

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN



**DOCE VOCES EN BUSCA DE
PERSONAJE**

14 de mayo del 2001

Rodolfo Rodríguez B.

*“Lo que más me importa en este mundo es el proceso de la creación.
¿Que clase de misterio es ése que hace que el simple deseo de contar historias
se convierta en una pasión, que un ser humano sea capaz de morir por ella; morir
de hambre, frío o lo que sea, con tal de hacer una cosa que no se puede ver
ni tocar y que, al fin y al cabo, si bien se mira, no sirve para nada?”*

Gabriel García Márquez

Proyecto de graduación a cargo de:

Rodolfo Rodríguez Blanco

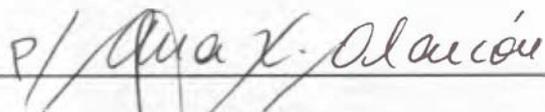
Director de la Maestría en Comunicación

Dr. Mario Zeledón Cambroner

Directora de la Investigación

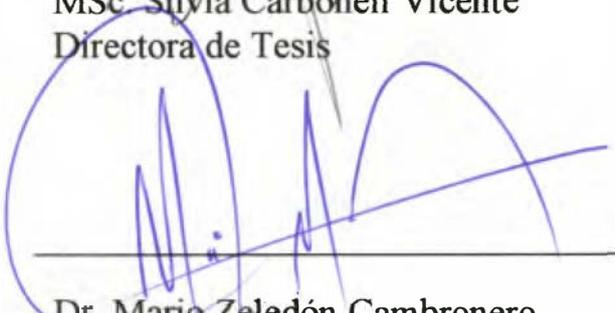
MSc. Silvia Carbonell Vicente

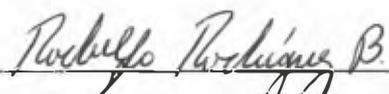
Esta investigación fue aceptada por la Comisión del Programa de Estudios de Posgrado en Comunicación de la Universidad de Costa Rica, como requisito parcial para optar al grado de Magister.



Dra. María Pérez Yglesias
Decana
Sistema de Estudios de Posgrado


MSc. Sylvia Carbonell Vicente
Directora de Tesis


Dr. Mario Zeledón Cambronero
Director
Programa de Posgrado en Comunicación


Rodolfo Rodríguez Blanco
Candidato



A mi hija Brenda

INDICE

	CAPÍTULO I	
	INTRODUCCIÓN	1
I. 1	Introducción al tema	1
I- 2	Estado de la cuestión	3
I- 3	Objetivos generales	4
I- 4	Objetivos específicos	4
	CAPITULO II	
	ELEMENTOS CONCEPTUALES DE LA INVESTIGACIÓN	5
II- 1	La narración dramática	6
II- 2	El personaje de ficción	15
II- 3	Diseño de personajes de ficción	17
II- 4	La construcción sonora	21
II- 4.1	La sensación tímbrica	22
II- 4. 2	La sensación tonal	24
II- 4. 3	La sensación de intensidad	26
II 5	La expresión radiofónica	30
II- 6	La expresión fonoestésica	33
II--6.-1	Expresión autoacústica	36
II- 6. 1.a	La expresión ideográfica	38
II 6. 1.b	La expresión caracterial o afectiva	38
II- 6. 1.c	Función encuadrativa	39
II- 6.	La expresión sintomática	40
II- 6. 2	La expresión ectoacústica	40
II- 7	La percepción	41
II- 7. 1	La percepción humana	42
II- 7. 2	La percepción sonora	44
II- 7. 3	La percepción sonora de la voz	47

II- 8	<u>Los estereotipos</u>	48
II- 8. 1	<u>Los estereotipos en la comunicación de masas</u>	50
II- 8. 2	<u>Los estereotipos en la voz radiofónica</u>	53

CAPÍTULO III
ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN 55

III- 1	<u>Diseño experimental</u>	58
III- 2	<u>Diseño de un texto</u>	59
III- 3	<u>Un perfil para cada uno de los personajes</u>	62
III- 4	<u>Grabación de un texto portador</u>	65
III- 5	<u>Desarrollo de los tests de percepción</u>	66
III- 6	<u>Recolección de los datos</u>	68
III- 8	<u>Primer ordenamiento del material y construcción de las bases de datos</u>	72
III- 9	<u>Procesamiento e interpretación de los datos</u>	74
III- 9.a	<u>Primeros cuadros</u>	75
III- 10	<u>El análisis de correspondencias como método</u>	78
III- 10.a	<u>Análisis de correspondencias</u>	79
III- 10.b	<u>El gráfico como resultado en el análisis de Correspondencias</u>	89
III- 10.c	<u>Extracción de los vectores propios en análisis de correspondencias</u>	92
III- 10.d	<u>El ji-cuadrado (χ^2) como criterio de verdad, en el análisis de datos</u>	95

CAPÍTULO IV
DOCE VOCES EN BUSCA DE PERSONAJE 104

IV- 1	<u>Las voces de Claudia</u>	107
IV- 1.a	<u>La primera voz de Claudia</u>	109
IV- 1.b	<u>La segunda voz de Claudia</u>	112
IV- 1.c	<u>La tercera voz de Claudia</u>	115
IV- 2	<u>Las voces de Juan</u>	120
IV- 2.a	<u>Primera voz de Juan</u>	121
IV- 2.b	<u>Segunda voz de Juan</u>	124

IV- 2.c	<u>Tercera voz de Juan</u>	127
IV- 3	<u>Las voces de Matarrita</u>	132
V- 3.a	<u>Primera voz de Matarrita</u>	134
IV- 3.b	<u>Segunda voz de Matarrita</u>	137
IV- 3.c	<u>Tercera voz de Matarrita</u>	140
IV- 4	<u>Las voces de Sonia</u>	145
IV- 4.a	<u>Primera voz de Sonia</u>	146
IV- 4.b	<u>Segunda voz de Sonia</u>	149
IV- 4.c	<u>Tercera voz de Sonia</u>	152
	CAPÍTULO V	
	RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	158
V- 1	<u>Resultados parciales</u>	158
a.	<u>la zona de consenso</u>	159
b.	<u>la zona de coincidencia</u>	159
c.	<u>la zona de incertidumbre</u>	160
V- 1.1	<u>La tercera voz de Juan</u>	161
V- 1.2	<u>La primera voz de Matarrita</u>	164
V- 1.3	<u>La tercera voz de Claudia</u>	167
V- 1.4	<u>La segunda voz de Sonia</u>	171
V- 2	<u>Sistematización de los resultados</u>	174
	VI CAPÍTULO	
	CONCLUSIONES	178
VI-1	<u>Conclusiones generales</u>	178
VI- 2	<u>Implicaciones prácticas del proyecto</u>	184
VI- 3	<u>La posibilidad del estudio de la voz radiofónica</u>	185
	<u>Fuentes de información</u>	
	<u>Indice de cuadros</u>	

CAPÍTULO I

Tú, que me lees, ¿estás seguro de entender mi lenguaje?

*Jorge Luis Borges
Ficciones*

I. 1 INTRODUCCIÓN AL TEMA

Después de algunos años de estancamiento, en los cuales algunos incluso hablan de retroceso, la radiodifusión en Costa Rica vive un renacer en sus prácticas productivas y estéticas. Para muchos constituye un medio que ha sido desplazado por la televisión y que pertenece al pasado. Para otros, mantiene un potencial, con su propio nicho de mercado.

Lo cierto es que cada hogar costarricense contabiliza por lo menos tres o cuatro aparatos de recepción radiofónica, y en muchas familias cada miembro tiene el suyo. También en el trabajo, en el autobús, en el automóvil, o en el negocio, donde quiera que esté, la radio acompaña al costarricense en todos los momentos de la vida social. Ha sabido mantenerse presente y cumple diversas funciones sociales, formativas, informativas, de entretenimiento y como formador de opinión.

El gran poder de la radio en Costa Rica se certifica con la existencia de 53 emisoras en amplitud modulada (AM) y 55 en frecuencia modulada (FM).¹ La influencia de este medio en el mundo de hoy es tan importante como poco estudiada. La producción de programas de ficción radiofónica ha vuelto a tomar auge en el medio. Radio Monumental y su competidora Radio Reloj, dos

¹ Información suministrada por la Oficina Nacional de Control de Radio.

de las emisoras más escuchadas, han vuelto a incursionar en este género. Obras recientes como *Sin máscaras*, *Lomas de Pasión*, *La quinta esquina*, *Rosa*, y la repetición de la inolvidable *La isla de los hombres solos*, donde se destaca una de las mejores voces que ha producido la radio nacional, la de don Carlos Alberto Patiño, hoy fallecido, en el papel del comandante Benancio, son algunas de las que el público costarricense disfruta hoy en el dial.

La renovación de la radio abre una brecha en el estudio de la voz radiofónica, especialmente en el diseño de personajes de ficción dramática. La presente investigación resume una gran pasión por este medio comunicativo y se preocupa por el estudio de la voz. Se ubica en la percepción que tiene la audiencia de los personajes de ficción, de cómo se los imagina a partir de la voz, pues es ella la que, con su aceptación o rechazo determina los parámetros que hacen que una radionovela tenga éxito o fracase.

La ficción dramática radiofónica se ha definido como un teatro para ciegos. Ese es su encanto y su misterio; pero también un reto apasionante para el investigador de la voz.

I- 2 ESTADO DE LA CUESTIÓN

Cuando quisimos averiguar el estado de la cuestión, nos encontramos con diversos estudios sobre la voz mediada, principalmente autores contemporáneos que remiten a la teoría del audiovisual en general, como es el caso de Michael Chion en su clásico teórico *La audiovisión*, de 1993, pero principalmente en su reciente tratado *El sonido* de 1978. También, el autor español Armand Balsebre, famoso por sus estudios en lenguaje radiofónico, nos acerca a nuestro objeto de estudio. Propone conceptos como el color de la palabra, la melodía de la palabra, la armonía, el ritmo y su valor específico, etc. Sin embargo, el investigador que más se aproxima a nuestras inquietudes teóricas es Ángel Rodríguez Bravo, en su investigación sobre la voz radiofónica, la cual realiza como proyecto de tesis para optar por el grado de doctor en Comunicación, en la Universidad de Barcelona, De esa investigación tomamos los principales elementos conceptuales y algunas de sus herramientas metodológicas.

Debemos aclarar que Rodríguez estudia los rasgos de la voz en el contexto de la cultura española, una voz muy diferente a la nuestra en cuanto a timbre, tono, ritmo e intensidad. Las herramientas, que tomamos prestadas, las adaptamos a nuestra realidad cultural, con el propósito de hacerlas más funcionales y así lograr resultados acordes con nuestra idiosincrasia.

I- 3 OBJETIVOS GENERALES:

1. Construir conocimiento acerca de cómo la audiencia percibe y reconstruye la imagen de los personajes de ficción en una narración dramática radiofónica.
2. Conocer cómo los rasgos acústicos de la voz condicionan interpretaciones estereotipadas e intervienen en la construcción de personajes de ficción radiofónica.

I- 4 OBJETIVOS ESPECIFICOS:

1. Identificar las características sonoras de la voz que intervienen en la interpretación acústica de los personajes de ficción radiofónica.
2. Describir cómo percibe una audiencia la imagen de los personajes en la radio.
3. Investigar cómo los rasgos acústicos de la voz radiofónica definen la expresión ideográfica y caracterial de los personajes de ficción.
4. Aportar conocimiento para que los productores de radio locales tengan un mejor control sobre el diseño de los personajes de ficción que proyectan en una obra dramática radiofónica.

CAPITULO II ELEMENTOS CONCEPTUALES DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación recoge de la teoría de la comunicación, y específicamente de la teoría funcional de la expresión fonoestésica, los conceptos básicos para su desarrollo: *diseño, construcción sonora, estereotipos y percepción de personajes de ficción*, referidos a la producción de *una narración dramática radiofónica*.

El material empírico que se analiza en este trabajo consiste en un conjunto de emisiones radiofónicas construidas en laboratorio. El formato general que las distingue corresponde a la narración dramática. Al exponer este material a un auditorio, se construye conocimiento acerca de cómo la audiencia percibe y reconstruye la imagen de un personaje de ficción en una dramatización radiofónica. Se investiga el proceso de la comunicación que permite la construcción y reconstrucción de personajes por parte del perceptor en contacto con la radio, pero principalmente los rasgos acústicos de la voz que transmiten los aspectos físicos y caracteriales de los personajes por este medio.

Para comprender bien el sentido del material utilizado, conviene hacer una referencia a la naturaleza misma de la narración dramática.

II- 1 LA NARRACIÓN DRAMÁTICA

La narración dramática nace con el ser humano, con la necesidad de comprender, de explicar lo inexplicable, de darle un sentido a las cosas, de representar un mundo que le es dado en la inmediatez de la cotidianidad de su existencia. Al no poder aprehender el mundo en su totalidad, el ser humano construye o propone un sustituto simbólico. Así, conoce el mundo sin

aprehenderlo, un mundo que se imagina de una manera, a partir de los datos sensibles que la naturaleza le proporciona y que, por medio del lenguaje organiza en categorías simbólicas. De esta manera, construye un imaginario que le permite dar cuenta de lo general a partir de lo singular, y de la realidad inmediata a partir de la construcción simbólica que se hace de ella.

La palabra *drama* proviene del griego *dram*, que significa acción. El concepto de narración dramática, ya sea con fines religiosos, culturales o de recreación, tiene que ver, por un lado, con la acción humana y, por otro, con la forma de representar esta acción a un público, con el modo de organizarla.

Tal como lo plantea Vale, *“toda manifestación artística que nace de la representación y cuyo objetivo es la narración de un acontecimiento o suceso requiere de alguna construcción dramática”* (Vale, 73).

Comedia o historia de aventuras, drama o tragedia psicológica, ópera o ballet, cuadro o pantomima, sinfonía o poema, cuento o novela, obra teatral, cinematográfica o radiofónica, documental o de ficción, todas requieren de organización dramática.

El drama siempre es una recreación de la realidad. El acontecimiento, lo ocurrido en el universo cotidiano es fuente de inspiración para todos los relatos, aunque algunos pretendan ser producto únicamente de la imaginación de sus creadores. No se puede imaginar lo que no existe. En este punto se debe establecer una diferencia esencial entre el contenido del relato (lo que se cuenta), y su representación simbólica por parte del relator (cómo se cuenta).

El contenido del relato es la sustancia, el acontecimiento tal y como el sujeto creador lo percibió. La narración dramática contiene una cantidad limitada de reglas que se aplican para hacer más accesible al auditorio su contenido, así como para socializar los sentimientos, emociones y experiencias que el autor ha vivido y desea compartir con su audiencia, por medio de la representación. El relator toma de la realidad el acontecimiento y lo estructura dramáticamente con un conjunto de reglas narrativas que, a la vez que lo organizan, lo restringen. A propósito Eugene Vale manifiesta:

“A causa de la libertad de espacio y tiempo el relato es más natural porque está menos constreñido por la rigidez de la forma. Pero aunque su construcción dramática es menos agresiva, sería erróneo suponer que es menos importante. Al contrario, a pesar de ser más abstracta, es quizás aun más severa. Y es más difícil aplicar sus leyes” (Vale, 75).

Un relato es una organización -un discurso- una obra de ficción que se construye como una narración *“es alguien haciendo algo”* (Field, 13). *“Un relato habla del ser humano y sus acciones”* (Vale, 73).

Una pregunta pertinente en este sentido es: ¿qué hace que un personaje entre en acción? Para Syd Field (1994), *“lo que hace que el personaje se mueva es una necesidad”*. Para Vale, la necesidad de actuar de un personaje la constituye un motivo. Ninguna acción es posible sin una causa. Hay acciones de objetos y acciones de seres humanos. Una piedra cayendo de una montaña es la acción de un objeto. Pero si un hombre mata a otro, tenemos una acción de un ser humano. Las acciones de objeto son causadas por leyes físicas y las de los hombres por la voluntad humana. *“Hablamos de la causa para la acción de un objeto y del motivo para la acción de un ser humano”* (Vale, 90).

¿Qué puede constituir un motivo para la acción de un personaje? Para Vale, el motivo es una alteración. Sin embargo, en el drama esta alteración es muy especial. Este autor distingue entre varios tipos. Las comunes y las dramáticas (Vale, 97). Para él, no es posible una situación humana libre de alteraciones. Nacemos con alteraciones continuas como el hambre, la sed, el frío. Estos motivos son los que define como comunes. Los motivos esencialmente dramáticos son aquellas alteraciones en donde algo o alguien le causa dolor al personaje.

En cualquier situación humana, el motivo es el dolor del personaje, y también el generador de la acción dramática. En este sentido opinan los marxistas.

“El ser humano siente dolor o aflicción cuando quiere algo y no lo tiene o cuando no quiere algo que tiene. Estos dos tipos de motivos podrían ser llamados afinidad y repulsión” (Vale, 91). Para Field (1994), el motivo constituye una necesidad que hace moverse al ser humano en su afán de satisfacción existencial. Un ejemplo de afinidad y repulsión lo representa la radionovela ***La isla de los hombres solos***¹, afinidad quebrantada por la privación de la libertad del protagonista en la penitenciaría de la isla San Lucas, Costa Rica. El personaje quiere ser libre; no quiere seguir en la cárcel. Afinidad y repulsión constituyen una dialéctica del drama. Estos dos tipos de alteraciones humanas constituyen el motivo dramático. Sin embargo, el elemento más importante de la acción en el drama es la ***intención*** del personaje para lograr la afinidad y huir de lo que repudia. ***La intención*** es fundamental en dos aspectos:

¹ La isla de los hombres solos, adaptación de la novela de José León Sánchez, se estrenó con gran éxito en 1971. Destacó la actuación de uno de los grandes de la voz radiofónica costarricense ya fallecido: don Carlos Alberto Patiño, en la interpretación de diversos personajes, pero principalmente la del comandante Benancio. Consta de 109 capítulos, de 30 minutos cada uno.

1) es el elemento básico para crear conflicto. 2) Hace avanzar el relato hacia el futuro. El motivo puede ser de orden natural o de orden social. También, puede ser de orden particular, de persona a persona. Estas variables llevan la construcción dramática hacia múltiples *intenciones*, según sea la calidad de la alteración. La *intención* del personaje nos lleva hacia el futuro. “*Cuando conocemos la intención del personaje, sabemos lo que quiere hacer para eliminar el dolor, este querer hacer, siempre es un hecho en el futuro*”.(Vale, 92) “*nada puede suceder en el futuro a menos que algo o alguien tenga la intención de que eso suceda*” (Vale, 93). Cuando la audiencia conoce la intención del personaje se identifica con el relato y se interesa por su devenir, en este sentido Vale expone:

“*Una intención cobra existencia por medio de un motivo. La intención siempre busca un objetivo. El objetivo es siempre idéntico a la eliminación del motivo. De modo que la intención se extingue no bien se logra o se frustra el objetivo*” (Vale, 94).

La intención viene a ser el *cómo* el personaje planea o actúa para eliminar el motivo. Una intención, entonces, siempre es un choque contra la alteración y el conflicto aparece en la sustancia del motivo. Cada ser humano tiene distintas reacciones ante el mismo motivo y distintos métodos para eliminar el dolor según su naturaleza y los medios de que dispone. Pero el poder de la intención en la narración dramática está determinado por la fuerza con que el ser humano es capaz de reaccionar al dolor.

Dentro de la gran variedad de intenciones humanas, las hay conscientes e inconscientes, de actuar y de reaccionar, voluntarias e involuntarias. Pueden ser directas o indirectas, obvias o sutiles. Existe una tendencia a creer que la

única clase de intención es la consciente y voluntaria. El drama es tan rico como la vida, y casi nunca el ser humano sabe con exactitud lo que quiere.

El conflicto que plantea la intención es el núcleo o punto de partida que hace progresar el drama. Field (1994) plantea: “*Todo drama es conflicto*”. Si se conoce la necesidad y se conocen las dificultades que tiene que enfrentar el personaje para satisfacerla, el drama emerge con todo su potencial. El relato dramático es la *forma* en que los personajes enfrentan y superan las dificultades. Esta *forma* la constituye la intención del personaje.

“*Toda intención lleva hacia un objetivo*” (Vale 93). Este autor prefiere usar la palabra objetivo antes que propósito, ya que este último implica una intención consciente, voluntaria, en tanto que en el drama la calidad del *objetivo* lo establece la calidad de *la intención*.

El *objetivo* es el resultado de las acciones del personaje por eliminar el motivo, el dolor que le causa la alteración. Es un estadio por lograr en el futuro, que participa de un movimiento que es universal. Se inicia en un estadio inalterado; se produce una alteración o motivo y el personaje lucha por eliminar el dolor. Al final, se logra el ajuste y se restablece el orden.

Coincidimos con Vale cuando afirma que *causa* y *efecto* son los elementos de la acción humana. El objetivo existe, aunque no se logre. Esto quiere decir que, en la vida como en el drama, la fuerza de la *intención* no asegura el logro del *objetivo*. El objetivo se puede frustrar. Lo que nunca puede suceder en el drama es que el personaje abandone el objetivo. Una vez que

la fuerza de la intención ha sido planteada con claridad en un relato dramático, el personaje debe lograr su objetivo o este lo frustrará.

El movimiento de la acción dramática se puede comparar con el de un viaje en el tiempo. Desde esta perspectiva, el personaje recorre un camino que va desde la aparición del motivo para la acción hasta el logro o frustración del objetivo, la superación del dolor. Este recorrido permite desglosar el objetivo en dos componentes principales: distancia y dirección.

Si realizamos un paseo al campo, debemos saber con alguna certeza dos aspectos: 1) la distancia, que se traduce en cuántos kilómetros hay que recorrer para llegar al lugar; y 2) la dirección, cuál es el camino más corto o directo para llegar donde vamos. En ese caso el conocimiento de la distancia y de la dirección es el resultado de una experiencia social acumulada. La distancia es la longitud que separa el motivo del objetivo.

El factor más importante con respecto al objetivo es que dos o más intenciones pueden tener el mismo objetivo: dos jóvenes enamorados de la misma muchacha; dos equipos quieren triunfar en una contienda. El logro del objetivo de uno es la frustración del objetivo del otro. El proverbio popular lo confirma: *el sueño de uno es la pesadilla de otro*. De este modo, la concentración de intenciones sobre el mismo objetivo es de importancia vital para el relato dramático. “*De allí, resulta la confrontación, el conflicto, la acción*”. (Vale, 91)

La alteración que genera el conflicto puede concebirse sobre la base de dos factores: el personaje y aquello que le causa dolor.

La alteración dramática separa las partes afines y junta las partes que se repelen, y de esta manera produce el dolor en el personaje.

¿Cómo logra el personaje dramático superar el dolor? Vale responde de la manera siguiente: “*lo logra por medio de la lucha. Un relato sin lucha no puede ser dramático, es un relato descriptivo. Porque la esencia de la narración dramática es la lucha*” (Vale, 101). Cada intención contiene obstáculos que superar para lograr el objetivo. La lucha es un encuentro entre la intención y las dificultades que enfrenta el personaje. El drama como la vida, señala Vale, contempla tres tipos de dificultades esenciales: el obstáculo, la complicación y la conRAINTención.

1) El obstáculo, es una dificultad de naturaleza circunstancial; tiene tendencia a permanecer estático; su naturaleza circunstancial no soporta cambios. Un obstáculo puede ser una montaña, un río, la falta de dinero o la cárcel (Vale, 102). También puede ser de naturaleza física o psicológica. En el ejemplo citado de *La isla de los hombres solos* el mar entre la isla y tierra firme es el obstáculo que separa al personaje de su libertad.

2) La complicación es otra dificultad que se presenta en el drama. De naturaleza más bien accidental, tiene la ventaja de ser pasajera. Una fractura en una pierna, la llegada imprevista de un vigilante cuando se planeaba escapar, o un tifón inesperado que amenaza el éxito de la fuga.

3) La conRAINTención es la más importante de las dificultades en la lucha del personaje dramático, es la rivalidad que ejerce con la intención de otro personaje clave del drama, el antagonista. También se llama contratrama. La

contraintención la encarna el antagonista, quien en la mayoría de los casos lucha por el mismo objetivo del protagonista, y al final termina frustrado y vencido por este. La fuerza de las intenciones en la narración dramática depende del choque de la intención del personaje con grandes y poderosas dificultades.

Por último encontramos el ajuste. Hay que tomar en cuenta que el espectador se satisface con el restablecimiento del orden, con el triunfo del protagonista sobre el dolor que lo aflige. Por lo tanto, el ajuste viene a ser el estado de reposo que se obtiene después de alcanzar el objetivo. Vale lo define de la manera siguiente:

“El ajuste tiene lugar cuando se logra el objetivo. Significa que se ha cumplido el propósito de la lucha: la alteración ha dejado de existir” (Vale, 107). Los tres modos de lograr el ajuste son:

1. Se restituyen las fuerzas de afinidad (el reo sale libre).
2. Se destruyen las fuerzas de repulsión (el reo es trasladado a otra prisión).
3. Se interrumpe la relación entre los sujetos que se rechazan (el reo logra que se castigue a los despiadados carceleros).

Una vez expuestos los componentes básicos de la narración dramática a manera de síntesis, señalaremos que la funcionalidad del drama radica, desde el desarrollo mismo de la cultura griega, en el concepto de género dramático.

Según Ariel (1989), las necesidades del ser humano en colectividad son siete y producen los siete géneros en que se divide el drama. Cada uno en particular plantea una solución a una necesidad mediante un particular ejemplo

de *lo que debe ser o lo que no debe ser*. Estas siete necesidades humanas estudiadas por los grandes trágicos griegos siglos antes de Cristo, tienen hoy tanta validez como hace dos mil años. Así las define el autor:

“La necesidad de elevar el espíritu (la tragedia) equivale a la religión. La de mantenerse integrado a la sociedad y al grupo de referencia (la comedia) a la moral. Autoafirmarse o conocerse a sí mismo (la pieza) equivale a su historia. Reafirmarse ante los demás y ante sí mismo (la obra didáctica) equivale a su nacionalismo, trascender a los demás y ante sí mismo (la tragicomedia) a su proyección futura. Sobrellevar la vida (el melodrama) a su folklore. Dar un sentido pleno a la existencia (la farsa) a la filosofía popular” (Ariel, 66).

En el contexto general de la vida y de la historia, desde tiempos ancestrales, a través de todas las culturas, el ser humano ha manifestado estas siete necesidades individuales y sociomorales con las que la narración dramática por sí sola se ha constituido como manifestación artística. *“Todo esto gracias a que el ser humano lleva dentro de sí a un ser espiritual, un ente social, una individualidad, un idealista, un héroe, una víctima, y un villano”* (Ariel, 77).

Ahora bien, dentro de la lógica dramática se pueden distinguir por lo menos dos grandes componentes en la construcción de personajes de ficción:

- a) El decorado o espacio del drama
- b) Los personajes que actúan en él

Una vez expuesta la teoría del drama, la atención se concentra en el protagonista de la acción: el personaje. ¿Cómo se diseña un personaje dramático de ficción?

II- 2 EI PERSONAJE DE FICCIÓN

El personaje es piedra fundamental del edificio dramático. El estudio del personaje dramático de ficción radiofónica encuentra lugar en todos los manuales de dramaturgia: no existe, prácticamente, narración sin personaje, razón por la cual su inclusión en cualquier modelo de construcción dramática se da por descontado.

Las diversas exploraciones en torno al problema del diseño del personaje radiofónico de ficción se orientan alrededor de un eje en cuyos polos se sitúan:

1. Una visión esencialista del personaje de ficción que lo construye por medio de atributos o cualidades. En esta teoría, el personaje se define por su ser, se rellena de acuerdo con un conjunto de esencias, según los datos de su biografía, de sus aspectos físicos o de sus datos psicológicos estáticos.
2. Una visión dinámica del personaje que lo entiende como un conjunto de actividades, de transformaciones unificadas en una representación, generalmente antropomórfica, que cobra sentido y provee significaciones en la medida en que hace o, mejor dicho, representa un hacer.

Un recorrido por los manuales de escritura del guion, nos deja ver que los dos conceptos de dramaturgia se reparten entre ellos. Los norteamericanos proponen un mayor énfasis en los aspectos dinámicos y en cierta confesada preocupación por los personajes y su acción. Los europeos se interesan por su psicología, por su visión de mundo. Esta divergencia entre dos concepciones

dramatúrgicas se hace explícita algunas veces, sin dejar de ser válidas las dos. El presente estudio las incorpora en una búsqueda de ambos aspectos: el dinámico, características físicas del personaje, y el psicológico, características internas del personaje transmitidas por los rasgos acústicos de la voz radiofónica.

No obstante, una relativa homogeneidad en las metodologías coloca el énfasis en ciertos elementos de diseño: la biografía del personaje, el bosquejo de su *crecimiento*, la formulación de sus motivos y sus intenciones, que ubican al personaje en un mundo de ficción, sin que deje de pertenecer a la realidad. Así lo afirma Paredes (1993).

“El personaje es el ser humano ficticio que aparece y participa en toda obra narrativa. Es ficticio no porque posea o deje de poseer un referente externo, sino porque es parte de un relato y lo habita” (Paredes, 29).

En algunos autores, el diseño de la biografía cobra proporciones de lo exhaustivo. Field concibe un escritor capaz de conocer a su personaje, de listar todas y cada una de las cualidades relevantes que lo configuran en el plano fisiológico, psicológico y social, y que conforman lo que este autor llama la tridimensionalidad del personaje. También, prefiere una calificación a los requerimientos de la acción: el punto de vista, la actitud dominante, los intereses y lo que el autor denomina el potencial de clímax. Todos están circunscritos a la esfera de las acciones posibles. La biografía no va mucho más allá del plano de la manifestación dramática. Field -quizás el más popular manualista norteamericano- subordina esta construcción biográfica del personaje a la acción en forma contundente: *“el personaje es lo que hace”*. El personaje actúa en la

historia (es un actante). y es objeto y sujeto de las delicadas operaciones de la trama. “Es la **gente** que habla, aquella que puebla la novela o el cuento y vive en ese mundo singular” (Paredes, 29).

Para Vale, motivación, intención, objetivo, condición, aspiración y realización, más condiciones sociales y fuerza de voluntad, organizan ciertas **leyes** en la construcción del personaje, para dar un nombre a las recomendaciones preceptivas que soportan los manuales y que, desde Aristóteles, alimentan la dramaturgia occidental. El personaje debe disfrutar de cierta autonomía, en el sentido de portar una única **línea de pensamiento** o estructurarse a partir de una **idea central** (Gutiérrez, 6); debe también ser coherente, es decir, conservar una identidad, **un carácter**, en el recurso de sus transformaciones menores; debe crecer y modificarse a través de la obra; estar caracterizado por los rasgos distintivos que conforman sus diálogos y sus acciones, las cuales lo diferencian orquestalmente del resto de los personajes; debe, finalmente, ser capaz de llevar la acción hasta el objetivo y lograrlo o, en su defecto, frustrarse.

II- 3 DISEÑO DE PERSONAJES DE FICCIÓN

En primer lugar, nos referiremos al concepto **diseño** y lo relacionaremos con la narración dramática. Lo situamos en un nivel de especialización particular que, como concepto general, corresponde a la etapa de caracterización de los personajes, necesaria en toda producción dramática. Se ubica en el momento que corresponde a la escritura del guion, más concretamente al proceso de investigación y preproducción, desde la concepción en la mente del guionista hasta su estructuración en la trama.

En cualquiera de los medios, el guionista siempre enfrenta problemas en la etapa de diseño de los personajes de ficción. La caracterización siempre es una construcción ideológica que el autor del guion construye, propone e identifica con su audiencia. Por eso, requiere de un cuidado especial. En el medio radiofónico, el diseño de personajes requiere, no solo un conocimiento profundo de la caracterización dramática, sino también de la naturaleza humana, de las potencialidades del sonido de la voz para caracterizar *personajes de ficción*. Si este conocimiento no se tiene, fácilmente se cae en el estereotipo.

El teórico Eugene Vale (1982) propone tres niveles en la caracterización del personaje de ficción, y sugiere diferenciar caracterización, carácter y características. Desde su perspectiva, *“la caracterización comprendería todos los aspectos acerca de un ser humano, de los cuales el carácter es sólo uno; y las características son los factores simples de que consiste el carácter”* (Vale, 78).

Para este autor, en el diseño de los personajes de ficción algunos factores se podrían considerar obligatorios. Son muy importantes la edad del personaje y el tipo de ocupación. *“La edad y el tipo de ocupación caracterizan en gran medida al ser humano. El obrero tiene una vida distinta a la del científico”* (Vale, 79).

Los seres humanos no estamos solos en el mundo; los personajes de ficción tampoco. Esta característica humana se convierte en un factor muy importante a la hora de diseñar personajes para el drama. Lo caracteriza el conjunto de relaciones sociales que el personaje establece. Al respecto, el teórico apunta:

“El pasado de un personaje o sus planes futuros pueden importar para la caracterización, ya que es distinto si un empleado de una pulpería se encuentra resignado en su trabajo, o hace esfuerzos ingentes para cambiar su situación, por ejemplo estudia de noche” (Vale, 80).

Sin embargo, y a pesar de que las características de un personaje son obligatorias para un buen diseño, el factor más importante en la construcción de un personaje de ficción es el carácter. Si algo distingue al ser humano de todo el resto es su carácter individual. *“La ley de la narración dramática en general en cuanto a construcción de personajes se refiere es: Para hacer manifiesto un carácter debemos mostrarlo en acción” (Field, 1994, 27).* Este factor es muy importante para la ficción radiofónica, pues, aunque la radio no puede describir características, puede presentar acciones. Caracterización y acción están estrechamente ligadas. Por cierto, cuando hablamos de acción en el relato radiofónico consideramos que las acciones de pensar, sentir y hablar son acciones iguales a robar, besar o dormir.

Uno de los hallazgos más importantes en la teoría del diseño de personajes es que el carácter no solo puede ser expuesto por sus propias acciones, sino también por las acciones y las actividades de otro.

Field (1994) propone una caracterización que complementa la anterior propuesta de diseño de personajes de ficción por Vale (1982) y llama la atención en cinco aspectos que la componen. Se pregunta: *“¿Qué es lo que tiene todo el mundo en común? Todos somos iguales. Usted y yo tenemos las mismas necesidades, los mismos deseos, los mismos miedos e inseguridades; que-*

remos ser amados, estar cerca de personas como nosotros, tener éxito, ser felices y estar sanos, todos somos iguales en el fondo. Ciertas cosas nos unen. Pero ... ¿Qué nos separa?

1. *Un punto de vista*
2. *Una actitud*
3. *Una personalidad*
4. *Una conducta*
5. *Una revelación*
6. *Una identificación*” (Field, 1994, 37).

Al igual que los seres humanos de carne y hueso, los personajes del relato de ficción son únicos en el universo. Allí radica su grandeza: su punto de vista es su máspreciado tesoro.

La actitud de un personaje frente a la existencia lo puede definir como positivo o negativo, optimista o pesimista, frustrado o hombre de éxito, alegre o triste, reservado o encantador, grosero o cariñoso. Un personaje de ficción tiene su personalidad. Introverso, inseguro y tímido definen una conducta; es inquieto, despistado, revela felicidad, valentía, altruismo, orden, grandeza, y en la revelación de estos atributos se produce un sentimiento de identificación entre el personaje de ficción y el espectador.

“El personaje es la historia” (Field, 1994. 41).

El diseño de los personajes de ficción, entendiendo diseño como caracterización, carácter y características del personaje, plantea problemas teóricos específicos según sea el medio en el cual se quiera narrar la historia, pero adquiere una singular especificidad en la radio, pues para hacerlo el autor cuenta

únicamente con el sonido de la voz como material significante. A continuación exponemos los componentes teóricos que hacen singular el diseño de personajes de ficción en este medio.

II- 4 LA CONSTRUCCIÓN SONORA

Este segmento requiere de un acuerdo en cuanto a la definición de algunos términos técnicos de uso común. Las siguientes definiciones se toman de Rodríguez Bravo (1998, 47, 48 y 49) y se transcriben textualmente:

- a. “**Sonido:** es el resultado de percibir auditivamente variaciones oscilantes de algún cuerpo físico, normalmente a través del aire”.*
- b. “**Fuente sonora:** cualquier objeto físico mientras está emitiendo sonido”.*
- c. “**Objeto sonoro:** cualquier sonido que aislamos físicamente o con instrumentos conceptuales, acotándolo de una forma precisa para que su estudio sea posible”.*
- d. “**Ente acústico:** cualquier forma sonora que, habiendo sido separada de su fuente original, es reconocida por el receptor como una fuente sonora concreta que está situada en algún lugar de un espacio sonoro. La construcción sonora de personajes de ficción refiere los términos anteriormente expuestos, al estudio de la dimensión sonora de la voz, de sus posibilidades significantes, de su control y dominio”.*

Estamos de acuerdo con Rodríguez cuando asegura que en el momento en que un realizador se enfrenta a la necesidad de construir dramáticamente un personaje, de darle forma sonora y visual, aparece el problema de la elección y la adaptación de la voz del actor, o su sustitución por otra voz (doblaje) (Ro-

dríguez, 1998, 42). La voz es un sonido compuesto que se descompone en el ámbito perceptivo en: sensación tímbrica, sensación de tono y sensación de intensidad.

II- 4.1 LA SENSACIÓN TÍMBRICA

También conviene distinguir voz y timbre para lo cual seguiremos recurriendo al mismo autor:

“El concepto de timbre está asociado a la sensación de complejidad del sonido. Dos sonidos que provienen de dos fuentes sonoras distintas y que según una medición de precisión tienen el mismo tono y la misma intensidad, suelen ser percibidos por el oído humano como sonidos con matices diferentes” (Rodríguez, 1998, 85).

Por ejemplo, somos capaces de distinguir entre el sonido de una guitarra y una mandolina, a pesar de que ambos estén emitiendo exactamente la misma nota y con la misma intensidad. La diferencia acústica entre estos dos instrumentos no proviene del tono ni de la intensidad, sino del timbre.

“El valor expresivo del timbre radica en la manipulación fonológica por parte del actor, la cual lo lleva hacia el campo expresivo, el de la construcción de personajes de ficción” (Rodríguez, 1998, 85).

Cuando imitamos acústicamente a alguien, de forma intuitiva colocamos nuestro aparato fonador en actitud de imitación cambiando la postura de los labios, la boca, la lengua, etc. Modificamos voluntariamente la forma de los resonadores naturales, es decir, alteramos de forma consciente el timbre de la voz.

Existe socialmente la idea equivocada de que el timbre es aquella parte invariable de la voz humana. En cuanto los resonadores nasales y bucales son modificables en forma y tamaño (podemos abrir o cerrar los labios, redondear, hablar entre dientes, nasalizar, guturalizar la voz, etc.) podemos alterar el timbre de nuestra voz. La nota y la intensidad que emitimos desde nuestra laringe estará controlada. Estas propiedades del timbre de la voz son las bases que guían el experimento que nos proponemos realizar.

