

# Espejo de Monografías

ISSN: 2660-4213 Número 26, año 2024. URL: [espejodemonografias.comunicacion-social.es](http://espejodemonografias.comunicacion-social.es)

MONOGRAFÍAS DE ACCESO ABIERTO  
OPEN ACCESS MONOGRAPHS

COMUNICACIÓN SOCIAL  
ediciones y publicaciones

ISBN 978-84-17600-90-7

## Creación de proyectos sonoros

Prácticas y experiencias en la era de la audificación (2024)

Paloma López Villafranca (editora)

## Separata

## Capítulo 1

### Título del Capítulo

«Documentar un proyecto sonoro: hablan los profesionales»

### Autoría

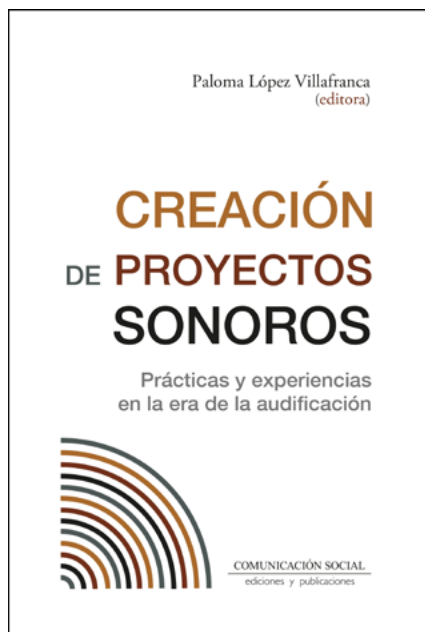
Ángeles Afuera

### Cómo citar este Capítulo

Afuera, Á. (2024): «Documentar un proyecto sonoro: hablan los profesionales». En López Villafranca, P. (ed.), *Creación de proyectos sonoros. Prácticas y experiencias en la era de la audificación*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. ISBN: 978-84-17600-90-7

### D.O.I.:

<https://doi.org/10.52495/c1.emcs.26.p109>



El libro *Creación de proyectos sonoros. Prácticas y experiencias en la era de la audificación* está integrado en la colección «Periodística» de Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

Esta obra coloca en el centro del análisis el sonido y su competencia para crear narrativas capaces de interpelar al intelecto y a las emociones.

Los capítulos que integran *Creación de proyectos sonoros. Prácticas y experiencias en la era de la audificación* desgranar conceptos, teorías y experiencias vividas en los procesos de configuración de las narraciones sonoras y están firmados por un grupo de profesionales y académicos que transmiten sus conocimientos, rutinas profesionales y metodologías para la creación de formatos.

Se abordan distintas fases creativas como:

- la documentación sonora,
- la narración a través de una correcta locución,
- la creación de guiones dramáticos y su realización,
- la producción de proyectos narrativos de ficción y no ficción,
- el radioarte,
- y el diseño sonoro.

El lector encontrará en estas páginas conocimientos, experiencias, retos y reflexiones de futuro en una nueva era para el sonido, plasmadas en un libro que pretende abrir oídos y mentes ante el desafío de crear de la mano de expertos y por medio de la experimentación, ante un futuro sonoro esperanzador tras un siglo de la primera emisión radiofónica en España.

# Sumario

Prólogo, por Rosa Franquet . . . . .	9
<b>1. Documentar un proyecto sonoro: hablan los profesionales, por Ángeles Afuera. . . . .</b>	<b>15</b>
Introducción . . . . .	15
1. La voz humana: contar una historia . . . . .	16
2. Efectos de sonido: el ecosistema sonoro . . . . .	17
3. Música de librería: catálogo de sensaciones . . . . .	22
4. Derechos y creadores . . . . .	25
5. El futuro . . . . .	27
6. Hablaron para este capítulo . . . . .	27
Referencias . . . . .	28
<b>2. Locución para proyectos sonoros. Dar vida al sonido a través de las cualidades de la voz, por Emma Rodero . . . . .</b>	<b>29</b>
Introducción . . . . .	29
1. Definición y manejo de las cualidades de la voz . . . . .	30
2. Conclusiones . . . . .	40
Referencias . . . . .	43
<b>3. De la idea al guion en el audiodrama, por Federico Volpini; Isabel Ruiz Lara . . . . .</b>	<b>45</b>
Introducción . . . . .	45
1. De la idea al guion. . . . .	46
2. Ficción en audio. . . . .	47
3. Un caso práctico . . . . .	51
4. Conclusiones . . . . .	64
Referencias . . . . .	64

