

Textos sonoros: análisis de diseños sonoros cinematográficos

por Jarret Julián Woodside Woods*

Resumen: El diseñador sonoro, antes que ser un profesional en su campo, aprendió a escuchar y a comunicarse mediante sonidos a partir de su consumo mediático y del contexto donde creció. Si bien el estudio y análisis del diseño sonoro tiene poco tiempo de existencia como disciplina autónoma, su práctica se puede rastrear en fenómenos previos al desarrollo de la cinematografía y de las tecnologías de grabación y reproducción sonora. Por esta razón, el presente texto consiste en una propuesta de análisis semiohermenéutico que argumenta que el diseñador se apoya en convenciones –consolidadas en lo que se podría denominar como un lenguaje sonoro transmedial–, las cuales utiliza para detonar dinámicas emocionales, culturales, comunicativas y narrativas en el interior de una cinta. A partir de la revisión de literatura especializada, así como de la argumentación detrás de los conceptos de lenguaje y diseño sonoros, el texto plantea bases teóricometodológicas para futuros estudios relacionados con el sonido en el cine.

Palabras clave: sonido, música, diseño, análisis, semiótica.

Abstract: Before becoming a professional, a sound designer learns to listen and communicate with sounds based on his or her background as well as on media consumption. While the study and analysis of sound design has only recently become an autonomous discipline, the practice can be traced to activities preceding the development of cinematography, and technologies of sound recording and reproduction. Therefore, this article posits a semiohermeneutic analysis according to which the designer's work is based on conventions consolidated through what can be defined as transmedia sonic language, that produces emotional, cultural, communicative and narrative dynamics in film. After a review of the literature, as well as of the concepts of sonic language and sound design, this article posits theoretical and methodological foundations for future studies regarding film and sound.

Key words: sound, music, design, analysis, semiotics.

El diseñador sonoro, antes que ser un profesional en su campo, aprendió a escuchar social y culturalmente, por lo que en la práctica juega con distintas convenciones y posibilidades expresivas. Comprender este proceso ayudará a entender cómo es que un texto sonoro es interpretado en distintos contextos sociohistóricos más allá de las cuestiones prácticas o técnicas involucradas en su realización. Por eso, aunque el estudio y el análisis del diseño sonoro son relativamente recientes –pues se plantea que el término fue acuñado por Walter Murch durante la década de los '70, y sólo en los '90 adquirió fuerza como campo autónomo de estudio– actualmente muestra un crecimiento exponencial en la literatura especializada. Sin embargo, se puede afirmar que esta práctica existía mucho antes del surgimiento de la cinematografía y las tecnologías de grabación y reproducción, pues la construcción premeditada de experiencias sonoras ocurría ya, por ejemplo, en la literatura, el teatro, la arquitectura y la música.

Este texto plantea que un diseño sonoro es *la intención implícita o explícita de prefigurar y configurar experiencias estéticas y expresivas a partir de la selección, creación, disposición y manipulación de objetos sonoros en un entorno acústico o soporte mediático específico*. Pero, para comprender dicha definición –y elaborar una propuesta de análisis–, el texto revisa primero la literatura especializada y de disciplinas afines con el objetivo de distinguir este acercamiento de los que le preceden. Después, plantea la existencia de un lenguaje sonoro transmedial –surgido a partir de distintas prácticas expresivas y formas de mediación sonora– como sustento de las convenciones que utiliza un diseñador para elaborar un texto sonoro. Finalmente, tras una serie de argumentos sobre los aspectos estéticos, técnicos y conceptuales involucrados en la aproximación semiohermenéutica que aquí se desarrolla, se delimita una propuesta teóricometodológica para el análisis de un diseño sonoro cinematográfico.

Revisión de la literatura especializada

Antes de hablar del diseño sonoro y su relación con la imagen, es necesario revisar aproximaciones afines. Desde el inicio del cine, hay gran interés tanto por perfeccionar el proceso de sincronización entre imagen y sonido –algo que ya se dilucidaba con casos como el experimento para kinetófono realizado por William Dickson entre 1894 y 1895–, como por desarrollar constantes reflexiones alrededor de la poética, la estética y la narrativa que este proceso permite. Es así que, desde las primeras décadas del siglo XX, se publicaron catálogos, tratados, repertorios e instrucciones de musicalización e interpretación para los músicos que acompañaban en vivo las proyecciones (Mouëllic, 2011: 5-12), con el objetivo de respetar o reforzar la intención original con la que se concibió el producto cinematográfico.

El fenómeno de síncrexis –término acuñado por Michel Chion para describir el proceso mental espontáneo de sincronización y síntesis que ocurre cuando un sonido y una imagen suceden al mismo tiempo (Chion, 1994: 18-19)– no es algo que haya surgido a partir del cine, pues dinámicas similares ocurrían en el teatro, la ópera y otras artes performativas. Sin embargo, los primeros esbozos de la cinematografía –en los que la imagen y el sonido mantenían una nula o limitada sincronía– ocasionaron que se tomara mayor conciencia sobre la distinción discursiva entre lo visual y lo sonoro, así como el “valor añadido” que se adquiriría al combinarlos. Lo anterior resulta evidente al leer cómo algunos realizadores que vivieron la transición hacia el cine sonoro promovieron abiertamente la experimentación contrapuntística entre imagen y sonido, con el fin de desarrollar nuevas formas conceptuales y retóricas (ver Eisenstein, Pudovkin y Alexandrov, 1985; Thompson, 1980).

Si bien la apreciación popular es que la literatura dedicada al sonido en el cine ha sido menos prolífica que aquella dedicada a la imagen o narrativa

audiovisual, es importante considerar que mucho de lo que se ha escrito, y que puede ser útil, proviene, en realidad, de la musicológica y de los estudios radiofónicos, ambos con tradiciones teóricas independientes. De igual manera, en ocasiones se tiende a considerar al sonido como mero complemento de la imagen; idea que ha sido cuestionada en la práctica con obras como *Wochenende* (Walter Ruttmann, 1930), *Blue* (Derek Jarman, 1993) y *11'09"01 - September 11: Mexico* (Alejandro González Iñárritu, 2002). Sin embargo, aun cuando haya ausencia de imagen o sonido, perceptualmente puede no ser así, pues las imágenes podrían tener sonoridad en nuestra mente, o los sonidos remitirnos a objetos, situaciones o elementos visuales.

Por esta razón, más que afirmar que el sonido es “la otra mitad” del cine (ya que son muchos los elementos que repercuten en la significación audiovisual) lo que aquí se busca es desarrollar una propuesta de análisis tanto de lo que ocurre en el canal acústico cinematográfico como de los elementos visuales y performativos que se relacionan con fenómenos y prácticas sonoras metacinematográficas. De ahí que esta propuesta pueda ser útil para analizar otros espacios y prácticas donde se pueda desarrollar un diseño sonoro.

Las aproximaciones al estudio del sonido cinematográfico son diversas:

- las hay desde la propia realización (Mouëllic, 2011; Weis & Belton, 1985);
- de manera tangencial para quienes estudian el cine en su totalidad (Andrew, 1981; Balázs, 2011; Buckland, 2003; Casetti & Di Chio, 1991; Deleuze, 2013; Mitry, 1989, 1998; Sobchack & Sobchack, 1980);
- hay quienes plantean teorías especializadas (Chion, 1994, 1999a, 1999b; Gorbman, 1987; van Leeuwen, 1999; Raskin, 1992; Valentini, 2006);

- o quienes lo abordan desde la musicología (Pekkilä, Neumeyer & Littlefield, 2006; Richardson & Hawkins, 2007; Tagg, 1979; Tagg & Clarida, 2003);
- desde la realización técnica (Farnell, 2010; Holman, 2010; Larson Guerra, 2010);
- desde su devenir histórico (Abel & Altman, 2001; Chion, 2009; Mouëllic, 2011; O'Brien, 2005; V. A., 2011);
- o quienes han estudiado casos, géneros o fenómenos en específico (Altman, 1992; Ament, 2009; Collins, 2008; Dallaire, 2012; Robertson, 2009; Robertson Wojcik & Knight, 2001).

