/Disposición de ánimo/Pasión	Timbre: brillante o claro Tesitura: media o aguda Armonía: modo mayor Fraseo: melódico grandilocuente Movimiento: medio Orquestación: llena Ritmo: regular
Aflicción/Melancolía/Desesperanza/Turbación/ Pena/Arrepentimiento/Desaliento	Timbre: opaco o cálido Tesitura: grave o subgrave Armonía: modo menor Fraseo: irregular o regular Movimiento: lento o reposado Orquestación: simple Ritmo: irregular, no percusivo
Excitación/Desasosiego/Exaltación/Violencia/ Vehemencia/Ira/Temor/Horror/Desorden mental	Timbre: claro e incisivo Tesitura: media, aguda o grave Armonía: atonal Fraseo: irregular Movimiento: irregular Orquestación: compleja Ritmo: marcado irregular
Ironía/Ridiculez/Mordacidad/Extravagancia/ Buen humor	Timbre: claro, áspero o incisivo Tesitura: aguda o grave Armonía: modo mayor Fraseo: regular Movimiento: reposado o vivo Orquestación: simple Ritmo: marcado, percusivo

<sup>18</sup> Ibidem, pág. 27

<sup>19</sup> Ibidem, págs 22-23/28-29

SENTIDO IMITATIVO A DESCRIBIR	CARACTERÍSTICA MUSICAL
Vivacidad/Movimiento/Acción/Vitalidad/Decisión Humorismo	Timbre: claro Tesitura: aguda Armonía: modo mayor Fraseo: regular Movimiento: rápido Orquestación: simple o llena Ritmo: regular, marcado
Quietud/Restricción/Intimidad/Cercanía/ Encierro/Calma/Nocturnidad	Timbre: cálido u opaco Tesitura: media o grave Armonía: modo mayor o menor Fraseo: melódico Movimiento: reposado Orquestación: simple Ritmo: regular, no marcado
Esfuerzo/Potencia/Peso/Energía/Robustez	Timbre: incisivo Tesitura: grave Armonía: modo menor o atonal Fraseo: irregular Movimiento: reposado, enérgico Orquestación: llena, compleja Ritmo: marcado
Magnitud/Grandiosidad/Cataclismo/Gran Espacio/Apertura/Infinito	Timbre: claro, brillante Tesitura: aguda, media o grave Armonía: modo mayor o atonal Fraseo: regular Movimiento: reposado, lento Orquestación: llena Ritmo: regular
Elegancia/Belleza/Riqueza/Colorido/Nobleza/ Moda/Distinción/Exquisitez	Timbre: cálido Tesitura: media Armonía: modo mayor Fraseo: melódico Movimiento: reposado Orquestación: simple o llena Ritmo: regular
Irrealidad/Fantasía/Prehistoria/Exotismo/ Interplanetario/Sobrenatural/Cuento	Timbre: claro u opaco Tesitura: aguda, sobreaguda o grave Armonía: atonal Fraseo: regular, obsesivo en sonidos prolongados Movimiento: lento, medio Orquestación: simple o llena Ritmo: irregular

### Música (casi) para todo

Dentro de las posibilidades de uso de la música en los mensajes sonoros se pueden encontrar las siguientes funciones.

-*Función expresiva*: cuando contribuye a crear un clima emocional, expresa sentimientos y emociones que influyen en los estados de ánimo de los oyentes.

*“...no siempre te dan ganas de escuchar la misma música, aunque tengas decidida preferencia por un ritmo determinado. Depende del estado de ánimo y de la intención con que la escuches.”<sup>20</sup>*

También puede contribuir a transmitir a los oyentes los estados de ánimo de los personajes.

*-Función de ubicación:* cuando identifica lugares y entornos culturales, indica en qué lugar situarse con la imaginación. Una cuerda de tambores nos transporta a los barrios Sur y Palermo o a las tradicionales “Llamadas”, una escuela de samba nos lleva a Río y su carnaval. Pero también la música puede ubicarnos en una época o momento histórico, es decir, darnos idea de temporalidad, indicarnos en qué momento transcurre la acción. Así por ejemplo puede hablarse de música medieval o música de los '80 (la “onda disco”). Y un mismo género puede transportar, de acuerdo a cómo suene, a más de una época o momento, como ocurre con el rock and roll.

