

La construcción de imágenes a través de la mezcla sonora del podcast Fausto

The Construction of Images Through the Sound Mixing of the Fausto Podcast

Guillermo Alfonso Bautista Vázquez^{1*}

Universidad Autónoma Metropolitana – Azcapotzalco

guitarraxs@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0876-0832>

<https://doi.org.10.54167/leteo.v7i13.2275>

Artículo enviado: 05/03/2026

Artículo aceptado: 15/05/2026

La palabra engendra la imagen y la imagen es virus.

William Burroughs, Nova Express.

1 * Cursa la maestría en Literatura Mexicana Contemporánea en UAM Azcapotzalco. Periodista, escritor y productor de radio. En 2019 recibió el Premio Nacional de Periodismo Rostros de la Discriminación y el Premio Nacional de Periodismo Cultural René Avilés Fabila; finalista del Premio Nacional de Periodismo 2022 y ganador de la Bienal Internacional de Radio 2014 y 2025. Autor de los libros *Camino a la Fosa Común* (2022) y *Una Crónica Sonora del Centro Histórico* (2023). Está incluido en la antología *Crónica 5* de la UNAM (2023). Creador del sitio cronicasdeasfalto.com. Ha colaborado en medios nacionales como *Chilanofto*, *El Cultural*, *Fábrica de Periodismo*, *Vice*, *IMER* y *Radio Educación* entre otros, así como en medios de Ecuador, Brasil y El Salvador. En su trabajo periodístico es conocido como Memo Bautista.

Resumen: Este trabajo analiza el podcast *Fausto*, una historia policiaca basada en hechos reales, para explorar cómo las narraciones sonoras crean imágenes mentales y aportan otra vertiente a la relación entre visualidad y narrativa. Para ello se propone el concepto de narrativas auditivas, que comprende historias periodísticas de largo aliento en audio, documentales sonoros e historias sonoras ficcionalizadas basadas en hechos, como fenómenos que también vinculan visualidad y literatura. Asimismo, se recurre a la audionarratología, campo de estudio que explora la relación entre la narrativa y las formas de expresión oral y auditiva en los medios. Si las narrativas auditivas crean mensajes, generan emociones e imágenes en la mente es porque utilizan en su construcción los elementos del lenguaje radiofónico o lenguaje sonoro (voz, música, efectos de sonido, silencio) como sistemas de signos para crear significado narrativo. Estos sistemas de signos trabajan juntos gracias a un proceso creativo que los combina para contar de la mejor forma una historia y construir una mirada específica del mundo: la mezcla de sonido o montaje sonoro. Finalmente se plantea una gramática de las narrativas auditivas para desentrañar *Fausto* y aplicar los cinco niveles de decodificación que propone Christian Metz para llevar a cabo el análisis.

Palabras clave: Podcasts narrativos, Audionarratología, Gramática sonora, literatura policiaca, imagen mental, Christian Metz

Abstract: This paper examines the podcast *Fausto*, a true-crime story based on real events, to explore how sound narratives create mental images and add another dimension to the relationship between visuality and narrative. To this end, it proposes the concept of *auditory narratives*, which includes story-driven podcasts, audio documentaries, and scripted audio based on real events, as phenomena that also link visuality

and literature. Likewise, it draws on audionarratology, a field of study exploring the intersection of narrative and oral-auditory modes of expression in media. If auditory narratives create messages and generate emotions and mental images, it is because they use the elements of radio or sound grammar —voice, music, sound effects, and silence— as semiotic systems to construct narrative meaning. These systems work together through a creative process that combines them to tell a sound story and construct a specific worldview: sound montage. Finally, a grammar for *auditory narratives* is proposed to analyze *Fausto* and to apply the five levels of decoding proposed by Christian Metz.

Keywords: Narrative Podcast, Audionarratology, Sound Grammar, True Crime, Mental Imagery, Christian Metz.

La relación entre visualidad y literatura plantea la exploración de cómo los lenguajes visuales y la escritura enriquecen la narrativa. Partimos de que el texto crea imágenes mentales. Ahí está *Visión de Anáhuac*, de Alfonso Reyes, donde a través de una prosa poética nos dibuja paisajes y escenas de la vida cotidiana en la antigua Tenochtitlan. Hay que mencionar la éfrasis, la detallada descripción de una obra plástica, como la que hace Octavio Paz en *El mono gramático*, donde analiza el cuadro *Fairy Feller's Master-Stroke*, de Richard Dadd, y lo relaciona con sus reflexiones sobre el lenguaje, la creación y la realidad. O la adaptación de obras literarias al lenguaje audiovisual, como el guion que escribieron Carlos Fuentes y Gabriel García Márquez para llevar al cine *El Gallo de Oro*, dirigida por Roberto Gavaldón, basado en la novela de Juan Rulfo. Y no olvidar a Gabriel Vargas y su historieta *La Familia Burrón*, donde caricatura, texto y oralidad se fusionan para crear una crónica del México marginal de la segunda mitad del siglo XX.

¿Pero solo podemos hablar de visualidad cuando dialogan la escritura y el lenguaje visual? Si partimos de que el texto (la palabra) es una fuerza creativa y potente, capaz de dar vida o forma a la realidad en nuestra mente, es posible que otro tipo de narrativas también nos permitan crear imágenes mentales. Me refiero a fenómenos narrativos que usan el sonido, la música, la voz y el silencio para crear y evocar emociones profundas, como las ficciones sonoras, las canciones populares o las narrativas digitales en internet. Hablo de los podcast documentales, historias periodísticas de largo aliento e historias ficcionalizadas basadas en hechos reales. Al igual que la narración escrita, estos formatos que llamo *narrativas auditivas*, generan imágenes mentales.

Para Isabel Ocanto Silva una imagen mental a aquella que: “Es concebida como una representación de origen perceptivo o del recuerdo de una experiencia que puede haber sido imaginada o vivida. Constituye un producto sensorial y perceptivo del cerebro, representado en la mente y caracterizado por la variedad de formas, colores o temáticas” (246). Es decir, las imágenes mentales son reconstrucciones de una experiencia ligada a información sensorial que se recupera de la memoria. Por ejemplo, cuando uno imagina un plátano, el cerebro reconstruye los atributos aprendidos a través de los sentidos sobre esa fruta: su forma curva, el color amarillo, su textura suave, tierna y carnosa, su sabor dulce. Las imágenes mentales pueden surgir de múltiples fuentes, como la memoria –cuando uno recupera un recuerdo–, o estímulos sensoriales como los sonidos. Por eso cuando una escucha una ola del mar y música afrocaribeña, de inmediato se genera una imagen vívida de la playa. Sin embargo, cuando el sonido de la ola está acompañado del tema principal de *Tiburón*, la película dirigida por Steven Spielberg, la memoria trae a la mente la aleta que se asoma entre el mar y la gente alejándose de la playa. Incluso el cuerpo se tensa porque hemos aprendido del cine que debemos inter-

pretar esos sonidos como una señal de terror.

Narrativas auditivas

El término narrativas auditivas surge tras leer el trabajo de los investigadores Palanisamy y Rajasekaran. Estos académicos llaman *narrativas digitales basadas en audio* a la gran variedad de formatos que transmiten contenido narrativo a través de medios auditivos en el ámbito digital, desde audiolibros, podcasts e historias de audio interactivas (2). A su vez, esos académicos se apoyan en la exposición que dan los investigadores Elislah e Irwansyah, quienes definen a estos formatos como “archivos de audio digitales de palabras habladas que se usan para contar historias o transmitir información” (88). Por su parte, Raúl Antonio Rodríguez Ortiz, en su tesis doctoral *La producción independiente de podcast narrativos y ficción en Iberoamérica*, señala que el podcast narrativo se nutre de diferentes tradiciones provenientes de la radio, que se cruzan y resignifican, como el documental sonoro, el reportaje radiofónico, la crónica y la entrevista. Rodríguez Ortiz agrega que en el podcast narrativo se utilizan recursos literarios como la recreación, la dramatización y la ficcionalización, para que la historia narrada sea creíble y contada sobre la base de la veracidad de los hechos (52-53).