Sin embargo, como punto de partida podemos apoyarnos en la propuesta de Robynn Stilwell (2002), quien, al revisar literatura especializada escrita entre 1980 y 1996, propone la siguiente clasificación de temáticas:

- la época del cine silente;
- fuentes de consulta general;
- ensayos;
- biografías y entrevistas;
- boletines, revistas y publicaciones digitales de sociedades de música para cine;
- aspectos históricos;
- teoría, estética y análisis;
- pedagogía;
- sociología y estudios culturales.

Ahora bien, valdría la pena agregar a dicha clasificación otros campos de estudio relacionados con el objetivo del presente texto:

- paisajes sonoros (Attali, 2001; Schafer, 1994; Stocker, 2013);

- drama radiofónico y radio arte (Camacho, 2007; Crook, 1999; Hausman, Messere, O'Donnell & Benoit, 2012);
- poesía y experimentación sonora (Bulatov, 2004; Ihde, 2007; Perloff & Dworkin, 2009);
- filosofía, hermenéutica y semiología musical (López Cano, 2002; Monelle, 2000, 2006; Schaeffer, 2003; Tagg, 2013; Tarasti, 1995, 2002);
- persuasión y control social a partir del sonido y la música (Beckerman, 2014; Goodman, 2010; Jackson, Jankovich & Sheinkop, 2013; Longina, 2006; Taylor, 2012);
- estudios sonoros (Pinch & Bijsterveld, 2012; Sterne, 2012);
- diseño sonoro (Gibbs, 2007; Hellström, 2003; Sonnenschein, 2001).

Habiendo revisado la literatura pertinente para el estudio del diseño sonoro cinematográfico, cabe destacar que lo aquí propuesto consiste en una aproximación semiohermenéutica basada en algunos planteamientos de Philip Tagg en cuanto a lo musical, pero expandida a otros fenómenos sonoros e incorporando elementos de las distintas vertientes antes descritas. Tagg plantea que existe un conocimiento musical vernáculo que ha quedado fuera de las reflexiones teóricas y académicas, el cual ha dado pie a una competencia musical estética¹ por parte del escucha no-músico (Tagg, 2013: 115-132).² De la misma forma, podemos afirmar que esto ocurre con otras expresiones sonoras, por lo que si bien existen múltiples referencias sobre el estudio del sonido cinematográfico –y campos afines–, aquí se plantea una aproximación que se sustenta en la concepción de un lenguaje sonoro –y su respectiva competencia–, cuya materialización ocurre en distintos entornos acústicos, incluido el diseño sonoro cinematográfico. Por esta razón, el siguiente paso para acercarnos a una propuesta semiohermenéutica de análisis de diseño

¹ El autor usa en su obra el término *aesthetic*, retomándolo del francés *esthétique* y haciendo referencia al proceso de percepción / recepción o “estesis” musical.

² Pierre Schaeffer propuso, a su vez, la distinción entre una escucha natural y cultural, y entre una escucha vulgar y práctica (Schaeffer, 2003: 71-74).

sonoro consiste en reflexionar sobre cómo se configura dicho lenguaje sonoro y los elementos que entran en juego en su interpretación.

Mediación sonora: sobre la conformación de un lenguaje sonoro

Escuchamos semántica y sociohistóricamente. Incluso los creadores, antes de ser músicos, diseñadores sonoros o editores, aprendieron valores y convenciones sobre la comunicación y la escucha sonora y musical. Si bien esto ha ocurrido a lo largo de la historia, la mediación del sonido a partir de las tecnologías de grabación y reproducción ha hecho más evidente este proceso, por lo que las prácticas acusmáticas, esquizofónicas e intertextuales han potenciado la conformación de un universo sonoro o “sonósfera” sumamente complejo y en constante reconfiguración. ¿Podemos hablar de la existencia de un lenguaje sonoro? Arika Okrent plantea que el proceso mediante el cual surge un lenguaje consiste en que alguien exprese algo de una manera, que esto se retome, se adorne, y de una tendencia surja un hábito que dé pie a la conformación de un sistema (Okrent, 2009: 4-5). ¿Existe un sistema en cuanto a las diversas formas de expresión sonora? La respuesta aquí propuesta es afirmativa, pues las prácticas antes mencionadas permiten que convenciones específicas de cada soporte acústico trasciendan su medio de origen, conformando progresivamente un universo sonoro transmedial de referentes.

Confrontando el planteamiento anterior, Jesús García Jiménez plantea que no se puede hablar de un lenguaje audiovisual sin una “finitud de signos, posibilidad de incluirlos en un repertorio léxico y precisa determinación del conjunto de reglas que rigen su articulación”, cuestión que, afirma, no ocurre en las formas de expresión audiovisual (García Jiménez, 1996: 17). Esta postura tan tajante pareciera provenir de la creencia en que los signos lingüísticos son claramente delimitables y en que su repertorio y reglas son determinados *a priori*, dejando entrever más bien una postura gramatical prescriptivista y poco

flexible. Sin embargo, la realidad es que, en la práctica, esto no ocurre así, por lo que podríamos afirmar –apoyándonos en la propuesta de Okrent– que un lenguaje (sonoro, visual, audiovisual, etcétera) es un sistema de signos y códigos compartidos y en constante desarrollo, que facilita el entendimiento y transmisión de ideas y conceptos con distintos grados de abstracción, a partir de su materialización en distintos soportes.

La mediación del sonido no sólo implica la reproducción de signos y códigos, cuestión que reforzaría un planteamiento prescriptivista; sino que cada soporte mediático –y sus propias formas de expresión– detona procesos de premediación y remediación cultural, en los que los productos mediáticos que circulan en una sociedad proveen el esquema para futuras experiencias y representaciones (Erlil, 2008: 392). Hablamos, de alguna manera, tanto de una alfabetización auditiva cotidiana –en alusión al conocimiento vernáculo descrito por Tagg–, como de múltiples competencias adquiridas a partir del contacto con formas específicas de mediación sonora. Entonces, un diseñador sonoro pone en práctica competencias individuales, culturales, sociohistóricas y mediáticas para configurar un texto, a la vez que mantiene una tensión dialéctica entre la articulación de convenciones y la exploración estética y poética.

Si bien en la siguiente sección se profundizará en los aspectos relativos al diseño sonoro, podemos adelantar provisionalmente que éste es un texto audible creado por alguien que retoma convenciones del lenguaje sonoro con fines estéticos y/o expresivos. Sin embargo, no se trata de una simple práctica de selección y montaje, pues la suma de varias convenciones sonoras implica ya un proceso retórico de emisión, que posteriormente será interpretado por el escucha a partir de su grado de alfabetización sonora.³ No hay que olvidar que

³ Esté término no tiene que ver con las discusiones sobre el gusto musical, ni con la supuesta “posesión” de una “cultura musical” o los grados de “complejidad” de una expresión artística, pues caemos en el campo de la discriminación estética a partir de juicios subjetivos. El término

estas dinámicas se desarrollan en contextos específicos, por lo que deshistorizarlas —es decir, ignorar las variables contextuales tanto del creador como del escucha— limitará considerablemente su comprensión y análisis. Además, entra en juego el fenómeno del gusto, ya que, por ejemplo, lo que para unos puede ser música, para otros puede ser un sonido de fondo e incluso ruido.