Aunque las definiciones sobre el timbre de la voz varían según sea el autor, se acoge la expuesta por Rodríguez, no solo por ser la más reciente, sino porque contempla con poder de síntesis las anteriores y, además, generaliza para todo sonido compuesto como la voz, Rodríguez lo define:

“El timbre es una sensación auditiva compleja (independiente de las de duración, tono e intensidad y simultánea a ellas) que nos permite percibir la estructura acústica interna de los sonidos compuestos” (Rodríguez, 1998, 83).

II- 4. 2 LA SENSACIÓN TONAL

Esta cualidad de la voz resulta sumamente importante para la construcción del carácter del personaje de ficción. En cuanto al tono de la voz, Rodríguez destaca que, ...

*“está asociado perceptivamente a la sensación de **agudo-grave** al escuchar un sonido. Desde el punto de vista físico, la variación de tono depende del número de oscilaciones por segundo del cuerpo vibrante, es decir, del número de veces que se abre y se cierra por segundo la laringe del orador:*

1. *A mayor número de veces por segundo (mayor frecuencia) el sonido es más agudo.*
2. *A menor número de veces por segundo (menor frecuencia) el sonido es más grave” (Rodríguez, 1998, 83).*

El **tono** es independiente de la **intensidad**. Se pueden generar tonos muy agudos a intensidades bajas, tonos graves a intensidades altas y viceversa.

La unidad de medida del tono es el hertzio, el cual se define como el **número de oscilaciones por segundo** que un cuerpo vibrante emite. Rodríguez señala que esta medida introduce el concepto **frecuencia de vibración** de un objeto, que actúa como fuente sonora y que corresponde al número de oscilaciones que sufren las moléculas del aire que son estimuladas por él. El aire, transmite esta frecuencia al micrófono el cual se encarga de traducirlas para que la radio las propague en forma de ondas, o para grabarlas en un soporte y luego transmitir las en diferido (Rodríguez, 1998).

Al referirnos a las manipulaciones del tono de la voz, aludiremos a la capacidad del actor de interpretar personajes de ficción para la radio, de re-

presentar el personaje, ya sea el que el guionista ha inventado o cualquier otro tomado de la realidad y que la audiencia percibe y reconstruye en el aspecto físico y en el carácter. Lo anterior lleva a la pregunta: ¿Cuál es la incidencia del tono de la voz en el diseño, la construcción y la percepción de personajes de ficción para una narrativa radiofónica? En otras palabras, ¿cuál es el valor expresivo del tono en la construcción de personajes de ficción para la radio? Desde el punto de vista expresivo, podemos estudiar la manipulación del tono de la voz por un actor profesional en sendos ámbitos:

1. La descripción oral, donde es más importante el enunciado verbal que el acústico.
2. La construcción de personajes y de actitudes emocionales, donde los rasgos acústicos del enunciado acústico modifica el enunciado verbal de tal forma que lo contradicen por completo. Está ligada a cambios en el timbre, el tono y la intensidad, así como al ritmo y a la armonía.

En nuestra memoria auditiva, está fijada una serie de códigos que nos indican cuando el emisor es viejo o joven, si está triste o alegre. A mayor edad, el tono es más agudo y posee menor intensidad. Y viceversa, cuanto más joven el locutor, más grave es el sonido de su voz y mayor la intensidad, Estas cualidades de la voz son fundamentales en la creación de personajes de ficción, Rodríguez manifiesta al respecto:

“La situación de la tesitura de cualquier actor puede ser alterada a voluntad, a partir de un cierto entrenamiento, de modo que una misma forma tonal pueda situarse en una

zona más alta o más baja de la extensión. Este tipo de manipulación tiene un gran rendimiento expresivo tanto en el control voluntario de la expresión emocional como en la construcción de personajes desde el sonido de la voz (Rodríguez, 1998, 79).

Así, las entonaciones construidas en la parte más baja de la extensión tonal sugieren dramatismo, personajes de mayor edad, situaciones trágicas. Por el contrario, las entonaciones construidas en la zona alta de la extensión tonal sugieren alegría, personajes añejados o jóvenes, situaciones de mucha tensión emocional. En conclusión, los datos existentes sobre el tema, son insuficientes para contestar la pregunta planteada sobre la importancia del tono en la construcción de personajes de ficción para la radio. Construiremos nuestro experimento con base en estos vacíos teóricos sobre el tono, con la finalidad de encontrar la respuesta.

II- 4. 3 LA SENSACIÓN DE INTENSIDAD

La intensidad de un sonido se define popularmente como el volumen alto o bajo de un sonido, “bajále la intensidad al radio” es una expresión común para referirse a disminuir el volumen del sonido que emite el aparato. Rodríguez nos ayuda a comprender mejor este concepto.

“La intensidad está asociada perceptivamente al concepto de energía o de fuerza de la voz.” Decimos que una voz es tanto más intensa cuando más fuerte está sonando. Un grito es una voz emitida a gran intensidad y un susurro es una voz emitida a muy poca intensidad (Rodríguez, 1998, 101).

Pero, ante esta dimensión del sonido, también tenemos que preguntarnos: ¿cuál es la incidencia que la intensidad de la voz tiene en el diseño, la

construcción y la percepción de personajes de ficción para una narrativa radiofónica?

Uno de los efectos expresivos más interesantes que es posible generar mediante la manipulación fonológica de la intensidad del actor, es el de sucesivos cambios en la relación existente entre emisor y receptor. El origen de este efecto expresivo está en la relación natural que existe entre la intensidad de la voz utilizada por dos hablantes en una comunicación interpersonal y la distancia a la que se sitúa el uno del otro. Lógicamente, a mayor distancia también mayor intensidad. Es decir, existe una relación directamente proporcional entre la distancia de los interlocutores y la intensidad que estos utilizan para comunicarse entre sí.

La distancia a la que se sitúan dos interlocutores determina el tipo de relación personal que existe entre ellos, se puede establecer también la conexión entre estos tres fenómenos.

“La intensidad utilizada por los interlocutores en una conversación interpersonal determina la distancia física que hay entre ellos y, en consecuencia, también el tipo de relación interpersonal que los relaciona” (Rodríguez, 1998, 100 - 113).

El apropiado manejo de la intensidad, resulta muy útil para caracterizar personajes de ficción para la radio, porque le permite al actor realizar una interpretación controlada de su voz. Rodríguez nos amplía esta idea:

“La propuesta de algunos parámetros sociales y humanos en la utilización de la intensidad de la voz, según utilice el actor una intensidad u otra al emitir su voz frente al micrófono, va a tener la sensación de que entre ellos y el locutor

existe un tipo de relación personal diferente” (Rodríguez, 1998, 102).

Es decir, sentir que el actor está próximo o lejano, es su amigo o bien es un extraño que se ubica física y psicológicamente alejado. El actor radiofónico puede contar con cuatro categorías de intensidad sonora para determinar diferentes sensaciones de distancia y un tipo de relación personal distinto entre interlocutores. Rodríguez proporciona algunos parámetros para entender mejor la contribución de la intensidad al drama.

a. “Distancia íntima (intensidad utilizada cuando los interlocutores están entre 0 y 0,5 m).

b. Distancia personal (intensidad usada cuando los interlocutores están entre 0,5 y 1,5 m).

c. Distancia social (intensidad usada cuando los interlocutores están entre 1,5 y 3 m).

d. Distancia pública (intensidad usada cuando los interlocutores están a más de 3 m)” (Rodríguez, 1998, 100, 113).

El conocimiento y dominio de estos cuatro niveles de intensidad de la voz le permiten al actor controlar el tipo de relación que la audiencia siente tener con él. Es un recurso muy habitual, aunque usado generalmente de forma intuitiva por los actores profesionales de la radio.

El tratamiento fonológico de la intensidad de la voz tiene un papel determinante en la identificación y en la expresión sonora de las actitudes emocionales de los personajes que se crean. Así, agresividad, tristeza, tensión, etc. se expresa acústicamente a través de la intensidad de la voz. Por ejemplo, si la melancolía se asocia a una intensidad baja de la voz, uno de los recursos para

expresar la tristeza será controlando este parámetro en el discurso oral. Esto mismo ocurre con la *agresividad* y la *cólera*. Estos estados emocionales están asociados a una intensidad alta de la voz, por lo que una forma de representarlos radiofónicamente es incrementando la intensidad de la voz de los actores.

Al respecto, señala Rodríguez:

“Ciertamente la tristeza genera una intensidad de la voz muy baja, pero también un tono muy grave, una velocidad de locución lenta, pérdida de brillo en el timbre de la voz. Es importante, entonces, no confundir las dimensiones acústicas de la voz: tono, intensidad y timbre, con el concepto de actitud sonora, que supone estar hablando de toda una serie de manipulaciones de estos tres parámetros orientados a conseguir determinada expresividad emocional con el sonido de la voz” (Rodríguez, 1998, 107).

De allí que nos advierte sobre una confusión:

“Dicho de otro modo, es incorrecto, por ejemplo, hablar de emitir la voz con un tono triste. Un tono es grave o agudo, y oscila entre los 18 y los 20.000 hz. si es audible; pero nunca es alegre o triste. Es la conjunción de un tono grave, una intensidad débil, una entonación llana. Un timbre de voz mate, una velocidad de locución lenta, etc., lo que hace que la voz tenga un sonido triste. Y a este conjunto de alteraciones de los rasgos sonoros de la voz se llama actitud sonora” (Rodríguez, 1998, 257).

La importancia del concepto de *actitud sonora* en la caracterización de los personajes de ficción radiofónica permite avanzar por el camino de la *expresión fonoestésica* para ir en busca de nuestro objeto de estudio. Cuando el actor interpreta a un personaje, trabaja simultáneamente en varios niveles expresivos. No solo describe al personaje con la estructura lingüística, a través de los contenidos semánticos que transmite el léxico, la estructura sintáctica,

etc., sino también mediante la calidad del sonido de su voz (*tono, timbre e intensidad*), y las transgresiones y variaciones del discurso oral mientras este evoluciona en el tiempo (*ritmo*).

II- 5 LA EXPRESIÓN RADIOFÓNICA

El dominio de la voz radiofónica solo es parcialmente cierto si nos enfrentamos al medio desde la perspectiva del emisor, más concretamente desde la perspectiva del productor. Utilizar soporte digital o soporte magnético para una grabación de sonido obliga a manejar dos técnicas diferentes, pero esto es un conocimiento que debe poseer el productor de personajes de ficción. Su problema es la eficacia de sus mensajes convertidos en personajes. Sin embargo, lo anterior no constituye problema alguno para el receptor, el cual se limita a escuchar y no necesita aprender ningún código complejo.

Veamos muy brevemente unos hitos históricos:

“En 1856, Nadar es el primero que tiene la idea de inventar un daguerrotipo acústico que reproduzca fielmente, a voluntad, todos los sonidos sometidos a su objetividad. El proyecto es el mismo: conservar el recuerdo de lo que ha desaparecido, socialmente el fonógrafo es en gran medida la cámara oscura del sonido” (Flichy, 90). El 17 de julio de 1877 Tomás Alba Edison proclama al mundo la idea de un repetidor telefónico y a continuación observa: “Las vibraciones de la palabra son registradas exactamente y no hay duda de que soy capaz de grabar y reproducir la voz humana dentro de poco”(Flichy, 132, 135) También, en otra parte de su libro Flichy expone: “El 3 de diciembre de ese año se terminó de construir el primer prototipo del fonógrafo. El pasado 14 de mayo de 1997, se cumplió el centenario de la primera comunicación telegráfica inalámbrica, hecho ocurrido entre las poblaciones de Laverck Point y la Isla Fratholm en el Canal de

Bristol que se hallan separadas por una distancia de unos 5 kilómetros. Algo tan utilizado hoy en día, de muy diversas dimensiones y potencia al cual damos un valor relativo debido a su masificación, otrora fue objeto de admiración, escepticismo e incalculables días dedicados a la investigación” (Flichy, 1991, 140).

Los resultados expuestos en los tres párrafos anteriores llevan a la siguiente definición del medio:

“Al conjunto de técnicas de emisión de ondas hertzianas que permiten la transmisión de la palabra y de los sonidos se le denomina: radiodifusión” (Balsebre, 17). Veamos. “Cuando los electrones oscilan en un circuito eléctrico, parte de la energía se convierte en radiación electromagnética. La frecuencia debe ser muy alta para producir ondas de intensidad aprovechable que, una vez formadas, viajan a la velocidad de la luz. Cuando una de esas ondas encuentra una antena metálica parte de su energía pasa a los electrones libres del metal y los pone en movimiento, formando una corriente cuya frecuencia es la misma que la de la onda” (Flichy, 1991, 91).

Este es, sencillamente, el principio de la comunicación por radio. Un emisor de radio produce una radiación electromagnética concentrada de una determinada frecuencia. Esta es recogida por una antena. De todas las ondas que entran en contacto con ella, el receptor tan solo amplificará las que estén sintonizadas con él.

Para llegar a este concepto, numerosas personas debieron pasarse años experimentando. Todos ellos han aportado algo a la radiodifusión. Quiénes fueron y cómo colaboraron, es algo desconocido para muchos oyentes.

Con el nacimiento tanto de la radio como del fonógrafo se produce un fenómeno, que Rodríguez (1989 y Chion (1993) denominan *el fenómeno acusmático de la voz*, fundamental para esta investigación y para el estudio de la voz radiofónica, el cual propone una dimensión radicalmente nueva. El sonido puede ahora ser reproducido por un aparato, *gramófono o un receptor de radio*, que nada tiene que ver con aquello que lo generó; la fuente sonora inicial deja de tener el valor físico sustancial, y este valor pasa al sonido mismo que se hace independiente de su origen natural.

Lo anterior genera el interés de este proyecto. Al respecto, Rodríguez (1998) señala que:

“El concepto de acusmatización tiene su origen en una técnica pedagógica utilizada por Pitágoras para incrementar la efectividad de las enseñanzas que impartía a sus discípulos. El ilustre sabio griego hizo que sus alumnos le escucharan tras una cortina mientras hablaba para que así el contenido de sus discursos adquirieran toda la fuerza posible al desvincularse de su propia imagen. La consecuencia de este origen ha sido que el término acusmático haya pasado a ser utilizado para denominar aquello que se oye sin ver la fuente de donde proviene” (Rodríguez, 1989, 35).

En efecto, la acusmatización aísla los objetos sonoros y los convierte en algo abstracto, portador de conceptos. Con mucha frecuencia, el sonido prescinde de su fuente y se conecta con un sentido nuevo que ya no tiene nada que ver con el origen directo, sino con su forma sonora y con su situación en el contexto radiofónico.

Al respecto Chi6n sa6ala “que la acusm6tica es una antigua palabra de origen griego recuperada por Jer6nimo Peignot y teorizada por Perre Schaeffer *que se oye sin ver la causa originaria del sonido, o que hace oír sonidos sin la visi6n de sus causas*. La radio, el disco o el tel6fono, que transmiten los sonidos sin mostrar su emisor, son por definici6n medios acusm6ticos” (Chion, 74). Esa cualidad del medio acusm6tico de la radio es el principal obst6culo que enfrenta el guionista, productor o actor de la radio a la hora de representar sus personajes en el medio. Precisamente, es en el momento en que un realizador se enfrenta a la necesidad de construir dram6ticamente un personaje de ficci6n, de darle forma sonora, cuando aparece el problema de la elecci6n y adaptaci6n de la voz del actor a la imagen del personaje, donde al final el personaje se acomoda al actor, y no como debería ser, que el actor represente con fidelidad el personaje que se establece en el guion. Algunos afirman que la radio es imagen, pero esto implica una metamorfosis de materias que es el objeto de esta investigaci6n: la transmutaci6n de lo sonoro en lo imaginario de la voz radiof6nica. En el proceso, se perciben p6rdidas y ganancias, que son precisamente las materias de estudio que dan lugar a una teoría general de la expresi6n fonoest6tica.

II- 6 LA EXPRESI6N FONOST6TICA

Es importante ahora distinguir la reci6n definida expresi6n radiof6nica de la expresi6n fonoest6tica. En este sentido, Rodr3guez comenta:

*“La lingüística no se ha preocupado por desarrollar estudios sobre lo que los investigadores en comunicaci6n denominan **rasgos expresivos, enfáticos o indicios fision6micos** de la voz. Esto desde luego al referirse a aquellos caracteres sonoros de la voz que ponen un énfasis relativo en diferentes*

partes del enunciado y que sugieren las actitudes emocionales del hablante” (Rodríguez, 1989, 33).

La clasificación de estos rasgos expresivos la expone Rodríguez por medio de las siguientes categorías:

*“La calificación de **factores ecto-semánticos** para bautizar el tipo de rasgos sonoros con los que se podría, por ejemplo, llegar a hacer comprender a una chica que uno está enamorado de ella hablándole simplemente del teorema de Pitágoras que tiene delante y que está más o menos complejo” (Rodríguez, 1989, 34).*

El ejemplo anterior enfrenta de nuevo con nuestro objeto de estudio: ¿cómo la comprensión de estos **factores ecto-acústicos** de la voz nos permite proyectar una imagen determinada de un personaje de ficción, en un drama radiofónico? La radio es, sin duda, el medio que más potencia el fenómeno de la expresividad oral, pero, en realidad, es la posibilidad técnica de separar voces y cuerpos (acumastización de la voz) la que determina el interés de aquello que vamos a estudiar. Por lo tanto, el problema fundamental por resolver es: ¿cómo construir una voz que reproduzca la misma imagen de un personaje de ficción radiofónica, en el guionista, en el productor, en el actor y en su audiencia?

El investigador que más ha trabajado en este campo es nuevamente el doctor Ángel Rodríguez Bravo. Gracias a él, nos llega una nueva teoría que permite aplicarla a un nuevo objeto de estudio. En esta tesis, se retoman como propuesta científica sus hallazgos y se aprovechan las conclusiones de su investigación, para estudiar la teoría y práctica reseñada en su tesis doctoral, con

el fin de dar respuesta a la pregunta planteada. El concepto fundamental que el teórico español plantea, como columna vertebral de su proyecto de investigación, lo denomina *teoría funcional de la expresión fonoestésica*.

Para introducir el término, Rodríguez plantea su génesis a partir de varios autores, entre ellos Barthes, Lyons y Matras, y también desarrolla cómo fue evolucionando en la historia. A partir de Jakobson, define la lingüística como una disciplina que resuelve el problema de las relaciones entre la palabra y el mundo. Siguiendo a Jakobson y a Halle, interpreta los conceptos de *rasgos expresivos y enfáticos* de la voz. Luego, inspirado en Moles, presenta la definición de *factores ecto-semánticos* y termina, antes de definir el concepto de la expresión fonoestésica, con la idea de *estilo sonoro o de rasgos fonoestilísticos*. Estas son, en su opinión las categorías que más definen un nuevo concepto: el de *expresión fonoestésica*.

Así, Rodríguez define como *expresión fonoestésica* a la expresividad sonora transmitida mediante los rasgos de la voz que comunican acústicamente información sobre el gesto, la actitud, el carácter, el aspecto físico y el contexto del emisor; o bien sobre la forma, el tamaño, el color, la textura, el tipo de movimiento, etc., de aquello que describe oralmente el emisor. Estos rasgos sonoros no pertenecen a las formas léxicas ni a las formas gramaticales, ni tampoco son útiles para identificar fonemas o diferenciar una estructura lingüística de otras. Por lo anterior, afirma:

*“El vocablo **fonoestesia** parece adecuado en tanto que recoge en una sola palabra dos conceptos fundamentales para la definición del objeto de estudio de esta investigación: la raíz **fono** proveniente del griego **phoneo**, que significa emitir*

*la voz; y la raíz **estes**, del griego **aisthesis**, que expresa: sensación, tener la percepción de”* (Rodríguez, 1989, 39).

Obviamente, es necesario concluir este apartado con el objeto de estudio del que se ocupa esta tesis: ***la expresión fonoestésica***, o, más concretamente, el valor de la expresión fonoestésica en el ***diseño, construcción sonora y percepción de personajes de ficción en una narración dramática radiofónica***.

Los autores consultados, todos expertos en el campo de la expresión oral, mantienen la tesis de que existe una relación motivada entre las formas sonoras de la voz humana y su significación. La expresividad oral sistematiza numerosas relaciones entre las alteraciones fisiológicas producidas por diferentes estados síquicos y emocionales, y las formas de la voz.

Cuando hablamos, damos información sobre nosotros mismos. Esta imagen fonoestésica del actor se organiza en dos grandes bloques: ***expresión autoacústica y expresión ectoacústica***.

II- 6. 1 EXPRESION AUTOACÚSTICA

Al referirse a esta expresión Rodríguez manifiesta, *“constituye con el conjunto de rasgos de naturaleza fonoestésica que aportan al oyente información general sobre el emisor”* (Rodríguez, 1989, 50). También observa que mediante la expresión autoacústica el actor de ficción propone una voz que lo describe a sí mismo, consciente o inconscientemente. *“Estamos afirmando que puede existir la posibilidad de construir artificialmente una imagen del emisor controlando la voz* (Rodríguez, 1989, 54).

Ahora bien, en el término postulado hay categorías: *“La expresión autoacústica se puede organizar, a su vez, en otros cuatro niveles, sistematizables a partir de las distintas funciones expresivas concretas que desempeña. Cada uno de estos niveles expresivos se organiza de acuerdo con el tipo de información que aporta al oyente cuando este escucha la voz del emisor”* (Rodríguez, 1989, 56). Lo anterior se muestra gráficamente de la siguiente manera:

Cuadro I- 1 Expresiones acústicas	
Expresión	Tipo de información
Ideográfica	(Aspecto físico)
Caracterial o afectiva	(Carácter o actitud emocional)
Encuadrativa	(Entorno social) (Estereotipos)
Sintomática	(Trastornos físicos o síquicos)

El actor en medios visuales cuenta con recursos tales como el vestuario, los códigos gestuales y los proxémicos o de distancia, para construir el personaje que interpreta. Otros recursos, como el maquillaje, le permiten transmutarse con precisión en el personaje solicitado por el guion. Pero el actor no solo debe parecerse, sino también hablar como el personaje. En los medios donde solamente cuenta con la voz, como en la radio, el único recurso expresivo del actor para el diseño de personajes es el control de los rasgos ideográficos y caracteriales de la expresión fonoestésica. Veamos con más detalle cada una de las categorías postuladas.

II- 6. 1.a LA EXPRESIÓN IDEOGRÁFICA

Respecto de la primera categoría, Rodríguez postula que:

“La expresión ideográfica está configurada por aquellos rasgos acústicos de la voz que aportan al oyente información sobre el aspecto físico del individuo. Depende de los matices sonoros que sugieren que un actor es grande o pequeño, guapo o feo, gordo o delgado, elegante o desaliñado, atlético o raquíptico ...” (Rodríguez, 1989, 55).

En otros términos, es la *idea* externa (de allí el término griego) hecha mentalmente. Sobre este mismo aspecto, este autor agrega:

*“...esta posibilidad de leer el aspecto individual en la voz fue observada por (Troubetzkoy, 1970) cuando publicó sus **Principios de Fonología** en 1938 al hablar de ciertas particularidades de la voz que son interpretadas por el oyente como expresión o síntoma del sujeto hablante y al citar el timbre como una de estas particularidades; concretamente, Troubetzkoy define una **función expresiva** del habla humana que consiste en caracterizar al sujeto hablante, y a través de la cual puede reconocerse la pertenencia a un tipo humano determinado, sus particularidades físicas y mentales”* (Rodríguez, 1989, 55).

II 6. 1.b LA EXPRESIÓN CARACTERIAL O AFECTIVA

Para la segunda característica, tenemos la siguiente definición:

“Hablamos de expresión caracterial o afectiva cuando estamos haciendo referencia a aquellos rasgos acústicos de la voz cuya función es aportar al oyente información sobre el carácter o el estado de ánimo del actor.

“(León, (1969) y Bellenger, (1979) coinciden en afirmar que la expresión de los sentimientos está estrechamente vinculada al tipo de inflexiones tonales, y León, (1969) la asocia además muy estrechamente a la situación y las variaciones medias de la frecuencia fundamental. Sievers, (1912) y Fonagy, (1983) suscriben esa relación entre la situación tonal de la voz y el estilo entonativo con la expresión vocal de las emociones” (Rodríguez, 1989, 57).

II- 6. 1.c LA EXPRESIÓN ENCUADRATIVA

En la expresión encuadrativa Rodríguez incluye todas aquellas formas sonoras de la voz que brindan al receptor información sobre los diferentes grupos sociales, culturales, geográficos, étnicos, etc., a los que pertenece el sujeto hablante. Reconocer mediante el estilo vocal, el entorno social en el que se ubica el sujeto hablante ha sido una de las principales aplicaciones de la fonética.

Respecto a esta expresión, Rodríguez amplía:

“...en tanto que un sujeto hablante no tiene por qué emplear siempre el mismo estilo expresivo que lo configura como miembro de determinados grupos de sujetos (Toubetzky, 1964), (Jakobson y Waugh, 1987); y, por supuesto, también ser imitados y reconstruidos artificialmente, entran dentro de las posibilidades expresivas de un actor y, lógicamente, también dentro del dominio de la expresión autoacústica como otro nivel funcional” (Rodríguez, 1989, 60).

II- 6. 1.d LA EXPRESIÓN SINTOMÁTICA

La expresión sintomática comprende los rasgos acústicos de la voz que comunican al receptor la existencia de trastornos en la salud del locutor. En la terminología médica estos rasgos se denominan disfonías (Rodríguez, 1989, 60). En otros términos, no se refiere a rasgos esenciales o permanentes, sino a modulaciones vocales debidas a las circunstancias.

II- 6. 2 LA EXPRESIÓN ECTOACÚSTICA

Una vez detallado el aspecto de la expresión autoacústica, pasemos a su contraparte: la ectoacústica. La definición de esta expresión viene dada por el mismo autor, que la sintetiza como:

“La configurada por todos aquellos matices y formas sonoras superpuestas a la estructura lingüística que nos hacen sentir las palabras y las frases de un discurso sonando de acuerdo con lo que cuentan, que nos hacen sentir un texto oral como acústicamente sugerente, como una eficaz reconstrucción estética de las formas, las imágenes, los movimientos y las sensaciones que el actor intenta comunicarnos” (Rodríguez, 1986, 62).

La expresión ectoacústica puede ser dividida, a su vez, en otros niveles funcionales que dependen del tipo de información que se transmite al receptor: la expresión rítmica y la expresión simbólica. De manera que el panorama completo se presenta así:

Cuadro I- 2 Esquema de la fonoesesia	
E. Autoacústica	E. ideográfica
	E. Caracterial
	E. Encuadrativa
E. Fonoestésica:	
E. Ectoacústica:	E. Rítmica
	E. Simbólica

Ante la magnitud de las variantes, este experimento trabaja con los rasgos acústicos que informan sobre la expresión ideográfica y la expresión caracterial. Las otras formas de expresión las deja de lado para futuros estudios.

II- 7 LA PERCEPCIÓN

Todos los autores citados hasta ahora establecen una diferencia muy clara entre el tipo de percepción que desencadena la lectura visual y la lectura auditiva de los textos verbales. Todos observan el valor emocional y primario que contiene lo acústico, y señalan lo verbal y lo auditivo como la vía básica de acceso a los niveles profundos de la conciencia. Si lo verbal se genera por la voz, debemos deducir que la voz es el instrumento de sonido emocional por excelencia. Pero, ¿dónde estriba exactamente la diferencia entre lo oral y lo visual? ¿En qué consiste el poder de penetración especial que se atribuye a los textos orales sin equivalente en los textos escritos?

La diferencia entre el texto visual y el sonoro, entre lo escrito y lo oral, radica precisamente en toda la información que transporta la expresión fonoes-tésica de cualquier comunicación de viva voz a través del sonido.

II- 7. 1 LA PERCEPCIÓN HUMANA

Las explicaciones convencionales de la psicología, basadas en un supuesto mosaico de sensaciones combinadas o asociadas, no justifican el dato psicológico de la voz radiofónica. En efecto, no consideradas la totalidad y fluidez de la experiencia perceptual del fenómeno acústico: *“Los psicólogos ortodoxos se dejan absorber por la cotidianidad del fenómeno, dándolo por algo que no necesitaba ser sometido a estudio.”*([http://www.gestaltnet.com .ar/publicaciones.htm](http://www.gestaltnet.com.ar/publicaciones.htm)) *“Las tesis centrales del asociacionismo eran que la percepción es una reproducción de los objetos en forma de imagen mental, y que el pensamiento consiste en una combinación mecánica de tales imágenes”* ([http://www.g-g.org/gestalt!/?](http://www.g-g.org/gestalt!/)).

Por otro lado, *“Binet, el creador de los tests de inteligencia, probó a través de sus estudios que el pensamiento no podía constituir meramente una suma sucesiva de elementos perceptivos, y atacó a fondo el concepto de imágenes mentales”*([http://www.g-g.org/gestalt!/?](http://www.g-g.org/gestalt!/)).

Muchos otros investigadores, como Watt y Bühler, expusieron conclusiones experimentales que hicieron caer en crisis al asociacionismo, y prepararon el camino para un nuevo paradigma más ajustado a la verdadera naturaleza de los procesos psíquicos de la percepción humana.

Buscando una mayor flexibilidad en el concepto de percepción, los psicólogos de la Gestalt introducen el de **organización** entre el estímulo y la res-

puesta de los conductistas. Para estos últimos el ambiente constituye una serie de estímulos independientes, Mientras que para los primeros los fenómenos percibidos realmente son formas organizadas, no agrupaciones de elementos sensoriales (<http://www.gestaltnet.com.ar/leyesgest.htm>).

De esta forma, estos investigadores plantean que el núcleo de la psicología Gestalt gira alrededor del postulado de que la percepción humana no es la suma de los datos sensoriales, sino que existe un proceso de reestructuración que configura, a partir de esa información, una forma, una gestalt, la cual,

“...se destruye cuando se intenta analizar, y esta experiencia es el problema central de la psicología. La Gestalt invita a volver a la percepción ingenua, a la experiencia inmediata, no viciada por el aprendizaje, y comprobar ahí que no percibimos conjuntos de elementos, sino unidades de sentido estructuradas, formas. El todo es más que la suma de sus partes. La conciencia abarca mucho más que el ámbito de la conducta” ([infogestaltnet.com.ar](http://www.infogestaltnet.com.ar)).

Estamos de acuerdo en que la deducción del enfoque gestáltico mantiene toda su vigencia en nuestros días, por haber encontrado respuestas hasta el momento satisfactorias a algunos de los problemas de las ciencias psicológicas. Todo estudio de la naturaleza y carácter de la percepción tiene que considerar las leyes gestálticas de organización del campo. Esta investigación parte del ese postulado gestáltico y plantea que el misterio que encierran los rasgos de la voz y que proyectan la expresión ideográfica y caracterial en el diseño de personajes de ficción radiofónica, no es una comunicación mecánica, sino el encuentro de una multiplicidad de factores, que, organizados en sonido vocal, cargan de un significado especial lo que se dice. La forma en que se habla es nuestro objeto de estudio. En efecto, la psicología de la percepción visual, que

surge a partir de los años veintes, con las teorías de la Gestalt, se ocupa del concepto forma (contornos y proporciones de los objetos) como *“totalidades o conjuntos superiores a la suma de sus partes, soldando al sujeto las relaciones entre sus partes o entre los elementos de los estímulos que las establecen* (Balsebre, 23).

Tales formas nacen de la organización, ordenación o agrupación por el sujeto de los estímulos presentes, aunque la percepción sonora se desarrolla mediante un esquema de análisis de descomposición del todo en sus partes, distinto al esquema de síntesis de la percepción visual. Por todo lo anterior, es perfectamente válido afirmar que las formas sonoras también son conjuntos significativos, organizados en estructuras, cuya totalidad es percibida como algo superior a la suma de las partes.

Concluimos entonces, con A. Balsebre que La idea de la percepción de la totalidad como algo superior a la suma de las partes es esencial para entender la complejidad del mensaje sonoro de la radio,

“cuyos sistemas expresivos, la palabra, la música y el ruido o efecto sonoro, constituyen el material acústico del lenguaje radiofónico como una totalidad también superior a la suma de sus componentes: la función expresiva de la radio nace de la codificación de un lenguaje verbal, el lenguaje musical, los efectos sonoros y el silencio (Balsebre, 23).

II- 7. 2 LA PERCEPCIÓN SONORA

Rodríguez explica la percepción sonora de la siguiente forma:

“El sonido es ya en su esencia misma un puente entre la acústica y la percepción. Es el resultado de percibir auditivamente variaciones oscilantes de algún cuerpo físico, normalmente a través del aire. Su origen es siempre la vibración de un objeto físico dentro de la gama de frecuencias y amplitudes que es capaz de percibir el oído humano. Esta vibración empuja rítmicamente las moléculas de los otros cuerpos físicos que lo rodean generando a su vez vibraciones en ellas. Cuando estas llegan a nuestro oído, normalmente a través del aire, las percibimos como un sonido. En suma el fenómeno sonoro es la percepción de las oscilaciones rítmicas, normalmente, de la presión del aire, y que han sido estimuladas por otro objeto físico vibrante que actúa como fuente de emisión” (Rodríguez, 1998, 46).

La percepción de un acontecimiento por un individuo es total porque lo percibe en su sentido fisiológico global. Sin embargo, no todos los sentidos lo perciben con el mismo grado e intensidad. Algunos estímulos inciden más en un sentido que en otro. También, hay estímulos que solo son capaces de incidir en un sentido, como la luz y el sonido. De esta manera, percibimos acontecimientos visuales intensos carentes de sonido, como las estrellas, o sonidos carentes de imagen, como el aeroplano que vuela en una noche oscura.

La ausencia de uno de los estímulos en el acontecimiento, no es un impedimento, según la psicología de la Gestalt, para *su percepción total, ya que la percepción completa imaginativamente el todo*: el aullido por el perro, el mugir por la vaca.

Por eso siempre de la mano del Dr. Rodríguez, postulamos que en la percepción sonora intervienen cuatro estados de conciencia diferentes pero claramente definidos y ordenados, en los cuales se realiza, a saber:

1- Oír:

Este es el primer nivel de audición. Cuando esto ocurre, es decir, cuando recibimos sonido sin prestarle atención activa, es cuando estamos oyendo.

2- Escuchar:

*El acto de **escuchar** supone prestar al sonido una atención activa que tiene como objetivo extraer de él una información determinada que nos interesa por alguna razón.*

3- Reconocer

Reconocer un sonido supone identificar su forma sonora y asociarla a una fuente sonora. Es necesario diferenciar entre el reconocimiento, que es simplemente identificación de una forma, de la producción de sentido a partir de esa forma sonora que hemos reconocido.

4- Comprender

Comprender es obtener la información final que nos brinda la percepción total, la gestalt. Supone desarrollar una interpretación que se apoya previamente en la escucha y en el reconocimiento. Es el nivel de conciencia donde se huye o se vive el acontecimiento” (Rodríguez, 1998, 199).

II- 7. 3 LA PERCEPCIÓN SONORA DE LA VOZ

Ahora bien, encontramos dos posiciones teóricas fundamentales para entender el fenómeno de la percepción sonora de la voz radiofónica. 1) la que expone la psicología gestalt que afirma que el perceptor reconstruye imaginativamente el todo y 2) la que expone el por el doctor Rodríguez a partir de la teoría fonoestésica, y asegura que ante los mismos estímulos, los individuos perciben formas idénticas. Rodríguez explica *“que cuando no se dan unas condiciones especiales como: ambigüedad, confusión, tensión, agotamiento, miedo, etc., se comprueba sistemáticamente que frente a estímulos idénticos los sujetos coinciden en sus percepciones dentro de unos márgenes muy concretos y estrechos* (Rodríguez, 1998, 112).

Este planteamiento inicial nos proporciona un fundamento conceptual para nuestro objeto de estudio, desde una perspectiva fonoestésica. Es evidente, que si no hubiese coherencia entre las percepciones de los distintos receptores, no sería posible ningún tipo de comunicación. Este es el postulado teórico que sostiene Rodríguez. Por tanto expone, *“Toda comunicación, sin excepción posible, tiene su origen antropogenético en la interpretación subjetiva, coherente y unívoca, por parte de un grupo de individuos, de una serie de estímulos físicos objetivos”* (Rodríguez, 1998, 112).

A lo largo del apartado anterior hemos visto cómo la percepción de la voz puede desencadenar múltiples líneas de sentido. Solo nos falta ubicar, dentro de este complejo teórico, las formas sonoras culturales en un sistema activo de percepción-construcción de sentido, donde confluyen los rasgos sonoros de la voz de los actores y ubican a los personajes dentro de una determi-

nada estructura social, económica y política que los orienta a percibirse y percibir el mundo y reduce la realidad a conceptos fáciles y abarcadores de toda práctica perceptiva. De allí la necesidad de ahondar en que vemos /oímos también como lo suele hacer el grupo al que pertenecemos.

II- 8 LOS ESTEREOTIPOS

Son varias las definiciones de “*estereotipo*”. La etimología insiste en algo “*fijo*”. Oigamos a un experto costarricense al respecto:

“El estereotipo es una generalización anticientífica de la realidad, una imagen falsa del mundo socio - cultural (objetos, personas, colectividades, sociedades, relaciones, proceso, acontecimientos) pues se basa sobre una concepción inconsecuente con los hechos, subjetiva y afectiva. El estereotipo representa una deformación de la realidad puesto que conduce a explicaciones erróneas, desde el punto de vista científico, de los fenómenos físicos y sociales. Los estereotipos se hallan representados en las creencias populares, los prejuicios sociales, los mitos, las leyendas, las supersticiones y, en buena medida, también en las ideologías políticas que modelan una mentalidad dogmática y son elementos culturales cuyas imágenes tienen tanto una carga valorativa como un contenido simbólico” (Cersósimo, 15).

Apliquemos lo anterior a un ejemplo. Aparentemente, Costa Rica no es un país racista. Sin embargo, cada vez con mayor frecuencia aparecen reflejados en los medios de comunicación actos violentos dirigidos contra negros o latinos, mayoritariamente. También, son objeto de estos actos otros sectores de la población como los que profesan otra religión, homosexuales, etc. A pesar de que la mayor parte de la población costarricense se manifiesta abiertamente antirracista (*el autoestereotipo, según Cersósimo*) ¿quién no ha conta-

do alguna vez un chiste sobre *negros, nicas, chinos, maiceros, campesinos, pachucos*, etc.?

En la mayoría de las ocasiones, estos chistes se fundamentan y se configuran a partir de una serie de estereotipos o ideas fijas, esquematizaciones abiertamente manejadas, las cuales juegan un papel fundamental en los mecanismos de marginación hacia amplios sectores de la sociedad. Muchas veces los productores de programas de radio, en la mayoría gente honesta que no quiere denigrar ni menospreciar a sus congéneres sociales, diseña personajes de ficción radiofónica y los estereotipa de tal forma que, sin querer, termina diseñando personajes con rasgos que, lejos de exaltarlos, los denigra. Se resaltan muchas veces características como torpe, feo, agresivo, inseguro, que en realidad, encajan sólo en un pequeño sector del grupo de referencia al cual simbólicamente y socialmente el personaje se adscribe.