*-Función gramatical:* cuando opera como un signo de puntuación. Esta función es muy usada en la radio, a los efectos de separar secciones dentro de un programa o para pasar de un tema a otro.

*“Una frase musical larga tendrá la misma función que la raya o guión que trazamos entre dos pasajes de un artículo para indicar que damos por terminado un aspecto de nuestro tema y nos disponemos a pasar a otro.(...) De este modo, al mismo tiempo que damos un pequeño descanso o ‘respiro’ al oyente, le advertimos que ‘vamos a dar vuelta la página’, que se prepare mentalmente a una mutación.*

*Otra frase musical más breve cumplirá la función de un punto aparte: separará dos párrafos de un mismo bloque o sección.*

*En los radiodramas, igualmente, la música separa las escenas, marca los traslados de lugar y/o las transiciones de tiempo. Actúa, pues, como el telón en el teatro entre un acto o cuadro y el siguiente.”<sup>21</sup>*

*-Función descriptiva:* cuando tiene que ver con la descripción subjetiva de una situación o lugar. Es subjetiva porque la descripción se realiza a través de los sentimientos de quien compone la música.

*“... ‘Campo’ de Eduardo Fabini, no sólo describe el campo mismo, sino además los sentimientos que despierta en el compositor [y otro ejemplo, pero de situación es] ‘Las cuatro estaciones’ de Vivaldi, que detalla las vivencias del compositor en cada estación del año”.<sup>22</sup>*

*-Función reflexiva:* se da cuando la música puede insertarse en un programa radial por ejemplo, luego de algún momento en el cual se hayan aportado información y elementos de impacto o para la discusión y reflexión. En estos casos permite al oyente hacer la “pausa reflexiva”, antes de retomar la escucha.

*-Función personificadora:* cuando permite expresar el espíritu de una determinada edad. Por eso se habla, por ejemplo, de música para niños o música joven. También la música

<sup>20</sup> GANDUGLIA, N et all. *La imaginación al oído*. Op. Cit., pág. 36

<sup>21</sup> KAPLÚN, M. *Producción de programas de radio*. CIESPAL, Quito, 1ªEdición, 1978, págs. 163-164

<sup>22</sup> GANDUGLIA, N et all. *Ibidem*, pág. 37

expresa o identifica ocupaciones y afinidades (son ejemplos las marchas, como la militar, la de la Vuelta Ciclista, la fúnebre, etc.). Y también transmite un entorno ideológico, nos ubica en ciertos modos de pensar, ya sea de otros como de nosotros.

-*Función imitativa*: cuando la música representa acciones y movimientos concretos, o expresa la acción misma, sincronizando con ella y reforzándola, la imita. Un ejemplo claro es de los dibujos animados, donde la música imita los golpes, las caídas, las corridas, las persecuciones, etc.

-*Función ambiental*: se da cuando la narración sonora contiene a la música, entonces debe escucharse mientras transcurre la escena. Si la historia transcurre en un baile, es natural que se escuche la música de ese lugar.

Según los tipos de inserción musical <sup>23</sup> que se realicen, se pueden nombrar:

-*Música característica o identificatoria*: es la que va al principio de un programa como tema de presentación y también suele ir en el cierre. Es el “gancho” que permite reconocer el programa o la emisión. Un ejemplo no radial de música característica solemos escuchar en los pasacalles sonoros de las farmacias (la canción que empieza con “estamos de turno...”)

-*Música de introducción o apertura*: por analogía con el teatro, esta música funciona como un “levantar el telón” y comunica la atmósfera de la transmisión o la de la escena inicial.