Para comprender cómo se puede analizar un texto sonoro, el primer paso es identificarlo y delimitarlo. Por esta razón, resulta pertinente retomar el concepto de “paisaje sonoro” acuñado por Murray R. Schafer, quien lo define como cualquier campo acústico, ya que “podemos hablar de una composición musical como un paisaje sonoro, o un programa de radio como paisaje sonoro, e incluso el entorno es un paisaje sonoro. Podemos aislar un entorno acústico como campo de estudio tal como podemos estudiar las características de un paisaje” (Schafer, 1994: 7).⁴ Resulta, además, importante identificar las unidades de significación que conforman dicho texto. ¿Cuál sería el equivalente auditivo del “signo finito” que García Jiménez califica como inexistente en lo audiovisual? El concepto de “objeto sonoro”, desarrollado por Pierre Schaeffer, es bastante esclarecedor: “lo que oye el oído no es ni la fuente ni el ‘sonido’, sino los verdaderos objetos sonoros, de la misma forma que el ojo no ve directamente a la fuente, o incluso su ‘luz’, sino los objetos luminosos” (2003: 49). Dichos objetos sonoros se pueden trasladar de un entorno acústico a otro

se retoma de las discusiones sobre “media literacy” o “alfabetización mediática”, y alude a la capacidad de los individuos para identificar e interpretar las convenciones de diversas formas de expresión sonora. Por ejemplo, para ilustrarlo, el equipo de Pandora.com asegura que, para el caso de la música, se pueden identificar alrededor de 450 variables que influyen en la significación de una composición musical (Pandora Radio, 2015). Lo anterior complementa la idea de Pierre Schaeffer de que “según el contexto instrumental y cultural la música producida es fundamentalmente concreta, fundamentalmente abstracta o más o menos equilibrada” (2003: 36). Si a esto le sumamos las múltiples variables del discurso lingüístico, así como otras formas de expresión sonora (arte, radiofonía, oralidad), podemos entender que no se trata de algo fácil de analizar, pero que de manera pragmática el escucha tiene plena capacidad para discernir sus significados.

⁴ “We may speak of a musical composition as a soundscape, or a radio program as a soundscape or an acoustic environment as a soundscape. We can isolate an acoustic environment as a field of study just as we can study the characteristics of a given landscape”.

mediante prácticas intertextuales e intersemióticas, como el *sampleo*, volviéndose polisémicos y reproduciendo convenciones que nos acercan a una semiótica del sonido (ver Woodside, 2008, 2009). Por otra parte, la tradición musicológica ha desarrollado diversos planteamientos que son útiles para el estudio de un texto sonoro, pues conceptos como el de *leitmotiv* y el de tópico musical, además de la tipología de signos musicales propuesta por Phillip Tagg, ayudan a comprender cómo surgen y se desarrollan múltiples formas de significación sonora.⁵

Finalmente, si bien el drama radiofónico ha desarrollado claras formas de narrativización sonora, entendiendo narrativización como el proceso discursivo “constituido por una sucesión de estados y transformaciones que permiten observar la aparición de diferencias y la producción de sentido de un texto” (Beristáin, 1997: 362), lo mismo ha ocurrido en otras formas de expresión sonora como la música, pues se ha demostrado que los signos musicales “pueden trasladarse de un contexto a otro de tal modo que de señal se transforman en símbolo. Cuando muchos de estos signos se ligaron juntos en una pieza, según un plan o ‘trama’ en específico, la música se convirtió en arte narrativo, en parte de la narración” (Tarasti, 2002: 7).⁶ A partir de lo anterior, podemos afirmar que dicho lenguaje sonoro no sólo permite materializar conceptos e ideas mediante objetos sonoros, sino que, a raíz de su interacción con otras formas de expresión visuales, plásticas, performativas y literarias, posibilita la configuración, desde lo sonoro, de lo que Jonathan Culler

⁵ María de Arcos define a los *leitmotivs* como “células musicales asociadas a los personajes (y también a lugares, épocas, etc.), cuya función es expresar la naturaleza y sentimientos de éstos, o bien subrayar las situaciones representadas en pantalla” (Arcos, 2006: 34); mientras que Raymond Monelle define a los tópicos musicales como figuras que tienen un significado convencional entendible por los escuchas y que cargan tanto un significado literal como un cúmulo de significados asociativos (Monelle, 2006: 3). Finalmente, Tagg propone el término “anafonía” (o analogía) sonora, kinética y táctil, además de hablar de elementos como sinécdoques genéricas, marcadores episódicos e indicadores estilísticos (Tagg, 1992).

⁶ “They can be shifted from one context to another, such that they change from signals into symbols. When many such musical signs were linked together in a piece, according to a certain plan or ‘plot’, music became a narrative art, a part of story-telling.”

denomina “textos de exposición narrativa” (Culler, 1997: 26).⁷ Esta configuración ocurre mediante un diseño sonoro consciente o inconsciente, y sus dinámicas retóricas se activan tanto en el interior del texto sonoro como a partir de su síncrexis con otros códigos y formas de expresión.

¿Qué se puede entender por diseño sonoro?

La importancia de analizar y comprender un diseño sonoro radica en que éste adquiere un valor añadido a partir de su interacción con el entorno o práctica donde se materializa. Para el caso cinematográfico, los procesos sincréticos han permitido el surgimiento de convenciones que bien podrían clasificarse como recursos retóricos audiovisuales.⁸ Sin embargo, el investigador debe reconocer que, por ejemplo para el caso de la musicalización cinematográfica, “la pertinencia de una partitura depende mucho más de su ‘eficacia’ y de la cualidad de las relaciones que establece con las imágenes que de la escritura musical propiamente dicha” (Mouëllic, 2011: 36); es decir, analizar la musicalización a partir de la pertinencia de la pieza con respecto a donde se inserta y no de sus cualidades estrictamente musicales.

La práctica del diseño sonoro existe desde antes de que se le diera nombre a la disciplina, por lo que es importante comprender sus antecedentes y devenir. Nuestro sistema conceptual es, en gran medida, metafórico, e influye en la manera en la que pensamos, lo que experimentamos y todo lo que hacemos cotidianamente (Lakoff y Johnson, 2001: 39). El diseñador sonoro materializa una serie de convenciones que se fundamentan en este sistema conceptual,

⁷ “Narrative display texts”.

⁸ Por ejemplo, en los videoclips hay muchas formas de hacer énfasis en el ritmo musical mediante un elemento visual: a) con un corte directo, b) con la vibración o movimiento de un objeto que forma parte del encuadre, c) con la aparición de un elemento de manera sincrónica, d) con un movimiento de cámara, o e) con la vibración del marco del encuadre; y cada una de ellas tiene sus propias connotaciones estéticas y comunicativas. Por otro lado, el silencio en una secuencia cinematográfica puede ser utilizado tanto para generar tensión como relajación, dependiendo de la situación y contexto narrativo, por lo que un silencio cinematográfico puede ser “ruidoso” en ciertos momentos, mientras que el ruido puede “silenciar” algo en específico.

por lo que, consciente o inconscientemente, ha desarrollado estrategias pragmáticas para representar y reproducir la experiencia humana desde lo sonoro. Esto ha ocurrido desde antes del surgimiento de las tecnologías de grabación, edición y reproducción de sonido, mediante prácticas como el diseño acústico arquitectónico, la selección tímbrica y estructural durante la composición de una pieza musical, la construcción lírica y rítmica en la poesía o el canto,⁹ el manejo de planos en la producción radiofónica, o los diversos caminos creativos que se toman al configurar cualquier texto sonoro bajo la intención de generar una experiencia estética y expresiva. Incluso durante la etapa “muda” del cine ocurría un proceso de “visualidad del sonido”, pues los creadores hacían énfasis en ciertos elementos del encuadre (como un teléfono o un instrumento musical) para detonar una experiencia sonora en la imaginación del espectador (García Jiménez, 1996: 373). Por eso, se puede afirmar que en la etapa “silente” de la cinematografía había ya un diseño sonoro, mientras que desde las prácticas musicales y radiofónicas también se exploraba la posibilidad de construir imágenes auditivas.