Considerando el riesgo de incurrir en ese error, esta investigación señala los inconvenientes de dejarle al azar y a la intuición del actor una interpretación acústica que, en el proceso de la comunicación, puede contradecir el mensaje que se desea propagar con el personaje, y que el perceptor reconstruye a partir de su voz. Contempla, necesariamente, la influencia que tienen los estereotipos en la construcción de personajes de ficción para la radio y la gran incertidumbre que encierra la voz radiofónica en esta práctica.

Según nuestro experto local, en la estereotipación se pueden distinguir tres etapas:

a- “Una clasificación de las personas con base en ciertos atributos comunes: edad, color de piel, religión, condiciones económicas, nacionalidad, procedencia regional, etc.

b. La formación de agrupamientos, a menudo contrapuestos (jóvenes y viejos, ricos y pobres, costarricenses y nicaragüenses, saprisistas y alajuelenses.

c. La atribución de las mismas características de personalidad a todas las personas agrupadas con base en un aspecto común” (Cersósimo, 16). Las anteriores etapas son piedra angular para entender los mecanismos que intervienen en la construcción de personajes de ficción radiofónica. A continuación exponemos algunas causas de este fenómeno en la comunicación de masas.

II- 8. 1 LOS ESTEREOTIPOS EN LA COMUNICACIÓN DE MASAS

El estereotipo histórico y eurocéntrico que presenta a la población de América Latina *como salvaje, primitiva* y carente de cultura y educación, está basado en la negación de las culturas y de otros pueblos y está aún muy arraigado en el imaginario colectivo occidental. No puede ser de otro modo si la idea de salvaje ha estado unida a lo largo de la historia a la *de barbarie*, en contraposición con la noción de *civilización y cultura*.

Francois-Xavier Guerra, un experto en ese campo, señala:

“Esta imagen legitimó la imposición de la cultura occidental como una forma de llevar el orden y el control de la modernidad a estas zonas de caos y anarquía. El colonialismo se presentó como un modo de prestar asistencia a los pueblos atrasados y primitivos y de educar a la población autóctona, que era percibida desde los planteamientos evolucionistas como una tabla rasa a la que había que moldear” (Guerra, 162).

No deberíamos olvidar que el fenómeno de la comunicación de masas surge del vientre del pensamiento moderno, primero del desarrollo industrial, y posteriormente de su desarrollo técnico-científico, que se consolida como forma de vida a partir de la revolución científico tecnológica, en los años cuarentas del siglo pasado.

Moragas Spa nos sitúa en ese contexto:

“Estos años, hasta la aparición del nazismo, coinciden con una acumulación de problemas para las ciencias sociales en general, derivados de los cambios experimentados por la sociedad a raíz de los procesos de industrialización: evolución de la vida familiar, implantación de los modelos de vida urbanos, evolución de la vida política, transformaciones económicas y tecnológicas, y un largo etcétera de transformaciones entre las que deberá citarse la aparición de los sistemas de comunicación masiva” (Moragas, 19).

Después de la Primera Guerra Mundial, las primeras teorías de la comunicación comienzan a gestarse, y los mismos medios señalan su potencial y sus diferentes usos, propagandísticos, informativos, de entretenimiento, etc. Entre los temas de estudio se encuentra la importancia del medio como instrumento de dominación. Mattelart y Mattelart nos reseñan al respecto:

*“La primera pieza del dispositivo conceptual de la corriente de **Mass communication Research** data de 1927. Es el libro de Harold D. Lasswell (1902-1978) titulado **Propaganda techniques in the World War**, que utiliza la experiencia de la guerra de 1914-1918, primera guerra **total**. Los medios de difusión han aparecido como instrumentos indispensables para la **gestión gubernamental de las opiniones**, tanto las de las poblaciones aliadas como las de sus enemigos, y, de forma más general, han avanzado considerablemente las técnicas de comunicación, desde el telégrafo y el teléfono al cine, pasando por la radiocomunicación”* (Mattelart y Mattelart, 28).

II- 8. 2 LOS ESTEREOTIPOS EN LA VOZ RADIOFÓNICA

Al aplicar los antecedentes generales expuestos al campo de la radiodifusión, observamos que la teoría de los *usos y gratificaciones* que el medio inspira desde un inicio, es otro tema que preocupa a los estudiosos. La radio asocia la voz a los conceptos clásicos de bella voz, que perfectamente puede ser una voz bien timbrada, bien entonada y con una intensidad agradable al oído; muy adecuada como estereotipo para la protección laboral del gremio de los locutores, pero demasiado horizontal para interpretar personajes de ficción radiofónica. ¿Están los personajes de ficción radiofónica condenados a ser estereotipos como forma única de representación?

Addibngton, (1968) citado por García (1999) descubrió que, a través de las señales vocales, se transmitían estereotipos. En sus investigaciones, pudo observar cómo existía un mayor grado de acierto en las valoraciones de los encuestados cuando se trabajaba con características opuestas por pares, como masculino-femenino, joven-viejo, entusiasta-apático, enérgico-indolente que con los pares extrovertido-introvertido; honesto-deshonesto; enérgico-indolente, etc. (García, 57). Por eso, el mismo investigador concluye:

“El tema de los tipos vocales y estereotipos es bastante frecuente en la literatura de este tópico. La investigación llevada a cabo por Diane Berri ha vuelto a incidir en él, pero centrándose en un aspecto particular. Se trata de los efectos de la unión de atractivos vocales y maduración vocal en la percepción de las personas” (García, 58).

Volviendo al problema del diseño del personaje de ficción radiofónica en términos de sus carencias, reformulamos las consideraciones previas señalando que inventar un personaje de ficción radiofónica implica formular una serie de preguntas sobre la voz mediada y estudiar sus posibilidades expresivas en cuanto: aspecto físico (función ideográfica), carácter o actitud emocional (función caracterial o afectiva) y entorno social, estereotipos (función encuadrativa), aplicando al respecto los conceptos del Dr. Rodríguez Bravo.

En términos de una metodología constructiva, cada personaje radiofónico de ficción dramática es una voz y un todo, motivado este todo por carencias y consensos que afloran, explicativa, narrativa o temáticamente en el transcurso del drama y, principalmente, una construcción orientada hacia la emancipación, que dará cuenta del itinerario de *alejamientos y acercamientos* entre la imagen proyectada y la percibida.

El proyecto experimental de investigación que este trabajo acoge consiste precisamente en construir conocimiento sobre esta incógnita que nos plantea la voz radiofónica, pero no desde la perspectiva del emisor, sino del receptor. Es la audiencia la que señalará cómo percibe uno y otro personaje y cuáles son las características acústicas de la voz, que construyen y reconstruyen al personaje de ficción radiofónica y que dibujan en el receptor la imagen que el emisor se propuso comunicar.

Los postulados teóricos en este marco de referencia nos sirven para formular un experimento que nos acerque al diseño, la construcción sonora, estereotipos y percepción de personajes de ficción en una narración dramática radiofónica, basándose en la metodología que se expone a continuación. Todo esto plantea el problema del método. De esto trata el capítulo siguiente.

CAPÍTULO III ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN

El guion audiovisual se sirve directamente de una imagen que se halla al alcance del emisor. El productor tiene un gran control sobre la imagen que se propone proyectar, porque dispone de ella y del sonido para lograrlo. Esto no ocurre así en la comunicación radiofónica, donde la voz es la única herramienta disponible.

¿Cómo representar, en éste caso, los rasgos físicos y de carácter de un personaje cuando se tiene como único recurso la voz; y, como si esto fuera poco, una voz mediada, convertida en señales eléctricas por la mediación de la membrana de un micrófono y transformada en ondas hertzianas, lanzadas al aire y convertidas de nuevo en un sonido por medio de un receptor de radio, a un desconocido número de kilómetros o en la misma cabina de transmisión donde se monitorea la emisión?

Las inquietudes que despierta la pregunta anterior se retoman enteramente en este trabajo de tesis. Ellas constituyen, en realidad, la preocupación central de todo nuestro estudio posterior, llevado a cabo mediante procedimientos experimentales.

Los desafíos que enfrenta el actor de personajes de ficción radiofónica son tan habituales como inciertos. Para realizar su trabajo, apela a la intuición artística y, en la práctica, hace frente a la caracterización de los personajes con criterios propios, para manejar y controlar con certeza y confianza los rasgos acústicos de la voz, los cuales aportan al perceptor información sobre el aspecto físico y de carácter del personaje.

Sara Astica, actriz de la radionovela *Lomas de Pasión*¹ comenta: “Las radionovelas hacen participar al auditorio. Nosotros los actores y actrices, tenemos que pintar emociones, paisajes y sentimientos con la voz, pero el auditorio aporta su parte creativa al imaginar esos paisajes y brindarles una intensidad propia a las emociones. El oyente aporta su propia imagen de lo narrado. Lo más lindo de todo esto es que cada auditor (sic) tiene un retrato diferente de los protagonistas y el ambiente en que se desenvuelven sus acciones”.²

El problema se puede expresar así: ¿cómo caracterizar a un personaje a partir de un material tan inestable como es la masa de fonemas y matices sonoros que componen la voz humana, único soporte del mensaje radiofónico?

La voz humana es el único recurso y esta, con su aparente pobreza, se halla sometida a transformaciones técnicas y tecnológicas muy variadas. Todas estas inquietudes tienen que ver con la especificidad de la radio, especificidad que no se puede reducir ni confundir con cualquier otra forma de emisión de significantes.

En las radionovelas, como en otras expresiones artísticas, el actor siempre caracteriza a un personaje, y lo vive como tal en su ánimo comunicativo. Por su parte, el perceptor siempre reconstruye, a partir de la voz que percibe, una imagen mental de ese personaje. Se trata de saber cuánto se acerca o se aleja la imagen que concibe el perceptor, de la imagen construida por el emisor o actor.

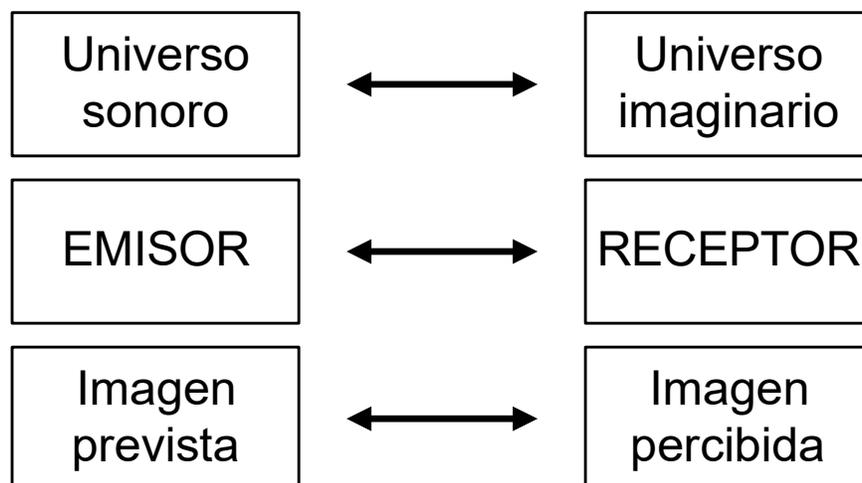
¹ *Lomas de Pasión*, radionovela de 25 capítulos, de 30 minutos de duración cada uno, transmitida por Radio Reloj de Costa Rica. Se estrenó el 19 de junio del 2000.

² Zuñiga, Alberto. “Radio: Teatro de la mente”. En: Suplemento ANCORA, Periódico *La Nación*, 25 de junio del 2000.

Los problemas teóricos y prácticos que implica esta pregunta han sido dejados de lado por el productor de radio. Se ha confiado en el talento artístico del actor o locutor para ejecutar su representación, y se ha restado importancia al intento de controlar el proceso de manera consciente.

Nuestra inquietud de fondo se puede replantear como sigue: ¿de qué manera se lleva a cabo, en el perceptor, el proceso de reconstitución de un personaje de ficción radiofónica, a partir del material sonoro emitido por el locutor? Todo el peso de la pregunta está cargado sobre el perceptor y está circunscrito a un problema de percepción. Queremos saber cómo el perceptor construye a un personaje-tipo proyectado por la sonoridad de la voz radiofónica. La pregunta sería, pues: ¿cómo el oyente de radio caracteriza a un personaje a partir de la propuesta sonora que hace el locutor con su voz? Estas caracterizaciones, como se sabe y se ilustra en la tesis del Dr. Rodríguez, se refieren a la imagen *física y caracteriológica*, que se establece sobre la base de dicotomías como: seductor/tímido, humilde/prepotente, inteligente/tonto, bajo/alto, feo/ bonito, etc.

El procedimiento de esta investigación viaja, entonces, en una dirección que va desde el universo sonoro hasta el universo imaginario, es decir, desde la imagen emitida, que es el objeto de estudio, hasta su percepción como resultado del proceso de comunicación, tal como se muestra en el siguiente esquema:



III- 1 DISEÑO EXPERIMENTAL

Metodología experimental:

El diseño del experimento lo realizamos a través de los siguientes pasos:

1. Diseño de un texto portador
2. Creación de cuatro personajes
3. Grabación del texto portador. Seis actores efectúan la locución. Tres mujeres y tres hombres; cada uno interpreta dos personajes.
4. Realización de un test de percepción por audiencias cautivas. Se trata de reunir unos grupos de personas a los cuales se les pide oír el material sonoro construido en laboratorio y luego emitir su opinión con respecto a lo escuchado, con base en un instrumento elaborado para tal fin. Los sujetos experimentales, en grupos de 8, se exponen a las 12 versiones sonoras. La audiencia se conformó por 24 informantes.
5. Procesamiento informatizado de 288 boletas que son los resultados del test.
6. Análisis estadístico de los juicios expresados por los sujetos experimentales.

7. Estudio y comparación de los resultados.
8. Conclusiones generales y específicas.

III- 2 DISEÑO DE UN TEXTO

La idea de confeccionar un texto portador de significado para realizar el experimento la tomamos de la tesis del doctor Rodríguez Bravo. La intención es controlar las variables sonoras del mensaje que será sometido a los sujetos experimentales. Se trabaja a partir de un texto homogéneo, puesto que el interés se centra en la expresión fonoestésica, dado que lo importante en este estudio no lo constituye el texto verbal sino los rasgos acústicos de la voz radiofónica los cuales aportan información al perceptor sobre el aspecto físico y el carácter del personaje.

Para medir los rasgos acústicos de un personaje de ficción radiofónica, se requiere de un texto sencillo, anodino, de modo que lo verbal no influya sobre el aspecto fonoestésico. El texto tiene que narrar tantas situaciones como rasgos de la voz sean necesarios para transmitir una imagen del personaje.

Se utiliza el mismo texto en todas las voces, con el fin de controlar las variaciones de léxico y de estructura gramatical o sintáctica que influyen en un oyente cuando percibe y reconstruye la imagen de un personaje de ficción radiofónica.

Solo para efectos de investigación, se separan dos elementos tan unidos como la palabra y su sonido, sin olvidar que, aunque se estudia el significado agregado por el sonido a la palabra, toda oralidad es lo que se dice y cómo se

dice (Rodríguez, 1989, 41). Estos dos aspectos de la semántica de la oralidad, unidos a la búsqueda de herramientas para la creación de personajes de ficción radiofónica, obligan a tener en cuenta sendos aspectos: *el cómo*, los rasgos acústicos de la voz radiodifundida, y *el qué*, el texto portador.

Los actores que participaron en el experimento, intérpretes de los personajes masculinos, fueron: Juan Carlos Calderón, actor profesional; Fernando Vinocour, actor profesional; Sergio Paniagua, estudiante avanzado de actuación y miembro del Teatro Girasol. Los personajes femeninos los interpretaron las actrices: Leda Cavallini, actriz profesional; Vivian Rodríguez, actriz profesional, y Cristivel Leandro, estudiante avanzada de la carrera de Comunicación Colectiva y actriz del Teatro Girasol.

Fueron necesarias tres reuniones con los actores para diseñar un texto que facilitara la interpretación de los personajes solicitados. A continuación se presenta el texto portador.

Cuadro III- 2 El texto portador

Mirá, mae (mujer). Te acordás de aquel (aquella) que conocí hace un año. Fijate ¡Qué tirada! Anoche no pude dormir pensando en él (ella) ¡Vieras qué raro! Pasé toda la noche en blanco, y en la madrugada me empezó a doler la cabeza. Precisamente, por no haber dormido. Vos sabés lo que es pasar de un lado para otro en la cama. Vueltas y vueltas. Así que me levanté temprano. Eran como las cuatro y media o las cinco. Fui a la cocina a hacerme un poco de café. Puse el agua y, cuando voy a chorrear el café, no había café ¡Qué tirada! pensé. Pero no importa. Voy a ir a la pulpería. Cuando me percaté que no la abren hasta las seis. Entonces bajé la cafetera y me fui donde Juan, un vecino que es pura vida. Toco y toco, maje (mujer) y nada. El maje no había llegado a dormir. Seguro andaba con alguna vieja. Así que me acordé que en la soda de la esquina esta semana iban a abrir más temprano. Me pongo un suéter y me voy para la soda. Llego y me siento en una mesilla. Pido el café y, cuando estoy empezando a tomármelo, aparece él (ella) y me ve primero. Después, se queda viendo a otro lado. Me vuelve a ver y yo le hago una seña, como saludándolo (la). Me saluda y viene donde estoy. Yo le dije: ¿Y diay, levantado(a) tan temprano? Me dice: lo mismo le digo yo.

El texto cambia ligeramente cuando lo interpreta un personaje masculino y uno femenino.

El énfasis en lo dramático lo justifica la calidad del estudio. Se mantuvo, sin embargo, una situación muy cotidiana, casi anodina, para que el peso

mayor de la interpretación de los actores recayera en el perfil de cada uno de los personajes.

III- 3 UN PERFIL PARA CADA UNO DE LOS PERSONAJES

Se elaboró un perfil para cada personaje y se enfrentaron nuevos problemas en su *construcción sonora*. ¿Cómo representa un actor a un personaje de piel blanca o de piel negra con solo la voz? Esto por enumerar solo un ítem que describe el aspecto físico. Los otros son igualmente problemáticos: por ejemplo: alto o bajo, delgado o gordo, ojos oscuros y claros.

Uno de los hallazgos más importantes del doctor Rodríguez Bravo, en su investigación sobre la voz radiofónica, demuestra que esta siempre provoca la misma imagen de un personaje en una audiencia, y que esa imagen puede o no corresponder a la de su emisor. Por ejemplo: un actor con pelo negro puede transmitir una voz que permita que su audiencia lo perciba como rubio. En efecto, el conocimiento alrededor de este tema es todavía un misterio.

Siguiendo la teoría del *diferencial semántico* e inspirados en el método del Dr. Rodríguez, se elaboró el perfil de cada uno de los personajes:

- Claudia,
- Sonia,
- Juan
- y Matarrita. A continuación, damos un ejemplo que corresponde al perfil de Juan. Los demás aparecen al final como anexos.

Cuadro III- 3 Perfil de Juan	
Juan	
Edad 20 años	
Profesión: desempleado Estado civil: soltero	
Aspecto físico	Carácter
• desagradable	• ni seductor ni tímido
• alto	• prepotente
• delgado	• agresivo
• pelo negro	• seguro
• pelo largo	• activo
• ojos oscuros	• impulsivo
• enfermizo	• mentiroso
• piel clara	• hostil
• duro	• ni simpático ni antipático
• ágil	• extrovertido
• feo	• ni inteligente ni tonto

Los actores encontraron los perfiles de los personajes muy abstractos para su representación y solicitaron mayor información sobre ellos. Se ampliaron los perfiles con otros datos para enriquecerlos. El ejemplo para el personaje de Juan es el siguiente:

Cuadro III- 4 Ampliación del perfil del personaje de Juan

Juan es un muchacho de veinte años; es un pinta al que le gusta la marihuana y el crack. Trabaja de vez en cuando como albañil o en oficios parecidos. Pero si puede no trabaja. *Se la juega* consiguiendo plata de muchas maneras, aunque sin llegar al delito. Llegó hasta el tercer grado de primaria y no le interesa estudiar más porque lo considera una pérdida de tiempo. Vive con su mamá en una casa alquilada. Sus tres hermanos también viven con él. Es mujeriego, y se vale de ser un jugado para conquistar a las mujeres. No le preocupa mucho su aspecto físico; realmente le importa un carajo. Vive en San Sebastián. Es creyente, pero no practicante. Es muy independiente y seguro de sí.

Por definición, el drama es un lugar de encuentro de personalidades diferentes. Por esa razón, tanto los personajes masculinos como los femeninos fueron diseñados con características contrarias, o en todo caso no idénticas. Por ejemplo: Juan es desagradable, pero Matarrita es agradable. Lo mismo se hizo con los personajes femeninos.³

Cada uno de los tres actores interpretó las dos versiones de los personajes masculinos, Juan y Matarrita. Las tres actrices hicieron lo mismo con Claudia y Sonia. El esfuerzo se concentró en interpretar los rasgos físicos y de carácter que distinguen el perfil de cada uno de los personajes. Fue una experiencia nueva para todos. La intuición de los actores determinó los rasgos sonoros de las voces, con una discreta dirección de parte de los investigadores, sobre todo para explotar al máximo su potencial creativo.

³ Los personajes de esta investigación fueron inspirados por el libro de Carlos Sandoval García “Sueños y sudores de la vida cotidiana”. Representan a los trabajadores de la maquila y de la construcción.

En total, se grabaron doce interpretaciones diferentes, tres para cada personaje.

III- 4 GRABACIÓN DE UN TEXTO PORTADOR

El actor tenía plena libertad para trabajar las dos versiones. Se supervisó la grabación para cuidar la máxima diferenciación posible entre las versiones y que no se alterara ninguna parte del texto escrito. Se permitió a los actores agregar sonidos onomatopéyicos en el momento que lo creyeran conveniente, en aras de lograr una mejor interpretación.

Las orientaciones no tenían otra finalidad que conseguir, a partir de una estructura gramatical, sintáctica y léxica de cada lectura, estructuras sonoras perfectamente diferenciadas, a pesar de estar dramatizadas por la misma voz. Es decir, cada actor trabajaba su voz de dos formas distintas según fuese el personaje, pese a estar interpretando el mismo texto. La propuesta de determinadas actitudes sonoras era puramente orientadora. Si el actor o actriz encontraba dificultades en su interpretación, se le permitía ensayar tanto como fuera necesario, hasta que se sintiera cómodo con sus personajes.

La grabación se realizó en los estudios del CEPROAV (Centro de Producción Audiovisual de la Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva de la Universidad de Costa Rica). El técnico que colaboró en el proyecto fue José Rocha.

Para obtener una mejor calidad de sonido se utilizó el sistema digital en casete de formato D.A.T. Luego, para realizar las audiciones, se grabó todo en casete de sonido magnético.

La estructura técnica seleccionada para el experimento se organizó de la siguiente manera:

1. Micrófono modelo Sony C-48, omnidireccional especial, porque elimina ruidos en los cables y tiene una sensibilidad adecuada para el experimento.
2. Mesa de mezclas o consola Electrovoice, modelo 8416, de 16 canales, estéreo.
3. Grabadora D.A.T. marca Sony, modelo PCE 2100
4. Casetera de sonido marca Tascam, modelo 102 MK II.

Para controlar adecuadamente las variaciones de intensidad en la captura de la voz, se debe guardar una distancia de 20 centímetros entre el micrófono y el actor. Respetamos este parámetro técnico en todas las grabaciones.

Una vez realizada la grabación del texto portador, la siguiente tarea consistió en confrontarla con los receptores experimentales.

III- 5 DESARROLLO DE LOS TESTS DE PERCEPCIÓN.

Se aprovecharon los tests de percepción que el Dr. Rodríguez Bravo utilizó en su tesis doctoral, los cuales se modificaron para adaptarlos a la cultura oral costarricense.

Para el aspecto físico de los personajes, se plantearon 11 preguntas estructuradas a partir del “*diferencial semántico*” de Osgood (1974). Cada una de las líneas de cada dicotomía contiene cinco posibilidades de respuesta, como se representa en el ejemplo siguiente:

Cuadro III- 5 Aspecto físico del personaje						
	1	2	3	4	5	
atractivo(a)	X					desagradable

En el ejemplo, la respuesta 1 equivale a *muy atractivo*, 2 a *atractivo*, 3 a *ni atractivo ni desagradable*, 4 a *desagradable* y 5 a *muy desagradable*.

De la misma manera, se plantearon 11 preguntas para conocer la percepción sobre el carácter del personaje.

Cuadron III- 6 Carácter del personaje						
	1	2	3	4	5	
seductor(a)	X					tímido(a)

También, se preguntó por la edad, aspecto al cual se asignaron seis opciones de respuesta que se suceden de cinco en cinco años: 20, 25, 30, 35, 40, 45. Se consideró que acertar la edad de un personaje a partir de su voz está más en el ámbito de la suerte que en el de la realidad.

El estudio busca los rasgos sonoros de la voz que permiten caracterizar a un personaje de ficción radiofónica. Se plantearon 11 preguntas a los sujetos

experimentales para que opinaran cuáles eran los rasgos de la voz que percibían en cada personaje.

Cuadro III- 7 Sonoridad de la voz						
	1	2	3	4	5	
agradable	X					desagradable

Por último, se incluyó una pregunta que también el Dr. Rodríguez formula en su estudio y que tiene que ver con la posibilidad de que el sujeto experimental hubiese escuchado la voz del actor con anterioridad. Si esta respuesta resultaba positiva, no contaba para el estudio, pues, definitivamente condiciona la imagen percibida por el sujeto experimental.

III- 6 RECOLECCIÓN DE LOS DATOS

La muestra de receptores se conformó a partir de una representación que abarca la mayor parte de la población costarricense. No era necesario una muestra muy grande, ya que el estudio se adscribe a una metodología que busca lo cualitativo y la profundidad del fenómeno estudiado, y no lo cuantitativo en el aspecto de lo exhaustivo de la muestra. Una representación pertinente se constituye de la siguiente manera:

8 informantes de la clase estudiantil-profesional.

8 de la clase trabajadora.

8 de la clase estudiantil-rural.

Para cada grupo de informantes se realizó una audición. Se les solicitó escuchar con cuidado y luego contestar. Los informantes escucharon las doce

versiones y llenaron un cuestionario por cada versión. La información resultante consta de tres grupos, de 96 cuestionarios cada uno.

Las audiciones se realizaron en los siguientes lugares:

1. En la Maestría de Comunicación de la Universidad de Costa, con estudiantes.
2. En la Urbanización Sinaí en San Pedro de Coronado, urbanización creada para albergar trabajadores de las fábricas Motorola y Toshiba de Costa Rica.
3. En el Recinto Universitario de Paraíso de Cartago, con estudiantes.

La gran cantidad de marcas y tamaños de los aparatos de radio que se ofrecen en el mercado, los cuales difieren en tamaño, precio y, sobre todo, en calidad de sonido, es una variable muy difícil de controlar en un estudio de percepción radiofónica. No es posible homogeneizar las condiciones de recepción de la radio. Aun así, se decidió aplicar el método del Dr. Rodríguez: una sola radiocasetera para todas las audiciones. Esto aseguraba una emisión de sonido idéntica para todos los sujetos experimentales.

El equipo empleado tenía las siguientes características:

Radiocasetera Sony

Modelo CFD-DW222

Serie 3939-890-01.

III- 7 CONDICIONES EN EL DESARROLLO DEL TEST

Las audiciones se organizaron de la siguiente manera: los informantes escucharon la primera versión y llenaron el cuestionario correspondiente. Consecutivamente, se procedió en el mismo orden con todas las demás versiones hasta agotarlas.

La primera audición se realizó con el grupo de la Maestría en Comunicación; luego con el grupo de los trabajadores en Coronado y, por último, con el grupo de estudiantes del Recinto de Paraíso, Cartago. Ninguno de los informantes manifestó incomodidad o algún otro obstáculo para llenar el cuestionario.

En este experimento, era esencial garantizar que los juicios de los sujetos experimentales estuviesen basados exclusivamente en el sonido de las voces escuchadas. Las audiciones se realizaron en lugares silenciosos, con el fin de controlar las variables acústicas, sobre todo los ruidos ambientales. También, se mantuvo en absoluto secreto la identidad de los actores a quienes pertenecían las voces que estaban experimentando.

A los sujetos experimentales se les informó la finalidad del experimento, pero no se les dio ninguna otra explicación. Así, sería posible comprobar si un cambio de actitud sonora en la voz del actor era capaz de generar en el oyente la percepción de un personaje distinto física y caracteriológicamente.

El test se realizó de la siguiente forma: en primer lugar, se proporcionó a cada uno de los informantes un grupo de cuestionarios con doce ejemplares.

Luego, se les indicó la forma correcta de contestarlo. A su vez, se les pidió que evaluaran por separado cada una de las versiones del texto portador. No se procedió a la audición de la versión siguiente hasta que los cuatro cuestionarios del test respectivo habían sido llenados por todos los informantes. De esta manera, se evitó la contaminación entre una versión y otra. Otro criterio para evitar la contaminación entre las distintas voces fue que ninguna de las preguntas sobre una versión del texto portador fuese contestada antes de que esta terminara de sonar; cada versión era escuchada por los sujetos experimentales atentamente hasta que concluyera la pequeña narración. Esta podía ser escuchada más de una vez si lo solicitaba algún informante. Únicamente después de escuchar como mínimo una vez la audición de cada personaje, se les permitió contestar el cuestionario correspondiente.

La ausencia de cualquier tipo de contacto entre los grupos de sujetos que se sometieron al experimento estuvo garantizada por la procedencia de cada uno. Se efectuaron tres sesiones distintas, separadas en espacio y tiempo, con ocho sujetos en cada una de ellas. La procedencia diferente de cada grupo y una considerable distancia de varios kilómetros entre cada uno, evitó la contaminación.

En cada una de las sesiones, se garantizó que las respuestas fueran absolutamente personales e individuales. Se explicó que esta era una condición fundamental para la validez científica del experimento. Por otra parte, para sancionar estas condiciones, se les pidió a los informantes que no se comunicaran entre sí durante la audición, menos en el período de respuestas a los tests. En todo el proceso, se aseguró el cumplimiento de estas condiciones en forma estricta.

III- 8 PRIMER ORDENAMIENTO DEL MATERIAL Y CONSTRUCCIÓN DE LAS BASES DE DATOS

Una vez recopilada la información, se procedió a procesarla. Primero se numeró cada uno de los cuestionarios que los informantes entregaban. En cada sesión, se reunieron ocho grupos de 12 cuestionarios, donde cada grupo representaba un informante. Luego, se separaron por personajes; por ejemplo, si se trataba de la voz del personaje Sonia, todos los cuestionarios con el número 1 contenían todas las respuestas de los informantes sobre este personaje. Esto permitió un orden adecuado para controlar la información personaje por personaje. Se obtuvieron doce fardos de cuestionarios, uno por cada personaje. Después, se agruparon los fardos por las versiones de cada uno y quedaron cuatro grupos de cuestionarios, los cuales suman 24 respuestas por cada personaje, que fue lo estimado para el experimento.

El paso siguiente era elaborar la base de datos que permitiera procesar digitalmente la información. Se codificaron los datos para posteriormente colocarlos en una tabla cartesiana de filas y columnas. La herramienta informática utilizada para este propósito fue Excel, del paquete Office 97 de Microsoft.

El ejemplo siguiente muestra la codificación de la tabla en lo que corresponde a: origen, sexo, edad, lugar, y si ha escuchado anteriormente al actor que interpreta el personaje.

Cuadro III- 8- Códigos					
COD	ORI	SEX	EDA	LUG	ESC
1	1	1	2	3	2
2	1	1	2	3	2
3	1	1	2	3	2
4	1	1	2	3	2
5	1	1	2	3	2
6	1	1	2	1	2
7	1	1	2	1	2
8	1	2	2	1	2

La información proporcionada por el cuestionario anterior sirve para conocer y dar cuenta de las calidades del informante. Una vez certificada esta información, se mantiene al margen del procesamiento de los datos, pues el objeto de estudio de esta investigación no es el informante sino la voz radiofónica.

A continuación, se codificaron las once preguntas relacionadas con el físico de los personajes. Para ello, se tomó la primera letra de físico y la primera letra de cada dicotomía. Para que no se produjeran dos códigos idénticos, se agregó un número según el orden. Por ejemplo: para la pregunta sobre físico atractivo-desagradable, el código quedó de la siguiente manera: (fad1). La base ya digitada quedó como muestra el siguiente gráfico.

Cuadro III- 9 Base de datos										
Fad1	fab2	fdg3	fpp4	fpp5	foo6	fse7	fpp8	Ffd9	fat10	fbf11
2	3	2	3	1	2	1	2	3	1	2
2	2	2	3	1	4	1	4	3	2	2
2	2	2	2	2	1	1	5	2	1	2
3	1	3	4	1	3	3	4	3	2	2
3	3	4	4	2	4	3	2	3	2	4
3	4	4	2	2	2	1	5	4	3	3
3	4	3	2	3	3	4	4	2	3	3
3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4

Se codificaron de la misma manera las once preguntas sobre el carácter del personaje. Se sustituyó, como se expresa en el siguiente cuadro, la letra *C* por la *N*, para que no se confundiera con los códigos de la tabla correspondiente al físico.

Cuadro III- 10 Códigos carácter										
N01	N02	N03	N04	N05	N06	N07	N08	N09	N10	N11
3	1	2	3	1	2	1	3	2	3	2
3	3	3	2	1	2	2	3	4	1	2
3	2	3	1	1	1	1	2	2	2	1
2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3
3	1	2	2	1	2	2	2	3	2	4
3	4	3	2	2	2	1	4	4	3	2
4	2	3	4	3	4	2	4	4	4	4
3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3

De la misma manera se procedió con las once preguntas sobre la sonoridad.

III- 9 PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

Una vez configuradas las 12 bases de datos, cada una con 32 columnas (una para cada ítem) y 8 filas correspondientes a la cantidad de informantes

por grupo, se inició el primer procesamiento de los datos. Se llevó a cabo mediante el paquete estadístico SPSS.

III- 9.a PRIMEROS CUADROS

El primer cuadro consiste en una lista de ítemes en las filas y las alternativas de calificación en las columnas. Sigue exactamente el modelo presente en el cuestionario test con que había sido recogida la información, como se muestra en el siguiente ejemplo:

Cuadro III- 11 Códigos de Asp. físico					
	1	2	3	4	5
fad1	4,2	25	62,5	8,3	0
fab2	8,3	16,7	58,3	12,5	4,2
fdg3	8,3	50	33,3	8,3	0
fpp4	4,2	25	29,2	33,3	8,3
fpp5	33,3	45,8	16,7	0	0
foo6	12,5	33,3	29,2	20,8	4,2

Examinados los resultados, se aprecia que, como era muy natural, los números o valores que se encontraban en las casillas eran en realidad muy bajos, debido a que el número de informantes también lo era (ocho por grupo). El interés de todo el estudio se centra en la profundidad experimental y no en la extensión de la muestra. Por lo tanto, se sometieron a análisis únicamente las cifras relativas o los porcentajes. Esta decisión parecía más aconsejable en un estudio experimental con profundidad.

Se decidió, entonces, que la información más importante para este estudio se encontraba en los porcentajes de respuestas, ya que ellos reflejan la estructura de percepción que dominaba en el ánimo de los informantes. Tam-

bién, se tomó la decisión de estudiar únicamente 11 ítems sobre el *aspecto físico*, 11 sobre el *carácter* y 10 sobre la *sonoridad de la voz*.

El fragmento siguiente proporciona un ejemplo de estas bases de datos. Proviene de las respuestas que califican la percepción de la primera voz de Sonia.

Cuadro III- 12 PERCEPCIÓN DE LA PRIMERA VOZ DE SONIA						
Percepción. Cifras relativas						
Dimensiones	Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
aspecto físico	atractivo/desagradable	4,2	37,5	37,5	12,5	8,3
	alto/bajo	0,0	25,0	50,0	25,0	0,0
	delgado/gordo	20,8	33,3	37,5	8,3	0,0
	cabello rubio/negro	12,5	29,2	29,2	16,7	12,5
	cabello largo/corto	25,0	41,7	16,7	12,5	4,2
	ojos claros/oscueros	16,7	16,7	33,3	29,2	4,2
	sano/enfermizo	29,2	20,8	29,2	12,5	8,3
	piel oscura/clara	8,3	8,3	41,7	29,2	12,5
	fino/duro	16,7	25,0	45,8	8,3	4,2
	ágil/torpe	12,5	37,5	37,5	12,5	0,0
	bonito/feo	12,5	33,3	37,5	16,7	0,0
carácter	seductor/tímido	12,5	45,8	33,3	8,3	0,0
	humilde/prepotente	8,3	12,5	41,7	33,3	4,2
	cariñoso/agresivo	4,2	16,7	54,2	25,0	0,0

El número de filas es de 32, pues corresponde al número de ítems utilizados para realizar el test de percepción. Estos incluyen tres variables o dimensiones, a saber: a) aspecto físico, b) carácter y c) sonoridad de la voz.

Después de procesar las bases de datos en SPSS, se contó con una docena de cuadros como el descrito, cada uno correspondiente a una de las doce

voces. Las cifras en las casillas (intersección de una línea y una columna) de todos estos cuadros muestran los primeros datos porcentuales.

La pregunta en este momento se centra en el significado de estos porcentajes. La tarea consiste en generalizar observaciones a partir de estos cuadros. Se deben efectuar observaciones cuidadosas y confiables en busca de patrones confiables.

Se procedió de manera espontánea a listar de los resultados más altos para luego concluir que, en esos porcentajes, se expresaba, sin más, el punto de vista de los informantes. Y se puede afirmar que esas cifras traducían un punto de vista perceptual, y el cual puede convertir en discurso o texto. Lo mismo se hizo con los porcentajes bajos.

En esta fase, se planteó el siguiente problema: ¿qué es un porcentaje alto y uno bajo? ¿A partir de cuál umbral se define lo alto y lo bajo? ¿Podría decirse que el umbral se sitúa en el 50% y que, si un ítem tiene más del 50%, se deduce que es elevado, y si tiene menos se interpreta que es bajo? Resulta muy claro que este procedimiento es por demás arbitrario e inseguro, puesto que un 30%, en determinados casos puede ser muy importante para retener en la descripción, aunque se sitúe muy por debajo del 50%. Y ¿qué diferencia hay entre un 50 y un 54%? Igualmente, un porcentaje de 50% podría ser muy importante si se compara con los demás porcentajes de su misma fila. A veces, un 25% puede tener mucha relevancia. ¿Con qué criterio se realiza la lectura? Nos encontrábamos en un terreno difícil e inseguro, por más que, habitualmente, las personas vivimos leyendo porcentajes.