-*Cortina musical*: las cortinas separan escenas o bloques, acentúan la atmósfera, el clima emocional y dan el comentario musical de la escena o el pasaje sonoro. Hay cortinas de inicio, que anuncian lo que va a venir inmediatamente después, pueden quedar de fondo mientras transcurre la escena o la acción, pueden hacer “la pausa reflexiva” dentro de una misma sección o bloque o entre bloques y también pueden cerrar un momento o anunciar otro.

-*Puente musical*: es una frase musical más breve que una cortina y tiene como función indicar una transición de tiempo o un cambio de lugar. La intención del puente no es crear una atmósfera.

-*Ráfaga*: es un fragmento musical breve, movido y ágil, que se usa para señalar una corta transición de tiempo, especialmente en escenas “livianas”

-*Golpe musical*: es un subrayado musical muy breve que puede dar por ejemplo, un toque de ironía (el sonido breve de un claxon), o de suspenso (con redoble de platillos o tambor).

-*Transición*: “Tenemos que enlazar dos escenas de diferente carácter; por ejemplo, pasar de una intensa y emotiva a otra alegre; o de una situación lenta a otra ágil y movida. Por una parte, deseamos prolongar el efecto de la escena precedente; por la otra, preparar la

---

<sup>23</sup> Tomado de: KAPLÚN, M. *Producción de programas de radio*. Op.cit, págs. 166-172

*que sigue, y acentuar el contraste entre ambas. Buscamos en ese caso un pasaje musical de transición, que de sucesivamente ambas atmósferas, es decir, que pase de una a otra”.*<sup>24</sup>

*-Fundido o mezcla:* Cuando no es posible encontrar una música de transición, se combinan dos músicas distintas, haciendo bajar una a la vez que ingresa la otra.

*-Tema musical:* es el tema característico de un personaje, de un grupo o de una situación. A manera de leit-motiv aparece para reforzar la presencia o la ausencia del personaje, grupo o situación.

*-Fondo musical:* es la música que se escucha en segundo plano, de fondo a las palabras.

*-Cierre musical:* Actúa como el punto final de un documento escrito, la palabra “Fin” en las películas o la bajada de telón en el teatro.

---

<sup>24</sup> Pág. 167

## LOS EFECTOS SONOROS ( o Ruidos)

---

### Efecto introducción

Una puerta que se abre, los aplausos, el latido del corazón o el sonido del viento –todos ellos con sus variantes de intención y situación- son algunos ejemplos de una lista inagotable de ruidos o efectos que se pueden utilizar en el lenguaje sonoro.

*(...) los ruidos (intencionados y bien usados) en audio, son muchas veces la diferencia entre escuchar un relato y “meterse en la situación”, lograr que te transporten de la calle al comedor de un hogar, a una oficina o a la canchita del barrio. Con un manejo imaginativo de los ruidos uno puede hacer que pase un año entero en dos segundos, lograr que la gente preste atención, evoque recuerdos propios o participe de una situación absurda e imposible”.*<sup>25</sup>

*(...) los ruidos representan la acción. Utilizados con eficacia, los ruidos son los responsables de que un personaje cualquiera pueda hacer cualquier cosa (... )hasta dónde se extienda esta afirmación, depende casi exclusivamente de tu imaginación y de tu capacidad de experimentar.”*<sup>26</sup>

Aunque puede usarse el término “ruidos” para referir a los sonidos que nos permiten “meternos en situación” o generar un ambiente sonoro, nosotros preferimos llamarlos “efectos sonoros” o simplemente “efectos”. Así mantenemos la idea de referirnos como ruidos en la comunicación a todo aquello que interfiere o distorsiona la recepción de los mensajes.<sup>27</sup>

Ya se ha dicho que casi todo lo que existe suena de alguna forma y que -entre tantas otras cosas- las situaciones, los lugares, los momentos históricos, los estados de ánimo tienen una dimensión sonora propia. Hay que aguzar el oído para seleccionar los efectos a incorporar, pero fundamentalmente hay que incorporar los efectos que le son familiares y especialmente representativos para la gente a la que van destinados nuestros mensajes sonoros. Así se activarán las representaciones imaginarias que los oyentes ya tienen en su memoria y se completarán luego con más representaciones disparadas por la propia imaginación.