El término “diseño sonoro” se adjudica a Walter Murch desde la década de los '70, como consecuencia de la práctica de crear o emular sonidos mediante las tecnologías sonoras. Si bien hay autores que lo han trabajado desde una perspectiva práctica, describiendo a quien lo realiza como un “sonidista creativo que participa a lo largo de todo el proyecto dirigiendo al equipo de sonidistas (asistentes, editores, mixers, etcétera) que participan en la elaboración de la banda sonora” (Larson Guerra, 2010: 227), dicho término se ha ampliado a “la creación de sonido para un propósito externo a sí mismo en lugar de cómo una pieza artística autónoma [...]. El tema cubre un amplio rango de actividades y aplicaciones que van de las prácticas detalladas involucradas en la creación de pistas sonoras cinematográficas al uso del sonido en apoyo de otro medio

⁹ Para profundizar en el tema de la sonoridad de la lectura y la escritura ver Svenbro, 2001.

(como el teatro, la danza, etcétera)” (Gibbs, 2007: 36).¹⁰ Sin embargo, como la propuesta aquí desarrollada se fundamenta en un planteamiento semiohermenéutico, dichas definiciones no ayudan a comprender cómo es que el diseñador sonoro materializa creativamente un texto sonoro a partir de la tensión dialéctica entre la articulación de convenciones y la exploración estética y poética.

El diseño sonoro no sólo es la selección, el montaje y la edición de lo que ocurre en el canal acústico cinematográfico. Va más allá de la pista sonora, pues consiste en el juego de intenciones, significados y posibilidades expresivas que surgen a partir de la interacción de lo sonoro con los demás elementos visuales, textuales y performativos que ocurren a lo largo de la cinta. De igual manera, es importante recordar que:

- un diseño sonoro se materializa mediante la interacción de diversos objetos sonoros que configuran uno o múltiples entornos acústicos delimitables y analizables;
- un objeto sonoro puede ser un sonido concreto (un grito), la suma de varios objetos sonoros (un paisaje sonoro ciudadano), un signo musical (un ritmo o un timbre), una composición musical o pieza sonora, etcétera;
- el diseño está presente al interior de una composición musical o en lo que ocurre en el canal acústico de un producto audiovisual, en una interfaz tecnológica o multimedia, en un entorno publicitario, o en otro espacio físico o virtual donde haya transmisión y/o reproducción de objetos sonoros;¹¹

¹⁰ “The creation of sound for a purpose external to itself rather than as a freestanding piece of art [...]. The subject covers a wide range of activities and applications from the detailed practices involved in the creation of film soundtracks to the use of sound in support of other media (such as theatre, dance etc.)”

¹¹ Recientemente, ha surgido el término *sonic branding* para definir al uso de sonido y música en distintas plataformas mediáticas, como una forma de persuadir al público objetivo de una marca o producto (ver Jackson, Jankovich & Sheinkop, 2013)

-
- el diseño sonoro retoma referentes y construye significaciones a partir de las diversas competencias auditivas de quien lo crea y quien lo percibe, así como de los distintos grados de alfabetización mediática que se tengan.

Podemos, entonces, definir al diseño sonoro (cinematográfico, radiofónico, musical, acústico, publicitario, etcétera) como la *intención implícita o explícita de prefigurar y configurar experiencias estéticas y expresivas a partir de la selección, la creación, la disposición y la manipulación de objetos sonoros en un entorno acústico o soporte mediático específico*. Estas experiencias ocurren a partir de la toma de decisiones y construcción de perspectivas auditivas, así como de la presencia o la ausencia de objetos sonoros y el juego de expectativas por parte del intérprete. Finalmente, un diseñador sonoro también puede reproducir, alterar o inventar realidades sonoras.

Elementos para analizar un diseño sonoro

Una vez comprendido cuál es el sistema conceptual que da sustento a un diseño sonoro, así como la manera en la que éste puede concebirse desde una perspectiva semiohermenéutica, el siguiente paso es delimitar una propuesta de análisis que ponga en práctica dichas reflexiones. Sin embargo, es importante hacer énfasis en que, si bien hay una significación latente en todo diseño sonoro, esto no implica que se detone de manera efectiva, pues su interpretación depende de las competencias del escucha y de diversos procesos contextuales y de percepción auditiva. Lo anterior remite a las intenciones desarrolladas por Umberto Eco, ya que si bien el análisis aquí propuesto se basa principalmente en el texto sonoro (*intentio operis*), contempla también aspectos contextuales determinados por su interacción con otras formas de expresión y por las competencias del autor (*intentio auctoris*) y del espectador (*intentio lectoris*) (ver Eco, 1992).

Un diseño sonoro puede ofrecer una o varias perspectivas auditivas, a la vez que, en la narrativa audiovisual, se construye una “focalización sonora” (García

Jiménez, 1996: 100-105). Dicha focalización puede servir tanto para emular una experiencia acústica como para destacar cierto objeto o fenómeno auditivo.¹² Algunos estudios plantean la existencia de referentes acústicos – como el volumen, la ecualización, la reverberación– que sirven para identificar la distancia y la ubicación de un objeto sonoro (Carlile, 1996:27-78). Por lo que, a partir de ellas, el escucha realiza suposiciones sobre la naturaleza del estímulo sonoro y plantea coordenadas de percepción de acuerdo con sus expectativas auditivas y cognitivas (Blauert, 1997: 2-4).¹³

Es importante identificar los códigos de significación que entran en juego cuando se analiza un texto sonoro. Si bien la tradición de la producción de sonido cinematográfico hace una distinción entre sonido directo, diálogos, incidentales, efectos, ambientes, música y silencio (Larson Guerra, 2010: 141-145), al hablar desde una perspectiva semiohermenéutica esta clasificación resulta limitada. Por su parte, Frederic Chaume enlista diversos códigos que interactúan en un producto audiovisual: lingüísticos, paralingüísticos, musicales, de efectos especiales, de colocación (dentro o fuera del encuadre o la diégesis), iconográficos, fotográficos, de construcción de planos, de movilidad, gráficos y sintácticos (de montaje); además de que el autor hace énfasis en el hecho de que se construye una oralidad prefabricada en la que entran en juego factores lingüísticos y textuales (Chaume, 2004). Es, entonces, a partir de lo desarrollado hasta este punto que se propone que un diseño sonoro se compone de los siguientes elementos:

- voz, oralidad y textualidad;
- música y rítmica;

¹² Es decir, no siempre se construye una perspectiva acústica subjetiva, sino que, al jugar con los planos y el montaje, se puede sugerir al espectador una escucha dirigida, la cual implica un proceso similar de enfoque, prioridad y posicionamiento de objetos sonoros. En ambos casos, la focalización se distingue de la perspectiva acústica, pues ésta consiste en la manera en la que se le hace llegar al espectador el diseño sonoro.