III- 10 EL ANÁLISIS DE CORRESPONDENCIAS COMO MÉTODO

Después de estudiar las alternativas disponibles, se decidió someter cada uno de los cuadros a un análisis de correspondencias. Este método⁴ podía resolver las siguientes exigencias de lectura de los porcentajes:

- a. Una lectura global de cada uno de los cuadros, enfoque muy diferente al de lecturas individuales de cada una de las casillas para luego sumarlas.
- b. La graficación cualitativa de los datos, sobre la base de procedimientos matemáticos y estadísticos sencillos pero exigentes y objetivos en sus resultados.
- c. Una selección sistemática de los porcentajes con base en criterios de significación, en lugar de criterios arbitrarios como *elevado* o *bajo*. El criterio que se utiliza en el análisis de correspondencias es el *ji-cuadrado*. El umbral por encima del cual deben ser retenidas las cifras, y por debajo del cual deben ser desechadas, ya no resulta arbitrario, sino que se fundamenta en ese indicador objetivo el (*ji cuadrado*.)

Abordamos, entonces, en el estudio de éstos procedimientos estadísticos, el análisis de correspondencias y el uso del criterio de *ji-cuadrado* como parte de ese método. De lo contrario, todo el esfuerzo experimental corría el riesgo de perderse por completo en una serie de afirmaciones sin fundamento,

⁴ El método empleado en este trabajo de investigación proviene de la Sorbona y de la Universidad de Picardie de París. Philippe Cibois fue el creador de la aplicación Tri-deux que consiste en un software especializado en tratamiento de datos cualitativos y cuantitativos. En nuestro medio, se ha venido difundiendo y ha sido utilizado en diversas investigaciones en las Ciencias Sociales.

basadas en la lectura espontánea e inocente de unas cifras relativas. La asesoría especializada jugó aquí un papel muy importante para orientar el estudio y para realizar el tratamiento de los datos.

III- 10.a ANÁLISIS DE CORRESPONDENCIAS

En este momento, es preciso explicar en qué consiste el análisis de correspondencias. También, debe especificarse el papel que juega el *ji-cuadrado* en este análisis y de qué forma sirve para discriminar entre cifras porcentuales significativas y no significativas.

El análisis de correspondencias se aplica exclusivamente a cuadros o tablas que tienen dos entradas: las filas y las columnas. Las filas representan opciones de respuesta para una variable, mientras las columnas representan opciones de respuesta para otra variable o conjunto de ellas. En este caso, son 32 ítems que corresponden a las variables *imagen física; carácter y sonoridad de la voz*, mientras que las columnas implican *cinco* maneras de calificar cada ítem. Además de filas y columnas, estas tablas tienen casillas y totales marginales. Las casillas son los lugares donde se cruza una fila con una columna. Por ejemplo, la fila *extrovertido/introvertido* se cruza con la columna *cinco*, en una casilla única, lo que indica que la opción elegida es *introvertido* y ninguna otra. Por su parte, los totales marginales pueden ser totales de las filas, o totales de las columnas. Normalmente, los totales de fila deben sumar 100, ya que se trata de porcentajes, o bien acercarse a esa cifra. Los totales de las columnas son mucho más elevados que 100, e indican el modo como se concentran los porcentajes en cada columna.

El análisis de correspondencias consiste en sustituir un cuadro de números difíciles de leer por otros que sean fáciles de leer y que, además, constituyan una *buena* aproximación del cuadro original. Esta aproximación resultante puede ser graficada para mostrar las correspondencias entre filas y columnas y evidenciar así una interpretación del cuadro original. Comprobamos tres tendencias acerca del resultado del análisis de correspondencias:

- I. Pasa de lo difícil a lo fácil
- II. Constituye una buena aproximación
- III. Se puede graficar el resultado.

III

En cuanto a (I): los cuadros originales, con porcentajes, que vamos a procesar son *difíciles de leer* ya que, como explicamos, se trata de porcentajes ambiguos, en una tabla de 32 filas por 5 columnas, es decir, de 96 casillas. El análisis debe en todo caso facilitar la lectura.

En cuanto a (II): el resultado del análisis de correspondencias no reproduce el cuadro original que se procesa. Lo que reproduce es una aproximación a ese cuadro original, y puede ser *exacto*. Debemos conformarnos, pues, con una aproximación. Pero la lectura espontánea de los porcentajes, que podríamos haber hecho, también era un *acercamiento*, evidentemente. ¿Qué ganamos, entonces, con adoptar este método de procesamiento? Precisamente ahora podemos tener criterios para decir si nuestro enfoque es *bueno* o no. El criterio para que sea bueno será, como vamos a explicar después, el *ji-cuadrado*.

En cuanto a (III): el análisis de correspondencias desemboca en gráficos. Se termina a partir de allí la alusión directa a números, y la atención pasa a ser más cualitativa. En el gráfico, deben observarse correspondencias (*atracciones*) o no correspondencias (*rechazos*) entre filas y columnas del cuadro que se procesa, para cada una de sus casillas, que son columnas y filas fundidas en una sola casilla.

En cuanto a las aproximaciones por construcción, el primer gráfico es siempre la mejor aproximación posible, y todas las demás aproximaciones son menos perfectas. Por lo tanto, basta con utilizar el primer gráfico para tener la mejor posible.

El análisis de correspondencias consiste en un método de análisis de datos. Este método estadístico se basa en procedimientos matemáticos sencillos pero desemboca en resultados cualitativos, en el sentido de que se trata de gráficos que no necesitan valores numéricos para ser interpretados o leídos.

Por ello, existe una sola manera de *retener* o *seleccionar* una casilla como relevante: que esté por encima de un umbral de contribución al *ji-cuadrado*.

También, existen dos maneras de *dejar de lado* o de *no retener* un valor porcentual en una casilla dada: a) que esté *por debajo* del umbral del *ji-cuadrado* o b) que no haya sido tomada en cuenta en la *aproximación respectiva*. En el primer caso, no se tiene ningún problema, pues lo que interesa es que solo se retengan los porcentajes significativos y se dejen por fuera los no significativos. En el segundo caso, se admite que algunos porcentajes que po-

drían ser significativos se dejen también de lado. Pero este caso es el menos importante, ya que los primeros resultados del análisis de correspondencias representan la mejor aproximación a los datos originales.

El siguiente ejemplo del proceso de descomposición factorial en análisis de correspondencias se inicia con el cuadro de origen y termina con un gráfico. Utiliza un conjunto de datos ficticios, a fin de simplificar la explicación del método. También, comunica de qué manera este estudio utiliza el método. Más adelante se volverá a los datos reales a fin de hacer ver ciertos aspectos relevantes de los procedimientos empleados.

El cuadro *a* plantea el caso hipotético, completamente irreal, ya que las cifras han sido escogidas de modo que simplifiquen la explicación de una encuesta o test que habría sido pasado a 100 personas. Hay cuatro *preguntas*, expresadas como dicotomías: *alto/bajo*, por ejemplo, significa preguntar al informante si percibe la voz escuchada como perteneciente a un emisor *alto o bajo*. Las cuatro preguntas están en fila. En cambio, están en columna tres maneras de responder. La respuesta *uno* indica una opción por el lado izquierdo de la dicotomía. Por ejemplo, observamos que 13 personas han contestado que el personaje es *alto*. La respuesta *tres* indica una opción por el lado derecho de la dicotomía. Por ejemplo, en el cuadro *a*, 5 personas han respondido que el personaje es *bajo*.

Cuadro III- 13 OBSERVADO				
	UNO	DOS	TRES	Total:
alto/bajo	13	2	5	20
delgado/gordo	20	2	8	30
activo/pasivo	10	5	5	20
extrovertido/introvertido	7	1	22	30
Total:	50	10	40	100

Por su parte, la opción *dos* indica una opción intermedia, es decir, *ni alto ni bajo*. Todo esto puede simplificar la explicación del tratamiento de los datos, como veremos enseguida.

Para interpretar correctamente este cuadro, que por ser un ejemplo ficticio es por sí mismo fácil de comprender, se necesita saber cómo habrían sido las respuestas si hubiera independencia entre las preguntas y las respuestas, es decir, si cualquiera pudiera responder cualquier cosa y no existiera ninguna regularidad de preferencias.

Para eso, primero se debe construir un cuadro completamente teórico. De conformidad con el método utilizado, los datos teóricos se forman con base únicamente en los porcentajes. Así, para saber el dato teórico que debía existir en la casilla *alto/bajo-uno*, que es la primera, habría que multiplicar el total del margen de fila que corresponde a *alto/bajo* por el total del margen columna de *uno*, y dividir el resultado entre todos los 100 individuos que respondieron el test. De ese modo, el resultado que se obtendría en esa casilla sería independiente de cualquier influencia que no fuera el cálculo aritmético. Si

se aplica este procedimiento para todas las casillas, el cuadro resultante *b* es completamente teórico.

Cuadro III- 14 TEORICO				
Independencia	UNO	DOS	TRES	Total:
alto/bajo	10	2	5	20
delgado/gordo	15	3	8	30
activo/pasivo	10	2	5	20
extrovertido/introvertido	15	3	22	30
Total:	50	10	40	100

Este cuadro teórico puede ser utilizado como una hipótesis de independencia entre las dos variables estudiadas: la variable *pregunta* y la variable *respuesta*. Ahora, falta comparar los datos observados con los datos teóricos, para así medir o leer lo que ocurre en la realidad. Si restamos los datos observados a los datos teóricos, obtendremos un nuevo dato que llamamos *desviación*, la cual se mide con respecto al dato *teórico*. La desviación puede ser positiva si hay atracción o correspondencia entre una fila y una columna. También puede ser negativa, en el caso en que no haya correspondencia, y más bien exista rechazo. El caso intermedio es que la desviación sea cero, cuando el dato *observado* coincide con el dato teórico.

Cuadro III- 15 DESVIACIÓN			
	UNO	DOS	TRES
alto/bajo	3	0	-3
delgado/gordo	5	-1	-4
activo/pasivo	0	3	-3
extrovertido/introvertido	-8	-2	10

Los resultados no se prestan a ninguna confusión. Las reglas de lectura que se siguen son sencillas. En el cuadro c, que es el de las desviaciones, las cifras positivas indican una correlación positiva; los ceros, indican independencia y confirman la hipótesis, y las cifras negativas indican ausencia de correspondencia o rechazo propiamente dicho.

En estos datos ficticios, los informantes han afirmado que el personaje es *alto* (un 3 de desviación); es *delgado* (un 5 de desviación); no es *ni activo ni pasivo* (un 3 de desviación); es fuertemente *introvertido* (un 10 de desviación). De esta manera, se ha convertido ya en discurso colectivo un conjunto de datos numéricos.

Hasta aquí se tendrían correctamente interpretados los datos originales del cuadro *a*. En verdad, son datos sencillos y casi resulta evidente lo que significan. Pero en esta investigación se están analizando cuadros mucho más complejos y, además, se tiene el interés de graficar los resultados. Para esto sirve el análisis de correspondencias.

Ciertamente, lo efectuado hasta aquí es una resta. Se restó el cuadro *a* menos el cuadro *b teórico*, y el resultado fue el cuadro *c*, de *independencia*. Hay ya una descomposición factorial del cuadro *a*, que se descompuso en

otros dos cuadros. Todo análisis de correspondencias lleva a cabo en primer lugar este proceso, esta resta. Pero aquí no termina el análisis.

El cuadro de *desviaciones* es ahora el objeto del análisis, y este debe ser expresado gráficamente. El análisis de correspondencias descompone el cuadro *c* en otros dos cuadros y después lo grafica. A continuación se explica este procedimiento.

Una vez llegado a la tabla de *desviaciones*, que revela mucho pues son los datos que deben estar presentes en cualquier explicación de resultados, se inicia *la etapa más importante* y más delicada del análisis de correspondencias. A fin de continuar la descomposición de la tabla de *independencia*, necesitamos extraer unos valores que en el lenguaje de análisis de correspondencias llamamos *vectores propios*. Esto es indispensable si lo se quiere es graficar los resultados.

¿Qué son estos vectores propios? Constituyen una serie de valores *numéricos* que, multiplicados entre sí, reproducen una nueva tabla de números que sea una aproximación buena de la tabla original, en este caso, la tabla de *desviaciones*. Pero, antes de explicar cómo se extraen estos vectores propios, se procurará avanzar hasta llegar a la graficación. Más adelante se explicará cómo se extraen estos vectores propios de la tabla de *desviaciones*. Se trata de dos juegos de vectores: uno para las filas y otro para las columnas:

Cuadro III- 16 Vectores			
	UNO	DOS	TRES
alto/bajo			1
delgado/gordo			1
activo/pasivo			2
extrovertido/introvertido			-4
	1	1	-2

Así, para cada una de las *preguntas* se tiene *en fila* un valor que forma parte del *vector propio de fila*. igualmente para cada *respuesta*, se tiene un valor que forma parte del otro *vector propio de columna*. Estos valores se llaman *vectores propios* porque son propios del cuadro de desviaciones *c*. Salen de ese cuadro, mediante un procedimiento que se explicará más adelante.

Por ahora, baste con decir que, si se multiplican entre sí los valores de estos *vectores propios*, obtenemos un nuevo cuadro, que constituye una aproximación al cuadro de desviaciones *c*. Veamos un ejemplo gráfico del factor 1.

Cuadro III- 17 Factor 1				
	UNO	DOS	TRES	
alto/bajo	1	1	-2	1
delgado/gordo	1	1	-2	1
activo/pasivo	2	2	8	2
extrovertido/introvertido	-4	-4	-2	-4
	1	1	-2	

Los *vectores propios* con que se construyó este cuadro aproximativo provinieron de la tabla *c* de independencia, como se ha venido insistiendo. Ahora, se necesita mejorar esta aproximación. Para ello se extrae -mediante el procedimiento que luego se explicará- un nuevo par de *vectores propios*, que son propios del cuadro *d*.

El resultado se representa en el siguiente cuadro:

Cuadro III- 18 Factor 2				
	UNO	DOS	TRES	
alto/bajo	2	-1	-1	1
delgado/gordo	4	-2	-2	2
activo/pasivo	-2	1	1	-1
extrovertido/introvertido	-4	2	2	-2
	2	-1	-1	

El cuadro *d* es un factor, el primero, y el cuadro *e* es otro factor, el segundo. Ambos son una aproximación al cuadro *c*, que es de desviaciones. Si se suman entre sí deben volver a dar los mismos valores del cuadro *c*. El lector puede comprobarlo sumando cada uno de los valores del cuadro *d* con los del cuadro *e*.

Ahora bien, si se trabaja sólo con los vectores propios que están en los dos cuadros últimos, se llega a la graficación de los resultados, que es lo que se ha estado buscando.

III- 10.b EL GRÁFICO COMO RESULTADO EN EL ANÁLISIS DE CORRESPONDENCIAS

Para graficar el factor 1, se anotan los valores de cada uno de los *vectores propios* sobre una línea, del modo siguiente:

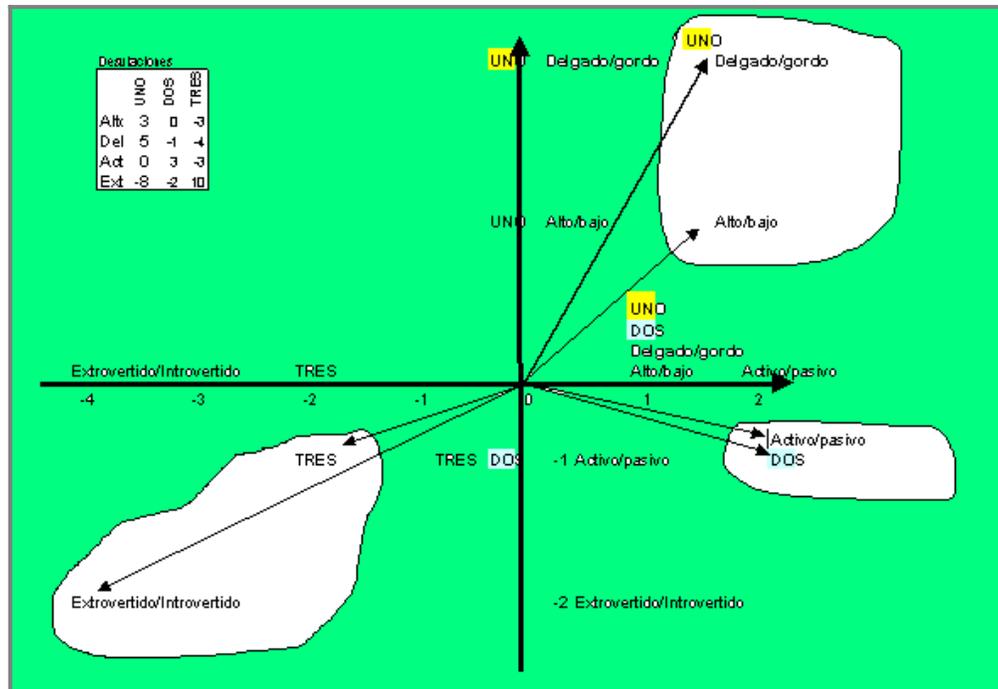


En este gráfico sencillo del factor 1, se han colocado las filas y las columnas del cuadro original, encima de los valores de sus *vectores propios* de fila y de columna. Como se ve, el centro del gráfico es cero; a la derecha están los valores positivos y a la izquierda los negativos. Si se lee la parte de la izquierda, se notará que la imagen captada corresponde a una *persona no introvertida*: la columna *tres* define la respuesta a la pregunta de si el personaje captado es *extrovertido o introvertido*. *Tres* significa que la respuesta está del lado derecho de la dicotomía.

Así, se puede continuar con todo lo que se encuentra a la derecha del gráfico del primer factor.

Todo lo que se puede leer hasta aquí corresponde a la primera aproximación, la del primer factor. El segundo factor viene a ser una corrección al primero. Es conveniente, pues, combinar estos dos factores para obtener un gráfico más exacto, más aproximado, a la realidad de los datos originales. Es posible hacer este gráfico si *cruzamos* las dos líneas graficadas en un solo gráfico. El primer factor irá en horizontal y el segundo en vertical. El resultado es el siguiente:

Cuadro III- 20 Gráfico G.



En el cuadrante superior derecho, se afirma que el personaje es percibido como *delgado y alto*: allí se trata de la intersección entre la columna *uno* y *dos* de las filas que tratan de apariencia física del personaje.

En el cuadrante inferior derecho se agrega que no es *ni activo ni pasivo*. Aquí se vinculan la columna *dos* con la fila *activo/pasivo*.

Finalmente, en el cuadrante inferior izquierdo se dice que es *introvertido*. Esto proviene de la correspondencia entre la columna *tres* y la fila *extrovertido/introvertido*.

Se obtiene, por lo tanto, un retrato completo basado en las respuestas de los informantes imaginarios, a las preguntas que estaban en columnas. El personaje es *alto, delgado, ni activo ni pasivo e introvertido*. Se trata de todo un tipo psicológico construido sobre la base de las preguntas formuladas en un test imaginario.

La graficación, evidentemente, está basada en los valores de los vectores propios de los dos primeros factores que salen de la descomposición de la tabla original. No es arbitraria.

III- 10.c EXTRACCIÓN DE LOS VECTORES PROPIOS EN ANÁLISIS DE CORRESPONDENCIAS

¿Cómo se extraen estos vectores propios? Se trata de un procedimiento matemático llamado iteración, llevado a cabo, como todo lo ya expresado, por la computadora. La iteración consiste en un proceso cuyo objetivo es buscar los mejores vectores propios, los que mejor permitan construir un cuadro que sea una buena aproximación, *la mejor*, del cuadro original que se desea graficar. La iteración, o proceso de producción de vectores propios, es casi idéntica a la operación que lleva a cabo quien calcula los precios en una factura.

Cuadro III- 21 Ejemplo 1	
0	1
1	2
3	3

Para simplificar la explicación, supongamos que se parte de un cuadro que tiene dos columnas y tres filas, como el anterior.

Lo primero que hace la computadora es asignar un vector propio arbitrario a las filas, tal como 1, 2 y 4. De ahora en adelante, se desencadena un proceso de búsqueda de vectores propios que van siendo desechados hasta encontrar los que permiten construir el cuadro que sea la mejor aproximación al cuadro original.

Cuadro III- 22 Ejemplo 2		
0	1	1
1	2	2
3	3	4

Para ello, se van multiplicando cada uno de los valores del vector propio arbitrario (1,2,4) y se suman de manera que se encuentre el vector propio, candidato para las dos columnas del cuadro de origen.

Cuadro III- 23 Ejemplo 3		0
	0	1 1
	1	2 2
	3	3 4
1	14	17 7

Si se llama θ a la primera asignación de un vector propio de fila, se puede llamar I a la primera construcción de un vector propio candidato para las columnas. El 14 de la primera columna es resultado de sumar $(1 \times 0) + (2 \times 1) + (4 \times 3)$, del mismo modo en que se calcula el total de una factura

de pulpería. Igualmente, el resultado **17**, como parte del vector de columnas, proviene de: $(1 \times 1) + (2 \times 2) + (4 \times 3)$. En todos los casos, se han multiplicado los valores del vector propio arbitrario para las filas con los valores que existen en la tabla original. Se obtienen así dos vectores, pero que no son aún los mejores para el propósito de que, al multiplicarse entre sí nos permitan construir una tabla que sea una buena aproximación al cuadro original. La búsqueda tiene que seguir. Toca ahora multiplicar los valores del vector propio, candidato de columna, con cada uno de los valores de la tabla original. De ese modo, se obtiene un nuevo vector propio de fila. El procedimiento debe ser continuado. Los resultados se exponen en el cuadro adjunto, pero además se indica el porcentaje que representan.

Cuadro III- 24 PROCEDIMIENTO PARA BUSCAR LOS FACTORES PROPIOS												
		0	%	2	%	4	%	6	%	8	%	
0	1	1	14,286	17	10,759	302	10,759	9085	10,709	210592	10,709	
1	2	2	28,571	48	30,355	1111	30,355	25752	30,354	596939	30,354	
3	3	4	57,143	93	58,937	2157	58,934	50001	58,937	1159041	58,937	
1	14	17	7	100	158	100	3660	100	84838	100	1966572	100
3	327	392										
5	7582	9085										
7	175755	210592										

Si se observan los porcentajes de los vectores propios candidatos, de las filas, se puede advertir que, a partir del sexto vector, estos porcentajes se estabilizan y empiezan a repetirse. A partir de allí, el proceso podría continuar ininterrumpidamente; las cifras aumentarían su volumen hasta el infinito, pero la estructura de los porcentajes permanecería estable. Cuando se llega a este momento, las iteraciones se detienen y se concluye que se han encontrado los vectores propios, *columna y fila*, del cuadro original, que, multiplicados entre

sí, producirían una tabla que constituirá una buena aproximación al cuadro original. Pero, además, estos vectores pueden utilizarse como coordenadas para graficar la estructura de la tabla original. El proceso ha terminado.

III- 10.d EL JI-CUADRADO (χ^2) COMO CRITERIO DE VERDAD, EN EL ANÁLISIS DE DATOS

Se ha venido argumentando que el análisis de correspondencias consiste en descomponer un cuadro original en otros cuadros que den una buena aproximación del primero, y de producir elementos que permitan su graficación. La idea de *descomponer* el cuadro original en otros cuadros ha quedado clara, pero no se ha explicado todavía qué entendemos por una buena *aproximación*. ¿Cómo sabemos que un cuadro, un factor, es una buena representación o no del cuadro original?

El criterio que se utiliza en el análisis de correspondencias es el *ji-cuadrado*. También, para decidir acerca de la importancia de una casilla cualquiera, se utiliza la contribución al *ji-cuadrado*. A continuación se explica este procedimiento.

A fin de realizar las comparaciones y explicaciones necesarias, En adelante se trabajará, con el cuadro III- 25, que aparece a continuación y que corresponde a los porcentajes de la primera voz de Sonia.

Cuadro III- 25
PERCEPCIÓN DE LA PRIMERA VOZ DE SONIA
Percepción. Cifras relativas

Dimensiones	Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
aspecto físico	atractivo/desagradable	4,2	37,5	37,5	12,5	8,3
	alto/bajo	0,0	25,0	50,0	25,0	0,0
	delgado/gordo	20,8	33,3	37,5	8,3	0,0
	rubio/negro (cabello)	12,5	29,2	29,2	16,7	12,5
	largo/corto (cabello)	25,0	41,7	16,7	12,5	4,2
	ojos claros/oscuras	16,7	16,7	33,3	29,2	4,2
	sano/enfermizo	29,2	20,88	29,2	12,5	8,3
	piel oscura/clara	8,3	8,3	41,7	29,2	12,5
	fino/duro	16,7	25,0	45,8	8,3	4,2
	ágil/torpe	12,5	37,5	37,5	12,5	0,0
	bonito/feo	12,5	33,3	37,5	16,7	0,0
carácter	seductor/tímido	12,5	45,8	33,3	8,3	0,0
	humilde/prepotente	8,3	12,5	41,7	33,3	4,2
	cariñoso/agresivo	4,2	16,7	54,2	25,0	0,0
	seguro/inseguro	29,2	33,3	20,8	12,5	4,2
	activo/pasivo	16,7	37,5	25,0	12,5	8,3
	impulsivo/tranquilo	16,7	41,7	20,8	16,7	4,2
	sincero/mentiroso	8,3	29,2	33,3	29,2	0,0
	amistoso/hostil	20,8	33,3	29,2	8,3	8,3
	simpático/antipático	16,7	29,2	29,2	25,0	0,0
	extrovertido/introvertido	29,2	33,3	29,2	4,2	4,2
	inteligente/tonto	8,3	29,2	45,8	16,7	0,0
sonoridad de la voz	agradable/desagradable	25,0	33,3	25,0	12,5	4,2
	armónica/estridente	12,5	37,5	41,7	8,3	0,0
	luminosa/oscura	8,3	50,0	16,7	25,0	0,0
	coloreada/gris	4,2	41,7	37,5	16,7	0,0
	transparente/turbia	12,5	41,7	33,3	8,3	4,2
	relajada/tensa	20,8	33,3	25,0	16,7	4,2
	potente/suave	4,2	20,8	29,2	37,5	8,3
	gruesa/fina	4,2	8,3	37,5	41,7	8,3
	masculina/femenina	0,0	0,0	12,5	41,7	45,8
	cálida/fría	12,5	20,8	45,8	12,5	4,2

Como se observa en el cuadro III- 25, la línea *masculino/femenino* será retenida en la columna *cinco*, la cual indica que los oyentes percibieron que se trataba de una mujer. El porcentaje de esa fila y esa columna es de 45,8%, relativamente alto. En cambio, como se verá en el capítulo siguiente, la casilla en que se cruzan la fila *inteligente/tonto* y la columna *tres* no aparecerá como tomada en cuenta. En el capítulo siguiente, se indicará que la imagen de la primera voz de Sonia corresponde a una mujer, pero que si es *inteligente o tonta* no se puede sostener. Y, sin embargo, se trata de un porcentaje idéntico al anterior (45,8%). Es decir, se tienen dos porcentajes idénticos en dos casillas, y, de ellos dos, solamente uno será retenido, en el capítulo siguiente, para describir la percepción de los informantes en las sesiones experimentales. ¿Cuál es, pues, el criterio utilizado para aceptar un porcentaje y rechazar el otro? Para facilitar las explicaciones, se resume el cuadro III- 25 de manera que contenga solamente tres filas: las dos que se quieren comparar y todas las demás reunidas en una sola.

Cuadro III-26 Resumen 1 del cuadro III-25						
PERCEPCIÓN DE LA PRIMERA VOZ DE SONIA						
Percepción: cifras relativas						
Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO	Total
Otros ítemes	425,2	908,2	1004,3	537,6	121,0	2996,3
inteligente/tonto	8,3	29,2	45,8	16,7	0,0	100,0
masculina/femenina	0,0	0,0	12,5	41,7	45,8	100,0
Total:	433,5	937,4	1062,6	596,0	166,8	3196,3

A continuación, se examina qué significado tiene cada uno de ellos, para compararlos y justificar así por qué el programa de correspondencias de-

secha uno y retiene otro. Aquí se recurre al concepto de *ji cuadrado* que se resume, como *X²*.

Primero, se comparan estos dos porcentajes con base en el cálculo de las *desviaciones*, que es el primer procedimiento que lleva a cabo el análisis de correspondencias.

Cuadro III-27 Resumen 2 del cuadro III-25						
Percepción de la primera voz de Sonia						
Percepción: Cifras relativas						
Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO	Total
Otros ítems	425,2	908,2	1004,3	537,6	121,0	2996,3
inteligente/tonto	8,3	29,2	45,8	16,7	0,0	100,0
masculino/femenino	0,0	0,0	12,5	41,7	45,8	100,0
Total:	433,5	937,4	1062,6	596,0	166,8	3196,3

Cuadro III-28 TEÓRICO					
Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
Otros ítems	406,4	878,7	996,1	558,7	156,4
inteligente/tonto	13,6				
masculino/femenino	13,6				
Total:	433,5				

Cuadro III-29 DESVIACION					
Polaridades/	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
Otros ítems	18,8	29,5	8,2	-21,1	-35,4
inteligente/tonto					

Aquí se ve muy claro, ya que, en las desviaciones, el porcentaje de la casilla *masculino/femenino*, columna *cinco* es mucho más alto 40,6 que la casilla *inteligente/tonto*, columna *tres*. 12,6.

Cuadro III-30 CONTRIBUCION AL X2							
	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO	TOTAL	%
Otros ítems	0,9	1,0	0,1	0,8	8,0	10,7	3
inteligente/tonto	2,0	0,0	4,7	0,2	5,2	12,2	3
masculino/femenino	13,6	29,3	12,9	28,5	315,6	399,9	95
Total:	16,5	30,3	17,8	29,5	328,8	422,8	100

Al calcular la contribución al *ji cuadrado o X2* se ve que en una casilla hay un valor de 399,9 y en la otra tan solo de 4,7. Por lo tanto, con base en este criterio, el programa de análisis de correspondencias desecha la casilla con más baja contribución al *X2* y retiene la que, en cambio, aporta más al *X2*. Expresado de otra manera el 45,6% significa muy poco en un caso y mucho en otro.

Se puede aun ahondar más en esta explicación con base en el cuadro siguiente:

Cuadro III-31 Voz de Sonia
EXPLICACION DE LA CONTRIBUCION AL X2 COMO CRITERIO DE
CONFIABILIDAD DE LOS DATOS FINALMENTE RETENIDOS EN
LOS GRÁFICOS UTILIZADOS EN ESTA TESIS.
(Ejemplo: voz 1 de Sonia)

FILAS A COMPARAR		UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO	X2 DE FILA
masculino/femenino	ESTADÍSTICOS						
	observado (%)	0	0	12,5	41,7	45,8	
	teórico	13,6	29,3	33,2	18,6	5,2	
	desviación	-13,6	-29,3	-20,7	23,1	40,6	
	desviación/teórico	-1,0	-1,0	-0,6	1,2	7,8	
	desviación/ponderada (x2)	-13,6	29,3	12,9	28,5	315,6	
	x2 de columna cinco					987,5	
inteligente/tonto	x2 de fila						405,0
	observado (%)	8,3	29,2	45,8	16,7	0	
	teórico	13,6	29,3	33,2	18,6	5,2	
	desviación	-5,3	-0,1	12,6	-1,9	-5,2	
	desviación/teórico	-0,4	0,0	0,4	-0,1	-1,0	
	desviación/ponderada (x2)	2,0	0,0	4,7	0,2	5,2	
	x2 de columna tres			94,8			
	x2 de fila						12,4

Se recuerda -y se repetirá unas líneas más adelante, en otro contexto- que la fórmula para calcular la contribución al X2 de una casilla es:

DESVIACIÓN AL CUADRADO DIVIDIDO POR TEÓRICO

Es decir:

Desv²/Téorico

Este apartado explicita el criterio seguido en la lectura de los porcentajes, en los 12 cuadros que corresponden a los 12 perfiles de voces que se estudian a lo largo de esta investigación. Ese criterio proviene del análisis de correspondencias practicado sobre cada uno de esos 12 perfiles de voces.

Tomemos como ejemplo dos filas del cuadro correspondiente a la voz *I* de Sonia.

El interés de este ejemplo consiste en explicar por qué se han subrayado en los resultados, con base en los gráficos proporcionados por el análisis de correspondencias, el 45,8% que corresponde a *masculino/femenino* de la columna *cinco*, y por qué, al mismo tiempo, se ha dejado de lado el 45,8% de la fila *inteligente/tonto* en la columna *tres*, dato que aparece enteramente excluido en los resultados, como podrá ver el lector en el capítulo siguiente.

La desviación ponderada (*DESV.POND*) equivale a la conocida noción de *contribución al X^2* . En este caso, se refiere a la contribución al X^2 de las casillas, aunque también puede aplicarse a las filas, las columnas o al total general de una tabla de números, ya que la contribución es aditiva. El umbral de adición de la *contribución al X^2* , que se utiliza en los gráficos, para las filas, por defecto, es de $1000/32 = 31$, donde 32 corresponde al número de modalidades en fila que tiene cada una de las tablas y 1000 es un valor convencional.

Se observa que todas las contribuciones de la fila *inteligente-tonto* están por debajo de ese umbral. En cambio, en la fila *masculino-femenino* se visualizan contribuciones más altas. La más elevada corresponde a la columna *cinco*, que equivale a decir que la voz *I* de Sonia es percibida como femenina y no como masculina, pues únicamente esta casilla supera el umbral, que es 31.

Veamos cómo se llega a la desviación ponderada o contribución al X^2 , conocidos los valores *observados*, que son porcentajes, los *teóricos*, y las *des-*

viaciones. Primero se extrae la razón de la desviación con respecto al teórico. (**DESV/TEÓRICO**).

Para el caso de la fila **femenino-masculino**, en la columna **cinco**, esta es: $40,6 / 5,2 = 7,8$, lo cual significa que hay 7,8 de desviación por cada **1** de teórico; es decir, la desviación representa casi 8 veces el efectivo teórico. Para cuantificar la relevancia de esa desviación, la ponderamos por su conveniencia relativa en relación con el efectivo teórico, es decir, por 7,8. El resultado es $40,6 \times 7,8 = 315,6$. En cambio, para la fila **inteligente-tonto**, columna **tres**, se comprueba 0,4 de desviación por cada **1** de teórico (**DESV/TEÓRICO**). Esto es, que la desviación representa menos de $\frac{1}{2}$ del teórico. Para cuantificar la relevancia de esta desviación, la ponderamos también por su importancia relativa en relación con el efectivo teórico, es decir, por 0,4. El resultado es $12,6 \times 0,4 = 4,7$.

Por lo tanto, el significado del 45,8% de la fila **inteligente-tonto**, columna **tres**, es mucho menor que el significado del 45,8% de la fila **masculino-femenino**, columna **cinco**. Por eso, el análisis de correspondencias incorpora el primer caso y omite el segundo. La diferencia entre los dos porcentajes, idénticos para las dos filas del ejemplo, está en la magnitud de la cifra teórica, es decir, el valor de la independencia. En el primer caso examinado, el teórico es mucho más bajo que en el segundo y, al mismo tiempo, la desviación es más alta, lo que indica una mayor intensidad en la correspondencia entre fila y columna correspondiente.

Nótese que la ponderación de una desviación equivale exactamente al cálculo del X^2 , tal como es habitualmente conocido. Es decir, tomando como

ejemplo la fila *masculino-femenino*, columna *cinco*: $(40,6/5,2)*40,6 = 315,6$ que corresponde a la fórmula $(DES/TEÓRICO) \times DES$, equivalente a $DES^2/TEÓRICO$, o sea $(40,6*40,6)/5,2 = 315$. Finalmente, cabe señalar que la aparente inexactitud de algunos cálculos aquí presentados se debe al redondeo de las cifras con que se trabaja, debido a que una suma de cantidades redondeadas puede ser diferente del redondeo de una suma.

Con todas estas explicaciones como referencia metodológica, se invita al lector a pasar al capítulo siguiente, en el cual se aprovechan los datos recogidos en el experimento con base en este instrumental metodológico, que debe darle carácter científico a los hallazgos de esta investigación en el diseño y percepción de personajes de ficción radiofónica.

CAPÍTULO IV DOCE VOCES EN BUSCA DE PERSONAJE

Esta investigación se centra en la relación existente entre: a) un personaje construido previamente, articulado al modo de un guion e interpretado por un actor en el medio radiofónico, y b) el personaje que construye, en su mente, el perceptor. Esto se refiere a la expresión autoacústica, es decir al:

“... conjunto de rasgos de carácter fonoestésico que aportan al oyente información general sobre el emisor”... Es una función... “mediante la cual el locutor se describe a sí mismo consciente o inconscientemente. La expresión autoacústica nos permite reconstruir a determinado locutor al que no hemos visto jamás...” (Rodríguez Bravo, 1989, 50)

Como indica el autor citado, la expresión autoacústica comunica al oyente un mensaje acústico que es el resultado de la interpretación auditiva de los índices sonoros.

El objeto de estas observaciones se define ahora en forma de pregunta: ¿cuáles limitaciones y posibilidades tiene el actor que se autorepresenta de manera sonora y proyecta su propia imagen hacia fuera, por medio de la voz? Y, ¿con cuáles límites y posibilidades el perceptor construye un personaje a partir de los impactos sonoros, de esa voz, ofrecidos por la radio? Pero la pregunta que sirve de eje a todas las demás es: ¿con cuáles márgenes de seguridad puede contar alguien que caracteriza a un personaje a partir de la voz mediada radiofónicamente? ¿Es posible ejercer control sobre la voz para caracterizar a un personaje de ficción radiofónico?

Este análisis centra la atención sobre dos registros que forman parte de la expresión autoacústica: el componente ideográfico por una parte y, por otra,

el componente caracterial o afectivo (ver Rodríguez Bravo, 1989, 55). El primero se refiere al aspecto físico que parece más exterior a la personalidad, y el segundo al carácter o a la actitud emocional.

El material sonoro manipulado por el actor puede sufrir un tratamiento que permite al oyente imaginar al emisor como pequeño o grande, bonito o feo, con una apariencia física general concreta, un color de piel, de ojos, etc. Se ha dicho que esta función está asociada al timbre de voz, que también puede ser llamada *cualidad de la voz* (Rodríguez Bravo, 1989, 56). En cuanto a la expresión afectiva, que se halla ligada al carácter, en el aspecto más interior y psicológico, parece formar parte sustantiva de la definición de un personaje. El problema es la relación entre inflexiones tonales y manifestación de sentimientos o disposiciones emocionales.

Vale la pena reiterar aquí que, en primer lugar, se procedió a construir cuatro personajes, para que fueran representados mediante la voz de actores radiofónicos. Estas cuatro emisiones fueron escuchadas, cada una, por tres grupos diferentes de personas. El resultado de este proceso fueron 12 versiones de personajes contruidos para el experimento.