Si es cierto que cada cosa tiene su sonido, también es cierto que lo podemos escuchar distinto según sea la situación, la intención o el estado de ánimo. Piénsese por ejemplo, en lo maravilloso que nos puede resultar escuchar el timbre del despertador un domingo a las seis de la mañana (y hasta tomamos todas las previsiones para que no falle) si se trata de levantarse para ir al encuentro de algo muy grato. Y lo molesto que puede resultar el mismo

---

<sup>25</sup> GANDUGLIA, N et all. *El audio con poco y nada*. Ficha audiográfica I. Equipo de audio y radio educativa, Grupo Aportes, Montevideo, Segunda Edición, enero 1998, pág. 43

<sup>26</sup> GANDUGLIA, N et all. *La imaginación al oído*. Ficha audiográfica II. Equipo de audio y radio educativa, Grupo Aportes, Montevideo, pág. 44

<sup>27</sup> Los ruidos en la comunicación pueden producirse por variados motivos. Además de los de carácter puramente técnico –como un registro de voces “poco limpio”, interferencias en la onda de una radio o mala amplificación en un evento callejero, por ejemplo-, también se producen ruidos cuando los mensajes no son claros, son demasiado extensos o están mal ordenados, o no parten del universo cultural de los destinatarios (esto último lleva a dificultades en la decodificación, puesto que los códigos del mensaje son incongruentes con los códigos culturales, experienciales e ideológicos propios de los destinatarios).



sonido, a la misma hora del mismo día, cuando hay que levantarse forzosamente (¡quién no ha querido matar a su despertador alguna vez!).

### ¿Para qué usar efectos?

Los efectos sonoros tienen distintas funciones. Una es la de **objetivar** determinada situación. Por ejemplo, si en nuestro guión un personaje se zambulle en el agua, podemos acompañar a los demás elementos del lenguaje sonoro de ese momento con un efecto que de idea de esa zambullida. El efecto en este caso ayuda “a ver” la situación, acompaña y completa la representación imaginaria, le da vida a la acción. Y si la función de objetivación está bien empleada, sustituye a la narración, es decir, no es necesario narrar lo que está pasando porque lo estamos viendo y viviendo.

Otra de las funciones de los efectos es la de **creación de climas**, es decir, utilizar los efectos para expresar situaciones anímicas. En estos casos la fuente del efecto puede no ser parte de la escena. Por ejemplo, podemos estar grabando una escena en la cual un estudiante va a rendir un examen para el cual no se ha preparado y siente que va a reprobar, y usar como efecto el tañido severo y lastimante de unas campanas. Las campanas no son parte de la escena, no están en el lugar en que está el estudiante, pero ayudan a entender la forma en que se siente.

Otra función más tiene que ver con la **descripción de cosas fantásticas, inexistentes e irreales**. Cómo se lamenta un dinosaurio, cómo aterrizaría un plato volador en la Plaza Libertad o qué sonidos emitiría un río al despertarse bruscamente en la noche, pueden describirse a través de efectos. Siempre, claro está, entran en juego la creatividad y la imaginación para lograrlos.

### ¿Cómo hacer efectos?

La mayoría de los efectos pueden ser pregrabados o hechos en vivo durante la propia grabación. Los efectos pregrabados provienen a la vez de dos fuentes: los discos compactos, que ofrecen una vasta colección y clasificación de efectos diversos (se adquieren en comercios) y los registros propios, es decir, aquellos efectos pregrabados por los realizadores y que pueden contribuir a formar una base de efectos propia.

Los CD's de efectos tienen la gran ventaja de contener registros de alta calidad técnica y de poder encontrar en ellos sonidos a los que nos sería imposible acceder de otro modo (por ejemplo, efectos de sonido de animales exóticos o extraños a nuestra fauna). Pero tienen dos desventajas: el costo por un lado (aunque siempre pueden conseguirse en préstamo en las bibliotecas sonoras) y fundamentalmente, el hecho de que no tienen la posibilidad de que el efecto participe de la acción.