<b>4. Secuencias de realización en Audiodrama Colectivo,</b>	
<i>por Isabel Ruiz Lara; Federico Volpini</i> . . . . .	65
Introducción . . . . .	65
1. <i>Secuencia dramatizada.</i> . . . . .	67
2. <i>Tres ejemplos de realización.</i> . . . . .	78
3. <i>Conclusiones</i> . . . . .	83
<b>5. Algunas pistas para iniciarse en el diseño sonoro para</b>	
<b>  audiodramas, por Chuse Fernández.</b> . . . . .	85
Introducción . . . . .	85
1. <i>Pista 1. El Punto Aquí</i> . . . . .	85
2. <i>Pista 2. El proceso creativo de una escena sonora.</i> . . . .	86
3. <i>Pista 3. Por qué «menos es más»</i> . . . . .	89
4. <i>Pista 4. El punto aquí fijo y móvil.</i> . . . . .	90
5. <i>Pista 5. Los Planos Sonoros.</i> . . . . .	92
Referencias . . . . .	96
<b>6. La producción ejecutiva en un proyecto ficción de audio</b>	
<b>  digital. El caso de <i>La firma de Dios</i> para Podium Podcast,</b>	
<i>por Lourdes Moreno Cazalla</i> . . . . .	97
Introducción . . . . .	97
1. <i>El rol de la producción ejecutiva en la industria</i>	
<i>del audio digital</i> . . . . .	98
2. <i>Los pódcasts de ficción, la joya de la corona</i>	
<i>de la producción</i> . . . . .	103
3. <i>El caso de <i>La firma de Dios</i>, un proyecto integral</i>	
<i>de podcasting.</i> . . . . .	104
4. <i>Conclusiones</i> . . . . .	112
Referencias . . . . .	113
<b>7. La escucha colectiva como práctica artística y</b>	
<b>  colaborativa: radioarte y creaciones sonoras más allá</b>	
<b>  de las plataformas, por Laura Romero Valldecabres</b> . . . .	115
1. <i>Experiencias de escucha colectiva</i> . . . . .	115
2. <i>Sobre la escucha de radioarte o pódcast artístico-experi-</i>	
<i>mental</i> . . . . .	123
Referencias . . . . .	125

<b>8. Experiencias de investigación y producción para crear un pódcast documental en Iberoamérica. Entre la realidad y el arte,</b>	
<i>por Paloma López-Villafranca; Raúl Rodríguez-Ortiz . . .</i>	<b>127</b>
1. <i>Introducción . . . . .</i>	127
2. <i>De lo viejo a lo nuevo: de las raíces a lo que es y no es un documental sonoro . . . . .</i>	129
3. <i>Proceso creativo para producir un documental sonoro</i>	134
4. <i>Conclusiones . . . . .</i>	150
<i>Referencias . . . . .</i>	152
<b>9. <i>Branded podcast. Esencia de marcas en formato audio,</i> por</b>	
<i>Teresa Piñeiro-Otero . . . . .</i>	<b>155</b>
1. <i>No puedes cerrar los oídos . . . . .</i>	155
2. <i>Pódcast: soportes y medios de la comunicación de marca. . . . .</i>	158
3. <i>Branded content podcast . . . . .</i>	163
4. <i>Producción de un branded podcast. . . . .</i>	167
<i>Referencias . . . . .</i>	169



## Documentar un proyecto sonoro: hablan los profesionales

*Ángeles Afuera*

Periodista, documentalista de la Cadena SER  
y doctora por la Universidad Complutense de Madrid

### *Introducción*

El sonido monótono de la lluvia contra el asfalto. Un coche que pasa lejano. Pasos que se acercan chapoteando en algún charco. Y se inicia, de fondo, una música que sube suavemente a primer plano para dar pie a la narración. Con tres efectos de sonido y unos compases musicales hemos establecido una situación comunicativa sin imágenes.

El reto de llevar a cabo un proyecto sonoro se enfrenta precisamente a esto. En el mundo actual, la hegemonía audiovisual nos ha convertido en seres impacientes que quieren informarse, aprender e incluso juzgar a golpes de vista. Pero lo sonoro es unisensorial, en su recepción solo participa el oído y es la atención del que nos oye la que compone sus propias imágenes mentales. Conseguir esa atención de forma prolongada es nuestra meta, porque sabemos que, una vez prendido el oyente de nuestro mensaje, de la historia que le estamos contando, se establecerá la relación más personal y emotiva que puede existir entre un emisor y un receptor.