Para entendernos con el lector, a lo largo del presente capítulo, llamaremos a la versión original, encarnada por el artista radiofónico, *personaje previsto* o *prediseñado*, y a la recepción de ese personaje, mediante el mensaje hablado, lo identificaremos como *personaje construido*.

Se recuerda, además, que con los datos proporcionados por los informantes se procede a construir distribuciones de frecuencias simples, con sus correspondientes cifras porcentuales. Estas últimas dan lugar a 12 cuadros,

que se insertan en el cuerpo del presente capítulo, los cuales fueron tratados como bases de datos y sometidos a un análisis de correspondencias, ya explicado en el capítulo anterior. Todos los cuadros van precedidos por un gráfico, que es el resultado del análisis de correspondencias.

El análisis de correspondencias tiene la virtud de proporcionar un criterio seguro y no arbitrario para leer e interpretar el significado de las cifras, máxime con la utilización del *ji-cuadrado* como criterio de selección, índice que es inherente al análisis de correspondencias practicado.

El objetivo del presente capítulo no es otro que exponer los resultados del experimento, lo cual ubica este trabajo en el terreno propio de un enfoque experimental. La idea subyacente en este experimento es buscar modalidades analíticas que coloquen el estudio de la voz radiofónica, y sus productos artísticos o mentales, al alcance de métodos exigentes y adecuados para un esfuerzo científico. En adelante, se trata de explicar cómo son los personajes contruidos por los oyentes, preguntándonos si existen coincidencias entre las distintas construcciones y si hay distancia o proximidad con el personaje previsto.

IV- 1 LAS VOCES DE CLAUDIA

Cuadro IV- 1 Datos de Claudia	
Edad	40 años
Profesión	Desempleada
Estado civil	Casada

Aspecto físico	Carácter
• agradable	• tímida
• baja	• humilde
• gorda	• cariñosa
• pelo rubio	• insegura
• pelo corto	• pasiva
• ojos claros	• tranquila
• enfermiza	• sincera
• piel clara	• amistosa
• fina	• ni simpática ni antipática
• ni ágil ni torpe	• introvertida
• ni bonita ni fea	• ni inteligente ni tonta

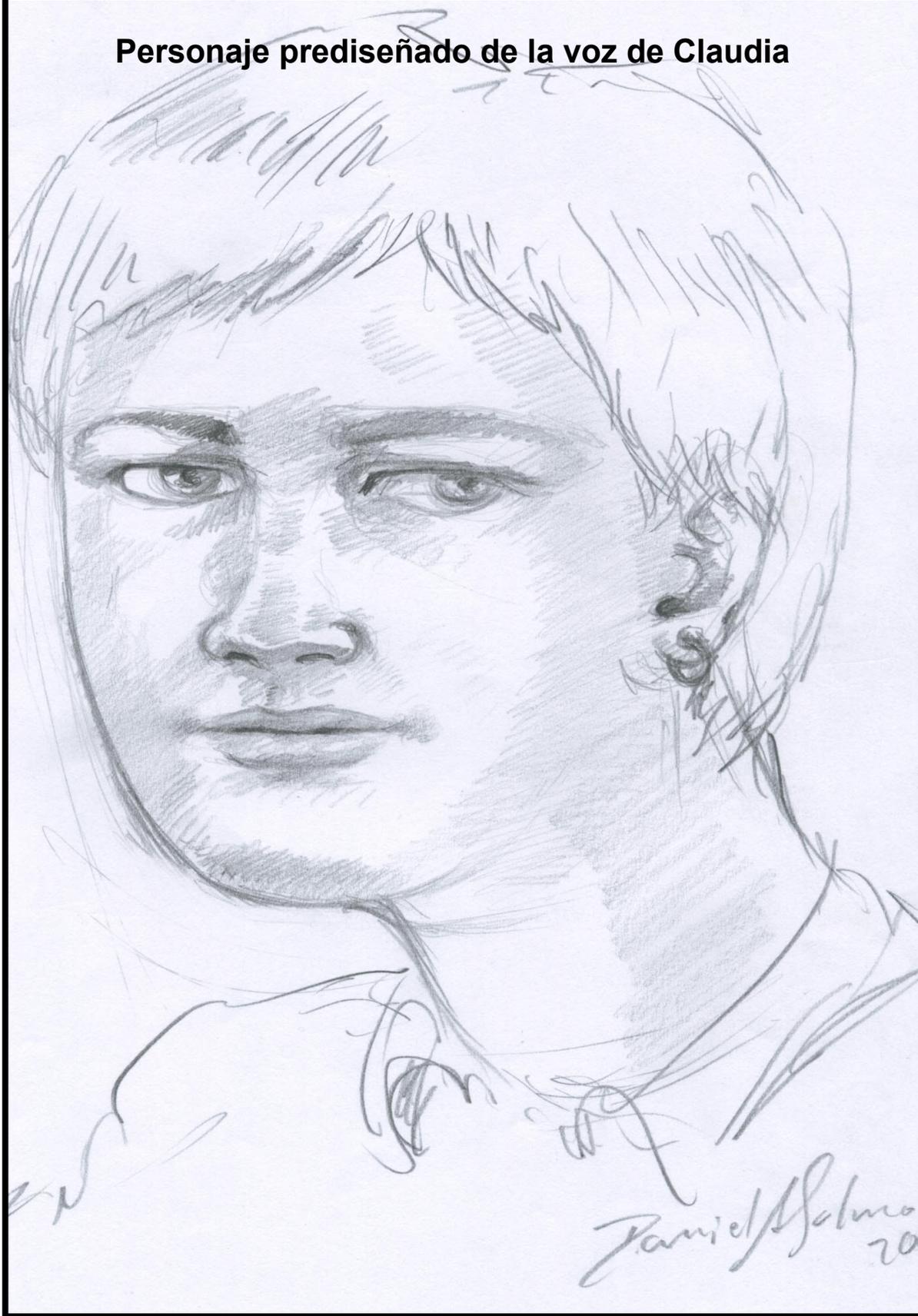
La ficha que describe su perfil, es la siguiente:

Cuadro IV- 2 Perfil del personaje Claudia

Claudia es una mujer que ha sufrido bastante en la vida. Solo tiene un hijo pequeño, porque tuvo muchos problemas para quedar embarazada. Fue madre bastante tarde, para su gusto, ya que hubiera querido tener más hijos. Está casada con Rafa; llevan muchos años de casados y su relación es bastante estable. Al cabo de los años, se han acostumbrado a convivir sin grandes pasiones y se han acomodado a las circunstancias. Viven humildemente y la van pasando como mejor pueden. Claudia llegó hasta sexto grado y, por problemas económicos de su familia, tuvo que dejar de estudiar. Lo anterior no le molestó mucho, pues no le gusta el estudio. Es una mujer conservadora, muy dependiente de los demás y le cuesta tomar decisiones. Es católica, va poco a misa, pero, cuando la situación se pone *jodida*, apela a la ayuda de Dios.

Vamos a examinar en primer lugar, el caleidoscopio de construcciones y reconstrucciones de voces, tal como fue apropiada por los informantes. Los datos, como se ha señalado, provienen de tres cuadros en los que se indican los porcentajes de respuesta para cada una de las cinco modalidades de percepción, que corresponde a cada uno de los 32 ítems, 11 relativos al aspecto físico, otros 11 situados en la dimensión más bien caracterológica y 10 clasificados como pertenecientes a la sonoridad de la voz.

Personaje prediseñado de la voz de Claudia



IV- 1.a LA PRIMERA VOZ DE CLAUDIA

GRÁFICO 1

Factor horizontal: 2 Factor vertical: 1

Umbral de contribución de líneas: 31 Umbral de contribución de columnas:200

			Flar	1
				2
				3
				4
				5
Fatrat/des			Csin/men	6
			UNO	7
Scalid/fri			Fsan/enf	8
				9
TRES			Csimp/anti	10
Cseduc/tim			Cacti/pasi	11
				12
				13
				14
			Chumi/prep	15
Falto/bajo				16
				17
				18
				19
				20
				21
Sgrues/fin				22
Sarm/estri				23
				24
				25
				26
				27
				73
				74
				75
				76
				96
				97
				98
				99
				100
				101
				102
				103
		CINCO		104
				105
				106
				107
				108
			Smascu/fem	109

Línea 1 Punto incompleto Flarg/Cort

Línea 6 Punto incompleto Csin/menti

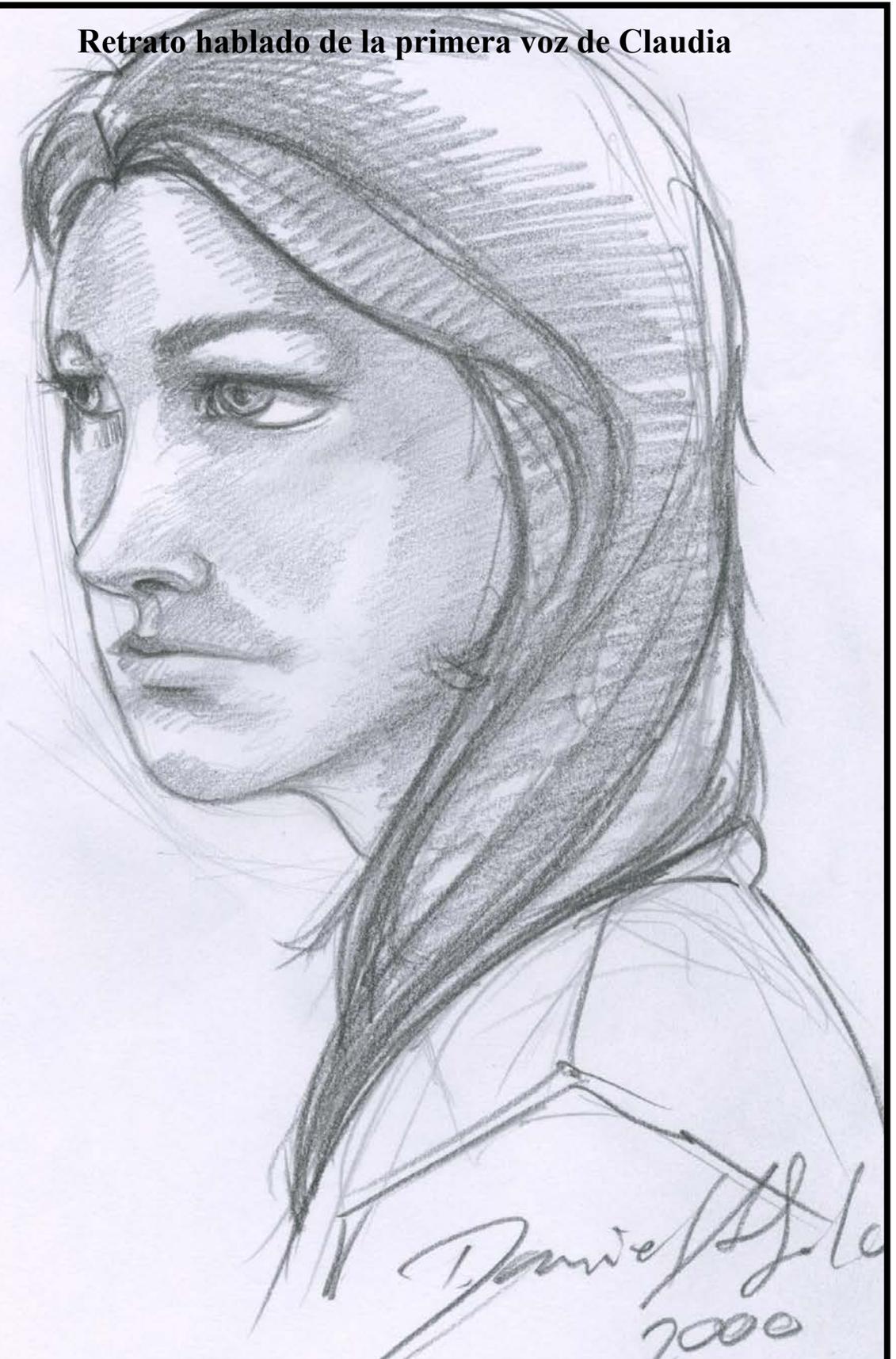
Línea 8 Punto incompleto Fsan/enfer

El personaje resultante se describe así:

- a. Físicamente no es una persona atractiva ni desagradable, ni alta ni baja, su carácter no es seductor ni tímido, y la sonoridad de su voz no es cálida ni fría (cuadrante superior izquierdo).
- b. Es una persona de cabello largo y de apariencia sana. Destacan fuertemente ciertas cualidades de su carácter: que es sincera, activa, simpática y humilde antes que prepotente (cuadrante superior derecho)
- c. La primera voz de Claudia es percibida como femenina desde el punto de vista de su sonoridad (cuadrante inferior derecho).

El cuadro 1, ilustra estas observaciones con las cifras porcentuales derivadas de las distribuciones de frecuencia.

Retrato hablado de la primera voz de Claudia



Cuadro IV- 3
PERCEPCIÓN DE LA PRIMERA VOZ DE CLAUDIA
Percepción. Cifras relativas

Dimensiones	Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
aspecto físico	atractivo/desagradable	4,2	25,0	62,5	8,3	0,0
	alto/bajo	8,3	16,7	58,3	12,5	4,2
	delgado/gordo	8,3	50,0	33,3	8,3	0,0
	rubio/negro (cabello)	4,2	25,0	29,2	33,3	8,3
	largo/corto (cabello)	33,3	45,8	16,7	0,0	0,0
	ojos claros/oscuros	12,5	33,3	29,2	20,8	4,2
	sano/enfermizo	41,7	12,5	29,2	16,7	0,0
	piel oscura/clara	0,0	16,7	12,5	45,8	25,0
	fino/duro	8,3	29,2	50,0	8,3	0,0
	ágil/torpe	20,8	29,2	45,8	4,2	0,0
	bonito/feo	8,3	25,0	41,7	25,0	0,0
carácter	seductor/tímido	4,2	20,8	58,3	16,7	0,0
	humilde/prepotente	16,7	45,8	16,7	16,7	4,2
	cariñoso/agresivo	4,2	37,5	50,0	8,3	0,0
	seguro/inseguro	16,7	25,0	37,5	20,8	0,0
	activo/pasivo	25,0	33,3	33,3	4,2	4,2
	impulsivo/tranquilo	12,5	37,5	16,7	20,8	8,3
	sincero/mentiroso	37,5	29,2	20,8	12,8	0,0
	amistoso/hostil	20,8	37,5	33,3	8,3	0,0
	simpático/antipático	20,8	37,5	20,8	20,8	0,0
	extrovertido/introvertido	4,2	54,2	33,3	8,3	0,0
	inteligente/tonto	16,7	25,0	33,3	25,0	0,0
sonoridad de la voz	agradable/desagradable	4,2	33,3	33,3	25,0	4,2
	armónica/estridente	0,0	25,0	54,2	12,5	8,3
	luminosa/oscura	12,5	41,7	20,8	25,0	0,0
	coloreada/gris	8,3	45,8	37,5	8,3	0,0
	transparente/turbia	8,3	33,3	41,7	16,7	0,0
	relajada/tensa	4,2	29,2	37,5	29,2	0,0
	potente/suave	16,7	16,7	37,5	25,0	4,2
	gruesa/fina	8,3	8,3	50,0	29,2	4,2
	masculina/femenina	4,2	0,0	8,3	33,3	54,2
	cálida/fría	8,3	20,8	58,3	12,5	0,0

IV- 1.b LA SEGUNDA VOZ DE CLAUDIA

GRÁFICO 2

Factor horizontal : 1 Factor vertical: 2

Umbral de contribución de líneas: 31 Umbral de contribución de columnas:200

Smascu/fem	-----+-----	1
	..	2
	..	3
	.. UNO	4
	.. Csimp/anti Cami	5
	.. Chum	6
CINCO	.. Csin/menti	7
	..	8
	.. Flarg/Cort	9
	.. Fdelg/gord	10
	..	11
	..	12
	.. Frubi/Negr	13
	.. Fatrat/des	14
	..	15
	+-----+-----	16
	..	17
	..	18
	..	19
	..	20
	..	21
	.. Sgrues/fin	22
	.. TRES	23
	.. Scalid/fri	24
	.. Scolo/gris	25
	+-----+-----Cseduc/tim	26
Línea 4	Punto incompleto Camist/hos	
Línea 5	Punto incompleto Chumi/prep	

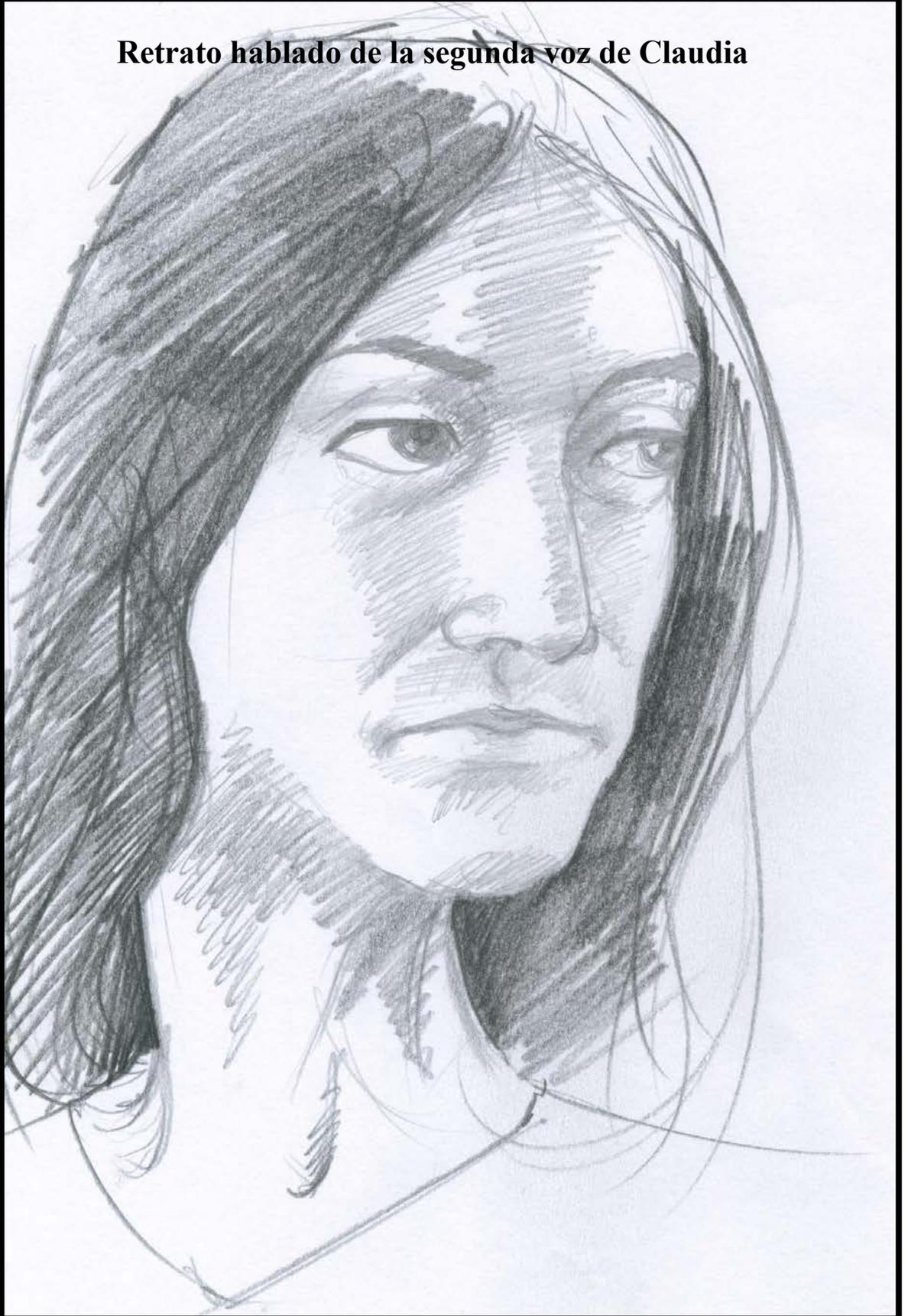
El personaje resultante se describe así:

- La segunda voz de Claudia revela una voz femenina que corresponde a una persona de cabello negro, físicamente desagradable (cuadrante superior izquierdo).
- Es delgada, tiene cabello largo, su carácter la distingue como simpática, amistosa, sincera y humilde (cuadrante superior derecho).

c. Por último (cuadrante inferior derecho), la sonoridad de la voz no es ni gruesa ni fina, ni cálida ni fría, ni coloreada ni gris, y su carácter no es seductor ni tímido.

Todas estas observaciones pueden verificarse en el gráfico 2 de la página anterior.

Retrato hablado de la segunda voz de Claudia



Cuadro IV- 4
PERCEPCIÓN DE LA SEGUNDA VOZ DE CLAUDIA
Percepción. Cifras relativas

Dimensiones	Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
aspecto físico	atractivo/desagradable	0,0	12,5	33,3	25,0	29,2
	alto/bajo	4,2	20,8	33,3	33,3	8,3
	delgado/gordo	16,7	33,3	16,7	25,0	8,3
	rubio/negro (cabello)	0,0	16,7	25,0	29,2	29,2
	largo/corto (cabello)	16,7	35,5	12,5	29,2	4,2
	ojos claros/oscuras	0,0	25,0	25,0	37,5	12,5
	sano/enfermizo	16,7	20,8	37,5	20,8	4,2
	piel oscura/clara	4,2	12,5	45,8	29,2	8,3
	fino/duro	12,5	37,5	37,5	8,3	4,2
	ágil/torpe	0,0	29,2	50,0	16,7	4,2
	bonito/feo	4,2	20,8	45,8	12,5	16,7
carácter	seductor/tímido	4,2	4,2	50,0	37,5	4,2
	humilde/prepotente	25,0	45,8	20,8	8,3	0,0
	cariñoso/agresivo	4,2	33,3	45,8	16,7	0,0
	seguro/inseguro	16,7	25,0	29,2	20,8	8,3
	activo/pasivo	12,5	16,7	37,5	25,0	8,3
	impulsivo/tranquilo	0,0	20,8	29,2	37,5	12,5
	sincero/mentiroso	20,8	37,5	20,8	12,5	8,3
	amistoso/hostil	29,2	41,7	16,7	12,5	0,0
	simpático/antipático	20,8	45,8	16,7	8,3	8,3
	extrovertido/introvertido	8,3	25,0	29,2	33,3	4,2
	inteligente/tonto	4,2	25,0	37,5	20,8	12,5
sonoridad de la voz	agradable/desagradable	8,3	16,7	33,3	33,3	8,3
	armónica/estridente	8,3	20,8	41,7	29,2	0,0
	luminosa/oscura	12,5	20,8	33,3	33,3	0,0
	coloreada/gris	4,2	16,7	37,5	41,7	0,0
	transparente/turbia	4,2	25,0	54,2	12,5	4,2
	relajada/tensa	8,3	29,2	33,3	29,2	0,0
	potente/suave	4,2	16,7	37,5	33,3	8,3
	gruesa/fina	4,2	16,7	45,8	29,2	4,2
	masculina/femenina	8,3	0,0	4,2	33,3	54,2
	cálida/fría	0,0	25,0	37,5	37,5	0,0

IV- 1.c LA TERCERA VOZ DE CLAUDIA

GRÁFICO 3

Factor horizontal : 1 Factor vertical: 2
 Umbral de contribución de líneas: 31 Umbral de contribución de columnas:200

					Chum	1
				..		2
				..	UNO	3
				..		4
				..	Flarg/Cort	5
				..		6
Smascu/fem				..	Srelaj/ten	7
				..		8
				..		9
				..		10
	CINCO		Cacti/pasi	..		11
			Cimpu/tran	..		12
			Cseg/inseg	..		13
				..	Csin/menti	14
				..		15
				+		16
				..	Camist/hos Ccari/agre	17
				..	Strans/tur	18
				..		19
				..		20
				..	TRES	21
				..		22
				..		23
				..		24
				..	Cintel/ton Ffino/duro	25
				..	Fbonit/feo	26
Línea 1	Punto incompleto	Chumi/	prep			

El personaje resultante se describe así:

- Con una sonoridad femenina que proviene de un personaje cuyo carácter es pasivo, tranquilo pero inseguro (cuadrante superior izquierdo).
- En el cuadrante superior derecho se indica que se trata de un personaje sincero, humilde, con cabello largo y con una voz relajada más que tensa.
- Finalmente, el personaje no es inteligente ni tonto, ni amistoso ni hostil, ni cariñoso ni agresivo, con una apariencia ni fina ni dura, ni bonita ni fea, y su voz no es transparente ni turbia.

Retrato hablado de la tercera voz de Claudia



Cuadro IV- 5
PERCEPCIÓN DE LA TERCERA VOZ DE CLAUDIA
Percepción. Cifras relativas

Dimensiones	Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
aspecto físico	atractivo/desagradable	4,2	16,7	45,8	20,8	12,5
	alto/bajo	4,2	25,0	20,8	41,7	8,3
	delgado/gordo	20,8	41,7	16,7	16,7	4,2
	rubio/negro (cabello)	4,2	8,3	29,2	33,3	25,0
	largo/corto (cabello)	37,5	20,8	25,0	12,5	4,2
	ojos claros/oscuras	4,2	20,8	33,3	29,2	12,5
	sano/enfermizo	8,3	16,7	29,2	25,0	20,8
	piel oscura/clara	4,2	4,2	29,2	41,7	20,8
	fino/duro	4,2	29,2	62,5	4,2	0,0
	ágil/torpe	16,7	25,0	41,7	16,7	0,0
	bonito/feo	0,0	4,2	54,2	33,3	8,3
carácter	seductor/tímido	0,0	8,3	25,0	37,5	29,2
	humilde/prepotente	45,8	29,2	25,0	0,0	0,0
	cariñoso/agresivo	12,5	50,0	33,3	4,2	0,0
	seguro/inseguro	4,2	4,2	16,7	37,5	37,5
	activo/pasivo	4,2	16,7	16,7	20,8	41,7
	impulsivo/tranquilo	4,2	8,3	20,8	20,8	45,8
	sincero/mentiroso	20,8	29,2	37,5	12,5	0,0
	amistoso/hostil	16,7	33,3	41,7	8,3	0,0
	simpático/antipático	8,3	33,3	50,0	8,3	0,0
	extrovertido/introvertido	8,3	12,5	29,2	20,8	29,2
	inteligente/tonto	0,0	16,7	50,0	25,0	8,3
sonoridad de la voz	agradable/desagradable	8,3	29,2	29,2	20,8	12,5
	armónica/estridente	8,3	33,3	41,9	16,7	0,0
	luminosa/oscura	12,5	12,5	41,7	25,0	8,3
	coloreada/gris	12,5	16,7	25,0	41,7	4,2
	transparente/turbia	16,7	20,8	54,2	8,3	0,0
	relajada/tensa	33,3	12,5	25,0	25,0	4,2
	potente/suave	0,0	8,3	20,8	41,7	29,2
	gruesa/fina	0,0	4,2	37,5	41,7	16,7
	masculina/femenina	0,0	0,0	4,2	29,2	66,7
	cálida/fría	4,2	29,2	37,5	25,0	4,2

Como resultado general, se puede observar que existen 38 casillas de cualificación relevantes desde el punto de vista de su peso porcentual, y que, al mismo tiempo, han sido puestas de relieve en los tres gráficos precedentes, debido a que cumplen los requisitos acordados de significación. Para comprender mejor el carácter aproximativo de nuestra interpretación de la tabla original, véase que estas 38 casillas representan el 39,6% del cuadro total, que contiene 96 casillas en total.

En cuanto a las 38 casillas retenidas, 11 de estas se refieren a aspectos físicos, 18 a aspectos de carácter del personaje y 9 a la sonoridad de la voz.

En relación con los aspectos físicos, existe únicamente una variable en la que coinciden los informantes, con el personaje prediseñado, al calificar las tres voces. Esto es, que el personaje tiene cabello largo. Se trata de una coincidencia total, puesto que las tres voces son percibidas como pertenecientes a una persona de cabello largo. Tal vez esta coincidencia se explica por el hecho de que la voz emitida corresponde a una mujer.

Respecto al carácter, las tres voces corresponderían a una persona sincera y humilde. Entre las características referidas al carácter, estas dos son las coincidencias más fuertes y también son totales.

En algunos ítemes se aprecia más distanciamiento con respecto al perfil previsto, esto es, cuando al menos dos perfiles construidos coinciden en la selección de un ítem, pero se trata de una selección diferente de la que corresponde a la imagen esperada. Este es el caso de la primera y segunda voz, percibidas como ni seductoras ni tímidas, y no como tímidas, que era lo previsto. Al mismo tiempo, se perciben como provenientes de una persona simpática y, sin embargo, había sido prevista como *ni simpática ni antipática*. Fuera de es-

tas coincidencias y disidencias que saltan a la vista, las tres voces han arrojado resultados disímiles como si correspondieran a personajes diferentes y, en general no parecen coincidir con el personaje prediseñado.

Ahora bien, con respecto a la sonoridad de la voz, los resultados son particularmente interesantes. Las tres voces expresan diferentes sonoridades, pero la única característica sobre la que no cabe duda es que corresponden a un emisor femenino.

Nótese que se trata, entonces, de un personaje femenino y que tiene la virtud de convencer puesto que es sincero. Al mismo tiempo, las tres voces no permiten establecer un perfil homogéneo del personaje desde el punto de vista físico y caracterológico. Es decir, son tres personajes diferentes y no uno solo.

Si comparamos el diseño original con las tres voces tal como han sido percibidas, tenemos:

a. En cuanto al aspecto físico:

Solo existe una categoría en la que coincide la imagen prediseñada con la imagen percibida por los oyentes. Esto es que, físicamente, la persona representada por la voz no es *ni bonita ni fea*, lo cual se dice al menos de la tercera voz de Claudia. En los restantes ítemes, en general los oyentes han percibido lo contrario de lo que se había previsto. Por tanto encontramos, como resultado, un vacío de correspondencia entre la previsión y la percepción en lo concerniente al aspecto físico.

b. En cuanto al carácter:

La más llamativa coincidencia entre la previsión y el resultado se refiere, sin duda alguna, a que la persona es sincera y humilde. En todos los demás rubros, existen grados altos de desacuerdo.

Por lo tanto es posible postular las siguientes conclusiones que conciernen al caso de las tres voces de Claudia.

- a. En general, predomina un desbalance sustantivo entre el diseño previo de la voz y el resultado final, es decir, aquello que fue percibido por los oyentes.
- b. Las coincidencias se refieren a un punto medular de este examen: que se trata de una voz femenina y que es convincente, puesto que se percibe como sincera y veraz.
- c. Además los tres grupos de informantes (oyentes) no se distinguen entre sí en apreciaciones referidas a otras variables. Por esto, se puede afirmar que la voz de Claudia evoca a un personaje que carece de rasgos muy precisos y definidos, ya sea en el orden psicológico o físico. Se diría, así, que se trata de una voz bastante indefinida, respecto de la cual los oyentes captan algunos ribetes o perfiles pero sin que ninguno de ellos se imponga de manera clara y contundente. Lo que prevalece es la fuerza de convicción que despierta el personaje.

IV- 2 LAS VOCES DE JUAN

Cuadro IV- 6 Datos de Juan	
Edad	20 años
Profesión	Desempleado
Estado civil	Soltero

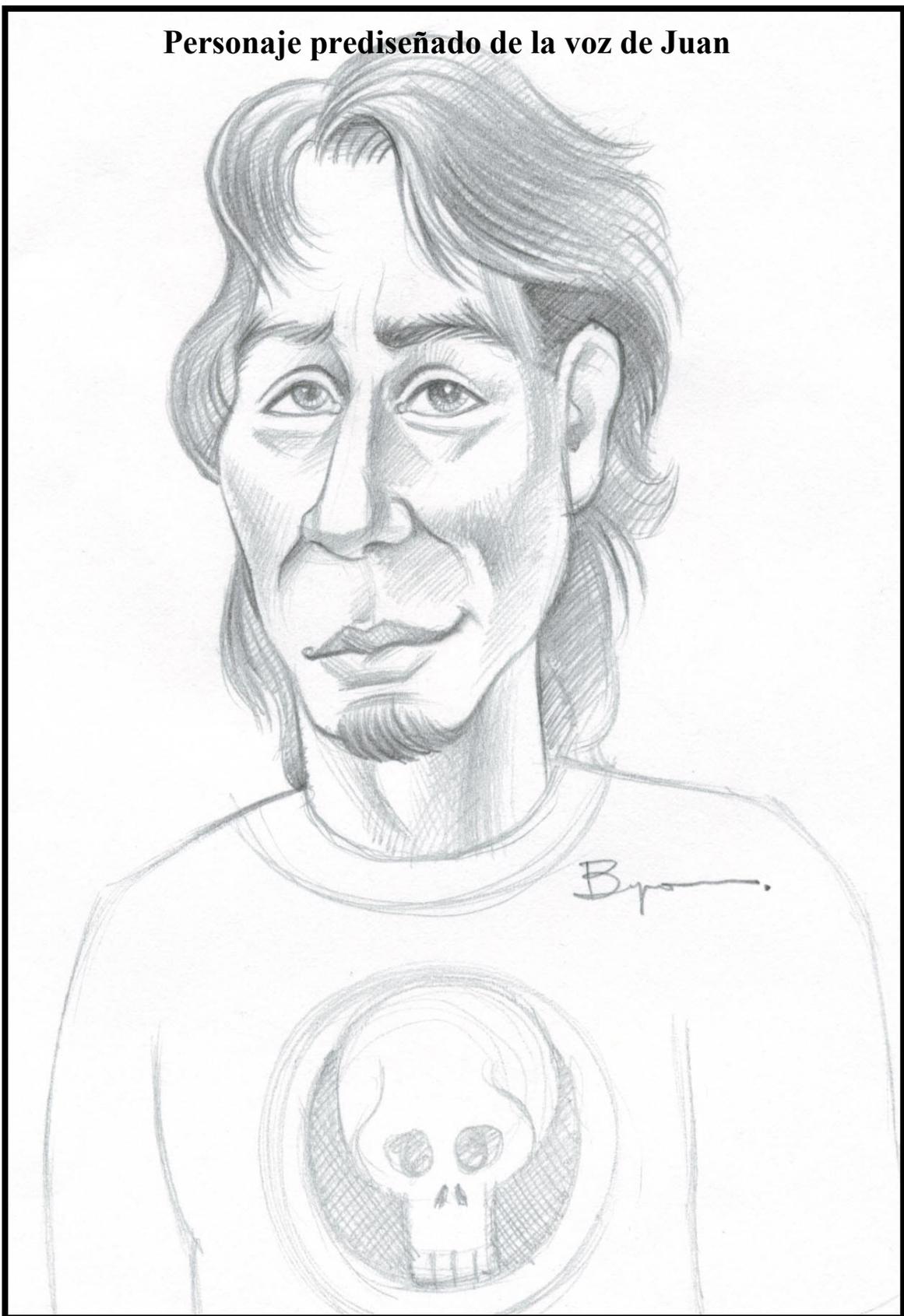
Aspecto físico	Carácter
• desagradable	• ni seductor ni tímido
• alto	• prepotente
• delgado	• agresivo
• pelo negro	• seguro
• pelo largo	• activo
• ojos oscuros	• impulsivo
• enfermizo	• mentiroso
• piel clara	• hostil
• duro	• ni simpático ni antipático
• ágil	• extrovertido
• feo	• ni inteligente ni tonto

La ficha que describe su perfil es la siguiente:

Cuadro IV- 7 Perfil del personaje Juan
<p>Juan es un muchacho de veinte años; es un “<i>pinta</i>” al que le gusta la mariguana y el <i>crak</i>. Trabaja de vez en cuando como albañil y en oficios parecidos. Pero si puede no trabaja. Se la juega consiguiendo plata de muchas maneras, pero sin llegar al delito. Llegó hasta tercer grado de primaria y no le interesa estudiar más porque es una pérdida de tiempo. Vive con su mamá en una casa alquilada. Sus tres hermanos también viven con él. Es bastante mujeriego, y se vale de ser un jugado para conquistar a las mujeres. No le preocupa mucho su aspecto físico; realmente le importa un <i>carajo</i>. Vive en San Sebastián; es creyente, pero no practicante. Es muy independiente y seguro de sí.</p>

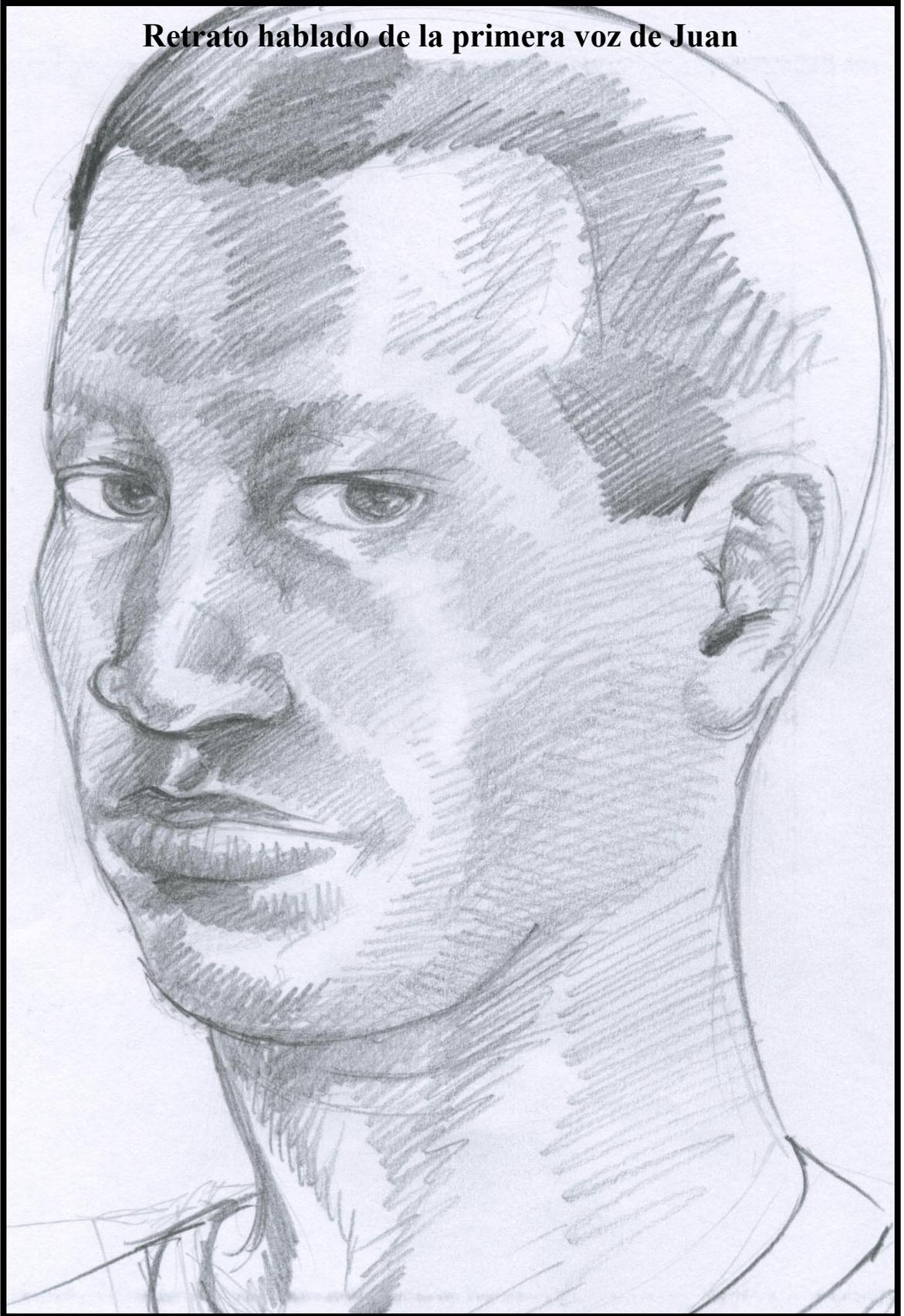
Veamos, en la líneas que siguen, los modos como nuestro público reconstruye al personaje con base en la audición de su voz.