Por tanto podemos decir que las narrativas auditivas son narraciones sonoras ficcionales o basadas en la realidad, que en su construcción integran elementos del lenguaje radiofónico (voz, música, silencio, efectos), de la crónica, la entrevista, el documental sonoro, el archivo y el diseño de audio, entre otros componentes y tradiciones de la radio y el periodismo, que se cruzan, se resignifican y generan imágenes mentales que se convierten en una representación de la experiencia humana y, por tanto, permiten la identificación, empatía y reflexión a través de personajes, tramas y el uso del lenguaje.

La lectura en voz alta

Las narrativas auditivas no nacieron con el podcast ni con el cine, que en sus inicios no integraba sonido. Estos formatos tienen como antecedente las lecturas en voz alta suscitadas en fábricas y al interior de las familias en el siglo XIX. Jean-François Botrel menciona las lecturas obreras en voz alta en La Habana, a principio del Siglo XX y recupera un testimonio sobre los trabajadores tabaqueros que escuchaban la lectura de *Hedda Gabier*, de Ibsen: “Algunos oyentes dejaban el trabajo para escuchar mejor y a los pocos minutos no volvió a oírse ni el chasquido de las chavetas al recorrer las puntas del tabaco. En las dos horas que duró la lectura no se oyó ni una tos, ni un crujido” (*Teoría y práctica de la lectura en el siglo XIX: el arte de leer* 585).

Por su parte, José Ortiz Monasterio, señala que en México a finales del siglo XIX y principios del XX, la costumbre de leer en voz alta al interior de las familias debió ser importante para los analfabetas y los niños porque podían acercarse de esa forma a los impresos; así como para las mujeres, quienes pocas veces accedían a la educación media y superior. Enfatiza en la experiencia que proporcionaba a los oyentes esta manera de leer:

La emoción es más intensa cuando se comparte: un pasaje de un libro disfrutado en solitario puede conmover profundamente, y precisamente porque es natural que se prolongue ese sentimiento, a la primera oportunidad platicaremos con algún amigo la impresión que nos ha causado dicho pasaje. Pero si el auditorio del libro incluye a varias personas, aun antes de hacer comentario alguno, tenemos en cada uno de los oyentes un espejo de nuestras emociones que las retroalimenta, las intensifica. (Ortiz, “La

revolución de la lectura”, 63)

La práctica de la lectura en voz alta en el siglo XIX y principios del siglo XX era también una forma de entretenimiento. Si bien ya existía el cine, medios que ahora parecen fundamentales para el divertimento, como la radio, la televisión y, por supuesto, el Internet, aún no eran creados. Sin embargo, hay que señalar que, por lo menos en el caso mexicano, la lectura en voz alta también fue un síntoma de la transición de una sociedad que transmitía buena parte de sus conocimientos y experiencias a través de la memoria oral, a otra que comenzó a privilegiar las comunicaciones escritas hasta aterrizar en lo que hoy conocemos como medios de comunicación: se han creado formatos que permiten narrar, contar y relatar historias propias que no dependen necesariamente de la adaptación de un libro, tal como lo hacen las narrativas auditivas.

La radio y el nacimiento de las narrativas auditivas

Las narrativas auditivas nacen con la radio, en las primeras décadas del siglo XX. Tal vez la pieza mejor desarrollada en esos momentos fue la adaptación radiofónica que hizo en 1938 Orson Welles de *La guerra de los mundos*, la novela de H.G. Wells. Al joven actor y productor se le ocurrió presentar con su grupo de radioteatro una especie de noticiario que daba un reporte de última hora: los extraterrestres invaden la Tierra. La narración por medio de voz, entonación y sonidos fue tan poderosa que la gente formó en su mente una película que creyó real: seres de otro planeta iban a acabar con los humanos. El pánico se desató en Nueva Jersey y localidades cercanas a las que llegó la señal de radio.

Unos años antes en México, en 1932, Germán List Arzubide escribió una pieza emblemática del movimiento estridentista y de la radio mexicana: *Troka, el poderoso*, con la musicalización de Silvestre Revueltas.² Se trataba de una serie de cuentos que acercaban a los

2 La grabación original de *Troka, el poderoso* no se ha encontrado hasta el momento. Aunque no hay información precisa, parece que en la

niños a los avances tecnológicos desarrollados en las primeras tres décadas del siglo XX. La narración combinaba voz y música para generar imágenes mentales que parecían salidas de la ciencia ficción, sin embargo, las máquinas ya eran parte de la vida diaria. El mismo robot Troka, decía el narrador, estaba construido con ellas: sus manos eran grúas, uno de sus pies era un tren y el otro un tractor

Otra de las narrativas auditivas arraigada en la cultura popular mexicana es la radionovela. Su época dorada fue de 1930 a 1950. Con la llegada de la televisión, la producción de radionovelas disminuyó. Sin embargo, en los años 60 aún gozaba de buena salud, pues fue en esta década que se estrenó *Kalimán, el hombre increíble*, la radionovela más famosa en la historia de los medios en México. En la última década, la producción de podcasts en México ha crecido, sobre todo las narrativas auditivas que parten de la investigación periodística y usan la ficcionalización como un recurso para contar una historia, como reportajes y documentos sonoros: es decir, se trata de piezas creadas en el espacio de la no ficción. Este incremento se debe en parte a que el periodismo escrito de largo aliento ha perdido terreno en los medios impresos; el formato podcast ofrece espacio, que se traduce en tiempo, para tratar algún tema a profundidad.

Estas narrativas auditivas también se han generado en la radio. Estaciones públicas, como Radio Educación y el Instituto Mexicano de la Radio, así como Radio UNAM, han realizado a lo largo de su existencia piezas narrativas que incluyen documentales sonoros, reportajes radiofónicos y adaptaciones literarias y teatrales. Desde 1996 existe la Bienal Internacio-

nal de Radio, que premia narraciones auditivas en categorías como el radioarte, las dramatizaciones y el reportaje sonoro. Hay que incluir los espacios noticiosos, como Aristegui Noticias, donde muchas de sus investigaciones periodísticas siguen el formato de narraciones radiofónicas, así como espacios de entretimiento que usan la narración para mantener cautiva a su audiencia, como el famoso programa *La Mano Peluda*, que narraba sucesos paranormales y de terror.

No es de extrañar la familiaridad de la audiencia mexicana con las narrativas auditivas. Estas guardan un elemento arraigado en nuestra cultura popular: la oralidad, una de las formas en que aún hoy las comunidades originarias de América Latina transmiten conocimiento, tradiciones y costumbres. Dice Carlos Pacheco en *La comarca oral* que:

Numerosas comunidades de nuestro continente continúan siendo predominantemente orales. A pesar de que la mayoría de ellas han entrado de una u otra forma en contacto con la tecnología escrituraria y con sus diversas implicaciones, su cultura sigue siendo predominantemente oral. Este carácter oral no se reduce, por supuesto, al predominio del discurso oral sobre el texto escrito, sino que constituye para estas comunidades uno de los hilos maestros de su tejido social y cultural, de manera especial en algunas regiones particularmente aisladas del continente. (20)

Sin embargo, debe quedar claro que las narrativas auditivas no intentan imitar la oralidad, ni siquiera a la

década de los 30 la XFX, estación de radio a cargo de la Secretaría de Educación Pública, antecedente de Radio Educación, no archivaba sus grabaciones. Sin embargo, en 1939 El Nacional editó el libro *Troka el poderoso, cuentos infantiles*, con ilustraciones de Julio Prieto. En la portada aparece Germán List Arzubide como autor. En 1985 se reeditó este ejemplar. El investigador Ernesto Mendoza señala que la partitura de Silvestre Revueltas pueden consultarse en la Biblioteca Digital Silvestre Revueltas, del Departamento editorial de la Facultad de Música de la UNAM, con el nombre *Troka, Pantomima infantil bailable*. En 2015, el grupo de investigación Laboratorio de Creaciones Intermedia (LCI) de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia, a cargo del investigador Miguel Molina Alarcón, en colaboración con la Fonoteca Nacional de México, realizó una reconstrucción sonora de *Troka, el poderoso*, que es posible escuchar en la siguiente liga: <https://soundcloud.com/miguel-molinaalarcon/troka-el-poderoso-1933-de-german-list-arzubide-texto-y-silvestre-revueltas-musica>

literatura escrita. La voz, como se verá más adelante, es solo un componente más en las narraciones sonoras, pues estas buscan desde su origen integrar en la narrativa los elementos del lenguaje radiofónico así como recursos técnicos sonoros que permita la tecnología existente.