La carencia de imágenes nos obliga a crear ese vínculo oído-imaginación que se alcanza explotando las características propias del medio audio: la voz humana —y el silencio, también fundamental en la expresión oral—, los efectos de sonido y la música. Para estos dos últimos se suele acudir a diversas fuentes documentales, de las que esperamos abundancia y organización, es decir, que haya suficientes recursos para poder elegir el más conveniente y que la búsqueda sea rápida y fiable.

En este capítulo haremos un rápido repaso a esas fuentes documentales, el acceso a las mismas y la tarea de seleccionar lo mejor para nuestro proyecto sonoro.

### *1. La voz humana: contar una historia*

Nos centramos en el primer proyecto sonoro: la lectura en voz alta de un libro se ha convertido en una oportunidad de negocio que ha forzado a los editores a contemplar otra forma de acercarse a sus lectores cuando aún estaban asimilando la convivencia del papel con el libro electrónico. De hecho, hasta hace poco las editoriales incluían el audiolibro como un gancho más en su pack de promoción, junto al libro en papel y en digital. Pero en cinco años ha logrado un peso específico, ya hay mercado que compra sólo ese formato: un libro para escuchar.

Documentar la producción de un audiolibro parece fácil: todo está en su texto. Aquí no hay ficción sonora ambientada, sino una narración lineal, a cargo de una sola voz, en la que el guionista prepara el guion literario; el realizador, el guion técnico —especialmente los efectos—, y se deja en manos del director la elección musical. Así reparte estas primeras tareas documentales el estudio madrileño Produce Ficción, por el cual han pasado centenares de libros de la Penguin Random House —Alfaguara, Suma de Letras, Alianza Editorial, Plaza&Janés, Fantasy—. Para estas producciones se eligen cuidadosamente las voces, documentando las apropiadas entonaciones y acentos, como explica el realizador Juan Antonio Merayo:

Grabamos muchos *thrillers* policíacos, donde se mezclan personajes de distintos países hablando diferentes lenguas, o con diversos acentos. Los escritores son muy puristas para eso, especialmente si han escrito el libro en otro idioma, y quieren escuchar a sus personajes con su propia identidad, de manera que hemos tenido que crear un control de calidad. Quizá como oyente no aprecias ese tipo de rasgos, pero el autor quie-



re, por ejemplo, que si el protagonista es galés, su nombre se pronuncie en correcto galés.

Al ser lecturas a una sola voz, el narrador debe utilizar un tono neutro para sus intervenciones, e interpretar cuando son otros los que hablan. Todo un reto en el que importa transmitir al oyente la edad de los personajes, su estado anímico. Actrices y actores muy conocidos han grabado ya audiolibros y conocen el riesgo de exagerar estas diferencias de tono. Merayo reconoce que, en estos casos, se suele interrumpir la grabación:

Cuando suena un acento forzado, por ejemplo, en un personaje eslavo, el resultado queda artificial. Últimamente hemos decidido neutralizar acentos en los audiolibros. Incluso si los personajes proceden de países latinoamericanos y hablan un español con acento argentino, mexicano, etc...no lo tenemos en cuenta. La habilidad del narrador es la de no pasarse.

Respecto a los efectos y la música de librería, la dinámica es idéntica a la que veremos en otros profesionales del sector.

## *2. Efectos de sonido: el ecosistema sonoro*

Recién nacida la radio en España, el interés por emitir piezas teatrales enfrentó al nuevo medio con un problema: buscar su propio lenguaje dramático. En 1926 el escritor Nilo Vargas señalaba: «El oído se cansa antes que la vista», y así, propuso soluciones para captar la atención del oyente que se han venido aplicando a lo largo de un siglo: crear la figura del explicador o narrador, la música «como gran aliado» y una «grata variedad de sonidos y de pausas» (Vargas, 1926: 2). Cinco años después, el dramaturgo Tomás Borrás escribió *Todos los ruidos de aquel día*, obra emitida en Unión Radio, basada solo en música y sonidos y que hoy se considera el primer ejemplo dramático experimental de la radio española.