¹³ Philip Tagg define un fenómeno similar en cuanto a la oralidad, al describir la existencia de una personalidad vocal o “vocal persona” (Tagg, 2013: 343-382).

- sonidos paramusicales e incidentales;
- selección tímbrica y de objetos sonoros icónicos y simbólicos;
- ambientes, texturas y paisajes sonoros;
- edición y montaje;
- procesamiento y manipulación (envoltura, ecualización, efectos, filtros, estéticas tecnológicas);
- focalización (la selección de lo que suena y lo que no ya sea para emular formas de audición o a para dar mayor énfasis a ciertos objetos sonoros);
- construcción de perspectivas y posicionamiento acústico (la manera como se crea una experiencia de inmersión física en el escucha mediante la distinción de fuentes sonoras, el uso de planos, profundidades, paneos o múltiples canales acústicos);¹⁴
- acumulación, repetición, contraste y demás procesos de tensión y distensión sintáctica y semántica del sonido a lo largo de todo el texto sonoro, configurando así una lógica interna;
- el juego de expectativas, intertextos, polisemia y demás relaciones que existen entre el texto y la sonósfera.¹⁵

Vale la pena recuperar lo que la literatura especializada en sonido cinematográfico ha trabajado, pues al hablar de síncrexis y acercarnos a la noción de una retórica audiovisual, existe ya una clasificación de varios de los procesos y funciones del sonido cinematográfico, tal como sintetiza el siguiente cuadro desarrollado por Richard Raskin (1992):

¹⁴ Para dejar clara la diferencia entre la focalización sonora y la construcción de perspectiva, la primera sería el equivalente acústico de un encuadre cinematográfico, el cual muestra una serie de elementos con mayor o menor prioridad, mientras que la segunda tiene que ver con cómo los elementos sonoros se le hacen llegar al espectador mediante distintas dinámicas de inmersión. Lo anterior nos remite de alguna manera a la distinción entre “eventos sonoros” (*sound events*) y “eventos auditivos” (*auditory events*) propuesta por Jens Blauert (1997: 2-3).

¹⁵ La polisemia ocurre, por ejemplo, cuando un objeto sonoro puede significar distintas cosas dependiendo del contexto, como puede ser el uso de la risa de un niño o el sonido de un piano para representar nostalgia, alegría o romanticismo, así como los ejemplos relacionados con el silencio descritos en la nota 8.

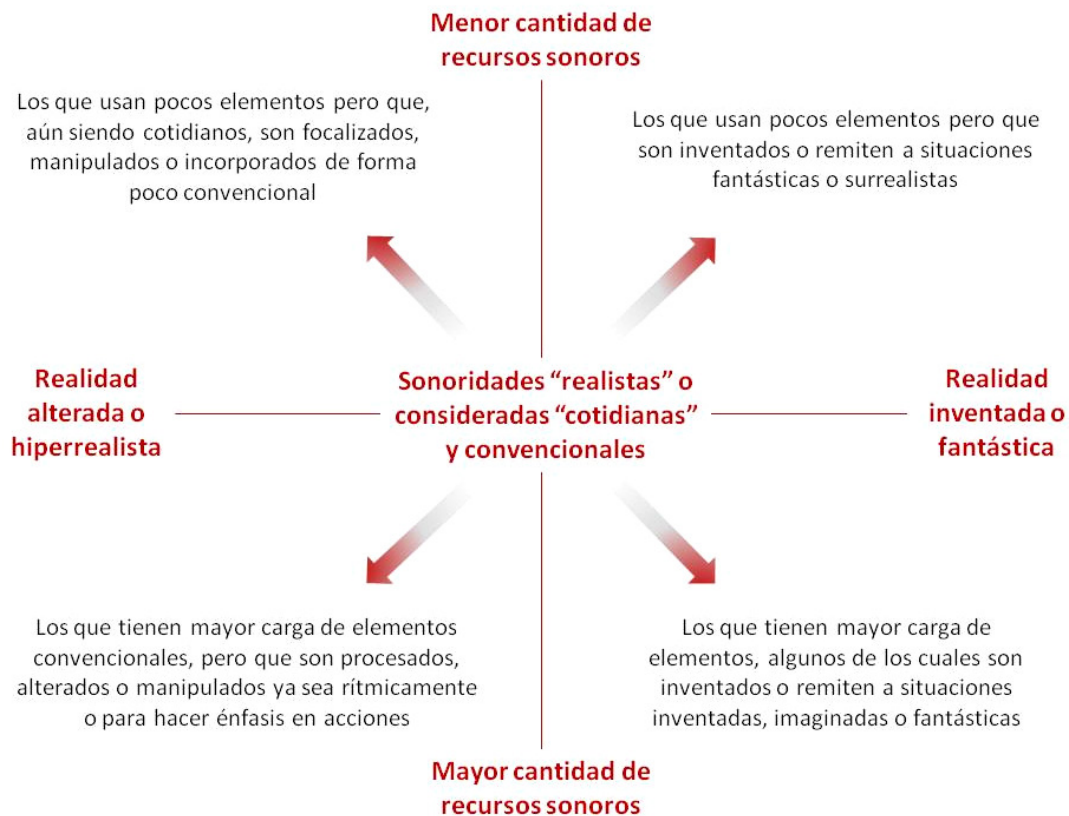
SONIDO DIEGÉTICO Sonido cuya aparente fuente es conocida o que el espectador cree que está localizado en la situación ficcional que ocurre Ó En la mente de un personaje	SONIDO ACTUAL Sonido que, de acuerdo con las premisas de la ficción, cualquiera presente en la situación puede ser capaz de escuchar	EN PANTALLA Sonido cuya aparente fuente se presume es visible en pantalla en el tiempo que se escucha
		FUERA DE PANTALLA Sonido que proviene de una fuente no visible al momento, pero entendida como parte de la situación
		TRANSICIONAL Sonido que une dos escenas o registros dentro de una secuencia y cuyas formas de sobreposición pueden ser subdivididas como de extensión, de anticipación, de intercorte o de pivote
		AUDICIÓN DIFERENCIADA Sonido que está presente objetivamente, pero que se muestra como si pudiera ser oído sólo por un personaje en la situación gracias a alguna circunstancia especial (sin involucrar distorsión subjetiva)
	SONIDO SUBJETIVO Sonido que ocurre en la mente de un personaje y que los demás no son capaces normalmente de escuchar	VOZ INTERNA
		SONIDO RECORDADO
		SONIDO IMAGINADO
		SONIDO DISTORSIONADO
		ESCRITURA HABLADA
		NARRACIÓN PERSONAL Narración retrospectiva hablada por una voz que el espectador reconoce –o llegará a reconocer– como perteneciente a uno de los personajes en la ficción quien –si aparece en cuadro cuando la voz es escuchada– se entiende que se encuentra en un tiempo-espacio diferente al de la voz narrativa
VOZ NARRATIVA	NARRACIÓN IMPERSONAL Narración hablada por una voz que el espectador no percibe como perteneciente a un personaje en la ficción, o a algún narrador construido como parte de la ficción	
	MÚSICA NO DIEGÉTICA Sonido o música inaudibles para los personajes de la ficción y sin fuente aparente o implicada en el espacio de la historia, pero que el espectador puede oír	
SONIDO NO DIEGÉTICO		

Tipología de sonidos cinematográficos (Raskin, 1992)

Si bien, en este texto, no se definirán los puntos contemplados en el cuadro, pues es algo que ya explica al detalle Raskin, el analista debe saber identificarlos como parte de ciertas convenciones cinematográficas. Lo anterior permitirá comprender cómo un diseñador sonoro retoma y configura los distintos elementos sonoros, además de facilitar reflexiones sobre las convenciones particulares de cada género o estilo cinematográfico, su relación con otras prácticas mediáticas, y demás fenómenos relacionados con el sonido y la imagen.¹⁶

¹⁶ Por ejemplo, el concepto de *Mickey-mousing*, el cual consiste en hacer énfasis en cada acción de un personaje mediante gestos sonoros o musicales, las ilusiones auditivas investigadas por la psicóloga Diana Deutsch (2013) u otras exploraciones sobre retórica audiovisual como lo desarrollado por Guillaume Soulez (2011).