El podcast y las narraciones auditivas

De manera técnica podemos definir un podcast como un paquete de información y metadatos. Puede ser almacenado en una página web desde la cual es distribuido para su descarga en algún dispositivo (teléfono móvil, tablet, computadoras, pantallas inteligentes y más); o ser reproducido en *streaming* en alguna plataforma en internet y escucharlo en tiempo real. Los podcast, como un formato de las narrativas auditivas, nacieron en 2003, cuando el programador Dave Winer desarrolló un RSS³ de audio para el periodista Christopher Lydon, quien utilizó esta tecnología en su blog para distribuir entre su audiencia grabaciones de las entrevistas que realizaba⁴. Un año después Winer y el VJ Adam Curry crearon *iPodder*, un programa que automatizaba la transmisión de emisiones de radio por Internet y otros contenidos de audio a los iPods de Apple. De hecho, de aquí proviene el término podcasts, un anglicismo que combina las palabras *iPod* y *broadcast* y que no tiene traducción al español.

En México, Dixo, Frecuencia Cero y la revista R&R, plataformas en internet surgidas en 2005, fueron pioneros de este formato. Sin embargo, en ese momento ninguna de ellas ofrecía podcast documentales, historias periodísticas de largo aliento o historias ficcionalizadas. Es a partir de 2014 que este tipo de podcast

comienza a desarrollarse en América Latina, gracias al impulso que toma el proyecto Radio Ambulante, creado en Estados Unidos por el periodista peruano Daniel Alarcón, luego de ganar el Premio Gabriel García Márquez, el galardón más importante al periodismo en América Latina. Su propuesta de periodismo narrativo sonoro se convirtió desde entonces en un referente del podcast como formato narrativo en la región.

Sobresalen *Las Raras*, estrenado en Chile en 2016 por la periodista Catalina May y el ingeniero en sonido Martín Cruz; el mismo año en México se crea *Así como suena*, dirigido por el periodista Carlos Puig; y para 2021 se lanza *Fútbol a Muerte* conducido por la periodista Marion Reimers. Hay que señalar que este último podcast es un *true crime*, un género que narra y analiza hechos criminales reales usando elementos de la nota roja y la novela policiaca. *Así como suena* y *Las Raras* también presentan algunas historias policíacas pero enmarcadas en sucesos políticos o movimientos sociales. Cabe resaltar que ninguno de estos proyectos es un noticiario, un espacio de opinión, una conversación entre presentadores o la voz de una persona, sin más recursos sonoros, hablando de un caso real; se trata de producciones que exploran todos los elementos del lenguaje sonoro para narrar una historia con personajes, un conflicto y una resolución.

En México destacan dos podcast que no se definen como periodísticos, pero sí están basados en hechos reales y ficcionalizan las acciones en favor de las historias que presentan. Uno es *Toxicomanía*, producido por Sonoro, que cuenta de forma dramatizada la historia de la legalización de las drogas en México en 1940, a manos del entonces Secretario de Salud,

³ RSS son las siglas en inglés de Really Simple Syndication, una tecnología usada para distribuir contenido producido en Internet que se actualiza frecuentemente.

⁴ James Cridland, editor de Podnews.net, considera al actor Robin Williams como el primer podcaster de la historia, pues en enero de 2000 creó un programa de entrevistas quincenal que se transmitía a través de la plataforma Audible. Por su parte, los creadores del podcast español En Caso de que el Mundo se Desintegre, que aún se sigue produciendo y escuchando en www.canaltrans.com, afirman que su show, creado en 1999, fue el primer podcast de la historia.

Leopoldo Salazar Viniegra. El otro es *Fausto*, coproducción entre Spotify Studios y Galgódromo que narra el asesinato de una familia de Ecatepec a inicio de los 90 y la búsqueda del autor del delito. Es el podcast más escuchado en América Latina.

Este podcast será analizado en este trabajo.

Más allá de la mirada periodística y documental, estos podcast narran historias con voz, sonidos, música, silencios y un diseño de audio que conduce a la audiencia a crear imágenes con lo que escucha. Es decir, son narrativas auditivas.

La audionarratología

Ahora, ¿cómo podemos analizar estas narraciones audibles no letradas?²⁵ Los investigadores Mildorf y Kinzel proponen acercarnos a estas manifestaciones relacionadas con el sonido y la narrativa a través de lo que han llamado “una nueva narratología postclásica” (*Audionarratology. Interfaces of Sound and Narrative*, 8): la audionarratología. Este campo de estudios plantea explorar la relación entre la narrativa y las formas de expresión oral y auditiva en los medios, sus distintos géneros —artísticos y no artísticos— así como las posibilidades narrativas, estructuras y funciones que emplean. Es decir, cómo el sonido, la voz y la música sustentan la estructura narrativa o asumen funciones narrativas. A esto lo han nombrado el giro acústico (8). Lauro Zavala llama a este cambio de paradigma el giro sonoro. Su enfoque está anclado a la imagen del cine y lo considera la representación de algo que está presente en el espacio donde ocurre la proyección. Para él, el sonido ocupa la mitad de la experiencia audiovisual, pues al ser percibido por el oído y el resto del cuerpo posibilita que la experiencia de ver una película sea mucho más que observar una representación (75).

A diferencia de Zavala, Mildorf y Kinzel se centran en la relación entre las formas y funciones del sonido como narrativa. Señalan que la relación entre sonido y narrativa puede estudiarse en los medios audiovisuales y los géneros sonoros. Proponen dejar de considerar estas narrativas como fenómenos verbales y mirarlas como una red de sistemas semióticos orales y/o auditivos (12), es decir, explorar las narrativas auditivas a través de la semiótica.

La mezcla de sonido o montaje sonoro

Tradicionalmente el concepto de montaje se usa en el análisis cinematográfico. Lauro Zavala distingue el concepto de montaje del de edición. Para él, el montaje es un procedimiento de unir y está sustentado en el concepto de totalidad de acuerdo con la visión de un autor; mientras la edición es un procedimiento de corte, sustentado en el empleo del fragmento (163). El proceso de montaje también es aplicado a las narrativas auditivas y se le conoce como mezcla de sonido o simplemente mezcla. Es ahí donde se genera la sensación de movimiento al jugar con planos similares a los del cine, fundidos y otros elementos. La mezcla de sonido otorga los diferentes significados a la escena, involucra al escucha en la narración y, tal como lo plantea Zavala en el cine, es una herramienta que puede estar al servicio de una visión específica del mundo (164).

Para Mariano Cebrián Herreros —él sí desde la radio— el montaje o mezcal es un proceso técnico que permite la interacción de los elementos sonoros para establecer una estructura narrativa, siempre desde la creatividad e intención comunicativa y expresiva de quien elabora el mensaje:

El montaje expresivo es una ordenación de sonidos y planos sonoros en un doble senti-

5 Con el término narrativas no letradas me refiero a aquellas expresiones narrativas que no dependen de la escritura ni de la cultura letrada formal para existir y transmitirse.

do: consecutivo, se enmarca en la sucesividad temporal del sonido, su significación depende del lugar que ocupe en la narración; y simultáneo: establece las relaciones sonoras que integran la narrativa radiofónica en cada una de las unidades. (“Información radiofónica”, 340)

A su vez, Valeria Miyar considera que el lugar del montaje o mezcla durante todo el proceso de producción sonora está en la toma de decisiones: en qué lugar grabar, dónde colocar los micrófonos, cómo suena lo que se está grabando, cuánto dura el sonido a grabar o la música o toda la pieza auditiva final; qué imágenes se construyen para el oyente, cómo se cuenta lo que se quiere contar, y más (1). Incluso se puede modificar el guion, jugar con el ritmo, hacer experimentaciones sonoras y ajustar el tiempo de la pieza. Esta serie de decisiones estéticas intentan responder a una pregunta: ¿Cuál es la mejor forma de contar una historia?