Personaje prediseñado de la voz de Juan



A su manera, y de conformidad con los criterios de selección que nos proporciona el análisis de correspondencias y el criterio de relevancia o significación, (*Ji-cuadrado*), los datos porcentuales confirman los resultados expuestos.

Retrato hablado de la primera voz de Juan



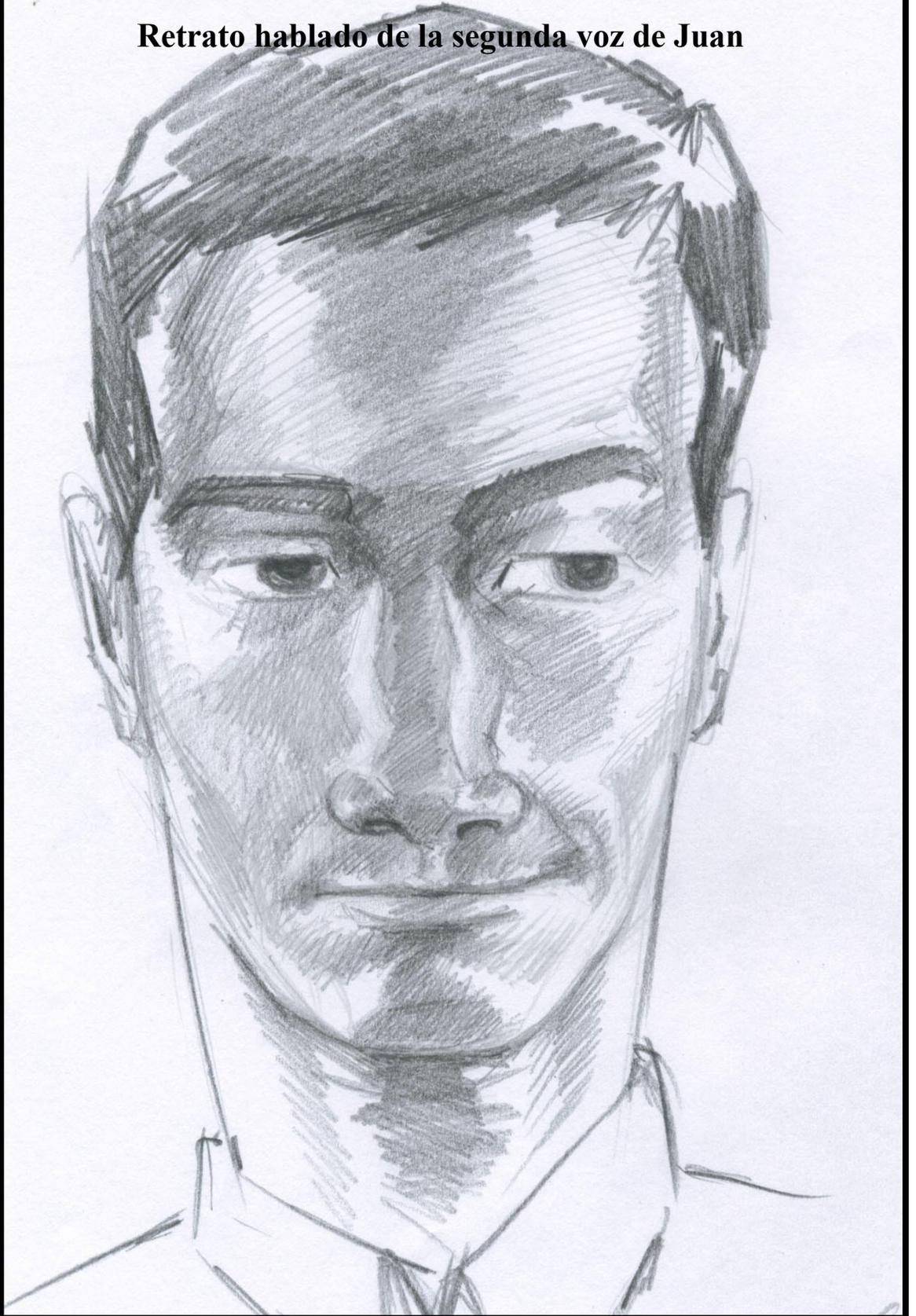
Cuadro VI- 8
PERCEPCIÓN DE LA PRIMERA VOZ DE JUAN
Percepción. Cifras relativas

Dimensiones	Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
aspecto físico	atractivo/desagradable	4,2	16,7	37,5	29,2	8,3
	alto/bajo	8,3	25,0	54,2	4,2	8,3
	delgado/gordo	20,8	41,7	29,2	4,2	0,0
	rubio/negro (cabello)	4,2	0,0	8,3	25,0	62,5
	largo/corto (cabello)	4,2	29,2	12,5	12,5	41,7
	ojos claros/oscuros	4,2	12,5	4,2	37,5	41,7
	sano/enfermizo	29,2	29,2	29,2	12,5	0,0
	piel oscura/clara	4,2	4,2	33,3	29,2	16,7
	fino/duro	4,2	4,2	33,3	33,3	25,0
	ágil/torpe	16,7	16,7	33,3	29,2	4,2
	bonito/feo	8,3	37,5	37,5	16,7	0,0
carácter	seductor/tímido	8,3	33,3	45,8	12,5	0,0
	humilde/prepotente	33,3	29,2	20,8	12,5	4,2
	cariñoso/agresivo	4,2	29,2	37,5	16,7	8,3
	seguro/inseguro	16,7	29,2	25,0	16,7	8,3
	activo/pasivo	33,3	33,3	16,7	8,3	8,3
	impulsivo/tranquilo	25,0	50,0	16,7	4,2	4,2
	sincero/mentiroso	29,2	20,8	25,0	16,7	8,3
	amistoso/hostil	25,0	37,5	25,0	4,2	8,3
	simpático/antipático	29,2	33,3	25,0	4,2	8,3
	extrovertido/introvertido	33,3	25,0	25,0	12,5	4,2
	inteligente/tonto	0,0	16,7	50,0	20,8	12,5
sonoridad de la voz	agradable/desagradable	4,2	29,2	25,0	29,2	12,5
	armónica/estridente	12,5	8,3	25,0	41,7	8,3
	luminosa/oscura	12,5	20,8	45,8	16,7	4,2
	coloreada/gris	16,7	45,8	20,8	8,3	4,2
	transparente/turbia	8,3	37,5	25,0	25,0	4,2
	relajada/tensa	20,8	8,3	33,3	25,0	12,5
	potente/suave	29,2	54,2	12,5	4,2	0,0
	gruesa/fina	20,8	29,2	29,2	16,7	4,2
	masculina/femenina	75,0	20,8	4,2	0,0	0,0
	cálida/fría	20,8	29,2	29,2	16,7	4,2

c. Su voz es más gruesa que fina, y su carácter más seductor que tímido.

d. Su voz no es cálida ni fría; su apariencia física no es sana ni enfermiza, y su carácter no es inteligente ni tonto.

Retrato hablado de la segunda voz de Juan



Cuadro VI- 9
PERCEPCIÓN DE LA SEGUNDA VOZ DE JUAN
 Percepción. Cifras relativas

Dimensiones	Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
aspecto físico	atractivo/desagradable	0,0	0,0	12,5	41,7	45,8
	alto/bajo	16,7	8,3	37,5	20,8	16,7
	delgado/gordo	25,0	25,0	25,0	16,7	8,3
	rubio/negro (cabello)	0,0	0,0	8,3	20,8	70,8
	largo/corto (cabello)	41,7	20,8	12,5	16,7	8,5
	ojos claros/oscuros	4,2	4,2	16,7	25,0	50,0
	sano/enfermizo	8,3	12,5	41,7	25,0	12,5
	piel oscura/clara	12,5	45,8	25,0	12,5	4,2
	fino/duro	0,0	0,0	20,8	37,5	41,7
	ágil/torpe	4,2	16,7	25,0	33,3	20,8
	bonito/feo	0,0	4,2	25,0	29,2	41,7
carácter	seductor/tímido	16,7	29,2	45,8	8,3	0,0
	humilde/prepotente	0,0	20,8	12,5	41,7	20,8
	cariñoso/agresivo	0,0	12,5	16,7	45,8	25,0
	seguro/inseguro	20,8	16,7	20,8	29,2	8,3
	activo/pasivo	25,0	54,2	8,3	12,5	0,0
	impulsivo/tranquilo	41,7	50,0	4,2	4,2	0,0
	sincero/mentiroso	8,3	25,0	20,8	16,7	25,0
	amistoso/hostil	12,5	16,7	25,0	33,3	12,5
	simpático/antipático	8,3	12,5	29,2	29,2	20,8
	extrovertido/introvertido	54,2	12,5	20,8	8,3	4,2
	inteligente/tonto	8,3	12,5	45,8	16,7	16,7
sonoridad de la voz	agradable/desagradable	0,0	12,5	0,0	29,2	58,3
	armónica/estridente	0,0	4,2	25,0	45,8	25,0
	luminosa/oscura	8,3	12,5	16,7	50,0	12,5
	coloreada/gris	12,5	33,3	16,7	25,0	12,5
	transparente/turbia	4,2	4,2	33,3	29,2	29,2
	relajada/tensa	8,3	8,3	8,3	33,3	41,7
	potente/suave	45,8	33,3	16,7	4,2	0,0
	gruesa/fina	25	45,8	20,8	8,3	0,0
	masculina/femenina	54,2	45,8	0,0	0,0	0,0
	cálida/fría	4,2	12,5	37,5	20,8	25,0

d. Es más bien feo. No es inteligente ni tonto, ni cariñoso ni agresivo, ni seductor ni tímido, con una voz ni cálida ni fría, ni transparente ni turbia.

Retrato hablado de la tercera voz de Juan



Cuadro IV- 10
PERCEPCIÓN DE LA TERCERA VOZ DE JUAN

Percepción. Cifras relativas						
Dimensiones	Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
aspecto físico	atractivo/desagradable	0,0	4,2	12,5	20,8	62,5
	alto/bajo	4,2	8,3	37,5	29,2	20,8
	delgado/gordo	33,3	12,5	8,3	37,5	8,3
	rubio/negro (cabello)	4,2	4,2	12,5	29,2	45,8
	largo/corto (cabello)	33,3	25,0	16,7	12,5	12,5
	ojos claros/oscuros	4,2	4,2	12,5	25,0	54,2
	sano/enfermizo	25,0	8,3	41,7	20,8	4,2
	piel oscura/clara	4,2	50,0	25,0	8,3	12,5
	fino/duro	0,0	4,2	16,7	45,8	33,3
	ágil/torpe	16,7	16,7	29,2	25,0	12,5
	bonito/feo	0,0	12,5	25,0	29,2	33,3
carácter	seductor/tímido	12,5	16,7	58,3	8,3	4,2
	humilde/prepotente	12,5	16,7	29,2	20,8	16,7
	cariñoso/agresivo	4,2	4,2	37,5	41,7	8,3
	seguro/inseguro	20,8	20,8	33,3	25,0	0,0
	activo/pasivo	37,5	33,3	16,7	12,5	0,0
	impulsivo/tranquilo	45,8	33,3	8,3	12,5	0,0
	sincero/mentiroso	16,7	25,0	29,2	20,8	8,3
	amistoso/hostil	20,8	16,7	29,2	8,3	25,0
	simpático/antipático	20,8	12,5	25,0	29,2	12,5
	extrovertido/introvertido	41,7	20,8	12,5	16,7	8,3
	inteligente/tonto	4,2	16,7	41,7	16,7	20,8
sonoridad de la voz	agradable/desagradable	8,3	8,3	16,7	29,2	37,5
	armónica/estridente	4,2	8,3	12,5	58,3	16,7
	luminosa/oscura	8,3	20,8	16,7	37,5	16,7
	coloreada/gris	20,8	16,7	25,0	33,3	4,2
	transparente/turbia	16,7	8,3	45,8	20,8	8,3
	relajada/tensa	16,7	25,0	16,7	41,7	0,0
	potente/suave	25,0	50,0	20,8	4,2	0,0
	gruesa/fina	8,3	50,0	25,0	16,7	0,0
	masculina/femenina	58,3	33,3	0,0	8,3	0,0
	cálida/fría	4,2	25,0	45,8	20,8	4,2

Si consideramos las tres voces de Juan en un solo cuadro, tendríamos en filas los mismos 32 ítemes examinados y tres columnas, cada una de ellas correspondiente a una de las tres voces de Juan. Siguiendo lo que sugiere este dato formal, los resultados de las observaciones efectuadas pueden ser expresados como sigue:

De los 32 ítemes, el análisis de correspondencias retuvo 24. En esta selección, predominan los del aspecto físico, ya que fueron retenidos 10 de los 11 ítemes existentes. En cambio, en la variable de *carácter del personaje* se retuvieron únicamente 6 ítemes, de un total de 11, y en la sonoridad de la voz se retuvieron 7 ítemes de 10.

De entrada, esto daría la impresión de que la voz emitida fue capaz de trazar con más nitidez el aspecto físico del personaje que su carácter. Ahora bien, significa a la vez que la sonoridad de la voz fue caracterizada con precisión, porque de 10 ítemes solo 3 quedaron por fuera.

Visto el cuadro de las tres voces desde el punto de vista de sus casillas en total se cuentan, al igual que todos los restantes cuadros similares, 96 casillas.

¿Existe coincidencia entre las percepciones de las tres voces? Este sería el resultado del análisis.

- a. Todos coinciden en que se trata de una voz masculina, potente, que pertenece a alguien con un carácter activo y no pasivo, que tiene ojos de color oscuro y cabello negro.
- b. Dos de las percepciones concuerdan en que el aspecto físico es desagradable y más duro que fino, más feo que bonito, y que no es ni se-

ductor ni tímido, mientras que su carácter es impulsivo y extrovertido. Posee una voz desagradable que no es ni cálida ni fría.

Ahora bien si, nos preguntamos por la medida en que las descripciones se acercan o se alejan del personaje prediseñado, obtenemos los siguientes resultados:

a. Existen 6 coincidencias que conciernen al aspecto físico. Entre estas, tres incluyen las tres voces: El personaje tiene cabello negro, ojos oscuros y es duro. Dos de las percepciones indican que el personaje es desagradable como efectivamente fue construido previamente.

b. En lo que se refiere al carácter, una de las cuatro coincidencias implica a las tres voces: el carácter del personaje es activo y no pasivo. Dos consideran que es extrovertido, coincidiendo también con el previsto.

En conclusión se puede afirmar que la silueta del personaje Juan tiene mayor zona de consenso que todas las demás.

c. Existen 4 coincidencias que conciernen al carácter.

Podemos precisar aún más el esfuerzo comparativo. Si construimos un cuadro con las tres voces percibidas e incorporamos las líneas que corresponden a los ítemes de aspecto físico y de carácter, tenemos una matriz con 3 columnas y 22 líneas, lo que nos proporciona un total de 66 casillas. De estas, 33 casillas fueron retenidas en el análisis de correspondencias, es decir, el 50%. Además, de esas 66 casillas 25 corresponden a coincidencias entre el persona-

je pre-diseñado y el personaje construido a posteriori por los informantes, por lo cual existe un 37,9% de coincidencia.

Por lo anterior se concluye que el personaje Juan, tal como ha sido construido por los informantes, responde en un 50% a los ítemes acordados para las variables carácter y aspecto físico; y, para esas mismas variables, en un 38% encaja de manera coherente con el personaje previsto. Por otra parte, las tres voces arrojan resultados diversos y construyen figuras diferentes; las tres dimensiones apuntan hacia un perfil de cabello negro, poco agradable, de carácter activo y de voz masculina potente.

IV- 3 LAS VOCES DE MATARRITA

Cuadro VI- 11 Datos de Matarrita	
Edad	30 años
Profesión	Administrador
Estado civil	Soltero

Aspecto físico	Carácter
• atractivo	• tímido
• ni muy alto ni muy bajo	• humilde
• delgado	• cariñoso
• pelo rubio	• inseguro
• pelo corto	• pasivo
• ojos claros	• tranquilo
• sano	• sincero
• piel ni oscura ni clara	• amistoso
• fino	• ni simpático ni antipático
• torpe	• introvertido
• ni bonito ni feo	• inteligente

La ficha que describe su perfil, es la siguiente:

Cuadro VI- 12 Perfil del personajes Matarrita

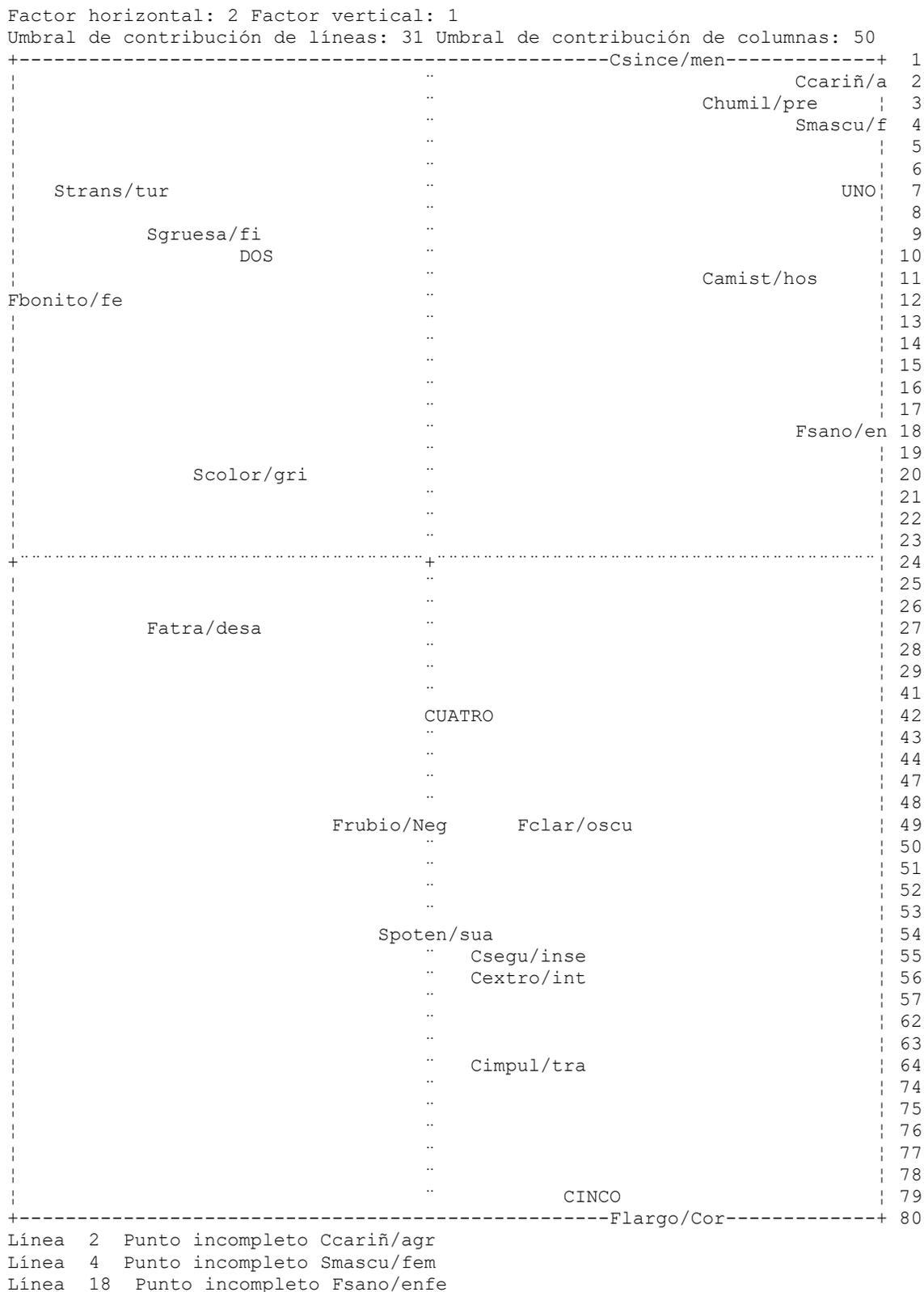
Mario Matarrita estudió en la Universidad de Costa Rica, pero sólo cursó los estudios generales. No está del todo satisfecho con su trabajo, pero no se anima a dejarlo por algo mejor. Tiene planes de seguir estudiando, aunque no los lleva a cabo. Más adelante lo hará; mientras tanto, los años pasan y sigue con su propia vida. También, quisiera irse de la casa, vivir solo, pero el sueldo no le alcanza, y además tiene miedo de dejar el nido. Tiene una hermana mayor casada, y un hermano menor que vive con ellos en la casa. Es conservador; quisiera formar una familia, pero todavía no ha llegado la mujer de sus sueños. En general, se lleva bien con la gente y no tiene enemigos. Más bien, tiene amigos que lo aprecian. Vive en Hatillo y no le disgusta el barrio. Ha sido el refugio de toda su vida. Es una persona creyente y de vez en cuando va a misa, sobre todo cuando tiene la cabeza llena de preocupaciones. Su aspecto exterior es de una persona tranquila; pero a veces siente que su cerebro quiere estallar y no sabe cómo resolver muchos de sus problemas.

Personaje prediseñado de la voz de Matarrita



IV- 3.a PRIMERA VOZ DE MATARRITA

GRÁFICO 7



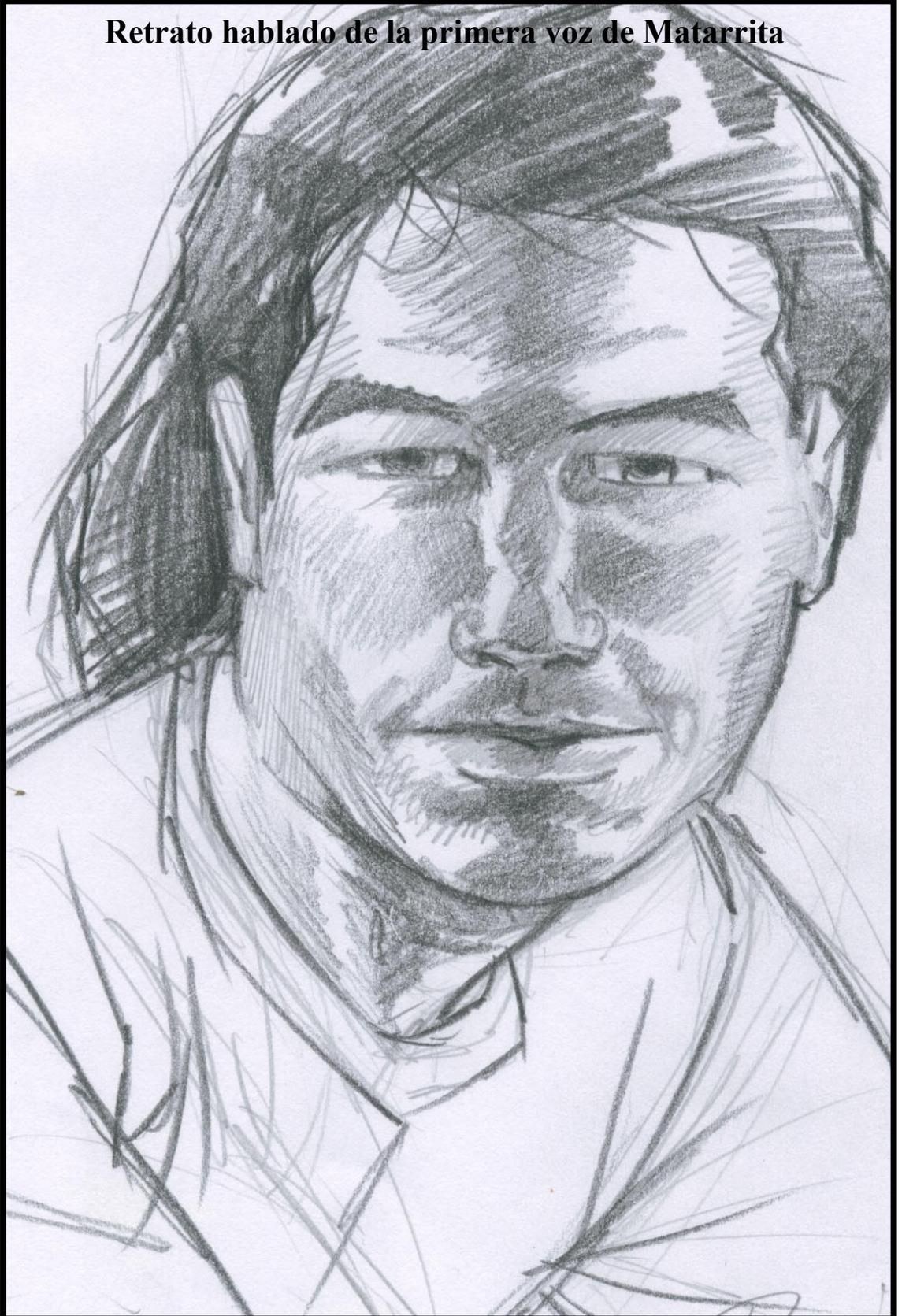
El personaje resultante se describe así:

- a. Por su aspecto físico, es más bonito que feo, y la sonoridad de su voz es más transparente que turbia, más gruesa que fina y más coloreada que gris (cuadrante superior izquierdo).

- b. La sonoridad de su voz es masculina. El personaje es sincero, cariñoso, humilde, amistoso y sano (cuadrante superior derecho).

- c. Tiene cabello largo y negro, y sus ojos son oscuros. Posee una voz potente y un carácter más inseguro que seguro, y más introvertido que extrovertido, así como más tranquilo que impulsivo.

Retrato hablado de la primera voz de Matarrita



Cuadro VI- 13
PERCEPCIÓN DE LA PRIMERA VOZ DE MATARRITA
Percepción. Cifras relativas

Dimensiones	Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
aspecto físico	atractivo/desagradable	4,2	41,7	29,2	16,7	8,3
	alto/bajo	20,8	33,3	12,5	33,3	0,0
	delgado/gordo	16,7	50,0	12,5	16,7	4,2
	rubio/negro (cabello)	4,2	12,5	37,5	29,2	16,7
	largo/corto (cabello)	4,2	4,2	20,8	25,0	45,8
	ojos claros/oscuros	12,5	12,5	29,2	25,0	20,8
	sano/enfermizo	37,5	12,5	33,3	12,5	4,2
	piel oscura/clara	16,7	37,5	25,0	20,8	0,0
	fino/duro	12,5	37,5	41,7	8,3	0,0
	ágil/torpe	25,0	20,8	20,8	20,8	8,3
	bonito/feo	4,2	50,0	41,7	4,2	0,0
carácter	seductor/tímido	16,7	25,0	29,2	29,2	0,0
	humilde/prepotente	41,7	37,5	12,5	8,3	0,0
	cariñoso/agresivo	45,8	29,2	25,0	0,0	0,0
	seguro/inseguro	8,3	16,7	29,2	16,7	29,2
	activo/pasivo	25,0	16,7	29,2	29,0	0,0
	impulsivo/tranquilo	4,2	4,2	25,0	41,7	25,0
	sincero/mentiroso	37,5	41,7	20,8	0,0	0,0
	amistoso/hostil	37,5	29,2	25,0	4,2	4,2
	simpático/antipático	33,3	33,3	29,2	4,2	0,0
	extrovertido/introvertido	4,2	16,7	29,2	25,0	25,0
	inteligente/tonto	12,5	29,2	33,3	20,8	4,2
sonoridad de la voz	agradable/desagradable	29,2	33,3	25,0	8,3	4,2
	armónica/estridente	16,7	37,5	37,5	8,3	0,0
	luminosa/oscura	4,2	54,2	33,3	8,3	0,0
	coloreada/gris	8,3	33,3	41,7	16,7	0,0
	transparente/turbia	8,3	62,5	25,0	4,2	0,0
	relajada/tensa	12,5	41,7	20,8	16,7	8,3
	potente/suave	4,2	8,3	50,0	12,5	25,0
	gruesa/fina	12,5	54,2	25,0	8,3	0,0
	masculina/femenina	45,8	29,2	16,7	8,3	0,0
	cálida/fría	45,8	29,2	16,7	8,3	0,0

c. Su voz no es potente ni suave, ni gruesa ni fina. Su apariencia física no es fina ni dura, ni atractiva ni desagradable, y su cabello no es ni rubio ni negro. Corresponde a un carácter que no es inteligente ni tonto.

Retrato hablado de la segunda voz de Matarrita



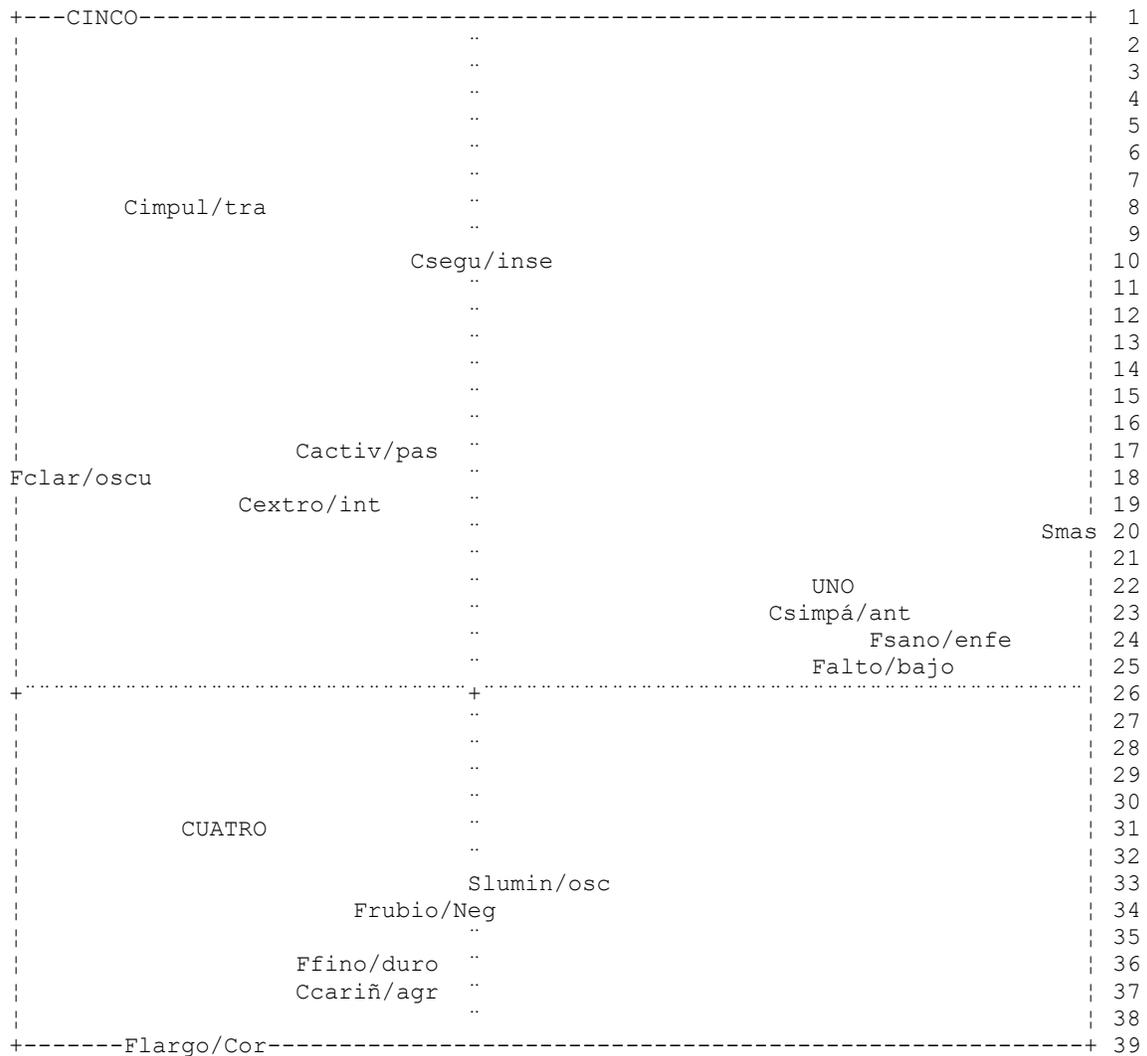
Cuadro VI- 14
PERCEPCIÓN DE LA SEGUNDA VOZ DE MATARRITA
Percepción. Cifras relativas

Dimensiones	Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
aspecto físico	atractivo/desagradable	8,3	12,5	45,8	29,2	4,2
	alto/bajo	25,0	25,0	33,3	12,5	4,2
	delgado/gordo	37,5	20,8	33,3	8,3	0,0
	rubio/negro (cabello)	8,3	25,0	54,2	12,5	0,0
	largo/corto (cabello)	4,2	20,8	8,3	16,7	50,0
	ojos claros/oscuras	4,2	8,3	20,8	20,8	45,8
	sano/enfermizo	16,7	33,3	25,0	12,5	12,5
	piel oscura/clara	4,2	16,7	33,3	29,2	16,7
	fino/duro	29,2	33,3	33,3	4,2	0,0
	ágil/torpe	12,5	12,5	50,0	16,7	8,3
	bonito/feo	25,0	37,5	20,8	16,7	0,0
carácter	seductor/tímido	29,2	33,3	25,0	8,3	4,2
	humilde/prepotente	12,5	54,2	20,8	12,5	0,0
	cariñoso/agresivo	12,5	54,2	20,8	12,5	0,0
	seguro/inseguro	8,3	25,0	41,7	12,5	12,5
	activo/pasivo	16,7	12,5	16,7	37,5	16,7
	impulsivo/tranquilo	8,3	20,8	16,7	33,3	20,8
	sincero/mentiroso	25,0	25,0	41,7	8,3	0,0
	amistoso/hostil	20,8	37,5	37,5	4,2	0,0
	simpático/antipático	16,7	25,0	37,5	12,5	8,3
	extrovertido/introvertido	8,3	12,5	41,7	25,0	12,5
	inteligente/tonto	4,2	25,0	50,0	20,8	0,0
sonoridad de la voz	agradable/desagradable	12,5	16,7	33,3	20,8	16,7
	armónica/estridente	8,3	33,3	41,7	12,5	4,2
	luminosa/oscura	4,2	41,7	25,0	25,0	4,2
	coloreada/gris	4,2	25,0	29,2	29,2	12,5
	transparente/turbia	16,7	20,8	29,2	25,0	8,3
	relajada/tensa	12,5	41,7	20,8	20,8	4,2
	potente/suave	4,2	29,2	37,5	25,0	4,2
	gruesa/fina	4,2	20,8	45,8	20,8	8,3
	masculina/femenina	37,5	45,8	16,7	0,0	0,0
	cálida/fría	20,8	20,8	50,0	8,3	0,0

IV- 3.c TERCERA VOZ DE MATARRITA

GRÁFICO 9

Factor horizontal : 1 Factor vertical : 2
 Umbral de contribución de líneas: 31 Umbral de contribución de columnas: 50



Factor horizontal : 1 Factor vertical : 3
 Umbral de contribución de líneas : 31 Umbral de contribución de columnas : 50

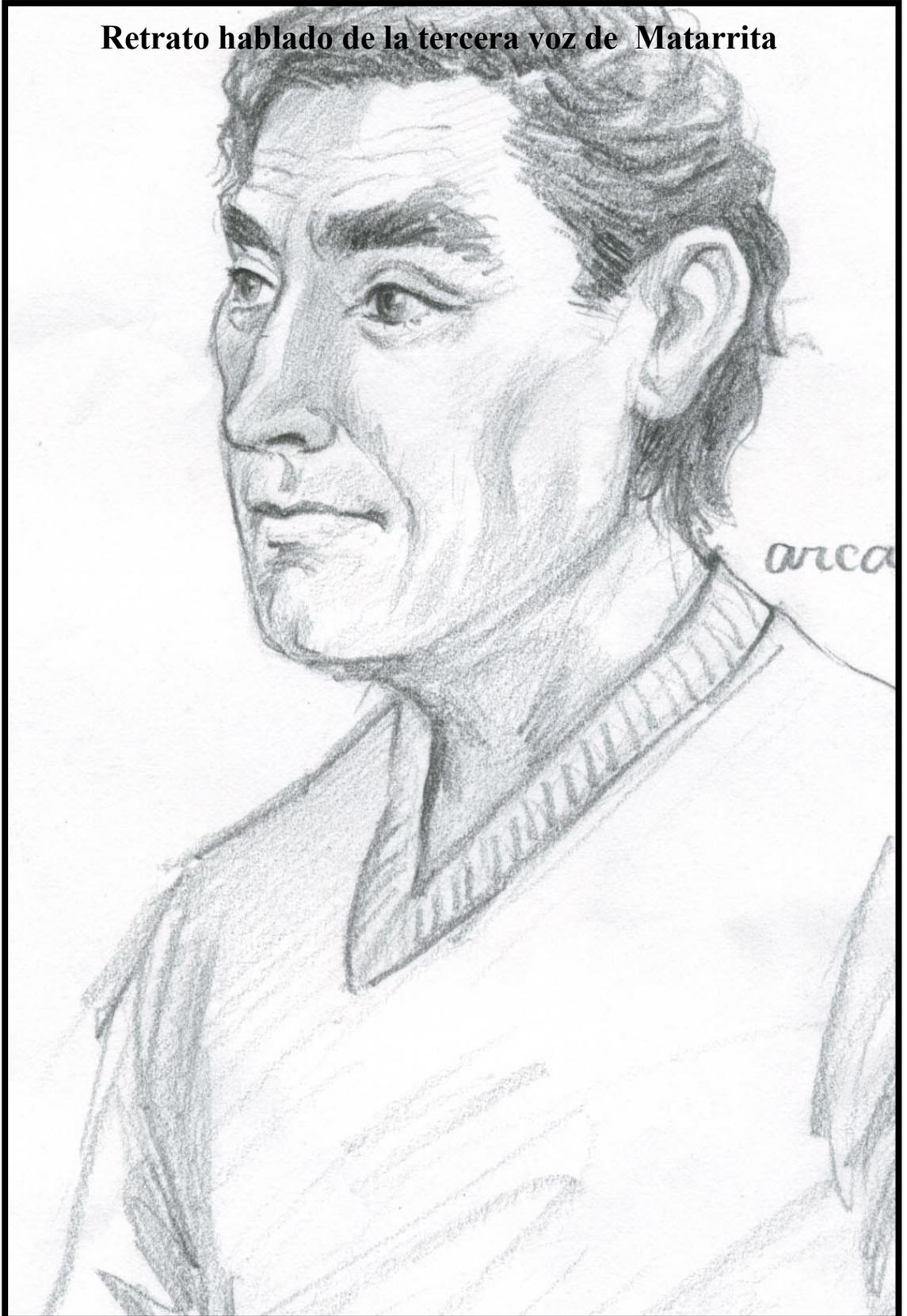
El personaje resultante se describe así:

- a. De carácter tranquilo, Matarrita es también inseguro, pasivo e introvertido, y tiene los ojos oscuros (cuadrante superior izquierdo).