¿Qué funciones tiene un diseño sonoro cinematográfico? Puede cumplir con funciones emotivas (permite detonar sentimientos, transmitir emociones y estimular procesos empáticos); culturales (remite a imaginarios colectivos y situaciones sociohistóricas); comunicativas (refuerza, atenúa, contrasta o matiza ideas) y narrativas (hila secuencias, genera efectos dramáticos y poéticos). Así mismo, se podría plantear que una situación en concreto, como una secuencia o la obra en su totalidad, pueden mostrar mayor tendencia hacia un estilo en específico de diseño sonoro a partir de las siguientes coordenadas:



Coordenadas estéticas y expresivas del diseño sonoro

Los cuadrantes arriba descritos no son campos aislados o excluyentes, sino que ayudan a entender de manera general qué formas y funciones tiene un diseño sonoro en un producto audiovisual en concreto. Por esta razón se debe tener claro que, por ejemplo, una cinta puede tener mayor tendencia formal

hacia cierto cuadrante, pero por momentos desplazarse hacia otro por cuestiones expresivas o narrativas. Es decir, no son criterios fijos, ya que los argumentos para posicionar lo analizado provienen de una valoración general de la síncrexis audiovisual, las dinámicas miméticas y diegéticas, y la lógica sonora interna que el producto audiovisual construye; de ahí la importancia de enfatizar que los cuadrantes son aplicables para situaciones en concreto, pero si la cinta no muestra variaciones notables probablemente se pueda argumentar que aplica para toda la obra.

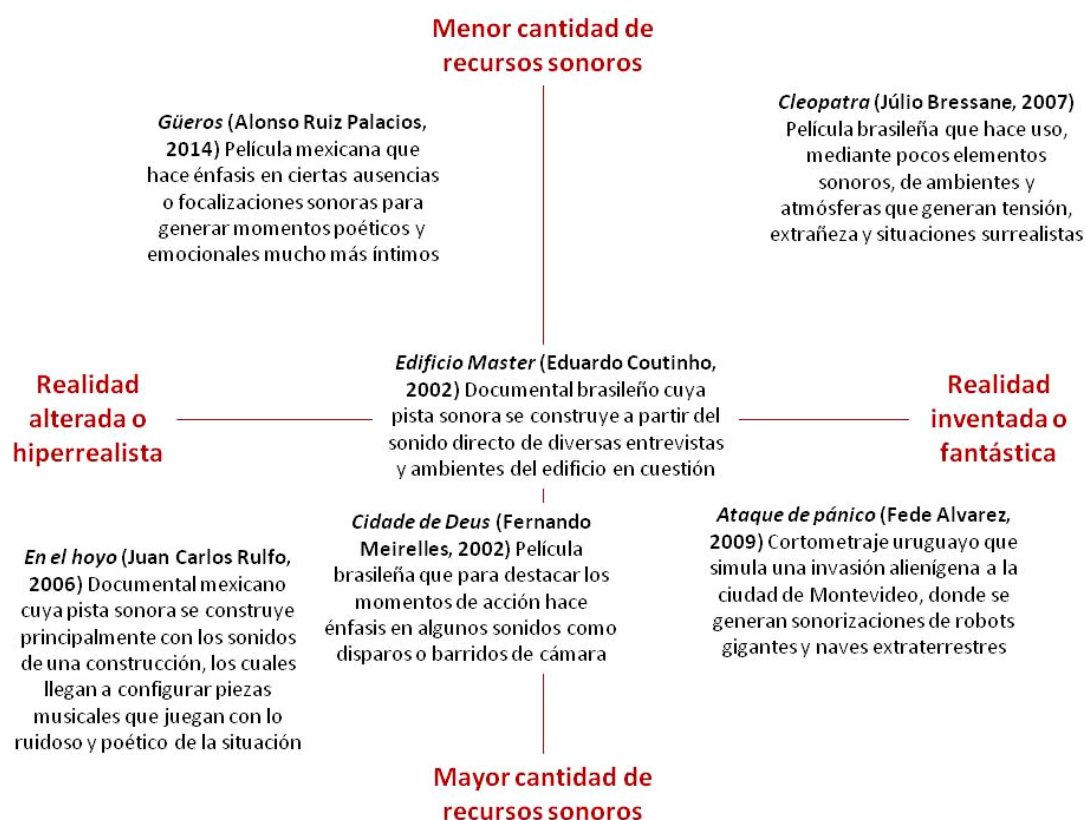
El cuadro permite además identificar, por ejemplo, tendencias en la obra general de un autor, una corriente, un género, una época, un país, etcétera. Sin embargo, la valoración para ubicar las distintas coordenadas no sólo depende de los aspectos intrínsecos de la obra, sino de su posicionamiento con respecto a otros textos sonoros a evaluar, por lo que su ubicación se puede reacomodar constantemente y es siempre relativa.

Ahora bien, en el centro del cuadro se plantea el criterio de “realismo” o “cotidianeidad”, el cual no debe entenderse como un valor objetivo, sino subjetivo, tanto por lo que ocurre en la cinta como por el contexto social y cultural de la misma. Es decir, sería el punto de partida de lo que podría plantearse como lo más cercano a la expectativa de “realidad sonora”, teniendo claro que ese criterio implica ya una serie de variables que ponen en entredicho la noción de “realidad”, pero que se apoyan en un “deber ser” sonoro relativamente convencional para un entorno social o cultural. A partir del centro se propone en el eje horizontal la distinción entre los diseños que alteran o enfatizan la supuesta “realidad” (izquierda) de aquellos que construyen una “realidad” inventada mediante sonidos fantásticos o surrealistas.¹⁷ Asimismo, bajo dicha expectativa se propone en el eje vertical la distinción entre los

¹⁷ Para tener más clara la distinción, a la izquierda se podría posicionar el video *Hva faen, Speil? (Psychedelic hallucinations in mirror)* (Lasse Gjertsen, 2006) (https://youtu.be/X_WyObcPV_0), y a la derecha el video *Piece of Mind* (Ori Ben-Shabat, 2006) (<https://youtu.be/hbbfJClypYg>).

diseños que hacen uso de menor cantidad de recursos sonoros (arriba) de aquellos que utilizan una mayor cantidad (abajo).