Por consiguiente la mezcla de sonido, entendida como el armado definitivo de una pieza narrativa auditiva, es una dimensión creativa y creadora que permite al autor de las narrativas auditivas representar emociones y sentimientos, crear ambientes, espacios y mundos narrativos, así como mostrar la personalidad de los personajes, desarrollar las acciones de la historia y sumar otros elementos en la estructura narrativa. La mezcla construye la experiencia sensorial de la narración auditiva, su expresividad y su estética. Por tanto es un verdadero recurso narrativo.

Sistemas de signos

Las narrativas auditivas crean mensajes e imágenes en la mente, además de generar emociones. Elke Huwiler señala en *A Narratology of Audio Art: Telling Stories by Sound* que esto sucede porque utilizan en su construcción diversos sistemas de signos para crear

significado narrativo (104). O sea, realizan alguna función narrativa específica. Estos sistemas de signos son la voz, la música, los ruidos o efectos de sonido y el silencio: son los elementos del lenguaje radiofónico o sonoro llevados a una narrativa que evoca emociones profundas. Cada uno de estos elementos tiene cualidades que sirven a la narración:

- La voz. Entre sus atributos se encuentran el idiolecto (la expresión de la forma de ser, de pensar, de gustos y necesidades del personaje), la pronunciación (como los acentos y modismos) y la entonación (la forma de enfatizar palabras y la melodía del fraseo).

- La música. Tiene la función de respaldar y potenciar acciones, crear y reforzar emociones, recrear la realidad al generar ambientes y atmósfera.

- Los ruidos o efectos de sonido. Sugieren escenarios, establecen el tiempo y estados de ánimo, enfocan la atención de la audiencia y, claro, hacen referencia a sonidos reales.

- El silencio. Acentúa una emoción, crea expectativa y tiene potencial de efectividad narrativa si es manejado adecuadamente.

Para que estos sistemas de signos trabajen juntos se necesita de un proceso creativo donde la combinación de las cualidades sonoras del lenguaje radiofónico, así como de la edición, las disolencias, los fundidos o *fades*, los filtros entre otros elementos, conduzcan a la mejor forma de contar una historia. Y esto se logra con la mezcla de sonido.

Variables para el análisis de las narrativas auditivas

Para desentrañar la estructura de *Fausto*, tomaré como guía la gramática del film: el conjunto de recursos narrativos que permiten construir el significado en el cine y contar una historia.⁶ Así, con los elementos sonoros que componen las narraciones sonoras ficticiales o basadas en la realidad, intentaré construir una gramática de las narrativas auditivas. Agruparé los elementos para identificarlos mejor:

Planos sonoros. Dan profundidad de campo, crean atmósferas y guían la atención.

- Primer plano: Cuando la voz, el sonido o la música suenan directo.

- Plano medio: Cuando el sonido surge de un sitio más alejado del punto directo. Se usa para dar ambiente o contexto.

- Plano lejano: Cuando la voz o el sonido es lejano. Se usa para dar ambiente, contexto o profundidad. La idea es que transmita la sensación de lejanía.

- Fade in: La voz, el ruido o el ambiente se aproxima gradualmente.

- Fade out: La voz, el ruido o el ambiente desaparece de la acción poco a poco.

- Crossfade: El final de una voz o efecto de so-

nido o ambiente se superpone con el inicio de otro elemento sonoro. Hay una transición suave.

- Fondo: Cuando el sonido, la música o la voz ambientan. Estos elementos pueden sonar de manera independiente o estar mezclados.

Elementos narrativos. Contribuyen activamente a la construcción de la historia.

- Ambiente: Construido con sonidos (sonido ambiente), ubica la acción en un lugar; construido con música (música de fondo), ubica la acción en alguna época.

- Música incidental: Acentúa una emoción. Puede estar en fondo o en primer plano.

- Efectos de sonido: reales, naturales y diseñados en estudio. Aportan realismo.

- Silencio: da énfasis a la voz, genera incomodidad, suspenso, peso a la revelación.

Elementos técnicos. Herramientas usadas durante la edición para mejorar la grabación, crear sonidos para transiciones o cortar y pegar el audio.

- Filtro: proceso que modifica las características de la voz o un sonido. Altera el tono, el timbre, la velocidad y añade efectos espaciales (eco, reverberación, etcétera).

6 Dice el investigador Enrique Pulecio Mariño, que el lenguaje cinematográfico está constituido por todos aquellos procedimientos que en su articulación dan sentido a las imágenes en movimiento, mientras que la gramática cinematográfica –la gramática del film– estudia las reglas que presiden el arte de transmitir correctamente las ideas por una sucesión de imágenes animadas, que forman un film. Para llegar a esta explicación recurre a definiciones dadas por estudiosos de la estética del cine como Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet. Hay que recordar que tanto el lenguaje cinematográfico como la gramática del film han sido estudiados desde la segunda década de l siglo XX. El cineasta ruso Eisenstein teorizó sobre el montaje como el núcleo del lenguaje cinematográfico; más adelante, en los años 50, el crítico francés Marcel Martín analizó los procedimientos expresivos y lingüísticos del cine, tales como el encuadre, la iluminación, el montaje, el sonido y la profundidad de campo. Para los años 70, teóricos como el francés y estructuralista Christian Metz, así como el estadounidense Noel Burch, vinculado al estructuralismo y al formalismo, convirtieron el estudio del cine en una disciplina académica. Con ellos se consolida el concepto de gramática del film, entendida como las reglas del buen uso del lenguaje cinematográfico. Para profundizar sobre el lenguaje cinematográfico y la gramática del film, véase Christian Metz, *Leno tuaje y cine*, Barcelona, editorial Planeta,1973; Noël Burch, *Praxis del cine*, Madrid, editorial Fundamentos, 2003; Enrique Pulecio Mariño, *El Cine: Análisis y Estética*, República de Colombia, Ministerio de Cultura, 2019; Lauro Zavala, *Elementos del discurso cinematográfico*, México, UAM Xochimilco, 2005.

- Ráfagas. Separa y marca el inicio de escenas, hace las transiciones. Se puede hacer con sonido, música o la mezcla de ambas.

- Corte: el corte directo del sonido se usa para pasar de una escena a otra directamente o de un momento a otro en la misma escena.

Elementos estructurales. Es la arquitectura de la narración.

- Escena: Dice la Fundación Gabriel García Márquez para el Nuevo Periodismo Iberoamericano que la escena es una unidad narrativa fundamental que, en conjunción con otras, garantiza la trama de una narración (Oliveros, 2017). Se integra con personajes, acciones y el escenario donde se llevan a cabo. Se construye con ambientes, diálogos, efectos de sonido y música. Podemos decir que es un segmento sonoro que transporta al oyente a un momento, lugar y tiempo específicos.

- Secuencia. Se trata del conjunto de escenas que hacen avanzar la historia y sumergen al escucha en la acción.

Formas temporales de la pieza narrativa. Es tanto un parámetro de edición como un recurso narrativo.

- Tiempo diegético. El que transcurre dentro de la historia. Son las horas, los días, los años y demás periodos que viven los personajes en el mundo narrativo creado por el autor de la pieza.

- Tiempo lineal, el tiempo que dura el capítulo. Regularmente es de 20 minutos, aunque hay narrativas auditivas que rebasan la hora y otras que no llegan ni a los 10 minutos.

Fausto y la producción de imágenes través de la mezcla sonora

En los primeros días de diciembre de 1991, una familia fue encontrada muerta en una casa de Ecatepec, en el Estado de México. Todos estaban degollados. Sobrevivió un niño de tres años. Los vecinos lo vieron salir de su casa, con el cuerpo manchado de sangre seca. Casi 30 años después, Fernando Benavides, productor de podcast y escritor, recuperó el caso, considerado el primer asesinato múltiple de la era moderna en el Estado de México. Así nació *Fausto* (Spotify Studios/Galgódromo, 2019), el podcast más escuchado en América Latina a través de Spotify. La pieza es narrada por Demián Alcázar, uno de los actores mexicanos más conocidos por su trabajo en cine, además de su activismo político. Como todo relato policiaco, *Fausto* plantea un misterio: ¿quién es el asesino y por qué lo hizo con tanta saña?