En Europa, la obra *Maremoto* (1924) se convertía en la primera dramatización radiofónica con ambientación del ingeniero Maurice Vinot (con seudónimo Gabriel Germinet), en cuyo guion pueden leerse escritas a mano indicaciones como éstas: «arena agitada continuamente en una gran caja de hojalata; cinta de seda frotada sobre un cilindro de malla metálica; perdigones de plomo cayendo sobre madera...». Nadie que escribiera guiones radiofónicos en los años treinta podía prescindir ya de los efectos sonoros: la BBC contaba con un arsenal de aparatos para producir ruidos de tempestad, trenes, viento; Radio Hamburgo anunciaba su órgano de ruido acoplado a un emisor Norag que «con solo apretar un botón reproduce todos los sonidos de la ciudad», se admiraba la revista *Ondas*. Friedrich Wolf había escrito *S.O.S.* (1928) para la Reichs-Rundfunk-Gesellschaft, sobre la tragedia de la expedición al Polo Norte, una obra que jamás podría haberse representado en un escenario. En la radio, sí.

El mismo entusiasmo de aquellos pioneros continuó en las décadas de los 40, 50 y 60 con la llamada Edad de Oro de la Radio por el éxito de sus producciones dramáticas, principalmente en la SER y RNE. El ingenio de técnicos, guionistas, realizadores y cuadros de actores es ya legendario, por su imaginación a la hora de recrear ambientes reales cuando aún no había recopilaciones comerciales: el ruido lejano de una tormenta hecho con perdigones metidos en un globo bien inflado, el crujido de unos huesos arrugando un plástico de burbujas frente al micrófono, el famoso cabalgar con dos cocos huecos chocando entre sí. Aún se recuerda en Radio Madrid cómo se llenaron sus pasillos de tierra para que Antonio Calderón grabara la entrada de los soldados franceses en Viena o los zapatones que se calzó la montadora música Remedios de la Peña para ilustrar *Pasos* (Rodríguez Olivares, 2021: 28).

En la era anterior a lo digital, las emisoras atesoraban sus vinilos de *sound effects*, procedentes habitualmente de Reino Unido o Estados Unidos, y posteriormente compraron colecciones de CD's o DVD's, donde los efectos sonoros de catálogo se agrupaban por temas. Un problema muy habitual en

los estudios era que siempre se extraviaban los volúmenes más utilizados.

La era digital ha facilitado enormemente el acceso a los efectos sonoros, que siguen siendo, según la ya conocida definición del profesor Balsebre «un conjunto de formas sonoras representadas por sonidos inarticulados o de estructura musical, de fuentes sonoras naturales y/o artificiales, que restituyen objetiva y subjetivamente la realidad construyendo una imagen» (Balsebre, 1994: 125). Elisabeth Bua, diseñadora sonora de Podium Podcast, considera que cumplen una triple función:

La descriptiva nos ayuda a identificar el espacio físico —un bar, un monte, una playa—; la expresiva nos marca la situación anímica —el bar está lleno, hay tormenta en el monte, hace un día de bullicio en la playa— y la narrativa convierte los efectos en elementos de puntuación para separar o unir escenas, para advertir al oyente de que «pasamos página».

En la exitosa producción de Podium *¡Ay Campaneras!* el sonido de un abanico o unas castañuelas compartimentaba el hilo narrativo. Coincide en este uso Juan Antonio Merayo, poniendo como ejemplo campanillas, cascabeles y otros efectos para separar las escenas de algunos audiolibros infantiles.

Actualmente las fuentes digitales de donde estos profesionales extraen sus efectos de sonido llegan a través de plataformas especializadas, entre las que destacan la sueca Epidemic Sound, la inglesa AudioNetwork, la israelí Artlist o la australiana Envato Elements, pero hay una cierta tendencia en los profesionales a crear sus propios efectos.

Benigno Moreno, director de Ficción Sonora y Creatividad de RNE, comentaba durante unas jornadas organizadas por AEDOM y RTVE en diciembre de 2022 que le costó mucho encontrar disparos de cañones para *Trafalgar*, la adaptación de la obra de Pérez Galdós realizada por RNE en 2022 con motivo del centenario de la muerte del autor. Moreno acabó comprando los efectos en una pequeña librería de efectos especializada. Sin embargo para la adaptación de *Los santos inocentes*

donde Azarías corre tras unos pavos o echa a volar su «milana bonita», se grabaron los efectos con animales auténticos, con el consiguiente alboroto del equipo de sonido. Por su parte, Elisabeth Bua recreó una catástrofe nuclear combinando diferentes explosiones, texturas con ecualizadores, moduladores, *plugins*, pero a la hora de simular una decapitación, optó por algo mucho más sencillo: cortar un repollo de un solo tajo con un gran cuchillo.