El esquema permite, entonces, posicionar una secuencia o una cinta de manera flexible a partir de la gradación y la comparación dentro de las distintas coordenadas, donde a su vez cumple con las funciones emotivas, culturales, comunicativas y narrativas antes descritas. De ahí que se puedan proponer – para fines ilustrativos y sin el desarrollo de un análisis profundo, pues eso requeriría de otro artículo en sí– las siguientes coordenadas para algunos ejemplos dentro del cine latinoamericano reciente:



Ubicación de algunos casos latinoamericanos

Finalmente, ¿qué se propone aquí como aproximación semiohermenéutica para el análisis de un diseño sonoro? Considerando las reflexiones expuestas a

lo largo de este texto, y retomando el planteamiento metodológico de una hermenéutica profunda de John B. Thompson: análisis sociohistórico, formal o discursivo, e interpretación / reinterpretación (Thompson, 2002: 403-423), los pasos a seguir serían los siguientes:

- Definir la pregunta o plantear el problema. El punto pareciera obvio, pero como lo desarrollado en el texto es una propuesta teórico-metodológica, puede ser utilizada con distintos fines; razón por la cual, dependiendo del objetivo que se plantee (identificar una propuesta estética, analizar la relación entre imagen y sonido, examinar cómo se configura el texto sonoro), ciertos aspectos aquí desarrollados serán más pertinentes que otros para alcanzar los objetivos de cada investigación, además de que, muchas veces, el investigador se olvida de tener una pregunta clara o de delimitar el problema.¹⁸
- Describir y analizar los objetos sonoros que conforman el texto sonoro. El siguiente paso sería una aproximación tanto denotativa como connotativa de los “eventos sonoros”, para analizar cómo fueron montados, cómo interactúan entre sí y cómo se desenvuelven a lo largo del texto sonoro, además de identificar qué otras variables de un diseño sonoro tienen presencia en el texto.
- Identificar la lógica interna del diseño sonoro. El siguiente paso sería analizar qué particularidades tiene el diseño con respecto a la experiencia cotidiana y las expectativas de escucha (relacionado con el mapeo estilístico desarrollado en la figura 2). ¿Hay aspectos característicos en la edición o el montaje? ¿Se da prioridad a ciertos elementos por encima de otros? ¿Da prioridad a lo emotivo, lo cultural, lo comunicativo o lo narrativo? ¿Cómo es su focalización sonora? ¿Construye posicionamientos o perspectivas acústicas? ¿Tiene una

¹⁸ Algunos sitios donde se pueden revisar múltiples casos y aproximaciones a fenómenos concretos son: www.designingsound.org, www.filmsound.org y www.tvtropes.org.

clara intención o presenta escuchas dirigidas? ¿Hay redundancia de ciertos objetos sonoros o presenta sonidos inventados, contrastes y manipulaciones? ¿Es característico de una época? ¿Sus características provienen de limitantes tecnológicas o intenciones específicas?

- Comprender cómo se desarrollan los procesos sincréticos. Una vez entendidas las dinámicas involucradas en el plano acústico, es necesario identificar los procesos sincrónicos, contrapuntísticos y demás recursos retóricos, convenciones y licencias creativas desde la integración audiovisual. Aquí es útil retomar los elementos detallados por Richard Raskin en la figura 1, así como algunos aspectos desarrollados por la semiología musical y la musicología, con el fin de identificar las posibles funciones estéticas y expresivas que surgen a partir de la interacción del plano sonoro con el resto de los elementos cinematográficos.
- Explorar posibles dinámicas intertextuales e intersemióticas. Como el creador construye el texto a partir de un lenguaje sonoro transmedial, es posible que, consciente o inconscientemente,¹⁹ haga uso de dinámicas intertextuales e intersemióticas –mediante referencias sonoras a otras películas, géneros y estilos cinematográficos–, así como retome convenciones sonoras de otras formas de expresión mediática, haciendo latentes los procesos de premediación y remediación que reconfiguran constantemente la conformación de dicho lenguaje sonoro.
- Realizar una interpretación de los hallazgos. Se trata de recuperar lo desarrollado en cada una de las etapas de análisis para identificar cómo se vincula con el planteamiento original y los objetivos propuestos en la investigación.

No hay que olvidar, como se dijo al inicio, que escuchamos semántica y sociohistóricamente, y que lo mismo hace todo diseñador sonoro, compositor y

¹⁹ Aludimos a los planteamientos de polifonía del discurso y lenguaje social desarrollados en la obra de Mikhail Bakhtin.

realizador que, como nosotros, aprendió a escuchar y a valorar los sonidos a su alrededor. Las imágenes implican sonidos, y los sonidos remiten a elementos visuales y culturales, pero realizar un análisis más profundo de un diseño sonoro nos permitirá comprender no sólo aspectos creativos de una obra audiovisual, sino también identificar otros procesos discursivos, estéticos y expresivos que no necesariamente están presentes en el plano visual, narrativo o performativo, pero sí en la obra como una totalidad. Al final de cuentas, no se trata de fomentar la separación entre imagen y sonido, sino de ofrecer una aproximación mucho más completa e integral de la experiencia humana y su mediación.

Bibliografía:

- Abel, R. & Altman, R. (Eds.) (2001). *The Sounds of Early Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
- Altman, R. (Ed.) (1992). *Sound Theory, Sound Practice*. New York: Routledge.
- Ament, V. T. (2009). *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. Amsterdam: Focal Press/Elsevier.
- Andrew, D. (1981). *Las principales teorías cinematográficas*. Barcelona: Gili.
- Arcos, M. de. (2006). *Experimentalismo en la música cinematográfica*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Attali, J. (2001). *Bruits. Essai sur l'économie politique de la musique*. Paris: Fayard/Presses Universitaires de France.
- Balázs, B. (2011). *Béla Balázs: Early Film Theory. Visible Man and The Spirit of Film*. New York: Berghahn Books.
- Beckerman, J. (2014). *The Sonic Boom: How Sound Transforms the Way We Think, Feel, and Buy*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.
- Beristáin, H. (1997). *Diccionario de retórica y poética*. México: Porrúa.
- Blauert, J. (1997). *Spatial Hearing: The Psychophysics of Human Sound Localization*. Cambridge: MIT Press.
- Buckland, W. (2003). *Teach Yourself. Film Studies*. New York: McGraw-Hill.
- Bulatov, D. (Ed.). (2004). *Homo Sonorus. Una antología internacional de poesía sonora*. México: CONACULTA/Radio Educación.
- Camacho, L. (2007). *El Radioarte. Un género sin fronteras*. México: Trillas.

- Carlile, S. (Ed.) (1996). *Virtual Auditory Space Generation and Applications*. Berlin: Springer
- Casetti, F. & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Chaume, F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.
- ____ (1999a). *El sonido. Música, cine, literatura...* Barcelona: Paidós.
- ____ (1999b). *The Voice in Cinema*. New York: Columbia University Press.
- ____ (2009). *Film, A Sound Art*. New York: Columbia University Press.
- Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: MIT Press.
- Crook, T. (1999). *Radio Drama Theory and Practice*. London: Routledge.
- Culler, J. (1997). *Literary Theory: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Dallaire, F. (2012). "Son organisé, partition sonore, ordre musical: la pensée et la pratique cinématographiques d'Edgard Varèse et de Michel Fano" en *Intersections: Canadian Journal of Music*, 33(1), 65-81.
- Deleuze, G. (2013). *Cinema II: The Time-Image*. London: Bloomsbury Academic.
- Deutsch, D. (Ed.). (2013). *The Psychology of Music*. Amsterdam: Academic Press.
- Eco, U. (1992). "Intentio lectoris. Apuntes sobre la semiótica de la recepción" en *Los límites de la interpretación* (pp. 21-46). Barcelona: Lumen.
- Eisenstein, S., Pudovkin, V. & Alexandrov, G. (1985). "A Statement" en Elisabeth Weis & John Belton (Eds.), *Film sound: theory and practice* (pp. 83-85). New York: Columbia University Press.
- Erl, A. (2008). "Literature, Film and the Mediality of Cultural Memory" en Astrid Erl (Ed.), *Cultural Memory Studies. An International and Interdisciplinary Handbook* (pp. 389-398). Berlin: Walter de Gruyter.
- Farnell, A. (2010). *Designing Sound*. Cambridge: MIT Press.
- García Jiménez, J. (1996). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Gibbs, T. (2007). *The Fundamentals of Sonic Art & Sound Design*. Lausanne: AVA Books.
- Goodman, S. (2010). *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear*. Cambridge: MIT Press.
- Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press.
- Hausman, C., Messere, F., O'Donnell, L. B. & Benoit, P. (Eds.). (2012). *Modern Radio Production: Production, Programming, and Performance*. Boston: Wadsworth.
- Hellström, B. (2003). *Noise Design: Architectural Modelling and the Aesthetics of Urban Acoustic Space*. Göteborg: Ejeby.
- Holman, T. (2010). *Sound for Film and Television*. Burlington: Focal Press.