La serie está compuesta por ocho capítulos, sin embargo, en este trabajo recurriré únicamente al primero, titulado “Un niño bañado en sangre”. Asimismo, solo se revisará una escena debido a que el análisis de toda la serie requiere un trabajo más amplio. En este primer capítulo se detectaron seis escenas. El fin de cada una se puede identificar porque la música de fondo termina con un remate en *rever* –la última nota se alarga con un eco– y viene seguida de un silencio. Algunas escenas terminan con una ráfaga, también se guía por un silencio; en otras el fondo musical termina en *fade out* y un corte; sobre el silencio que resulta el narrador pronuncia una frase puntual a manera de remate, a veces con una entonación lúgubre y otras funesto que termina en un susurro, como el final de la escena tres: “Porque mientras la vida se escucha, la muerte (*PAUSA DRAMÁTICA DE UN SEGUNDO*) se huele”. Además la siguiente escena inicia con otro fondo musical y el narrador nos hace saber que ha cambiado el escenario.

Apliquemos a continuación las variables planteadas para el análisis de las narrativas auditivas al podcast

Fausto. Para los fines de este trabajo se analizará solo la segunda escena de este primer capítulo. En ella se describe el momento en que los policías entran a la casa para investigar. Al llegar al lugar, la señora que los buscó les señala la casa. Los policías entran.

•Tiempo de la pieza narrativa. El capítulo dura 22:25 minutos. El tiempo de la historia abarca dos periodos. El primero se refiere al día siguiente del crimen, cuando los vecinos reportan al niño ensangrentado, los policía encuentra los cuerpos y el Ministerio Público ordena la investigación. El otro lapso de tiempo está en los testimonios de policías y testigos en el presente, quienes recuerdan su participación en el caso. La escena dos dura 3:38 minutos, inicia en el minuto 03:07; el narrador pronuncia una frase contundente para crear expectativa una vez que los policías ingresan a la casa: “Entran”. Finaliza en el minuto 06:45, tras el testimonio del agente Fernando Fabián Roldán González, con una ráfaga que culmina en remate.

•Primer plano. La voz de Damián Alcázar siempre está en primer plano. Es un narrador en tercera persona que nos presenta la escena. Tiene dominio de lo que pasa, nos informa de los objetos tirados, las cortinas cerradas, la oscuridad del lugar, hasta del número de pasos que dan los policías. Narra en presente para que el escucha tenga la sensación de movimiento. Solo da los datos necesarios para crear inquietud: “Hay un teléfono inalámbrico en el piso, parado sobre su propia base. Es blanco con antena negra, dejado ahí como un faro que nunca auxilió al naufragio. Los policías caminan 10 pasos lentos, pesados”. (Benavides, *Fausto*, 03:07)

En *Reflexiones acerca de la elección del narrador en los textos fantásticos: estrategias y efectos*, Elia Barceló explica que el narrador en tercera persona se asocia con la literatura realista, por eso para el escucha todo resulta más creíble y las dudas disminuyen: “se deja llevar por esa narración con aspecto de objetividad y no piensa que es la verdad del narrador, su versión,

su forma de ver los hechos, sino LA VERDAD, con mayúsculas” (31).

La voz de Alcázar es pausada con una entonación lúgubre. Por momentos susurra, sobre todo cuando enfatiza alguna reacción de los personajes, como cuando narra que los policías respiran consternados tras abrir unas cortinas, acción que sucede luego del descubrimiento de los cuerpos degollados. Alcázar exhala, al mismo tiempo pronuncia la palabra “respiran”, la cual baja la tensión. Es un momento de alivio. Después continúa el relato cargado de presión. En otro momento Alcázar, como narrador, interpreta la voz temblorosa y angustiada de uno de los policías, quien informa a su superior lo que han encontrado. Alcázar no solo describe, también nos acerca a los pensamientos y sensaciones de los personajes, en este caso los policías: “Se les eriza la piel. No saben si gritar, llorar o correr porque, para colmo, no traen balas en la cámara de sus pistolas. No prenden las luces, porque no cuentan con el adiestramiento suficiente para estos casos y tampoco son pendejos”. (Benavides, *Fausto*, 04:26) En general el narrador maneja un lenguaje cotidiano, cercano a la gente, sobre todo ligado al habla y a la jerga policial.

•Filtro. La voz de Damián Alcázar usa un filtro para resaltar el miedo que sienten los policías. El actor en ese momento interpreta al elemento que reporta al oficial Palacios, jefe de sector, lo que vieron dentro de la casa. La voz del elemento es temblorosa, ahogada, pareciera que quiere llorar: “Son dos muertos y uno de ellos ve al techo” (05:30)

•Fondo, ambiente y música incidental. Estos elementos están en plano medio durante toda la escena. Comienza con la voz del narrador en *off*, es decir, limpia, libre de música o efectos. Pronuncia la palabra “Entran” y enseguida inicia la Música incidental de Fondo para ambientar. Se trata de una nota constante mezclada con una especie de zumbido que provoca expectativa y ansiedad. Lo ubicaremos como Fondo 1.

Sabemos que los policías van a encontrar algo perturbador, pero aún no nos enteramos cómo. El Fondo 1 se mantiene hasta que los policías salen de la casa. Para cambiar el Ambiente, al Fondo 1 se agrega el sonido espaciado de un bombo, grave, contundente, que enfatiza la atmósfera, además de una nota sostenida de un instrumento parecido a una trompeta. Éste lo ubicaremos como Fondo 2. Concluye el Fondo 2 con un remate que desaparece en *fade out*. El último fondo musical de la escena, que llamaremos Fondo 3, aparece en el testimonio del agente Fernando Fabián Roldán González. Se trata de un tema musical recurrente en toda la serie que se asocia a un ambiente de inquietud. Es un *leitmotiv*. Cuando deja de hablar el testigo, termina el Fondo 3 con una ráfaga en remate. Así finaliza la escena.

•Efectos de Sonido. Los efectos y ruidos generalmente se agregan a la escena en Plano medio, así que por un breve instante el Fondo 1 va a Plano lejano. Mientras los policías entran a una habitación para investigar, se escucha una televisión encendida: es la transmisión de un programa de concursos. Suena en Primer plano por un segundo y baja en *crossfade* a Plano lejano hasta formar parte del Fondo 1 e integrarse al Ambiente de expectativa. Vuelve a subir el efecto de la televisión durante dos segundos, cuando el locutor del programa pronuncia la frase “...ganaron un automóvil último modelo...”, una clara alusión a los programas de concursos de los 90 en México, donde el premio principal era un auto.

Otro efecto que contribuye a mantener el ambiente es el sonido de la puerta. Primero, cuando la abren para ingresar a la habitación, el narrador relata que no abre por completo. Se escucha el sonido de un golpe hueco y enseguida el rechinar clásico de las bisagras sin aceitar. El mismo efecto suena segundos después. Se narra que tras empujar con fuerza los policías consiguen abrir la puerta. Más adelante, cuando los policías están a punto de salir de la casa, consternados, suena durante un segundo, en Primer plano, un cas-

cabeleo hecho con alguna percusión. Cuando dan aviso a la base, entra el sonido de una voz hablando por una radio de misión crítica. Distinguimos que se trata de un efecto de sonido y no de un personaje de la historia porque es una voz simulada, que no pronuncia palabras, solo hace ruidos pero sin claridad. La voz de radio entra en Primer plano, después en *fade out* pasa a formar parte del Fondo 2 y del Ambiente hasta que desaparece. Cuando los policías suben a la patrulla y se van hacia el centro de justicia, el productor de *Fausto* decide meter otro cascabeleo para finalizar ese fragmento y dejar la sensación de ansiedad antes de oír el testimonio del agente Fernando Fabián Roldán González.