Y algo paradójico: a veces los efectos reales no dan la sensación de autenticidad que se busca. La lluvia grabada en la calle, cuando está realmente lloviendo, aporta un sonido sucio, no identificable. Carlos González, técnico de sonido del histórico programa de cine *Lo que yo te diga* en la cadena SER, recuerda lo difícil que fue encontrar disparos que sonaran con suficiente veracidad. Pero los disparos reales eran tan poco convincentes que finalmente hubo que recurrir a los que había introducido Tarantino en la banda sonora de *Pulp Ficción* (Quentin Tarantino, 1994).

Dando por supuesto que no debería ser problema la barrera del idioma en que se haya catalogado la colección que consultamos, hay sin embargo otra complicación que obliga a los realizadores o diseñadores sonoros a ir escuchando uno tras otro los efectos, ya que la descripción de cada uno de ellos en la correspondiente plataforma suele ser escasa, cuando no confusa. Los documentalistas prefieren englobar los sonidos en definiciones muy generales —pasos, campanas, timbres, explosiones—. Cuando se trata de elegir un ambiente aún se complica más la elección, ya que si se escuchan en él conversaciones de personas, evidentemente hablarán en el idioma del lugar donde se haya grabado el efecto.

Respecto a la calidad, las grandes bibliotecas digitales de música y efectos, como las anteriormente citadas, ofrecen un nivel excelente y amplían sus colecciones frecuentemente para evitar que los usuarios se aburran de tener que bucear siempre en los mismos catálogos, ya conocidos por ellos. Otras colecciones, de acceso gratuito o colaborativas —con el caso paradigmático de la Free Sound Library— se nutren de aportaciones de

usuarios de todo el mundo, con lo cual abundan grabaciones caseras, realizadas con un móvil, en mp3 o mp4, extensiones que comprimen los formatos dando a veces sonidos metálicos, muy artificiales.

Finalmente, los efectos que se descubrieron para ambientar radioteatros han extendido su presencia y se escuchan habitualmente en la radio informativa, para acompañar la lectura de crónicas y reportajes. La cobertura de una noticia en directo no necesitará más que el ruido ambiente, que se supone acompañado de sus propios sonidos reales —una manifestación, un incendio, un mitin—, pero a menudo los periodistas de radio caen en la tentación de adornar sus piezas, preparadas en la redacción, con algún efecto sonoro que aporte color, dramatismo. No será la primera vez en que para hablar de un conflicto armado se añada al relato un par de zambombazos, y que buscando un efecto de sonido de batalla se ilustre la guerra de Ucrania con un cañón de tiempos napoleónicos. Como apunta la profesora de la UAB, Margarida Blanch, los efectos aportan un grado de credibilidad a las crónicas en directo, incluso como testimonios de autenticidad, ya que forman parte del contexto informativo, pero pueden caer en el abuso, sobredimensionando una información periodística o creando una sensación artificial (Blanch, 2010: 4).

¿Sobreabundancia? En *El Quijote del siglo XXI*, la última versión de la obra de Cervantes para RNE, se utilizaron más de mil quinientos efectos diferentes. Por el contrario, la producción de la BBC destaca por tener una concepción purista, montajes más sencillos, de menos recursos. Teo Rodríguez, primer premio Ondas al diseño sonoro por *La esfera* (Podium Podcast), recuerda haber escuchado a un productor musical decir que lo difícil era trabajar de manera sencilla. Él está al cien por cien con esta afirmación:

Debe sonar lo que debe sonar, nada más. Soy tan radical con esto que incluso utilizo cada vez menos músicas. Valoro la palabra y las ambientaciones reales. Una producción recargada canta a la legua. A los pocos segundos detecto si me va a gustar

o no. Un mal uso puede echar por tierra una buena historia. Lo importante es sonar bien. Con las nuevas tecnologías es muy fácil caer en la tentación y usar mil *plugins* con cientos de efectos, pero si estos efectos desentonan con la historia y con el tono, estamos perdidos. Prefiero trabajar en ambientes creíbles, trabajar desde la verosimilitud y no desde el efectismo.

### 3. *Música de librería: catálogo de sensaciones*

En un principio fue la música clásica. Sintonías, cortinillas para programas y ambientaciones para teatros radiados se nutrían principalmente de composiciones de grandes maestros de la música culta. El ejemplo más conocido fue la *Sinfonía del Nuevo Mundo*, de Dvořak, cuyo cuarto movimiento encabezaba el programa *Ustedes son Formidables* (1966-1977) en la Cadena SER. A la llamada potente de las trompas y el crescendo de los violines, Alberto Oliveras invocaba a la solidaridad de los oyentes con los más necesitados. Los realizadores encontraron también un filón en los discos instrumentales de grandes orquestas, como la de Glenn Miller, que dio seña de identidad al consultorio de Elena Francis con el *Indian Summer* de Victor Herbert, o la *I could easily fall* de Norri Parramor, que ilustró *Protagonistas*. Más tarde los programas tiraron de bandas sonoras: desde películas del Oeste como en la tertulia de *La espuela* (Radio España) hasta futuristas, como en su competidora *La linterna* (COPE). En la década de los 80 Vangelis y Jean Michel Jarre fueron los reyes de las sintonías.