- b. Su voz es masculina; es alto, de apariencia sana y simpático de carácter (cuadrante superior derecho).

- c. Su voz es más oscura que luminosa; su cabello más negro que rubio y más corto que largo; su apariencia más dura que fina, y su carácter más agresivo que cariñoso (cuadrante inferior izquierdo).

Retrato hablado de la tercera voz de Matarrita



Cuadro VI- 15
PERCEPCIÓN DE LA TERCERA VOZ DE MATARRITA
Percepción. Cifras relativas

Dimensiones	Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
aspecto físico	atractivo/desagradable	16,7	20,8	45,8	12,5	4,2
	alto/bajo	37,5	37,5	20,8	4,2	0,0
	delgado/gordo	25,0	33,3	33,3	8,3	0,0
	rubio/negro (cabello)	8,3	29,2	29,2	33,3	0,0
	largo/corto (cabello)	8,3	8,3	16,7	66,7	0,0
	ojos claros/oscuros	4,2	8,3	20,8	45,8	20,8
	sano/enfermizo	45,8	20,8	29,2	4,2	0,0
	piel oscura/clara	8,3	25,0	29,2	29,2	8,3
	fino/duro	4,2	16,7	41,7	37,5	0,0
	ágil/torpe	20,8	25,0	45,8	8,3	0,0
	bonito/feo	16,7	20,8	37,5	25,0	0,0
carácter	seductor/tímido	4,2	29,2	29,2	25,0	12,5
	humilde/prepotente	16,7	29,2	37,5	12,5	4,2
	cariñoso/agresivo	4,2	16,7	37,5	41,7	0,0
	seguro/inseguro	25,0	20,8	20,8	12,5	20,8
	activo/pasivo	8,3	33,3	25,0	16,7	16,7
	impulsivo/tranquilo	8,3	8,3	29,2	25,0	29,2
	sincero/mentiroso	29,2	25,0	29,2	16,7	0,0
	amistoso/hostil	25,0	20,8	41,7	8,3	4,2
	simpático/antipático	41,7	8,3	37,5	8,3	4,2
	extrovertido/introvertido	4,2	25,0	29,2	25,0	16,7
	inteligente/tonto	16,7	20,8	41,7	16,7	4,2
sonoridad de la voz	agradable/desagradable	29,2	25,0	12,5	12,5	8,3
	armónica/estridente	20,8	33,3	29,2	16,7	0,0
	luminosa/oscura	8,3	37,5	33,3	20,8	0,0
	coloreada/gris	12,5	25,0	45,8	12,5	4,2
	transparente/turbia	20,8	29,2	33,3	16,7	0,0
	relajada/tensa	33,3	20,8	12,5	29,2	4,2
	potente/suave	20,8	33,3	16,7	20,8	8,3
	gruesa/fina	12,5	50,0	12,5	20,8	4,2
	masculina/femenina	66,7	25,0	4,2	4,2	0,0
	cálida/fría	12,5	45,8	29,2	8,3	4,2

De los 32 ítemes considerados, 26 han sido retenidos por el análisis de correspondencias. Esto equivale al 81,25%, porcentaje un poco más alto que el de Juan. De las 96 casillas consideradas en la tabla que une las tres voces, fueron retenidas 44, es decir, el 45%, el cual representa un índice elevado de retención. Todo esto ilustra la riqueza que se consigue en la construcción de personajes.

Tanto el carácter como el aspecto físico retienen 10 ítemes de los 11 existentes; mientras que, de los 10 ítemes relativos a la sonoridad de la voz, solo se retuvieron 6.

Las coincidencias entre los personajes de Matarrita son:

- a. Un hombre (Coincidencia de las tres voces)
- b. Tranquilo (ídem)
- c. De ojos oscuros

Además, las coincidencias de al menos dos de las voces indican que sería:

- a. De aspecto sano
- b. Con un cabello ni largo ni corto, ni rubio ni negro
- c. Con un carácter inseguro, amistoso, introvertido

En todos los demás ítemes los tres personajes son diferentes.

En cuanto a la similitud entre el personaje prediseñado y el percibido por los informantes, hay coincidencia en:

- a. Es delgado, de cabello corto
- b. De carácter humilde y cariñoso, sincero

Hay dos coincidencias en:

- a. Su cabello es corto y su aspecto sano
- b. Su carácter es inseguro, amistoso e introvertido

Por lo tanto se puede concluir que Matarrita ha sido construido como un personaje definido, pero, al igual que en el caso de Juan existe un ámbito de coincidencia con lo previsto y otro ámbito de desviación muy clara.

IV- 4 LAS VOCES DE SONIA

Cuadro IV- 16 Datos de Sonia	
Edad	25 años
Profesión	Obrera
Estado civil	Soltera

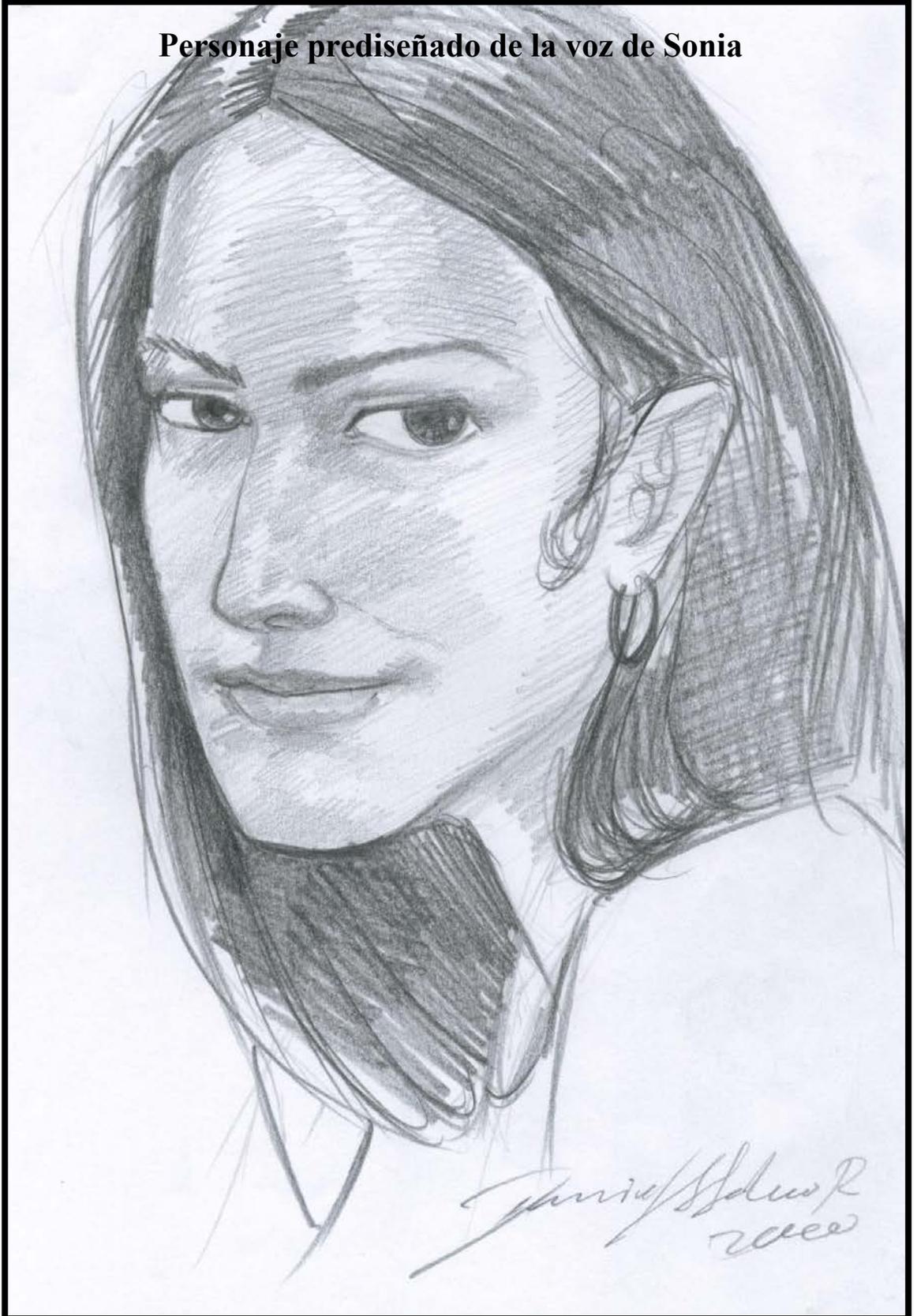
Aspecto físico	Carácter
• atractiva	• seductora
• alta	• prepotente
• delgada	• cariñosa
• pelo negro	• segura
• pelo largo	• activa
• ojos oscuros	• impulsiva
• sana	• mentirosa
• piel oscura	• amistosa
• dura	• ni simpático ni antipático
• ágil	• extrovertida
• bonita	• ni inteligente ni tonta

La ficha que describe su perfil, es la siguiente :

Cuadro IV- 17 Perfil del personaje de Sonia
<p>Sonia es una soltera de 25 años, que trabaja en la fábrica mientras consigue a un compañero o esposo de plata para que la saque de la vida de pobre. Sus aspiraciones son tener plata, bienes materiales y una vida sin preocupaciones económicas. Llegó hasta tercer año de secundaria. Es liberal, de acuerdo con las circunstancias. Es muy independiente y poco religiosa. Además, vive en San Sebastián con su madre y tres hermanas, y espera salir de allí hacia un barrio de más clase. Es poco espiritual. Le gusta vestir bien, ir a ver las ventanas de las tiendas en los centros comerciales. Si le dieran a escoger un carro, escogería un Toyota Land Cruiser.</p>

Enseguida, veamos la suerte que corre este personaje en la percepción de la voz, una vez que pasa a las manos modeladoras y remediadoras de nuestros informantes.

Personaje prediseñado de la voz de Sonia



IV- 4.a PRIMERA VOZ DE SONIA

GRÁFICO 10

Factor horizontal : 1 Factor vertical : 2
 Umbral de contribución de líneas: 31 Umbral de contribución de columnas: 50

-----CINCO-----				
			.. Flargo/Cor	1
			.. UNO	2
Smascu/fem			.. Csegu/in	3
			Fsano/enfe	4
			.. Sagrad/des	5
			.. Camist/hos	6
			.. DOS	7
			..	8
			..	9
			..	10
			..	11
			..	12
			..	13
			..	14
		Foscu/clar	.. TRES	15
			.. CUATRO	16
			Csince/men	17
		Spoten/sua	..	18
			Chumil/pre	19
		Sgruesa/fi	..	20
			Falto/bajo	21
			Ccariñ/agr	22

Línea 4 Punto incompleto Cextro/int
 Línea 4 Punto incompleto Flargo/Cor
 Línea 4 Punto incompleto Csegu/inse

El personaje resultante se describe así:

- a. Con indudable voz femenina (cuadrante superior izquierdo).
- b. Su cabello es más largo que corto; su apariencia más sana que enfermiza; su carácter más seguro que inseguro y más amistoso que hostil. Al mismo tiempo, la sonoridad de su voz es más agradable que desagradable (cuadrante superior derecho).

c. El color de su piel es más claro que oscuro; su carácter más humilde que prepotente y la sonoridad de su voz más fina que gruesa, y más bien suave y no prepotente (cuadrante inferior izquierdo).

d. No es sincera ni mentirosa, ni cariñosa ni agresiva, y su estatura no es alta ni baja (cuadrante inferior derecho).

Retrato hablado de la primera voz de Sonia



Cuadro IV- 18
PERCEPCIÓN DE LA PRIMERA VOZ DE SONIA
Percepción. Cifras relativas

Dimensiones	Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
aspecto físico	atractivo/desagradable	4,2	37,5	37,5	12,5	8,3
	alto/bajo	0,0	25,0	50,0	25,0	0,0
	delgado/gordo	20,8	33,3	37,5	8,3	0,0
	rubio/negro (cabello)	12,5	29,2	29,2	16,7	12,5
	largo/corto (cabello)	25,0	41,7	16,7	12,5	4,2
	ojos claros/oscuros	16,7	16,7	33,3	29,2	4,2
	sano/enfermizo	29,2	20,88	29,2	12,5	8,3
	piel oscura/clara	8,3	8,3	41,7	29,2	12,5
	fino/duro	16,7	25,0	45,8	8,3	4,2
	ágil/torpe	12,5	37,5	37,5	12,5	0,0
	bonito/feo	12,5	33,3	37,5	16,7	0,0
carácter	seductor/tímido	12,5	45,8	33,3	8,3	0,0
	humilde/prepotente	8,3	12,5	41,7	33,3	4,2
	cariñoso/agresivo	4,2	16,7	54,2	25,0	0,0
	seguro/inseguro	29,2	33,3	20,8	12,5	4,2
	activo/pasivo	16,7	37,5	25,0	12,5	8,3
	impulsivo/tranquilo	16,7	41,7	20,8	16,7	4,2
	sincero/mentiroso	8,3	29,2	33,3	29,2	0,0
	amistoso/hostil	20,8	33,3	29,2	8,3	8,3
	simpático/antipático	16,7	29,2	29,2	25,0	0,0
	extrovertido/introvertido	29,2	33,3	29,2	4,2	4,2
	inteligente/tonto	8,3	29,2	45,8	16,7	0,0
sonoridad de la voz	agradable/desagradable	25,0	33,3	25,0	12,5	4,2
	armónica/estridente	12,5	37,5	41,7	8,3	0,0
	luminosa/oscura	8,3	50,0	16,7	25,0	0,0
	coloreada/gris	4,2	41,7	37,5	16,7	0,0
	transparente/turbia	12,5	41,7	33,3	8,3	4,2
	relajada/tensa	20,8	33,3	25,0	16,7	4,2
	potente/suave	4,2	20,8	29,2	37,5	8,3
	gruesa/fina	4,2	8,3	37,5	41,7	8,3
	masculina/femenina	0,0	0,0	12,5	41,7	45,8
	cálida/fría	12,5	20,8	45,8	12,5	4,2

IV- 4.b SEGUNDA VOZ DE SONIA

GRÁFICO 11

Factor horizontal : 1 Factor vertical : 2
 Umbral de contribución de líneas: 31 Umbral de contribución de columnas: 50

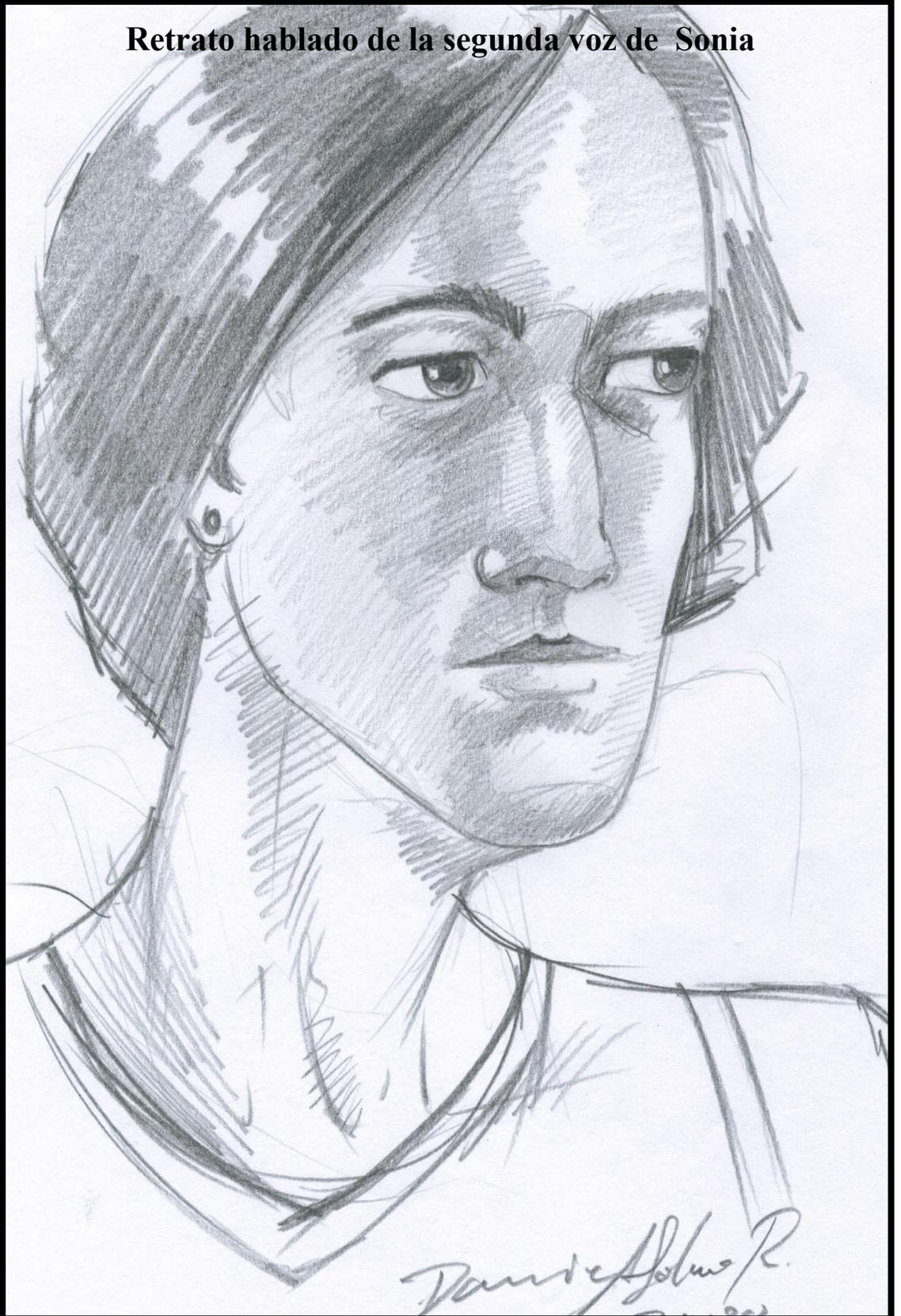
-----Cext	1
..	2
..	3
UNO	4
CINCO Cactiv/pas	5
Smascu/fem Sagrad/des	6
..	7
Fatra/desa	8
Frubio/Neg	9
..	10
Ffino/duro	11
Sarmon/est CUATRO	12
..	13
..	14
..	15
..	16
..	17
TRES Slumin/osc	18
Ccariñ/agr Foscu/clar DOS	19
Scalida/fr	20
Strans/tur	21
.. Camist/hos Sgruesa/fi	22
..	23
..	24
..	25
..	26
-----Cseduc/tim-----	27
Línea 1 Punto incompleto Cextro/int	
Línea 3 Punto incompleto Cactiv/pas	
Línea 7 Punto incompleto Cimpul/tra	

El personaje resultante se describe así:

- a. Su indudable voz femenina es agradable, pero estridente y no armónica. Con un cabello negro, su apariencia física es desagradable y dura y tiene unos ojos oscuros (cuadrante superior izquierdo) (nótense los reparos que predominan en esta percepción: solo su voz, a pesar de ser estridente, resulta agradable).

- b. Tiene un carácter extrovertido, activo e impulsivo, con una voz potente y no suave (cuadrante superior derecho).
- c. Su voz no es luminosa ni oscura, ni cálida ni fría, ni transparente ni turbia; su piel no es oscura ni clara y su carácter ni cariñoso ni agresivo. (cuadrante inferior izquierdo).
- d. Su carácter es más bien seguro que inseguro, amistoso que hostil, y la voz más gruesa que fina (cuadrante inferior derecho).

Retrato hablado de la segunda voz de Sonia



Cuadro IV- 19
PERCEPCIÓN DE LA SEGUNDA VOZ DE SONIA
Percepción. Cifras relativas

Dimensiones	Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
aspecto físico	atractivo/desagradable	4,2	8,3	20,8	45,8	20,8
	alto/bajo	8,3	0,0	33,3	33,3	20,8
	delgado/gordo	8,3	25,0	20,8	29,2	16,7
	rubio/negro (cabello)	0,0	0,0	33,3	33,3	29,2
	largo/corto (cabello)	29,2	12,5	29,2	16,7	12,5
	ojos claros/oscuros	0,0	8,3	16,7	50,0	25,0
	sano/enfermizo	33,3	25,0	20,8	8,3	12,5
	piel oscura/clara	8,3	20,8	45,8	12,5	12,5
	fino/duro	0,0	12,5	25,0	29,2	33,3
	ágil/torpe	16,7	25,0	29,2	12,5	16,7
	bonito/feo	4,2	12,5	29,2	33,3	20,8
carácter	seductor/tímido	4,2	20,8	62,5	8,3	4,2
	humilde/prepotente	16,7	20,8	20,8	29,2	12,5
	cariñoso/agresivo	0,0	20,8	41,7	16,7	20,8
	seguro/inseguro	25,0	41,7	16,7	8,3	8,3
	activo/pasivo	54,2	16,7	20,8	8,3	0,0
	impulsivo/tranquilo	50,0	25,0	20,8	4,2	0,0
	sincero/mentiroso	25,0	25,0	29,2	16,7	4,2
	amistoso/hostil	12,5	33,3	37,5	12,5	4,2
	simpático/antipático	29,2	33,3	12,5	16,7	8,3
	extrovertido/introvertido	58,3	16,7	20,8	0,0	4,2
	inteligente/tonto	8,3	16,7	29,2	33,3	12,5
sonoridad de la voz	agradable/desagradable	4,2	20,8	12,5	25,0	37,5
	armónica/estridente	0,0	0,0	37,5	37,5	25,0
	luminosa/oscura	4,2	33,3	20,8	41,7	0,0
	coloreada/gris	12,5	33,3	25,0	25,0	4,2
	transparente/turbia	8,3	29,2	29,2	33,3	0,0
	relajada/tenso	12,5	16,7	29,2	25,0	16,7
	potente/suave	41,7	37,5	12,5	8,3	5,0
	gruesa/fina	16,7	45,8	25,0	12,5	0,0
	masculina/femenina	0,0	4,2	25,0	41,7	29,2
	cálida/fría	8,3	16,7	54,2	8,3	12,5

d. Su apariencia física no es atractiva ni desagradable, y la sonoridad de su voz no es luminosa ni oscura, ni coloreada ni gris (cuadrante inferior derecho).

Retrato hablado de la tercera voz de Sonia



Cuadro IV- 20
PERCEPCIÓN DE LA TERCERA VOZ SONIA
Percepción. Cifras relativas

Dimensiones	Polaridades	UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO
aspecto físico	atractivo/desagradable	16,7	20,8	50,0	12,5	0,0
	alto/bajo	12,5	33,3	37,5	12,5	4,2
	delgado/gordo	16,7	37,5	33,3	8,3	4,2
	rubio/negro (cabello)	12,5	16,7	20,8	33,3	12,5
	largo/corto (cabello)	29,2	33,3	29,2	4,2	4,2
	ojos claros/oscuras	4,2	33,3	41,7	16,7	4,2
	sano/enfermizo	33,3	41,7	16,7	4,2	4,2
	piel oscura/clara	0,0	8,3	33,3	29,2	29,2
	fino/duro	25,0	20,8	37,5	16,7	0,0
	ágil/torpe	16,7	29,2	37,5	12,5	4,2
	bonito/feo	16,7	33,3	41,7	8,3	0,0
carácter	seductor/tímido	25,0	41,7	16,7	12,5	4,2
	humilde/prepotente	4,2	25,0	20,8	37,5	12,5
	cariñoso/agresivo	12,5	25,0	33,3	25,0	4,2
	seguro/inseguro	20,8	45,8	16,7	12,5	4,2
	activo/pasivo	29,2	50,0	12,5	8,3	0,0
	impulsivo/tranquilo	12,5	37,5	29,2	16,7	4,2
	sincero/mentiroso	8,3	4,2	62,5	20,8	4,2
	amistoso/hostil	12,5	20,8	37,5	25,0	4,2
	simpático/antipático	12,5	20,8	25,0	33,3	8,3
	extrovertido/introvertido	33,3	25,0	29,2	8,3	4,2
	inteligente/tonto	12,5	25,0	45,8	8,3	8,3
sonoridad de la voz	agradable/desagradable	25,0	20,8	25,0	16,7	12,5
	armónica/estridente	12,5	8,3	45,8	8,3	25,0
	luminosa/oscura	12,5	25,0	50,0	12,5	0,0
	coloreada/gris	12,5	20,8	58,3	8,3	0,0
	transparente/turbia	25,0	29,2	29,2	12,5	4,2
	relajada/tensa	20,8	20,8	20,8	33,3	4,2
	potente/suave	4,2	33,3	25,0	33,3	4,2
	gruesa/fina	0,0	16,7	29,2	37,5	16,7
	masculina/femenina	4,2	0,0	4,2	33,3	58,3
	cálida/fría	0,0	20,8	20,8	37,5	20,8

Considerando, igual que en los casos anteriores, los cuadros reunidos de las tres voces, se observa que de los 32 ítemes, se han retenido 26, es decir el 81,25%. Pero, esta vez, el aspecto físico sólo tiene 8/11, mientras que el carácter retiene 9/11, un poco menos que en los casos anteriores. Como contraparte, la voz está mejor caracterizada, Ya que retiene 9 ítemes.

De las 96 casillas que conforman los tres cuadros reunidos, se retuvieron 44, lo que representa el 45,8%, porcentaje muy diferente con respecto a casos anteriores. Por lo tanto, la diferencia con esos casos es que ahora se produce un reordenamiento interno en la selección de los ítemes, el cual privilegia la sonoridad de la voz, que tiene más ítemes retenidos.

Las coincidencias entre las tres voces son muy pocas:

- a. Sonia es una mujer y se sabe por su voz.
- b. Tiene un carácter seguro

Las coincidencias de dos de las voces son:

- a. Su apariencia física es sana
- b. Su piel es clara
- c. No es cariñosa ni agresiva
- d. Tiene carácter activo y amistoso

- e. Su voz es fina, en lugar de gruesa

La correspondencia entre lo previsto y el resultado construido, parece ser aun menor que en los casos anteriores, ya que solo hay dos coincidencias totales:

- a. Sonia es una mujer y se sabe por su voz
- b. Tiene un carácter seguro

Coincidencia de dos voces:

- a. Es sana
- b. Es activa
- c. Es amistosa

Coincidencias una vez:

- a. Tiene pelo negro y largo
- b. Sus ojos son oscuros y posee un aspecto duro
- c. Es prepotente, impulsiva y extrovertida

En conclusión, se puede afirmar que la distancia entre lo previsto y lo construido es más profunda en el caso de Sonia que en los anteriores. Además,

se repite el patrón observado según el cual existe un espacio más bien reducido de coincidencia entre lo previsto y lo construido, y que el ámbito de no-correspondencia tiende a variar según una lógica o falta de ella, que aún no se puede precisar.

CAPÍTULO V RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

V- 1 RESULTADOS PARCIALES

En el presente capítulo, organizamos los hallazgos de la investigación y los relacionamos con la teoría fonoestésica de la voz radiofónica, principalmente con los conceptos base de la experimentación: *la expresión ideográfica y la expresión caracterial* en la construcción de personajes de ficción dramática.

Para organizar mejor los hallazgos, los dividimos en tres categorías que inventamos para clasificarlos mejor: los datos que coinciden con el perfil del personaje prediseñado los llamamos *datos de consenso*. Los datos en los que sólo coinciden los informantes los llamamos *datos de coincidencia*, y los datos de los cuales el experimento no da información alguna los llamamos *datos de incertidumbre*.

El siguiente ejemplo gráfico representa los tres tipos:

Cuadro V- 1 Diferencia entre los datos								
Aspecto físico			Carácter			Voz		
atractivo	ni	desagradable	seductor	ni	tímido	agradable	ni	desagradable
alto	ni	bajo	humilde	ni	prepotente	armónica	ni	estridente
delgado	ni	gordo	cariñoso	ni	agresivo	luminosa	ni	oscura
pelo rubio	ni	pelo negro	seguro	ni	inseguro	coloreada	ni	gris
pelo largo	ni	pelo corto	activo	ni	pasivo	transparente	ni	turbia
ojos claros	ni	ojos oscuros	impulsivo	ni	tranquilo	relajada	ni	tensa
sano	ni	enfermizo	sincero	ni	mentiroso	potente	ni	suave
piel oscura	ni	piel clara	amistoso	ni	hostil	gruesa	ni	fina
fino	ni	duro	simpático	ni	antipático	masculina	ni	femenina
ágil	ni	torpe	extrovertido	ni	introvertido	cálida	ni	fría
bonito	ni	feo	inteligente	ni	tonto			

	Datos de consenso
	Datos de coincidencia
	Datos de incertidumbre
	Datos del personaje prediseñado

La organización de los datos según su tipo nos facilita ordenarlos en tres zonas para su análisis:

1. La zona de consenso
2. La zona de coincidencia
3. La zona de incertidumbre

a. LA ZONA DE CONSENSO

Al conjunto de datos de consenso *casillas de color amarillo* lo definimos *zona de consenso* de la voz radiofónica. Es la zona del enunciado fonoes-tésico constituida por los rasgos acústicos de la voz que fueron eficientes para lograr acuerdo, entre el personaje construido por el actor y el percibido por parte del informante o perceptor.

La zona de consenso es el criterio utilizado para escoger las voces que mostraron, en esta investigación, ser las más eficientes para aproximarse a los personajes de ficción radiofónica diseñados para la experimentación.

b. LA ZONA DE COINCIDENCIA

Está constituida por todas las *casillas de color verde*. Es una zona donde los informantes logran acuerdo perceptivo de los rasgos acústicos de la voz de los personajes que escucharon, coincidan o no con el personaje pre-diseñado. Todos los datos de la zona de consenso los comparte la zona de coincidencia, pero solo algunos de los datos de la zona de coincidencia los comparte la zona de consenso.

C. LA ZONA DE INCERTIDUMBRE

Esta zona la forman las *casillas de color blanco*, que representan las dicotomías de las cuales el experimento no brinda información.

Esta zona es tan importante como las otras dos. Constituye uno de los objetos de estudio del investigador de la voz radiofónica y de su manejo, conocimiento, control y reducción depende gran parte del éxito en la caracterización sonora de personajes de ficción radiofónica.

La zona de consenso discrimina entre las doce voces sometidas a experimentación y selecciona cuatro. Las que más se acercan en la percepción de los informantes a los personajes prediseñados de Juan, Matarrita, Claudia y Sonia. El análisis de los resultados de estas voces elegidas permitirá formular, al final de este capítulo, una sistematización de los resultados de esta investigación.

Para facilitar el acercamiento del lector a los hallazgos de este estudio,¹ se utilizaron las características de los personajes prediseñados y se solicitó la representación gráfica de los datos para su mejor comprensión. Se procedió igualmente con los cuatro personajes escogidos y se compararon. De este proceso surge la síntesis de resultados generales que cierra este capítulo.

¹ Agradecemos la colaboración del Taller de Dibujo y Caricatura del profesor Arcadio Esquivel, por la confección gráfica de los personajes, la cual se logró utilizando la técnica de retrato hablado.

Personajes prediseñados

**Juan****Matarrita****Claudia****Sonia**

De todas las voces estudiadas, la tercera voz de Juan resulta la más eficiente en la caracterización de su personaje. El siguiente es el resultado parcial.

V- 1.1 LA TERCERA VOZ DE JUAN

Cuadro V-2 Zonas de coincidencia de la tercera voz de Juan			
Zona de consenso		Zona de coincidencia	
Aspecto físico	Carácter	Aspecto físico	Carácter
desagradable	ni seductor ni tímido	desagradable	ni seductor ni tímido
delgado	impulsivo	delgado	ni cariñoso ni agresivo
pelo negro	extrovertido	pelo negro	impulsivo
ojos oscuros	ni inteligente ni tonto	ojos oscuros	extrovertido
duro		duro	ni inteligente ni tonto
feo		feo	
Total 6	Total 4	Total 6	Total 5
Total general 10		Total general 11	

El análisis fonoestésico de esta voz la distingue de todas las demás y la hace muy particular por las siguientes dos razones:

1. Es la única que expresa mejor los rasgos ideográficos que los caracteriales.
2. Presenta un balance porcentual del cincuenta por ciento entre la zona de coincidencia y la zona de incertidumbre. Porcentaje alto si lo comparamos con las otras doce voces estudiadas.

Cuadro V- 3 Zona de incertidumbre de la tercera voz de Juan	
Aspecto físico	Carácter
alto – bajo	humilde – prepotente
pelo largo – corto	seguro – inseguro
sano – enfermizo	activo – pasivo
piel oscura – clara	sincero - mentiroso.
ágil – torpe	amistoso – hostil
	ni simpático ni antipático
Total 5	Total 6
Total general 11. ... 50%	

Con base en los resultados de esta voz, se puede afirmar que se logra la mayor eficiencia en la construcción del personaje prediseñado en la zona ideográfica gracias a que presenta las siguientes características sonoras:

Cuadro V- 4 Relación consenso-sonoridad de la tercera voz de Juan	
Consenso	Sonoridad de la voz
desagradable	masculina
delgado	desagradable
pelo negro	ni transparente ni turbia
ojos oscuros	potente
duro	ni cálida ni fría
feo	
ni seductor ni tímido	
impulsivo	
extrovertido	
ni inteligente ni tonto	

Nótese que esta voz logra constituirse a partir de cinco de diez características de la voz, lo cual es lo que en el capítulo anterior se señaló como una voz bien definida.

La combinación gráfica de los resultados obtenidos con esta tercera voz de Juan brinda la siguiente ilustración:



Retrato a partir de los datos de la tercera voz de Juan



Personaje prediseñado

V- 1.2 LA PRIMERA VOZ DE MATARRITA

La voz que obtiene en esta investigación el segundo lugar de eficiencia en la construcción de personajes de ficción para la radio es la primera voz de Matarrita. Con sus rasgos sonoros ideográficos y acústicos, ubica ocho datos de los veintidós consultados en la zona de consenso. Contrariamente a la tercera voz de Juan, esta voz de Matarrita transmite con más eficacia la expresión caracterial del personaje que la expresión ideográfica. Se puede afirmar que los rasgos sonoros de esta voz son deficientes en la construcción y radiodifusión de los rasgos ideográficos.

Es conveniente recordar que, tanto los personajes masculinos como los femeninos, son contrarios entre sí ideográfica y caracterialmente. Mientras Juan tiene el pelo largo y negro, Matarrita tiene el pelo corto y rubio; mientras Sonia es delgada, Claudia es más bien gorda.

Sin embargo, y a pesar de provocar percepciones muy diferentes, en este estudio las voces masculinas demostraron ser las más efectivas para construir personajes de ficción radiofónica.

El siguiente cuadro nos permite comparar los hallazgos encontrados en la zona de consenso de esta primera voz de Matarrita con la zona de coincidencia.

Cuadro V-5 Zonas de coincidencia de la primera voz de Matarrita			
Zona de consenso		Zona de coincidencia	
Aspecto físico	Carácter	Aspecto físico	Carácter
sano	humilde	pelo negro	humilde
	cariñoso	pelo largo	cariñoso
	inseguro	ojos oscuros	inseguro
	tranquilo	sano	tranquilo
	sincero	bonito	sincero
	amistoso		amistoso
	introvertido		introvertido
Total 1	Total 7	Total 5	Total 7
Total general 8		Total general 12	

Como se puede apreciar en el cuadro anterior, la expresión caracterial es igual en la zona de consenso que en la zona de coincidencia. Este fenómeno se presenta en la expresión ideográfica de la tercera voz de Juan y se repite en esta primera voz de Matarrita, pero en la expresión caracterial.

En el estudio de la voz radiofónica, es relevante analizar las relaciones y condiciones en las cuales aumenta la coincidencia o se favorece la incertidumbre de los rasgos acústicos que construyen los personajes de ficción narrativa.

En esta primera voz de Matarrita, la zona de incertidumbre cede espacio a la zona de coincidencia, y reduce su acierto a diez casillas con respecto a las veintidós consultadas a los informantes. El siguiente cuadro permite apropiarse gráficamente de este sugestivo comportamiento perceptivo de la relación coincidencia-incertidumbre de esta voz que es la mejor representación del personaje Matarrita.

Cuadro V- 6 Zona de incertidumbre de la primera voz de Matarrita	
Aspecto físico	Carácter
atractivo – desagradable	seductor - tímido
alto – bajo	activo – pasivo
delgado – gordo	simpático - antipático
piel oscura – clara	inteligente - tonto
fino – duro	
ágil – torpe	
Total 6	Total 4
Total general 10	

Los resultados que logra la sonoridad de esta primera voz de Matarrita en la zona de incertidumbre, varían ligeramente la percepción de los informantes y proponen un consenso muy marcado hacia la definición del carácter del personaje. Reconocer que el personaje de Juan es más bien feo, física y caracterialmente, mientras que Matarrita es un personaje atractivo, permite concluir que los rasgos de la voz que transmiten personajes masculinos desagradables o feos fueron más fáciles de construir para los actores y mejor percibidos por los informantes. Por lo tanto, producen una mayor zona de coincidencia que de incertidumbre. Comparemos.

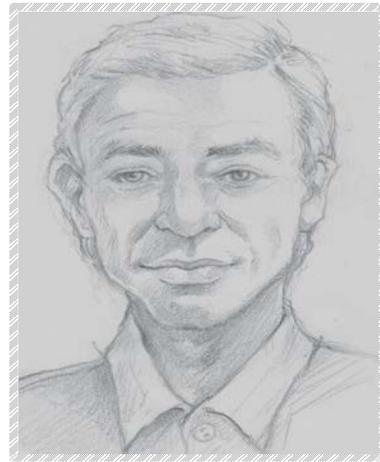
Cuadro V- 7 Relación consenso-sonoridad de la primera voz de Matarrita	
Consenso	Voz
sano	coloreada
humilde	transparente
cariñoso	potente
inseguro	gruesa
tranquilo	masculina
sincero	
amistoso	
introvertido	

Tanto la voz de Juan como la de Matarrita logran en la sonoridad acuerdos en cinco casillas lo que corresponde al 50% de acierto. Comparten en su sonoridad las características de masculina y potente, relación que asegura un alto grado de comunión entre el personaje prediseñado y el percibido.