•Silencio: El único aparece al inicio de la escena, luego de que la voz en *off* del narrador pronuncia la palabra “Entran”. Es muy breve, tal vez de medio segundo, pero suficiente para crear tensión y expectativa.

•Ráfagas. Solo aparece una, tras el testimonio del agente Fernando Fabián Roldán González. Es una ráfaga que culmina en remate seguida de un silencio. Así termina la escena.

•Corte. Hay un corte directo entre el momento en que los policías se van hacia el centro de justicia y el testimonio del agente Fernando Fabián Roldán González. Ese corte hecho durante el montaje mueve al escucha en el tiempo diegético: deja diciembre de 1991 y lo traslada a 2019.

El descenso al infierno

En sus escritos, Christian Metz plantea sus inquietudes sobre la forma en que el cine presenta una estructura narrativa, es decir, una estructura de significación. Para ello, de acuerdo con Diego Lizarazo Arias (2004), el sociólogo francés expuso cómo el mensaje cinematográfico pone en juego cinco niveles de codificación:

1. La Percepción.
2. Reconocimiento e identificación.
3. Grandes narrativas de la cultura.
4. Simbolismos adheridos culturalmente.
5. Sistemas cinematográficos que organizan los elementos de los niveles anteriores.

Podemos explorar estos niveles de la teoría cinematográfica de Metz y aplicarlos a un podcast narrativo como *Fausto*.

La percepción

Escribe Diego Lizarazo en *La fruición fílmica Estética y semiótica de la interpretación cinematográfica* que, para Metz, la percepción es una estructura de carácter cultural, es un sistema de inteligibilidad adquirido socialmente (144). Bajo esta premisa podemos decir que la audiencia que oye *Fausto* tiene un oído entrenado culturalmente para clasificar los estímulos sonoros que recibe, es decir, ya carga una especie de catálogo de sonidos que ha aprendido a escuchar. Por ejemplo, la música incidental del Fondo 1, formada con la nota constante y el zumbido, nos lleva a piezas similares que hemos escuchado en el cine de suspense. Por eso la interpretamos como una señal de alerta, de peligro inminente, hasta de horror. Tal vez no nos damos cuenta pero ese sonido prepara al cuerpo para la tensión porque ya intuimos que los policías van a encontrar algo perturbador.

Sonidos como el golpe hueco de la puerta y el rechinar de bisagras, son ruidos que percibimos como parte de un lugar o un ambiente decadente o deteriorado. El audio con cierta ecualización que elimina los graves profundos y los agudos brillantes, nos da el sonido comprimido y saturado muy característico de las televisiones de los años 90. Aunado al ambiente de sus-

penso que provocan el Fondo 1 y el Fondo 2, el oyente es sometido a una falta de armonía que lo lleva a experimentar tensión. Por otro lado, el sonido de una voz distorsionada con estática y frecuencias recortadas es un estímulo que asociamos con la presencia de policías en un contexto urbano y de inseguridad. Incluso el acento del agente Fernando Fabián Roldán González lleva al oyente a distinguir esa voz con cierto estrato social y parte del ambiente policial mexicano. Más allá de las palabras del narrador, estos elementos, en un primer momento, conducen a la audiencia a clasificar la experiencia de escucha de este fragmento de *Fausto* como parte de un relato policial. Todo a nivel sensorial.

Reconocimiento e identificación

En este nivel, los sonidos recibidos ya no son solo ruidos; el oyente los asocia y reconoce como objetos que le ayudan a construir una imagen mental: la escena. Podemos observarlo con la televisión. Una vez que el oyente escucha la frase “...ganaron un automóvil último modelo...”, con la ecualización y demás características expuestas líneas arriba, su memoria y percepción le ayudan a reconocer un televisor encendido en los años 90. No solo eso, también identifica lo que sucede en la escena: tiene la capacidad de ubicar el ruido de la televisión como una fuente de sonido en el mundo narrativo donde se mueven los policías. Lo mismo pasa cuando el oyente reconoce que la voz distorsionada, con estática y frecuencias recortadas no es de una persona hablando frente otra, sino que hay una comunicación a través de una radio de misión crítica. Y es la alusión a este aparato –un sonido cotidiano en las calles, en los noticiarios, en las series y las películas mexicanas de los últimos 20 años– lo que le permite identificar la presencia de la policía como institución y tener la sensación de realismo.

Con el sonido del golpe hueco, el oyente reconoce la puerta obstruida, y con el rechinar de las bisagras, la entrada a lo desconocido, un cliché del cine. Aunado a

la tensión que provoca la música incidental del Fondo 1, el oyente identifica entonces una escena de horror.

Para Metz, según Lizarazo, la capacidad de reconocimiento e identificación de los objetos y sonidos adopta la forma de una competencia (145). Es por eso que en este nivel, como hemos observado, el oyente demuestra su competencia cultural y rescata de su memoria los sonidos de una televisión de los 90 y de una radio de frecuencia policial. Si bien con ellos construye la imagen mental de la escena, aún no la interpreta.

Grandes narrativas de la cultura

El oyente no llega en blanco a esta historia. Hay señales que le confirman, que está ante un relato policial y sobre todo ante un hecho real, como la forma y entonación del locutor y la música de fondo usadas en la rúbrica de entrada. Ambos elementos hacen referencia a un noticiario. Además, el locutor proporciona datos que pueden ser verificables y anuncia que la historia está basada en un hecho real. En la escena se reconocen elementos que nos conducen al relato policial: los policías, por supuesto; el testimonio del agente Fernando Fabián Roldán González como prueba de verdad; la comunicación por radio entre los policías y la central; la descripción de la escena del crimen al inicio de la narración, la descripción de los policías entrando a la casa, lo que lleva al oyente hacia un misterio: ¿quién asesinó a la familia y por qué?

Fausto, además, es una historia policial mexicana. Primero el ambiente nos lleva a 1991 gracias al sonido de la televisión, sobre todo porque el locutor anuncia el regalo de un auto. Es una marca de la cultura de esa década. Todo programa de concursos que se respetara y contara con presupuesto tenía como regalo principal para sus concursantes un auto nuevo. Otra marca de mexicanidad es el uso del caló –el *slang*– y el habla de barrio. En su narración Demián Alcázar usa la frase “no son pendejos”, para referirse a los po-

licías y su negativa a seguir explorando la casa luego de encontrar los cadáveres decapitados. Además, el acento del agente Fernando Fabián Roldán González nos remite al tono de barrio y zonas marginales de la Ciudad de México. No sabemos si el agente pertenece a alguna de ellas, pero sí reconocemos que ese acento también es común entre policías y agentes del ministerio público, por el contacto frecuente que tienen con personas que sí viven en estas zonas.

En la escena hay una narrativa cultural que nos habla de la policía mexicana: la precariedad y vulnerabilidad. Alcázar narra que los policías “no traen balas en la cámara de sus pistolas” (04:34) y “no cuentan con el adiestramiento suficiente” (04:39). De sobra sabemos, gracias a reportajes y testimonios, que los policías mexicanos están mal equipados, no saben defenderse cuerpo a cuerpo, no tienen condición física, no ganan lo suficiente, todo ello producto de la corrupción en esta institución y el gobierno mexicano en general. Hay un abismo entre los policías gringos que son casi superhombres en las películas, a los policías mexicanos que no tienen el respeto de la gente.

Pero *Fausto* no solo es una historia policial. Por lo menos la escena analizada nos lleva a una de las historias míticas contadas en prácticamente todas las culturas del mundo: el descenso al infierno. Primero tenemos el ambiente que nos ubica en este lugar. Para María Agustina Alasia de Bosch, en *La topografía del infierno en Virgilio y en Marechal*, basta una descripción o un rasgo para sugerir la atmósfera del escenario donde sucede la acción. En su análisis sobre el descenso al infierno en *La Eneida*, de Virgilio, señala que las cavernas, las sombras y los ríos cenagosos hablan por sí mismos del horror de los condenados (123). Como ya hemos apuntado, en *Fausto* los Fondos 1 y 2, además del rechinar de bisagras, el golpe de la puerta y la televisión nos dan la atmósfera del horror. No hay duda que estamos en el infierno. El *Diccionario de Motivos de la Literatura Universal* de Elizabeth Frenzel dice que el Averno, según los mitos, es una región que se

halla cerrada a los vivos; este viaje solo está reservado a semidioses u hombres especialmente agraciados (390). Esta descripción contrasta con los policías que entran a la casa infierno en *Fausto*. El héroe a su paso por el infierno tiene una carga de sufrimiento y miedo necesarios para que regrese al mundo cambiado. Los policías, sin embargo, carecen de coraje y, claro, de capacitación. Contrario al deseo del héroe o el hombre agraciado, ellos no pretenden saber algo sobre la región a la que llegarán después de la muerte. No son héroes, en todo caso son personajes circunstanciales, simples humanos. Los policías, aunque físicamente dejan la casa, no salen del infierno, se quedan ahí, atrapados. La voz temerosa que interpreta Demián Alcázar los delata.