Paralelamente, las emisoras de radio se llenaron de discos «de librería», como se tradujo equivocadamente al español el concepto de *library songs* creados e interpretados por músicos desde los estudios de grabación. Aquellos viejos vinilos se convirtieron en colecciones de CD'S y más tarde en discos duros cuyas licencias de uso se renovaban anualmente. Las novedades llegaban de Estados Unidos (DLMusic), Reino Unido (KPM, Bruton Music, Themes International), de Alemania (Sonoton, Coloursound), de Francia (L'illustration Musical,

Montparnasse, Tele Music) e Italia (Omicron, Flipper, CAM). También en España se crearon sellos especializados en esta música de ambientación, como Berta, una división de Polygram, y Marfer, donde trabajaron compositores de renombre como Waldo de los Ríos, Alfonso Santiesteban o Adolfo Waitzman (López Navarro, 2018).

Hoy, los especialistas tienen un portfolio casi infinito de composiciones gracias a las plataformas de distribución de este tipo de música, pero el problema sigue siendo el mismo de hace décadas. Lo explica así Benigno Moreno:

El problema está en encontrar una música que no conozco, pero que necesito para expresar una emoción. No puedo buscar por el título o el intérprete. Quiero algo triste, algo alegre... busco tensión, algo agradable, algo negativo, o algo de acción pero contrario a lo que está diciendo el actor ...puedo, por aproximación, centrar una época eligiendo los instrumentos musicales, el ritmo, pero sobre todo hacer muchas búsquedas aleatorias que me hacen perder eficacia y tiempo. Los archivos no me ayudan.

Esta cuestión, planteada por el responsable del equipo de *Ficción Sonora* de RNE, suscitó un encendido debate durante las citadas Jornadas de Documentación Musical. La propuesta de introducir campos de búsqueda con elementos de emoción o evocación añadiría un componente subjetivo en el trabajo de los documentalistas. Y estos no son partidarios porque temen que su labor eminentemente objetiva y normalizada pierda calidad y los archivos enfermen con su peor virus: la falta de coherencia. Esta asignatura pendiente en el departamento de Documentación de RNE —pero próximamente contemplada—, se ha cubierto en la plataforma documental Enciclomedi@ (Cadena SER) incorporando a los metadatos un campo de evocación, otro de contexto histórico, muy útil para los servicios informativos a la hora de ilustrar efemérides, y un registro de porcentajes de uso que revela si la pieza elegida ha sido ya descargada por otros usuarios.

Mientras las cadenas de radio afrontan esta necesidad, las plataformas online han encontrado un nicho cada vez más solicitado, y así, KPM, Konga, AudioNetwork, Artlist y muchas otras, incorporan elementos que dan pistas para aproximarse a la música que se necesita. En todas ellas encontramos interfaces sencillas, cuyos primeros filtros pueden ser más estables —géneros musicales, géneros cinematográficos— y los segundos niveles, más imaginativos. Algunas plataformas incluyen un tercer nivel con varios conceptos relacionados con cada pieza musical. Aquí va un ejemplo tomado de la KPM: Bloque: *Murder Mystery*. Tema: A foot Loose. Descripción: *suspenseful, murder mystery cue, strings, percussion, drums*. Algunas plataformas ofrecen, además, versiones distintas del mismo tema e instrumentaciones diferentes.

Por lo demás, y como vimos en los efectos de sonido, la música también se consigue encargando directamente la idea concreta que se necesita. Dani Heredero, creador de la música y los FX de la multipremiada *Pocoyó*, es compositor, productor y asesor musical, y son suyas melodías para otras series, cortos, pilotos de animación, piezas promocionales, campañas, videojuegos, apps, etc. Para él, se debe evitar la tentación de que la música sea la protagonista absoluta, ya que su misión es subrayar las acciones y mensajes importantes y guiando al público al ambiente e intención que quiere dar el cliente.