En un CD uno puede obtener una larga lista de efectos asociados a puertas (que se abren, se cierran, se empujan, se entornan, etc.). Pero si en nuestro guión se trata por ejemplo de recrear un situación en el Salón 4 del Seminario-Taller de Comunicación Comunitaria y a ese entorno se accede a través del ingreso al Salón por su puerta, el sonido de esa puerta es

“único” y tanto más lo será si lo acompañamos de una intención, es decir, abriéndola rápida o lentamente, con timidez o brusquedad, con algarabía o tristeza, etc. Seguramente ese efecto no estará en la colección de los compactos o habrá que pasar largas horas buscando el que más se asemeje, corriendo el riesgo aún así, de no lograr la sensación esperada. En estos casos es mucho más conveniente hacer un registro propio –tomado de la fuente original o “artesanal” (es decir, simularlo)- en las condiciones técnicas adecuadas y siempre chequear la calidad del sonido obtenido, ya que muchas veces ocurre que aunque se grabe el sonido de su fuente original, el registro no es fiel. Un caso es el ruido del viento, que suele ser mejor logrado si se lo simula soplando a través de las manos que si se lo registra con un micrófono directamente.

Cuando los efectos son hechos en vivo –en general una o dos personas, guión a la vista, se dedican durante la grabación a producirlos-, permiten una mayor participación en la acción, a la vez que dan continuidad y no quiebran el clima. Hay escenas que sólo pueden ser resueltas efectivamente con efectos en vivo. Podría probarse por ejemplo grabar una escena en la cual un personaje llega corriendo y agitado, abre una puerta y la cierra violentamente tras él, dice algunas palabras buscando unos papeles en su bolsillo y vuelve a salir corriendo golpeando la puerta. Si esta escena se hiciera con efectos pregrabados sería muy difícil mantener la continuidad y crear el clima.

Si la decisión es hacer efectos “artesanales”, pregrabados o en vivo- aquí van una serie de sugerencias sobre cómo obtener algunos de ellos:<sup>28</sup>

#### **Viento**

*Juntar las manos y soplar por dentro de ellas, abriendo y cerrando los dedos de una mano a voluntad para obtener variaciones.*

#### **Pito de barco**

*Colocar la mano abierta con los dedos cerrados sobre la cara en forma vertical. Soplar emitiendo al mismo tiempo voz grave.*

#### **Tirarse al agua**

*De una sola vez y con fuerza, introducir un ladrillo en agua y luego moverlo en forma rotativa para imitar el sonido del nado.*

#### **Pasos sobre barro**

*Empapar papel de diario en agua y hacer dos bolas. Apretarlas con las manos, llevando el ritmo de pasos lentos o acelerados.*

#### **Pasos sobre hojas secas**

*Estrujar papel celofán y llevar el ritmo de pasos lentos o acelerados.*

#### **Fuego**

*Estrujar papel celofán con las manos suavemente.*

---

<sup>28</sup> Tomado de GANDUGLIA, N et all. *El audio con poco y nada*. Op. cit., pág. 44-49

**Disparo**

*Colocar una regla de madera sobre una superficie plana. Con una mano sujetar la regla por el medio y con la otra mano levantarla y dejarla caer a discreción hasta obtener el efecto de un tiro.*

**Latidos de corazón**

*Tomar un sobre de cartón de los antiguos discos de vinilo y mover despacio, arriba y abajo, dos esquinas contrarias.*

**Galope de caballo**

*Golpearse alternadamente el pecho con las palmas de las manos abiertas.*

**Píos de pájaros**

*Frotar un corcho sobre la superficie de una botella con agua. También se logran trinos con trozos de espumaplast.*

## EL SILENCIO

---

### Una necesidad

*“Uno mira la TV y pasan millones de cosas por minuto. Si saliera a la calle y todo estuviera en silencio, uno se preguntaría qué pasa. El silencio es, aunque lo subestimemos, una necesidad. El ritmo de la vida urbana nos impide, a menudo, satisfacer esa necesidad, y por eso, cuando nuestras tareas nos permiten, soñamos con ir a lugares ‘en paz’, es decir, en silencio, donde podamos reencontrarnos con la reflexión.”<sup>29</sup>*

En rigor, el silencio es la ausencia de sonidos, y algunos autores suelen llamarlo silencio objetivo. Pero en el lenguaje sonoro, el silencio debe ser subjetivo o significativo, es decir, debe estar cargado de expresividad y significación, debe decir cosas. Cuando un silencio no nos dice nada, en realidad se trata de un “bache” y el oído humano enseguida lo detecta porque hay una interrupción en el ritmo.