Por último podemos destacar la figura de Demián Alcázar como un conocedor del infierno, igual que Virgilio en *La Divina Comedia*. Sin embargo, no está guiando a los policías, nos guía a nosotros, los escuchas. Para el oyente, la voz de Alcázar tiene criterio de verdad, pues el actor está asociado a trabajos de denuncia social y crítica al gobierno, como las películas *La Ley de Herodes*, de 1999, o *El Infierno*, de 2010, ambas dirigidas por Luis Estrada. Además es considerado un actor sobresaliente, lo que ayuda a que el oyente perciba su voz como un buen elemento para contar una historia pesada y cruda desde el infierno, como esta.

Simbolismos adheridos culturalmente

En este nivel, de acuerdo con Lizarazo, Metz se refiere al conjunto de simbolismos adheridos culturalmente a los objetos (145). En *Fausto*, los objetos que se mencionan como parte de la narración tienen un significado más allá del mundo creado en la narrativa auditiva: son símbolos que tienen sentido para cierta sociedad, están en su memoria colectiva y el relato los utiliza para generar una respuesta emocional o ideológica. Podemos hablar de la televisión y el locutor anunciando que unas personas “...ganaron

un automóvil último modelo”. En los 90 las familias mexicanas relacionaban el progreso con la propiedad de un automóvil, de ahí que los programas de concursos mexicanos recurrieran a esta aspiración, por eso el grito del locutor anunciando que regalarían un auto se hizo reconocible. De hecho, en *Fausto*, el padre de la familia asesinada tiene un par de autos, uno de ellos con una cornamenta en el cofre. Y es significativo porque compite con su suegro: quiere demostrarle que él puede hacer mucho dinero. El auto es el símbolo de esa actitud aspiracional de muchos mexicanos. Hoy el grito del locutor anunciando un auto como regalo desapareció, pero es recordado y provoca cierta nostalgia a quienes vivieron la década de los 90. Y aunque los programas de concursos actuales ya no regalen autos, el coche sigue siendo un símbolo aspiracional, no importa que en la CDMX y municipios de la Zona Metropolitana, como Ecatepec, los autos saturan la infraestructura vial, creando así problemas de movilidad.

Otro objeto con significado interesante en este fragmento son las pistolas sin balas. En la escena Demián Alcázar narra que los policías encuentran los cuerpos semidesnudos y degollados. Entonces se espantan y no saben si gritar, llorar o correr. Y remata con el señalamiento de que no traen balas en sus pistolas. La policía sin armas es un símbolo de falta de autoridad y de abandono a la ciudadanía que requiere protección. Como se ha dicho, la precariedad y vulnerabilidad, así como la corrupción, son realidades de la policía mexicana: los policías mexicanos están mal equipados, no tienen capacitación, no saben defensa personal, carecen de condición física, tienen bajos salarios. La realidad de los policías mexicanos está en las siguientes líneas de la narración de Demián Alcázar: “Se les eriza la piel. No saben si gritar, llorar o correr porque, para colmo, no traen balas en la cámara de sus pistolas. No prenden las luces, porque no cuentan con el adiestramiento suficiente para estos casos y tampoco son pendejos.” (Benavides, *Fausto*, 04:26)

Y esto se acentúa cuando Alcázar describe que los policías respiran y al mismo tiempo él exhala como parte del estado de ánimo del personaje. Tal vez el símbolo más notorio aquí sea que el policía es humano y el respiro es un alivio momentáneo antes de sumergirse de nuevo en la tragedia nacional. En este sentido, por lo menos en este fragmento de *Fausto*, el relato policial no trata sobre quién mató a la familia, sino sobre la violencia de un Estado que no protege a sus ciudadanos ni a su propia policía.

Sistemas que organizan los elementos de los niveles anteriores

Por supuesto no podemos hablar de sistemas cinematográficos, como indica Lizarazo (145) que lo hace Metz, porque no estamos delante de la experiencia del cine, sino frente a narrativas auditivas, cuya característica principal es que trabajan solamente con el sonido. En todo caso estamos ante lo que podríamos llamar sistemas sonoro-ficcionales o sistemas sonoro-narrativos. Es en este nivel donde queda en evidencia la intención artística e ideológica del productor detrás de las decisiones que tomó durante el montaje y el diseño sonoro. No es el rechinar de las bisagras y el golpe seco de la puerta, sino el momento y la forma en que el productor decide que suenen: en segundo plano, como parte del Ambiente, después de que el narrador las menciona con un tono de voz bajo, lúgubre, expectante. Y ese orden, que podríamos llamar sintaxis, convierte esa parte del expediente que consultó Fernando Benvides y las indicaciones del guion, en un *thriller* y sumerge al oyente en una experiencia de suspenso y peligro constante. Si hubiera decidido que la voz narrara con otra entonación, con otra pronunciación y colocar los sonidos en otro orden, cambiaría totalmente la experiencia del oyente, porque el productor tuvo otra intención.

Lo mismo sucede con el manejo del tiempo a través del montaje. Recordemos que el podcast tiene

un tiempo lineal, lo que dura realmente, y un tiempo diegético que viaja entre 1991 y el 2019. Y este salto en el tiempo, en el fragmento analizado, se revela precisamente cuando el productor hace el corte directo para pasar de la voz de Damián Alcázar como narrador de lo sucedido en los 90, a la del agente Fernando Fabián Roldán González como un testigo que habla en el presente. Gracias a ese corte, el oyente organiza los sonidos y entonaciones que percibe, reconoce ese salto en el tiempo, entiende que las voces están conectadas y que una es consecuencia de la otra. El oyente sale por un momento de la ficcionalización representada por la voz de Alcázar y se instala en la realidad gracias a la voz del agente Fernando Fabián Roldán González. En este caso podemos decir que el tiempo es un corte y pega intencionado y estructurado.

Otro sistema que destaca en este fragmento es la jerarquía de los planos, lo que permite al escuchante tener una perspectiva de los sonidos. Primero tenemos en primer plano la voz de Damián Alcázar. Las entonaciones que usa, pausadas, a veces como susurros, sirven para establecer cercanía y un tono de confianza con el escuchante. Podemos escuchar en segundo plano la televisión y más al fondo el ambiente de tensión creado con la música y el zumbido, sin embargo, no se convierten en distractores, al contrario, refuerzan todo lo que dice la voz. Reconocemos entonces que la autoridad del relato la tiene el narrador.

Es así que en este nivel se ordenan los niveles anteriores para transmitir un mensaje con cierta intención y de cierta forma. Lo que podría ser un amontonadero de ruidos, sonidos y voces se transforma en un sistema sonoro-ficcional o sistema sonoro-narrativo complejo, donde el productor ordena el caos con el montaje y el diseño sonoro, para ofrecer algo más que una representación de la realidad: una visión muy específica del mundo.

Consideraciones finales

Esta propuesta muestra como los sistemas de signos que forman las narrativas auditivas, junto al lenguaje radiofónico, trabajan para contar una historia que provoque la creación de imágenes en el escucha. No se trata solo del texto leído por el narrador o de los efectos de sonido, la música y demás elementos que construyen ambientes sonoros: son todos los sistemas de signos trabajando juntos gracias a la mezcla para obtener una sola narración que ya no depende de la letra para actuar como una representación social y herramienta de expresión.