Antes de ponerme a la tarea suelo proponer al cliente temas musicales que pueden servir de referencia. Tengo en cuenta sus gustos y el público al que va dirigido el encargo. Aunque intento dejar mi estilo —suelo trabajar muy bien con la música electrónica— el que manda es el cliente, como en todos los sectores.

Frente a las grandes plataformas, la música por encargo tiene la indudable ventaja de ser original, única y adaptada a los tiempos, a las distintas versiones, producciones y cambios que se necesiten. Dani Heredero también señala un inconveniente: «El exceso de opiniones. Pasar por el filtro no de una, sino de



tres o cuatro personas. La música realmente es algo muy de gusto personal y subjetivo y suelen pedirme cambios, retroceder a versiones anteriores, volver a cambiar... Y hay que ser lo más resolutivo posible». Un ejemplo de ello es la propia composición de *Pocoyó*.

Un día vi a mi hijo Pablo —que tenía entonces dos o tres años—, pegado a la tele bailando con un concierto de Metallica. ¡Le encantaba! Me di cuenta de que los peques no tienen ningún complejo musical ni fobia a los géneros, al contrario, creo que tienen la misma capacidad para escuchar una producción musical que cualquier adulto. Así que decidí vender ese argumento a Zinkia y conseguí que me dejaran hacer el diseño sonoro y la música de *Pocoyó* pensando tanto en los peques como en los mayores que ven la serie con ellos. Pablo y Pocoyó tienen ahora la misma edad, 20 años. A Pablo le sigue gustando Metallica y Pocoyó sigue siendo afortunadamente un icono del diseño.

#### 4. *Derechos y creadores*

Nadie que se dedique hoy a la producción sonora puede ignorar términos como licencia, derechos, suscripción, perpetuidad, ni siquiera las universidades están libres de conocer y respetar la legislación que tras décadas de desbarajuste ha ido ordenando y protegiendo tanto los derechos de los autores como la legítima propiedad de las empresas.

En las Facultades de Comunicación y Ciencias de la Información abundan los proyectos sonoros realizados por alumnos y difundidos por emisoras online, que por su concepto de emisoras universitarias englobadas dentro de la ARU (Asociación de Radios Universitarias), acceden a una licencia de *webcasting* contratada con la SGAE, en la que se permite a costo muy bajo programar hasta un diez por ciento de música frente a un noventa por ciento de palabra. Dado que la mayoría de las prácticas que hacen los alumnos está dirigida a programas informativos y reportajes de actualidad, la inclusión de música

no suele superar el porcentaje exigido. La profesora y coordinadora de InforadioUCM, Lola Rodríguez Barba, destaca la gran pericia de los alumnos para buscar fondos libres de derechos —Youtube, Pixabay, Jamendo— con que ilustrar los proyectos sonoros que publican en las redes sociales. Les ayudan también en esta tarea catálogos de instituciones públicas españolas, como el Instituto de RTVE o la Biblioteca Nacional, y mirando al exterior, la BBC, que liberó recientemente 16.000 efectos de sonido sin carga alguna para proyectos educativos o de investigación.

Del mismo modo preparan sus producciones los alumnos de la Universidad Pontificia de Salamanca, bajo la dirección de la profesora Chelo Sánchez, aunque muchas de sus caretas, sintonías, ráfagas e indicativos son originales, creados por los propios estudiantes o elaborados a partir de músicas libres de derechos:

Cuando los estudiantes afrontan desde cero la ideación, producción y grabación de un proyecto sonoro, siempre parten de la premisa de ser respetuosos con los derechos de propiedad intelectual y con los sujetos de la misma. Cada curso suelo compartir con ellos algunas recomendaciones sobre este asunto y les animo a que sean ellos quienes investiguen y rastreen nuevos nichos en webs relacionadas con el mundo educativo, como Intef.es o Educaciontrespuntocero.com.

Pero en el mundo de la producción comercial —emisoras de radio, productoras de pódcast, estudios de grabación—, las propias plataformas se encargan de facilitar el acceso a sus fondos evitando la complejidad legal. Algunas ofrecen una licencia universal para utilizar el material descargado sin fecha de caducidad, otras dividen sus tarifas según sea el consumo personal o comercial, y pueden usarse solo mientras está vigente la licencia. En algunos contratos se limita la publicación de la música a las redes sociales —YouTube, Instagram, Twitch— y en otros, a proyectos que tengan solo un objetivo audiovisual, descartando pódcast o programas radiofónicos.