*“En una cabina de radio se dan mil y una oportunidades para dejar baches: la cinta que no estaba a punto, la cartuchera atascada, el teléfono que no entra, el apagón de luz, el periodista que traspapeló la noticia, el locutor pensando en las angelitas. Estos silencios no pretendidos equivalen a la pantalla de televisión en negro. No tienen ningún significado, son fallas que deben evitarse. Los baches constituyen ruidos peligrosos en la comunicación. Si se prolongan, la cortan.”<sup>30</sup>*

Los “baches” pueden darse además de por problemas técnicos, por errores de coordinación o comprensión del guión (por ej., los protagonistas de una historia generan un “bache” cuando no hablan en el momento que les toca hacerlo) o por errores en el manejo mismo del lenguaje sonoro. En este último sentido, como toda imagen sonora tiene un ritmo, cualquier silencio que la suceda y rompa con ese ritmo estará afectando la recepción del mensaje.

Para López Vigil <sup>31</sup>

*“La pausa (...) está cargada de sentido. Hacer pausas es tomarse el tiempo necesario para subrayar una frase o una situación. ¿Qué sería de las tramas policíacas o de terror sin los angustiosos instantes que anteceden el crimen? Hasta el mismo nombre del género ‘suspense’ se ha tomado de ahí, del argumento suspendido por unos segundos para desencadenarlo con más fuerza. (...) Todas las emociones se intensifican con pausas oportunas que las siguen o preceden.”*

*[E]l “silencio subjetivo es (...) otro medio de expresión para crear un ambiente emocional. La tensa contención dramática antes de una exteriorización sublime puede ser resuelta con el silencio. La ‘muerte’ del protagonista de la narración, caso muy frecuente en el repertorio fílmico-dramático, ha sido ambientada ininidad de veces de estas dos formas: precedida o seguida de silencio. O sea, la música ha venido sonando hasta el mismo instante en que se produce la muerte. En ese momento deja de oírse la música y el silencio crea la sensación de vacío, de desaparecer sin dejar rastro, de un olvido... O, tras un silencio tenso donde sólo se oye la tenue respiración del moribundo, suena la música en el*

---

<sup>29</sup> GANDUGLIA, N. *La imaginación al oído*. Op. cit., pág. 48

<sup>30</sup> LOPEZ VIGIL, J. *Radialistas apasionados*. AMARC, Quito, 1997, pág. 62

<sup>31</sup> Este autor llama pausa a lo que aquí hemos llamado silencio significativo o silencio subjetivo.

*momento de expirar desencadenando una emoción sobrecogedora o gloriosa, especial, como queriendo decir que el muerto deja algo tras de sí. Dos formas de ambientar la situación descrita con sutiles diferencias anímicas.”<sup>32</sup>*

### **Funciones del silencio y vamos a la pausa**

La función más usual del silencio en los materiales sonoros es la de generar tensión, expectativa o certeza de que algo necesariamente va a ocurrir. También los silencios pueden expresar incertidumbre, confusión, promover la reflexión o dar sensación de ausencia.

La pausa es el silencio que se produce como recurso expresivo de la voz y se utilizan para separar ideas, comportándose como si fueran los puntos y como dentro de un texto escrito. También las pausas se utilizan para dejar espacio para la reflexión o generar cambio de ritmo (como si fueran puntos suspensivos en un texto).

---

<sup>32</sup> La nota es de la obra ya citada de Rafael Beltrán, y aunque está ambientada en el lenguaje audiovisual, se rescata el ejemplo de utilización del silencio.