La ilustración gráfica de este personaje, a partir de los rasgos característicos de la voz que impactaron a los informantes, se resuelve de la forma siguiente:



Retrato a partir de los datos de la primera voz de Matarrita



Personaje prediseñado

V- 1.3 LA TERCERA VOZ DE CLAUDIA

La voz femenina ganadora en la zona de consenso es la tercera voz de Claudia. Al igual que la primera de Matarrita y a diferencia del personaje de Juan, esta voz transmite con mejor fidelidad los rasgos sonoros propios del carácter del personaje, y es poco eficiente cuando se trata de la expresión ideográfica.

El análisis comparativo entre la zona de consenso y la de coincidencia de esta voz en los resultados, permite ver un grado de acuerdo mayor entre los informantes en la zona de coincidencia y un acuerdo menor con respecto al personaje prediseñado. Es decir existe una amplia zona de incertidumbre.

El cuadro de ambas zonas permite corroborar con facilidad estos hallazgos.

Cuadro V-8 Zonas de coincidencia de la tercera voz de Claudia			
Zona de consenso		Zona de coincidencia	
Aspecto físico	Carácter	Aspecto físico	Carácter
ni bonito ni feo	humilde	pelo largo	humilde
	inseguro	ni fino ni duro	ni cariñoso ni agresivo
	pasivo	ni bonito ni feo	inseguro
	tranquilo		pasivo
	sincero		tranquilo
	ni inteligente ni tonto		sincero
			ni amistoso ni hostil
			ni inteligente ni tonto
Total 1	Total 6	Total 3	Total 8
Total general 7		Total general 11	

Como se aprecia en los resultados, la zona de consenso que provoca esta voz resulta más reducida en la expresión ideográfica que en la caracterial.

La lógica señala que cuando menor sea la zona de coincidencia que provoca una voz, mayor es el grado de incertidumbre. Sin embargo, en el análisis de la voz anterior constatamos que la zona de consenso se reduce a siete casillas, pero la zona de coincidencia llega a once. Si tomamos la zona de coincidencia como positiva, la zona de incertidumbre sería la parte negativa, así como se aprecia a continuación en el cuadro de incertidumbre de esta voz.

Cuadro V- 9 Zona de incertidumbre de la tercera voz de Claudia	
Aspecto físico	Carácter
atractivo – desagradable	seductor – tímido
alto – bajo	simpático - antipático
delgado – gordo	extrovertido - introvertido
pelo rubio – negro	
ojos oscuros – claros	
sano – enfermizo	
piel oscura – clara	
ágil – torpe	
Total 8	Total 3
Total general 11	

Esta tercera voz de Claudia se nos presenta con una zona de incertidumbre muy amplia. Si se compara con la zona de coincidencia, notamos que la expresión ideográfica logra tres acuerdos y la caracterial ocho. En la zona de incertidumbre, la relación entre las dos expresiones es proporcionalmente contraria: ocho acuerdos para la expresión ideográfica y tres para la expresión caracterial, lo que lógicamente nos lleva a concluir que la zona de coincidencia es contraria a la zona de incertidumbre.

En cuanto a las características de la voz que definen esta tercera voz de Claudia, únicamente impactan tres casillas, y en ellas basa su eficacia. El ejemplo siguiente nos lo muestra:

Consenso	Voz
ni bonito ni feo	ni transparente ni turbia
humilde	relajada
inseguro	femenina
pasivo	
tranquilo	
sincero	
ni inteligente ni tonto	

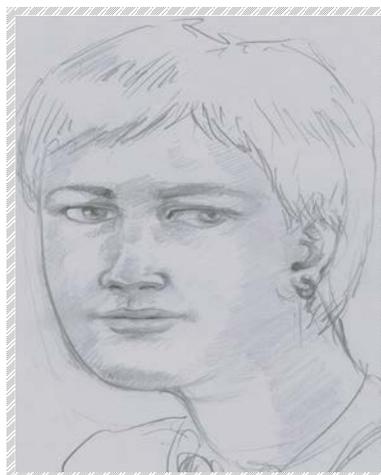
En la zona de consenso, encontramos una tercera voz de Claudia poco definida; logra un reducido consenso en la expresión ideográfica y un porcentaje alto de acuerdo en la expresión caracterial.

La comparación de los resultados de esta voz con las anteriores, propone acuerdos sonoros interesantes. Una voz que no sea *transparente ni turbia* proyecta, con más fidelidad un mayor consenso en la expresión caracterial que en la ideográfica.

El gráfico de consenso que nos brinda los rasgos de la tercera voz de Claudia fue la base para la siguiente representación gráfica.



Retrato a partir de los datos de la tercera voz de Claudia



Personaje prediseñado

V- 1.4 LA SEGUNDA VOZ DE SONIA

Todas las voces de Sonia muestran una gran deficiencia en la construcción de los rasgos, tanto ideográficos como caracteriales.

En cuanto a la zona de consenso, el comportamiento resulta también muy inesperado.

Cuadro V- 11 Zonas de coincidencia de la segunda voz de Sonia			
Zona de consenso		Zona de coincidencia	
Aspecto físico	Carácter	Aspecto físico	Carácter
pelo negro	activo	desagradable	ni cariñoso ni agresivo
ojos oscuros	impulsivo	pelo negro	activo
duro	extrovertido	ojos oscuros	impulsivo
		piel ni oscura ni clara	extrovertido
		duro	
Total 3	Total 3	Total 5	Total 4
Total general 6		Total general 9	

El impacto de consenso en la expresión ideográfica de la voz nos impone un personaje muy poco definido; lo mismo sucede en la expresión caracte-

rial. Sin embargo, la zona de coincidencia impacta en nueve casillas, lo que indica que los informantes se acercaron a un modelo, pero no al modelo pre-diseñado.

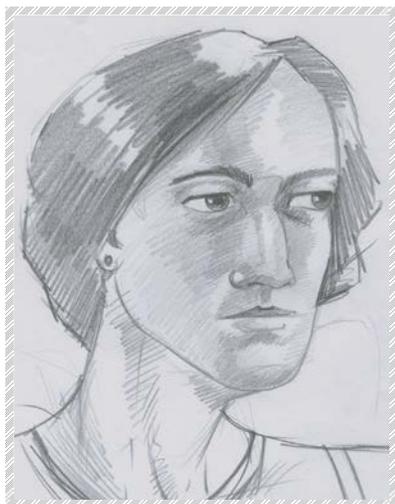
Al disminuir la zona de coincidencia, aumenta la zona de incertidumbre, lo cual se muestra en el gráfico siguiente:

Cuadro V- 12 Zona de incertidumbre de la segunda voz de Sonia	
Aspecto físico	Carácter
alto – bajo	seductor - tímido
delgado – gordo	humilde - prepotente
pelo largo – corto	seguro - inseguro
sano – enfermizo	sincero - mentiroso
ágil – torpe	amistoso - hostil
bonito – feo	simpático - antipático
	inteligente - tonto
Total 6	Total 7
Total general 13	

Extrañamente, la zona de incertidumbre de este personaje revela una paradoja difícil de analizar, pero digna de ser tomada en cuenta. Esta voz es la que mejor define su sonoridad. Sin embargo, como se define en el cuadro anterior es la que mayor zona de incertidumbre generó en los informantes. En el gráfico siguiente se aprecia con claridad:

Cuadro V- 13 Relación consenso-sonoridad de la segunda voz de Sonia	
Consenso	Voz
pelo negro	agradable
ojos oscuros	estridente
duro	ni luminosa ni oscura
activo	ni transparente ni turbia
impulsivo	potente
extrovertido	femenina
	ni cálida ni fría

La voz de este personaje muestra un dato único con respecto a las otras once estudiadas. Define, en las respuestas concernientes a la sonoridad de la voz, siete características de diez consultadas, pero logra muy poca zona de consenso y la zona de coincidencia no es significativa. Entre las cuatro escogidas resulta la que menor consenso obtuvo. Sin embargo, es la voz que los informantes definen mejor acústicamente. Esto, que a simple vista parece una paradoja, permite desarrollar algunas conclusiones importantes que expon-dremos en el siguiente capítulo. Con los resultados obtenidos de esta segunda voz de Sonia, se representó gráficamente al personaje de la siguiente manera:



Retrato a partir de los datos de la segunda voz de Sonia



Personaje prediseñado

V- 2 SISTEMATIZACIÓN DE LOS RESULTADOS

Desde una perspectiva fonoestésica.

Una vez analizadas las cuatro voces principales en forma individual, la comparación de los resultados nos lleva hacia una síntesis de resultados generales, los cuales enumeramos a continuación, a partir de los hallazgos obtenidos.

1. Las cuatro voces que más se aproximan a los personajes pre-diseñados, en orden de eficiencia acústica en la construcción de personajes de ficción radiofónica, son:
 - a. La tercera voz de Juan
 - b. La primera voz de Matarrita
 - c. La tercera voz de Claudia
 - d. La segunda voz de Sonia
2. La voz más eficiente para transmitir rasgos físicos (expresión ideográfica) fue la tercera de Juan.
3. La voz más eficiente para transmitir rasgos caracteriales (expresión caracterial) es la primera de Matarrita.
4. La voz que se percibe con menos rasgos sonoros y logra un buen consenso a pesar de su simplicidad es la tercera de Claudia.

5. La voz más eficiente para transmitir su sonoridad es la segunda de Sonia, a pesar de lograr pocos aciertos ideográficos y caracteriales tanto en la zona de consenso como en la de incertidumbre. Lo anterior revela que esta voz ostenta la zona de incertidumbre más grande de las cuatro.
6. Las cuatro voces lograron transmitir, con altos niveles de éxito, el género de los personajes.
7. La dicotomía que se repite en las cuatro voces más eficientes de este estudio es *ni transparente ni turbia*, la cual coincide en las tres voces, excepto en la primera voz de Matarrita, que los informantes perciben únicamente como transparente.
8. La dicotomía *potente-suave* en la voz radiofónica logra índices altos de percepción en la zona de consenso y en la zona de coincidencia, y estrecha considerablemente la zona de incertidumbre.
9. La tercera voz de Juan, cuya sonoridad es desagradable, logró una zona de consenso más amplia que todas las agradables.
10. Al contrario, la voz percibida por los informantes como la más agradable, (segunda voz de Sonia), es la más *deficiente* para lograr consenso pero, también, viene a ser la voz que se percibe con más rasgos sonoros. Esto permite afirmar que una voz compleja sonoramente, es decir, que se percibe con muchos rasgos sonoros, es más deficiente

para construir personajes de ficción radiofónica que una voz *potente, ni transparente ni turbia y relajada*.

11. Los rasgos caracteriales de la voz fueron mejor percibidos por los informantes en todas las voces, excepto en la tercera de Juan. Este hallazgo permite afirmar que la expresión caracterial es más fácil de manejar por los actores que la expresión ideográfica.
12. Un personaje de ficción prediseñado para la mediación radiofónica no se percibe con los mismos rasgos sonoros ideográficos y acústicos con los que fue diseñado.
13. Las dicotomías pertenecientes a la expresión ideográfica que no impactaron a los informantes en todo el estudio fueron *alto-bajo y ágil-torpe* las cuales aparecieron en los cuatro personajes más eficientes en la zona de incertidumbre.
14. Todas las dicotomías de la expresión caracterial impactan a los informantes por lo menos en una de las cuatro voces. Este hecho revela que los rasgos de la voz que transmiten carácter producen mayores coincidencias en la audiencia que los ideográficos.
15. Todas las dicotomías que definen la sonoridad de la voz de los personajes fueron percibidas y delimitadas por los informantes por lo menos en uno de los cuatro personajes escogidos. Lo que indica que

aunque no haya coincidencias en los informantes en cuanto a la sonoridad, La audiencia sí la percibe con rasgos acústicos precisos.

VI CONCLUSIONES

Las siguientes conclusiones están circunscritas a un experimento concreto de la voz radiofónica, que se orienta por las circunstancias históricas y culturales. Por lo tanto son válidas en la medida en que responden a su época. Cuando hablamos de los rasgos distintivos de la voz que transmiten el físico y el carácter del personaje en una transmisión radiofónica, tenemos mucha claridad al reconocer que cualquier sonido que se exprese con intención comunicativa cabalga sobre la estructura lingüística del idioma al que se circunscribe, y que la eficacia de la comunicación es un encuentro dialógico entre lo que se dice y cómo se dice. Lo contrario sería como estudiar la vida prescindiendo de su soporte material, o como explicar el alma prescindiendo del cuerpo.

VI-1 CONCLUSIONES GENERALES

¿Cómo percibió y reconstruyó la audiencia la imagen de los personajes de ficción sometidos a su consideración?

Lo primero que se desprende de los resultados de este estudio es que la audiencia percibe a los personajes de ficción en forma totalmente heterogénea. Quiere decir que cada uno de los informantes percibió a los personajes de modo diferente, tanto física como caracterialmente. Lo anterior queda demostrado en la amplitud de la zona de incertidumbre proyectada en el experimento por todas las voces estudiadas. Sin embargo, los resultados demuestran que la percepción de la voz radiofónica en la reconstrucción de personajes de ficción pasa por tres niveles perceptivos de acercamiento y alejamiento, entre lo propuesto y lo percibido.

La comunicación radiofónica, por eficiente que sea, pasa por tres niveles de comprensión diferentes donde la audiencia percibe algunos rasgos sonoros en acuerdo con el emisor, otros en acuerdo con la misma audiencia y otros en los cuales no se pone de acuerdo con nadie.

La zona de consenso se formula teóricamente, a partir de este experimento, como un contrato social en la comunicación radiofónica. Constituye un encuentro entre lo narrado y lo percibido acústicamente. Es un lugar donde la audiencia no duda de la veracidad de lo que escucha. Por ejemplo, cuando los rasgos de la voz le indican que el personaje es físicamente desagradable, como en el caso de la tercera voz de Juan. Entonces, coincide lo construido con lo percibido. En esta dicotomía, hay comunicación consensual. Esta dimensión de la voz radiofónica permite afirmar que su poder radica en la capacidad del actor-locutor para ampliar la zona de consenso. El experimento demuestra que el consenso logrado en la comunicación radiofónica es muy reducido, pero no por eso insuficiente para la comprensión social del fenómeno comunicativo de percepción de los personajes de ficción. En esta zona se presenta la voz radiofónica como el poder del mundo, como la cabeza impositiva; establece en la mente del espectador grados de sumisión ante el enunciado, lo cual se logró en el experimento con una voz bien definida.

La zona de coincidencia es más amplia que la de consenso y permite deducciones teóricas diferentes. En ella, la audiencia experimenta rasgos sonoros de la voz comunes al personaje. Estos rasgos dibujan en la mente un personaje en el cual todos están de acuerdo entre sí, pero no coinciden con las intencio-

nes del emisor. La zona de consenso logra niveles de sumisión en la audiencia y plantea en la comunicación humana la dicotomía de obediencia y rechazo.

La zona de incertidumbre, por su parte, proyecta altos grados de rechazo. En esta zona, la audiencia se apropia libremente de la imagen que la voz radiofónica le sugiere, coincida o no con la que el emisor pretende imponerle. Hablamos de rechazo en términos de duda, de rebeldía ante una realidad que no le convence o no le conviene. Esta afirmación se sostiene en la construcción del personaje de Matarrita, el cual se prediseñó popular y de extracción obrera, pero con el pelo rubio. Esta característica física no es común en esta clase social. Los actores procuraron intuitivamente darle esta coloración de cabello al interpretar el personaje con su voz. Sin embargo, las tres voces fueron percibidas como la imagen de un personaje con el pelo negro. La zona de coincidencia permite afirmar que la audiencia construye una imagen de un personaje de ficción en la radio, en un porcentaje muy grande, pero de forma independiente a la que el emisor ha querido transmitir.

La zona de incertidumbre es el tercer nivel experimentado. Esta es una zona oscura de la voz donde los informantes perciben muchos rasgos de la voz del personaje en forma individual y cada uno en forma diferente. Aquí es donde podemos confirmar que cada cabeza es un mundo. El vacío en la percepción del personaje lo llena el perceptor con su experiencia, porque relaciona la voz con alguien cercano a él que se expresa de manera parecida. Las personas perciben los personajes de ficción radiofónica utilizando sus propios sentimientos, su propia afectividad, sus propios gustos y preferencias. La sensibilidad de los oyentes se pone en juego y desempeña un papel en el proceso per-

sonal de construcción de los personajes, tanto en el ámbito ideográfico como caracterial.

Los resultados de este estudio contradicen los del doctor Rodríguez Bravo en su tesis doctoral, quién concluye que la audiencia percibe a un personaje radiofónico en forma homogénea, lo cual implica una percepción mecánica de la comunicación. Los resultados de esta investigación, acercan la percepción de la voz radiofónica a los postulados de la teoría gestalt y proponen una percepción dialógica en la comunicación radiofónica. La audiencia crea una imagen diferente en todas las voces que percibe, porque la cultura, como realidad social, nunca es homogénea. Algunos elementos se comparten, porque son comunes y constituyen zonas de consenso y de coincidencia, pero otras partes son muy diversificadas. Esto implica que los distintos grupos sociales *“viven”* realidades culturales diversas. No puede ser de otra manera. Costa Rica es un país multilingüe, multiétnico y multicultural.

Por eso, es comprensible que un gesto o una palabra puedan decodificarse de manera distinta por diferentes grupos. Esto permite construir una nueva hipótesis de trabajo: el diseño de personajes de ficción radiofónica pasa por tres niveles de percepción en su caracterización: el consenso, la coincidencia y la incertidumbre. Estos niveles son parte integral del enunciado acústico que transmite la voz acusmática¹ y específicamente radiofónica y deben ser tomados en cuenta en toda producción dramática, así como en toda investigación.

¹ la acusmática es lo *que se oye sin ver la causa originaria del sonido, o que hace oír sonidos sin la visión de sus causas*. La radio, el disco o el teléfono, que transmiten los sonidos sin mostrar su emisor, son por definición medios acusmáticos

Satisfecha la primera pregunta se plantea, a partir de los objetivos, la segunda: ¿cómo los rasgos acústicos de la voz condicionan interpretaciones estereotipadas e intervienen en la construcción de personajes de ficción radiofónica?

Desde los hallazgos de este experimento, podemos concluir que: Los rasgos acústicos de la voz transmiten un personaje completo, estructurado y total, en la mente del espectador, pero la imagen que construye la audiencia pasa por tres instancias:

Primero, la reconstruye a partir de cuatro estados de conciencia secuenciales, oír, escuchar, reconocer y comprender.

Segundo, desarrolla una interpretación de lo que escucha para construir una imagen;

Tercero, reconstruye mentalmente el enunciado acústico con características que recoge de su experiencia, de las condiciones psicológicas implicadas en el individuo perceptor y de las condiciones sociales (zona de coincidencias).

El análisis de las condicionantes de la experiencia compromete a la expresión encuadrativa² (conjunto de rasgos acústicos de la voz que ubican el personaje en su entorno). Aquí el concepto de estereotipo requiere de un tratamiento teórico especial. En este experimento, para caracterizar a trabajadores

² En la expresión encuadrativa Rodríguez Bravo incluye todas aquellas formas sonoras de la voz que brindan al receptor información sobre los diferentes grupos sociales, culturales, geográficos, étnicos, a los que pertenece el sujeto hablante.

obreros hubo que recurrir a una tipificación del personaje. El resultado de la interpretación se logró con rasgos acústicos que encasillan a los personajes y los estereotipan. Pero el experimento señaló que, aunque no se quería la estereotipación, no había otra forma de lograr la interpretación. Al hacerlo se tenía que recurrir a la estereotipación. Sin embargo, el término estereotipo, que para Cersósimo remite a una forma “*anticientífica*” de la comunicación, como lo define él, se presenta en esta investigación como un ente necesario e inevitable para construir personajes de ficción radiofónica. La eficiencia en el diseño de personajes de ficción radiofónica radica en la simplificación de los personajes. Cuanto más simple la caracterización o más estereotipada, mayor es la eficacia entre lo comunicado y lo percibido. Por ejemplo, en cuanto al aspecto físico, todos los personajes femeninos fueron percibidos por los informantes con el pelo largo. También, son mujeres de carácter sincero y humilde. Lo que refleja una percepción de lo femenino diferente de lo masculino. Entonces, el concepto de estereotipo adquiere una nueva dimensión en la comunicación radiofónica. Pasa por una reivindicación del concepto tradicional y lo propone como un recurso de la comunicación que no es bueno ni malo, sino que simplemente es. Así se construye la comunicación radiofónica, mediante “*estereotipaciones*” de la realidad. Son reducciones producidas, resultados de trabajos de simplificación que sirven para “*entender*” y “*entenderse*” unos con otros. Pero que producen formas encasilladas de pensar el mundo. Por lo anterior, no se trata de diseñar personajes estereotipados o no, sino de pensar si, al hacerlo, se dignifica o se denigra su esencia humana.

¿Por qué el personaje de Juan logra un mayor nivel de consenso? Porque es el personaje más estereotipado de los cuatro. Veamos: el estereotipo de Juan propone la imagen de un joven *pachuco y mariguano*. ¿Cuáles son sus

características? Tiene el cabello negro, ojos oscuros, es duro, feo y desagradable. El estereotipo pasa también por valoraciones de lo que debería o no ser.

El gran problema que genera un alto grado de simplificación de la realidad en la producción radiofónica es una concepción encasillada, que a la vez encamina una forma de pensar en la audiencia. Un personaje del campo, que habla como campesino, no puede ser médico de profesión. Un ejecutivo de una empresa importante no se expresa como “pachuco” o con un lenguaje popular, porque los rasgos de la voz son el elemento acústico encasillador.

El artista radiofónico, como constructor de mensajes e ideogramas, pertenece al mismo mundo cultural de los receptores. La misma época, la misma sociedad, los mismos valores y conocimientos de base que hacen posible la existencia misma de la sociedad, como sistema cultural.

VI 2 IMPLICACIONES PRÁCTICAS DEL PROYECTO

La utilidad práctica que se desprende de los hallazgos a partir de esta investigación, es que sirve tanto al guionista, como al actor y al productor de programas de ficción radiofónica. Al guionista, para conocer las limitaciones y ventajas de la voz radiofónica en el diseño de personajes de ficción para el drama; al actor para interpretar mejor su personaje; al productor para dirigir el proceso creativo en busca de óptimos resultados interpretativos.

Ahora se sabe que un personaje masculino con una voz potente y ni transparente ni turbia, define mejor el físico que el carácter de un personaje, y que una voz femenina relajada y ni transparente ni turbia define mejor el carácter. También, se comprueba que, cuando más estereotipado un personaje,

mejor resulta la transmutación entre la voz acusmática y la imagen que proyecta. Esta cualidad de la voz radiofónica es un logro de la teoría general de la expresión fonostésica, pero una limitación para diseñar personajes de ficción para la radio. En efecto, involucra concepciones ideológicas parciales hacia el racismo, la discriminación y la desigualdad social.

Otro aspecto en el diseño de los personajes es si el drama requiere de un personaje alto o bajo, ágil o torpe. Esta información no debe dejarse a la expresión acústica, sino que debe exponerse por otros medios, ya que este estudio demostró que la voz acusmática es totalmente deficiente para transmitir estos aspectos físicos. Este hallazgo representa una contribución para el guionista.

El trabajo del actor ha quedado en claro. Su mayor desafío consiste en definir muy bien al personaje, dibujarlo con los rasgos acústicos de la voz que proporcionan los resultados de las voces estudiadas. De este modo aumentará la zona de coincidencia y reducirá la de incertidumbre.

VI- 3 LA POSIBILIDAD DEL ESTUDIO DE LA VOZ RADIOFÓNICA.

Esta investigación ha demostrado que sí es posible el estudio de la voz radiofónica, porque solo podemos percibir lo que nos enseñan a percibir y hemos sido criados en la sociedad donde aprendimos a “*ver*” y a percibir según patrones (esquemas o estereotipos) socialmente impuestos. Queda pendiente que otros investigadores profundicen en funciones como la expresión ectoacústica: la información que aporta el ritmo y las formas sonoras que construyen movimientos en la construcción de personajes de ficción; también servirá

para medir cómo los diferentes grupos, nacionalidades y clases sociales ubican al personaje de ficción y lo encasillan o lo configuran simbólicamente. Lo ubican con códigos sonoros articulados como estereotipos. En este campo, el estudio de la voz radiofónica apenas comienza.

Un desafío para el investigador es saber situar su quehacer dentro de esta dialógica, en la cual nunca se tienen todos los hilos amarrados. Es decir, su trabajo se desarrolla en pleno ojo del huracán: allí donde conviven las zonas de incertidumbre con las zonas de coincidencia. El investigador de la voz radiofónica no debe dejarse aplastar por ellas; al contrario, siempre debe luchar por conocer cómo se crean las zonas de coincidencia y, a partir de allí, profundizar en el manejo de las zonas de incertidumbre. Porque hablar es tener poder, y comunicarse realmente con alguien es ejercer ese poder, que reduce las posibilidades del oyente y muchas veces logra imponer definiciones de la realidad. En este sentido, el poder se plantea como una imposición. Este experimento ha demostrado que, cuando se habla de manera firme y potente, el perceptor se ve sometido a cierta violencia, se ve condicionado a responder en los mismos códigos del hablante. Cómo evitar esta imposición sigue siendo un misterio y una brecha relevante en el conocimiento de la voz radiofónica.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Ariel Rivera, Virgilio. *La composición dramática*. Editorial Edgar Cevallos, México. 1989.
- Bajtin, Mijail. *Problemas de la poética de Dostoievski*. Editorial Fondo de Cultura Económica, México. 1988.
- Balsebre, Armand. *El lenguaje radiofónico*. Editorial Cátedra, Madrid. 1994.
- Balsebre, Armand, Checa, Antonio y otros. *Radio de fin de siglo*. Ediciones Trípode, Sevilla. 1997.
- Barnouw, Erik. *El documental*. Editorial Gedisa, Barcelona. 1996.
- Beltrán Moner, Rafael. *Ambientación musical*. Editorial Centro de Formación RTVE, Madrid. 1991.
- Berlo, David. *El proceso de la comunicación*. Editorial "El ateneo," Buenos aires. 1978.
- Borges, Jorge Luis. *Ficciones*. Editorial Alianza, Madrid. 1971.

- Buxó, María de Jesús y M. de Miguel, Jesús. *De la investigación audiovisual*. Proyecto A Ediciones Kings Tree, S.L, Barcelona. 1999.
 - Carontini, Enrico y Peraza, Daniel. *Elementos de semiótica general*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona. 1979.
 - Carriere, Jean-Claude y Bonitzer, Pascal. *The End*. Editorial Paidós, Barcelona. 1991.
 - Cersósimo, Gaetano. *Los estereotipos del costarricense*. Editorial de la Universidad de Costa Rica, San José. 1978.
 - Cibois, Philippe. *L'Analyse des données en sociologie*. Prensa Universitaria de Francia, París. 1984.
 - Cibois, Philippe. *L'Analyse Factorielle*. Prensa Universitaria de Francia, París. 1987.
 - Cortés, María Lourdes (Comp.). *Luces, cámara, acción*. Editorial de la Universidad de Costa Rica, San José. 2000.
- Cueto, Roberto. *Cien bandas sonoras*. Editorial Nuer, Madrid. 1996.
- Chión, Michel. *La audiovisión*. Editorial Paidós, Barcelona. 1993.

- Chion, Michel. *Cómo se escribe un guión*. Ediciones Cátedra, Madrid. 1994.
- Chion, Michel. *El sonido*. Editorial Paidós, Barcelona. 1999.
- Chion, Michel. *La música en el cine*. Ediciones Paidós, Barcelona. 1997.
- De Moragas Spá, Miguel. *Teorías de la comunicación*. Editorial Gustavo Gili, México. 1981.
- Field, Syd. *El Libro del guión*. Plot. Ediciones, Madrid. 1994.
- Field, Syd. *El manual del guionista*. Plot. Ediciones, Madrid. 1995.
- Flichy, Patrice. *Una historia de la comunicación moderna*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona. 1991.
- Ford Coppola, Francis y Taller de Cine Gabriel García Marquez. *Así de simple 2*. Editorial Voluntad, Santafé de Bogotá. 1995.
- Gallardo, Helio. *Elementos de investigación académica*. Editorial Universidad Estatal a Distancia, San José. 1991.

- García Bacca, Juan David. *La poética de Aristóteles*. Editorial Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Austral de Chile, Valdivia. 1968.
- García Canclini, Nestor. *Consumidores y ciudadanos*. Editorial Grijalbo, México D.F. 1995.
- García Jiménez, Jesús. *Narrativa audiovisual*. Editorial Cátedra, Madrid. 1993.
- Getino, Octavio. *La tercera mirada*. Editorial Paidós, Barcelona. 1996.
- Goded, Jaime. *Los problemas dramáticos del guión cinematográfico*. Dirección General de Publicaciones. U.N.A.M, México. 1970.
- Gonzalez Dobles, Jaime. *La patria del tico*. Editorial Antares, San José. 1995.
- González Ortega, Alfonso. *Costa Rica, el discurso de la patria*. Editorial de la Universidad de Costa Rica, San José. 1994.
- Gubern, Román. *La imagen y la cultura de masas*. Editorial Bru-guera, Barcelona. 1994.

- Guerra, Francois-Xavier. *Modernidad e independencias*. Editorial Mapfre, Madrid. 1992.
- Jensen, Henning. *Universidad, Ciencia y humanismo*. Editorial Tecnociencia, San José. 1995.
- Peter L., Berger, y Luchkmann, Thomas. *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido*. Editorial Paidós, Barcelona. 1997.
- Larraín Ibáñez, Jorge. *Modernidad, Razón e Identidad en América Latina*. Editorial Andrés Bello. Santiago de Chile. 1996.
- Maldonado, Tomás. *Lo real y lo virtual*. Editorial Gedisa, Barcelona. 1994.
- Martín-Barbero, Jesús. *De los medios a las mediaciones*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona. 1987.
- Martínez Celdrán, Eugenio. *Fonética*. Editorial Teide, Barcelona. 1989.
- Martínez, Abelino. *“El porcentaje de desviación Máxima”*. En: Revista de Ciencias Sociales. Universidad de Costa Rica. Junio. San José. 1998.

- Mattelart, Armand y Michele. *Historia de las teorías de la comunicación*. Editorial Piados, Barcelona. 1997.
- Maza Pérez, Maximiliano y Cervantes de Collado Cristina. *Guión para medios audiovisuales*. Lonman de México editores, México D.F. 1994.
- Mazziotti, Nora. *La industria de la telenovela*. Editorial Paidós, Barcelona. 1996.
- Paredes, Alberto. *Manual de técnicas narrativas*. Editorial Grijalbo, México D.F. 1993.
- Polti, Georges. *The Thirty-six Dramatic Situations*. Editorial The writer, Inc. Boston,. 1968.
- Prieto, Daniel. *Elementos para el análisis de mensajes*. Editorial del Instituto de la Comunicación Educativa, Buenos Aires. 1990.
- Rodríguez, Ángel. *La construcción sonora de una voz radifónica*. Tesis doctoral, Barcelona. 1989.
- Rodríguez, Ángel. *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Editorial Piados, Barcelona. 1998.
- Rohmer, Eric. *El gusto por la belleza*. Ediciones Piados, Barcelona. 1984.

- Román, Sergio. *Palabra, imagen y poder*. Editorial CECADE, San José. 1986.
- Rowlands, Avril. *El guión en el rodaje y la producción*. Editorial Instituto Oficial de Radio y Televisión de España, Madrid. 1985.
- Sandoval García, Carlos. *Sueños y sudores de la vida cotidiana*. Editorial de la Universidad de Costa Rica, San José. 1997.
- Stanislavski, Konstantin. *El arte escénico*. Editorial Siglo XXI, Madrid. 1968.
- Taller de Guión de Gabriel García Márquez. *Como se cuenta un cuento*. Editorial Voluntad, Santa Fe de Bogotá, D.C. 1995.
- Taller de Guión de Gabriel García Márquez. *Me alquilo para soñar*. Editorial Voluntad, Santa Fe de Bogotá, D.C. 1995.
- Treffel, Jacques y colaboradores. *Presente y futuro del audiovisual en educación*. Editorial Kapelusz, Buenos Aires. 1986.
- Vale, Eugene. *Técnicas del guión para cine y televisión*. Editorial Gedisa, Barcelona. 1982.

- Valembois, Víctor. *Condicionantes para el DRAMATURGO Y SU OBRA en el MADRID DE LA POSGUERRA*. Tesis doctoral. Madrid. Sin año.
- Vanoye, Francis. *Guiones modelo y modelos de guión*. Ediciones Paidós, Barcelona. 1991.
- Vargas Araya, Aura Rosa y Sandoval de Fonseca, Virginia. *La descripción*. Editorial Universidad Estatal a Distancia, San José. 1978.
- Vargas Araya, Aura Rosa y Sandoval de Fonseca, Virginia. *La Exposición*. Editorial Universidad Estatal a Distancia, San José. 1978.
- Vargas Araya, Aura Rosa y Sandoval de Fonseca, Virginia. *La narración*. Editorial Universidad Estatal a Distancia, San José. 1978.
- Vilches, Lorenzo (Comp.) *Taller de escritura para cine*. Editorial Gedisa, Barcelona. 1998.
- Vilches, Lorenzo (Comp.) *Taller de escritura para televisión*. Editorial Gedisa, Barcelona. 1998.
- Vilchez, Lorenzo. *La televisión, los efectos del bien y del mal*. Editorial Paidós, Barcelona. 1993.

- Zeledón Cambroner, Mario. *Semiótica y vida cotidiana*. Editorial Alma Mater, San José. 1994.
- Zunzunegui, Santos. *Paisajes de la forma*. Editorial Cátedra, Madrid. 1994.

FUENTES DE INFORMACIÓN EN INTERNET

- (<http://www.gestaltnet.com.ar/publicaciones.htm>)
- (<http://www.g-g.org/gestalt!/>)
- (<http://www.gestaltnet.com.ar/leyesgest.htm>)
- (Sabina, info@gestaltnet.com.ar)
- (<http://www.gestalt.org.ar/gestalt.htm>)

INDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

Nº	Nombre	Pag.
<u>CAPÍTULO II ELEMENTOS CONCEPTUALES DE LA INVESTIGACIÓN</u>		
II- 1	Expresiones acústicas	37
II- 2	Esquema de la fonoestesia	37
<u>CAPÍTULO III ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN</u>		
III- 1	Universo sonoro y universo imaginario	47
III- 2	El texto portador	50
III- 3	Perfil de Juan	52
III- 4	Ampliación del perfil de Juan	52
III- 5	Aspecto físico del personaje	56
III- 6	Carácter del personaje	56
III- 7	Sonoridad de la voz	57
III- 8	Códigos	62
III- 9	Base de datos	63
III- 10	Códigos de carácter	63
III- 11	Códigos de aspecto físico	64
III- 12	Percepción de la primera voz de Sonia	65
III- 13	Observado	72
III- 14	Teórico	73
III- 15	Desviación	73
III- 16	Vectores	76
III- 17	Factor 1	77
III- 18	Factor 2	77
III- 19	Gráfico F.	78
III- 20	Gráfico G.	80
III- 21	Ejemplo 1	81
III- 22	Ejemplo 2	82
III- 23	Ejemplo 3	82
III- 24	Procedimiento para buscar factores propios	84
III- 25	Percepción de la primera voz de Sonia	85

III- 26	Resumen 1 del cuadro III- 25	87
III- 27	Resumen 2 del cuadro III- 25	87
III- 28	Ejemplo de una tabla teórica	87
III- 29	Ejemplo de una tabla de desviaciones	87
III- 30	Contribución al X ²	88
III- 31	Voz de Sonia	89

CAPÍTULO IV DOCE VOCES EN BUSCA DE PERSONAJE

IV- 1	Datos de Claudia	107
IV- 2	Perfil del personaje	108
IV- 3	Primera voz de Claudia	111
IV- 4	Segunda voz de Claudia	114
IV- 5	Tercera voz de Claudia	116
IV- 6	Datos de Juan	120
IV- 7	Perfil del personaje Juan	120
IV- 8	Primera voz de Juan	123
IV- 9	Segunda voz de Juan	126
IV- 10	Tercera voz de Juan	129
IV- 11	Datos de Matarrita	132
IV- 12	Perfil del personaje Matarrita	133
IV- 13	Primera voz de Matarrita	136
IV- 14	Segunda voz de Matarrita	139
IV- 15	Tercera voz de Matarrita	142
IV- 16	Datos de Sonia	145
IV- 17	Perfil del personaje de Sonia	145
IV- 18	Primera voz de Sonia	148
IV- 19	Segunda voz de Sonia	151
IV- 20	Tercera voz de Sonia	154

CAPITULO V RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

V- 1	Cuadro V-1 Diferencia entre los datos	158
V- 2	Zonas de coincidencia de la tercera voz de Juan	161

V- 3	<u>Zona de incertidumbre de la tercera voz de Juan</u>	162
V- 4	<u>Relación consenso-sonoridad de la tercera voz de Juan</u>	163
V- 5	<u>Zonas de coincidencia de la primera voz de Matarrita</u>	165
V- 6	<u>Zona de incertidumbre de la primera voz de Matarrita</u>	166
V- 7	<u>Relación consenso-sonoridad de la primera voz de Matarrita</u>	166
V- 8	<u>Zonas de coincidencia de la tercera voz de Claudia</u>	168
V- 9	<u>Zona de incertidumbre de la tercera voz de Claudia</u>	169
V- 10	<u>Relación consenso-sonoridad de la tercera voz de Claudia</u>	170
V- 11	<u>Zonas de coincidencia de la segunda voz de Sonia</u>	171
V- 12	<u>Zona de incertidumbre de la segunda voz de Sonia</u>	172
V- 13	<u>Relación consenso-sonoridad de la segunda voz de Sonia</u>	173

INDICE DE GRAFICOS DEL CAPÍTULO IV.

Doce voces en busca de personaje.

1	<u>Percepción de la primera voz de Claudia</u>	109
2	<u>Percepción de la segunda voz de Claudia</u>	112
3	<u>Percepción de la tercera voz de Claudia</u>	115
4	<u>Percepción de la primera voz de Juan</u>	121
5	<u>Percepción de la segunda voz de Juan</u>	124
6	<u>Percepción de la tercera voz de Juan</u>	127
7	<u>Percepción de la primera voz de Matarrita</u>	134
8	<u>Percepción de la segunda voz de Matarrita</u>	137
9	<u>Percepción de la tercera voz de Matarrita</u>	140
10	<u>Percepción de la primera voz de Sonia</u>	146
11	<u>Percepción de la segunda voz de Sonia</u>	149
12	<u>Percepción de la tercera voz de Sonia</u>	152

ÍNDICE DE GRÁFICOS DEL CAPÍTULO V

1	Gráfico de la tercera voz de Juan	163
2	Gráfico de la segunda voz de Matarrita	167
3	Gráfico de la tercera voz de Claudia	171
4	Gráfico de la segunda voz de Sonia	173