Las variables son recursos organizados durante el montaje con la intención de obligar al cerebro a sentir la atmósfera antes de entender la trama. De esta manera la audiencia deja de escuchar una simple puerta que rechina, por ejemplo, a validar ese ruido como parte de un relato que cuenta una representación de la verdad. En el caso de *Fausto*, por lo menos en esta escena analizada, Fernando Benavides, el productor y escritor de la serie, no nos ofrece solo un relato policial, sino una narrativa auditiva que se inserta en contextos discursivos propios de la sociedad mexicana en los últimos 30 años, como la violencia y la negligencia del Estado contra la sociedad civil.

Finalmente, el análisis y la interpretación de este fragmento de *Fausto* también nos arroja algunas preguntas que motivan la continuidad de este trabajo: ¿Es posible que las narrativas auditivas puedan, al igual que la literatura escrita, ser un discurso que también proporcione goce estético, catarsis emocional, reflexión crítica, contribuya al desarrollo de la empatía, la creatividad y la transmisión de valores culturales? ¿Podemos considerar a las narrativas auditivas como obras literarias? En caso de que sí, ¿todas las narrativas auditivas son obras literarias? Evidentemente no. Entonces, ¿cuáles sí y cuáles no? ¿Por qué? ¿Qué criterios nos van a llevar a detectar esta literatura no letrada?

Referencias

- Alasia de Bosch María Agustina, “La topografía del infierno en Virgilio y en Marechal”, en *Cuadernos de Literatura: Revista de Estudios Lingüísticos y Literarios*, no. 2, 1983.
- Barceló, Elia. “Reflexiones acerca de la elección del narrador en los textos fantásticos”, en *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: 1er Congreso Intermacoma1 de Literatura Fantástica y Ciencia Ficción*. Universidad Carlos III, 2008.
- Botrel, Jean-François. “Teoría y práctica de la lectura en el siglo XIX: el arte de leer”. En *Bulletin Hispanique*, tomo 100, No. 2, 1998. pp. 584-585. Disponible desde Internet en: https://www.persee.fr/doc/hispa_0007-4640_1998_num_100_2_4987
- Cebrián Herreros, Mariano. *Información radiofónica. Mediación técnica, tratamiento y programación*. Madrid, Síntesis, 1995.
- Elislah Neli e Irwansyah Irwansyah. “Audiobook Industry: Reading by Using Ear in the Digital Age”, en *Jurnal Komunikasi Indonesia*: Vol. 11, Núm. 2, Artículo 2, Universitas Indonesia, 2022. Disponible desde Internet en: <https://scholarhub.ui.ac.id/jkmi/vol11/iss2/2/>
- Hilliard, Robert L. *Guionismo para radio, televisión y nuevos medios*, México, International Womson Editores, 2000.
- Frezel Elizabeth, *Diccionario de Motivos de la Literatura Universal*, Madrid, Editorial Gredos, 1980.
- Huwiler Elke. “A Narratology of Audio Art: Telling Stories by Sound”, en *Audionarratology. Interfaces of Sound and Narrative*. J.Mildorf, & T. Kinzel. Berlin, De Gruyter, 2016.
- Lizarazo Arias, Diego. *La fruición fílmica Estética y semiótica de la interpretación cinematográfica*, UAM-Xochimilco, 2004.
- Mendoza Ernesto. “Troka el poderoso: vanguardia, revolución cultural y poder de la infraestructura (1920-1932)”, *Artelogie, Recherche sur les arts, le patrimoine et la littérature de l'Amérique latine*, no. 21, 30 octubre 2024. Disponible en Internet desde: <http://journals.openedition.org/artelogie/13623>
- Mildorf Jarmila; Kinzel Till. *Audionarratology. Interfaces of Sound and Narrative*. Berlin, De Gruyter, 2016.
- Miyar, Valeria. “El montaje sonoro como proceso creativo”. *Ponencia en las VIII Jornadas Universitarias La Radio del Nuevo Siglo*, Paraná, Entre Ríos, Agosto de 2014. Disponible en internet desde: <https://laboratoriosonoro.unr.edu.ar/textos/45/el-montaje-sonoro-como-proceso-creativo>
- Ocanto Silva, Isabel. “La creación de imágenes mentales y su implicación en la comprensión, el aprendizaje y la transferencia”, en *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, vol. 10, núm. 2, julio-diciembre, Caracas, Universidad Pedagógica Experimental Libertador, 2009.

- Oliveros, Orlando. *Los cuatro pilares de una 'escena' en la narración audiovisual*, Fundación Gabo, 15 de Febrero de 2017. Disponible en Internet desde <https://fundaciongabo.org/es/periodismoydh/noticias/los-cuatro-pilares-de-una-escena-en-la-narracion-audiovisual>
- Ortiz Monasterio, José. “La revolución de la lectura durante el siglo XIX en México”, en *Historias*, no. 60 enero–abril, INAH, 2005.
- Pacheco Carlos. *La comarca ora1. La ficciomaizació m de 1a ora1idad cultura1 em 1a marrativa 1atimoamericana contemporánea*. Ediciones La casa de Bello, Caracas, 1992.
- Palanisamy Bhuvaneshwari y Rajasekaran V. “We listening renaissance: a theoretical exploration of audio-based digital narratives in literature”. *Humanities and Social Sciences Communications*, vol. 12, 28 de enero 2025. Disponible desde Internet en: <https://www.nature.com/articles/s41599-025-04394-x#citeas>
- Paz Octavio. *El mono gramático*, México, Booket, 2018.
- Pérez Bowie José Antonio. “Palabra versus imagen. Apuntes sobre la narración oral en la pantalla cinematográfica”, en *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, Ediciones Complutenses, 2025.
- Ponce Capdeville, Berenice; Medina Ávila, Virginia. “La voz de Dios: características en el cine de Hollywood”, en *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social “Disertaciones”*, vol.12, núm. 2, Universidad del Rosario, 2019.
- Pulecio Mariño, Enrique. *El Cine: Análisis y Estética*, República de Colombia, Ministerio de Cultura, 2019.
- Reyes, Alfonso. *Visión de Anáhuac*, México, Fondo Editorial de Nuevo León, 2009.
- Rodríguez Ortiz, Raúl Antonio. *La producció m indepemdiemte de podcast marrativos mo ficció m em Iberoamérica: nuevos modelos de creació m, fimamciació m y re1ació m com 1a audiencia*. Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2024.
- Rulfo Juan. *El gallo de oro*, México, Era, 1980.
- Vargas Gabriel, *La familia Burróm Tomo 1*, México, Editorial Porrúa, 2001.
- Wells H.G. *La guerra de los mundos*, México, Editorial Época, 2005.
- Zavala, Lauro. *Estética y semiótica del cine hacia una teoría paradigmática*, UNAM, Escuela Nacional de Artes Cinematográficas, 2023.

Fuentes audiovisuales

Benavides Fernando (productor). “T1E1: Un niño bañado en sangre”, en *Fausto*. Spotify Studios/Galgodromo, 22 de octubre de 2019. Disponible desde Spotify en: <https://open.spotify.com/episode/2yIWowzKiVTz4Ed98cZF1E>

Estrada Luis (director). *E1 Imfierno*. Bandidos Films/Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), 2010.

La Ley de Herodes. Bandidos Films/Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), 1999.

Gavaldón Roberto (director). *El gallo de oro*, CLASA Films Mundiales, 1964.

Radio Ambulante. *Sobre nosotros. Contamos historias de América Latina*. <https://radioambulante.org/sobre-nosotros>

Welles Orson (director). *La guerra de los mundos*. Columbia Broadcasting System (CBS), 30 de octubre 1938.

Molina Alarcón Miguel, *Troka, E1 Poderoso (1933) de Germán List Arzubide (texto) y Silvestre Revueltas (música)*. Laboratorio de Creaciones Intermedia de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia / Fonoteca Nacional de México, 17 de abril de 2015. Disponible desde SoundCloud en: <https://soundcloud.com/miguelmolinaalarcon/troka-el-poderoso-1933-de-german-list-arzubide-texto-y-silvestre-revueltas-musica>