- Ihde, D. (2007). *Listening and Voice. Phenomenologies of Sound*. New York: State University of New York Press.
- Jackson, D., Jankovich, R. & Sheinkop, E. (2013). *Hit Brands: How Music Builds Value for the World's Smartest Brands*. London: Palgrave Macmillan.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (2001). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- Larson Guerra, S. (2010). *Pensar el sonido: una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. México: CUEC.
- van Leeuwen, T. (1999). *Speech, Music, Sound*. Hampshire: MacMillan Press.
- Longina, C. (2006). "Tecnologías de Control Social: el Sonido" en *Antropología del Sonido. Netaudio en España. Trabajo de Campo Experimental*. Disponible en: <<http://www.escoitar.org/2006-08-09-Tecnologias-de-Control-Social-el-sonido>>. (Acceso: 1 de marzo de 2015)
- López Cano, R. (2002). "Entre el giro lingüístico y el guiño hermenéutico: tópicos y competencia en la semiótica musical actual" en *Cuicuilco. Número especial: Análisis del discurso y semiótica de la cultura: perspectivas analíticas para el tercer milenio*. Tomo II, 9 (#25 mayo-agosto), 155-194.
- Mitry, J. (1989). *Estética y psicología del cine: 2. Las formas*. Madrid: Siglo XXI.
- ____ (1998). *Estética y psicología del cine: 1. Las estructuras*. México: Siglo XXI.
- Monelle, R. (2000). *The Sense Of Music. Semiotic Essays*. Princeton: Princeton University Press.
- ____ (2006). *The Musical Topic. Hunt, Military and Pastoral*. Bloomington: Indiana University Press.
- Mouëllic, G. (2011). *La música en el cine*. Barcelona: Paidós.
- O'Brien, C. (2005). *Cinema's Conversion to Sound: Technology and Film Style in France and the U.S*. Bloomington: Indiana University Press.
- Pandora Radio. (2015, junio). "About The Music Genome Project®". Disponible en: <<https://www.pandora.com/about/mgp>>. (Acceso, 1 de junio de 2015).
- Pekkilä, E., Neumeyer, D. & Littlefield, R. (Eds.). (2006). *Music, Meaning and Media. Approaches to Musical Semiotics*. Helsinki: International Semiotics Institute.
- Perloff, M. & Dworkin, C. D. (Eds.). (2009). *The Sound of Poetry, The Poetry of Sound*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Pinch, T. J. & Bijsterveld, K. (Eds.). (2012). *The Oxford Handbook of Sound Studies*. New York: Oxford University Press.
- Raskin, R. (1992). "Varieties of Film Sound: A New Typology" en *(Pré)publications*, 132 (April), 32-48.

- Richardson, J. & Hawkins, S. (Eds.). (2007). *Essays on Sound and Vision*. Helsinki: Helsinki University Press.
- Robertson, R. (2009). *Eisenstein on the Audiovisual. The Montage of Music, Image and Sound in Cinema*. London: Tauris.
- Robertson Wojcik, P. & Knight, A. (Eds.). (2001). *Soundtrack Available: Essays on Film and Popular Music*. Durham: Duke University Press.
- Schaeffer, P. (2003). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza.
- Schafer, R. M. (1994). *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Vermont: Destiny.
- Sobchack, T. & Sobchack, V. C. (1980). *An Introduction to Film*. Boston: Little, Brown & Company.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. California: Michael Wiese Productions.
- Soulez, G. (2011). *Quand le film nous parle: rhétorique, cinéma, télévision*. Paris: Presses universitaires de France.
- Sterne, J. (Ed.). (2012). *The Sound Studies Reader*. New York: Routledge.
- Stilwell, R. J. (2002). "Music in Films: A Critical Review of Literature, 1980-1996" en *The Journal of Film Music*, 1 (1), 19-61.
- Stocker, M. (2013). *Hear Where We Are: Sound, Ecology, and Sense of Place*. New York: Springer.
- Svenbro, J. (2001). "La Grecia arcaica y clásica. La invención de la lectura silenciosa" en Roger Chartier & Giuglielmo Cavallo (Eds.), *Historia de la lectura en el mundo occidental* (pp. 67-108). Madrid: Taurus.
- Tagg, P. (1979). *Kojak. 50 Seconds of Television Music: Toward the Analysis of Affect in Popular Music*. Göteborg: Musikvetenskapliga Institutionen.
- ____ (1992). "Towards a Sign Typology of Music" en Rossana Dalmonte & Mario Baroni (Eds.), *Secondo Convegno Europeo di Analisi Musicale* (pp. 369-378). Trento: Università degli studi di Trento.
- ____ (2013). *Music's Meanings: A Modern Musicology for Non-musos*. New York: Mass Media Music Scholars' Press.
- Tagg, P. & Clarida, B. (2003). *Ten Little Title Tunes: Towards a Musicology of the Mass Media*. New York: The Mass Media Music Scholar's Press.
- Tarasti, E. (Ed.). (1995). *Musical Signification. Essays in the Semiotic Theory and Analysis of Music*. New York: Mouton de Gruyter.
- ____ (2002). "Is music sign?" en *Signs of Music. A guide to musical semiotics* (pp. 3-26). Berlin: Mouton de Gruyter.

- Taylor, T. D. (2012). *The Sounds of Capitalism: Advertising, Music, and the Conquest of Culture*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Thompson, J. B. (2002). *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. México: UAM-Xochimilco.
- Thompson, K. (1980). "Early Sound Counterpoint" en *Yale French Studies, Cinema/Sound* (60), 115-140.
- V. A. (2011). *Cine Toma. Revista Mexicana de Cine*. Número 4: «Y se hizo sonoro. Ocho décadas de cine sincrónico mexicano» (19 Noviembre - Diciembre).
- Valentini, P. (2006). *Il suono nel cinema. Storia, teoria e tecniche*. Venezia: Marsilio.
- Weis, E. & Belton, J. (Eds.). (1985). *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press.
- Woodside, J. (2008). "El sampleo: de la técnica al discurso sonoro y musical" en *Revista Iberoamericana de Comunicación*, número 14 «Música Popular» (Primavera - Verano), 11-31.
- ____ (2009). "When Soundscape Becomes Music: A Semiotic Approach to Sampling" en Eero Tarasti (Ed.), *Communication: Understanding / Misunderstanding. Proceedings of the 9th Congress of the IASS/AIS - Helsinki-Imatra: 11-17 June, 2007 Acta Semiotica Fennica XXXIV* (Vols. 1-3, Vol. 3, pp. 1915-1922). Imatra: International Semiotics Institute.

* Jarret Julián Woodside Woods es comunicólogo, historiador y doctorando en Literatura Comparada. Estudia procesos creativos y culturales en los medios y las artes con especialización en semiótica, música, diseño sonoro y comunicación audiovisual. Ha impartido conferencias y cursos en diversas instituciones de México y el extranjero, además de contar con varias publicaciones como crítico e investigador. E-mail: julianwoodside@gmail.com.