## 5. *El futuro*

¿Estamos pasando de un ecosistema absolutamente visual a otro en el que la palabra se impondrá sobre lo escrito? Según el barómetro de hábitos de lectura del Ministerio de Cultura para 2024, los usuarios de audiolibros se triplicaron en el periodo 2018-2023. España lidera la escucha de pódcast en Europa, según el Informe *Digital News Report España*. El consumo alcanza el 56% en los menores de 44 años y el 70% en los menores de 24, lo que supone un auge imparable de este formato. La radio convencional resiste los embates digitales, adaptándose tecnológicamente —no tanto en el diseño de sus contenidos— y tantea con precaución la captación de nuevas generaciones de oyentes.

Estos buenos augurios para el poder de la palabra se extienden hacia los profesionales que han decidido dedicarse al diseño sonoro. Pero Teo Rodríguez considera que deben cambiar las formas de trabajar, abandonar los encadenados de efectos, música y voces y jugar con los planos sonoros, como los directores de cine juegan con los planos visuales:

Estamos entrando en un nuevo mercado del audio, en el que la tendencia es trabajar para escuchas en auriculares o equipos de alta calidad, no en transistores o en el coche. Las plataformas no pueden estancarse y sus dirigentes, que hasta ahora vienen del mundo de la publicidad o lo audiovisual, deben entender de audio. Porque los diseñadores sonoros serán las nuevas estrellas del rock.

## 6. *Hablaron para este capítulo*

Juan Antonio Merayo, realizador del estudio Produce Ficción, especializado en audiolibros.

Elisabeth Bua, diseñadora sonora de Podium Podcast.

Teo Rodríguez, Jefe de Postproducción y Formatos de PRISA Audio.

Dani Heredero, compositor, productor y asesor musical. Estudio Zinkia.

Lola Rodríguez Barba, profesora en la Facultad de CC de la Información de la UCM. Coordinadora de InfoRadioUCM.

Chelo Sánchez, profesora de Periodismo Radiofónico en la Universidad Pontifica de Salamanca.

## Referencias

- Balsebre, Armand (1994): *El lenguaje radiofónico*, Madrid: Cátedra.
- Blanch Nieto, Margarida (2010). Los efectos sonoros. *Publiradio*. Recuperado desde [https://www.clonica.net/usuario/img\\_usuario/publiradio.net/Des\\_Aula/Los\\_efectos\\_sonoros-0858.pdf](https://www.clonica.net/usuario/img_usuario/publiradio.net/Des_Aula/Los_efectos_sonoros-0858.pdf)
- Digital News Report España 2022 / Universidad de Navarra. *La escucha del podcast se consolida en España y alcanza al 41% de los internautas*. Recuperado desde <https://www.digitalnewsreport.es/2020/la-escucha-del-podcast-se-consolida-en-espana-y-alcanza-al-41-de-los-internautas/>
- Federación de Gremios de Editores de España / CEDRO / Mº de Cultura y Deporte. *Barómetro de hábitos de lectura y compra de libros en España 2021*. Recuperado desde <https://www.educacionyfp.gob.es/mc/sgctie/comunicacion/noticias/marzo2022/baremo-lectura.html>
- López Navarro, Iván (2018): Música de librería: melodías anónimas en búsqueda de esparcimiento y sustento. *El salto*. Recuperado desde <https://www.elsaltodiario.com/musica/musica-de-libreria-melodias-anonimas-en-busca-de-sustento-y-esparcimiento>
- Meadel, Cécile (1994) *Mare-Moto, une pièce radiophonique de Pierre Cusy et Gabriel Germinet (1924)*. Recuperado desde [https://www.persee.fr/doc/reso\\_0751-7971\\_1992\\_num\\_10\\_52\\_2843](https://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_1992_num_10_52_2843)
- Moreno, Benigno (28 de noviembre de 2022) *Acceso y uso de los archivos musicales de radio*. [Mesa redonda] Jornadas Documentación Musical en Radio: nuevos retos y alternativas de gestión. AEDOM/RTVE. Enlace a vídeo: <https://www.rtve.es/play/videos/directo/jornada-documentacion-musical-radio-28-11-2022-0900-1800/13639/>
- Olóndriz, Pablo (2022) *Artlist vs. Epidemic Sound*. *LegisMusic*. Recuperado desde <https://legismusic.com/artlist-epidemic-sound-comparative-guide/>
- Rodríguez Olivares, Luis (2021): *Pasos*, Madrid: ExLibric.
- Una máquina de ruidos para la radio-telefonía. (1927, 20 de noviembre). *Ondas*, p. 25.
- Vargas, N. (1926, 5 de septiembre) El teatro radiofónico. *Ondas*, p. 2.