

Espejo de Monografías

ISSN: 2660-4213 Número 26, año 2024. URL: espejodemonografias.comunicacionsocial.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 4

Título del Capítulo

«Secuencias de realización en Audiodrama Colectivo»

Autoría

Isabel Ruiz Lar; Federico Volpini

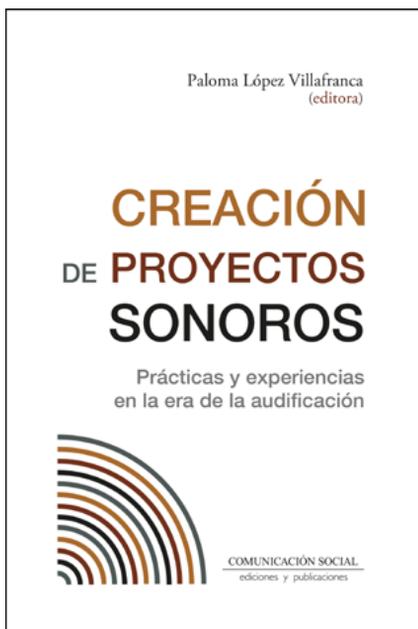
Cómo citar este Capítulo

Ruiz Lar, I.; Volpini, F. (2024): «Secuencias de realización en Audiodrama Colectivo». 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/c4.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
1. Documentar un proyecto sonoro: hablan los profesionales, por Ángeles Afuera.	15
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
2. Locución para proyectos sonoros. Dar vida al sonido a través de las cualidades de la voz, por Emma Rodero	29
Introducción	29
1. Definición y manejo de las cualidades de la voz	30
2. Conclusiones	40
Referencias	43
3. De la idea al guion en el audiodrama, por Federico Volpini; Isabel Ruiz Lara	45
Introducción	45
1. De la idea al guion.	46
2. Ficción en audio.	47
3. Un caso práctico	51
4. Conclusiones	64
Referencias	64

4. Secuencias de realización en Audiodrama Colectivo,	
<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
5. Algunas pistas para iniciarse en el diseño sonoro para	
 audiodramas, por Chuse Fernández.	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
6. La producción ejecutiva en un proyecto ficción de audio	
 digital. El caso de <i>La firma de Dios</i> para Podium Podcast,	
<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 podcasts 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
7. La escucha colectiva como práctica artística y	
 colaborativa: radioarte y creaciones sonoras más allá	
 de las plataformas, por Laura Romero Valldecabres	115
1. <i>Experiencias de escucha colectiva</i>	115
2. <i>Sobre la escucha de radioarte o podcast artístico-experi-</i>	
<i>mental</i>	123
Referencias	125

8. Experiencias de investigación y producción para crear un pódcast documental en Iberoamérica. Entre la realidad y el arte,	
<i>por Paloma López-Villafranca; Raúl Rodríguez-Ortiz . . .</i>	127
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
9. <i>Branded podcast. Esencia de marcas en formato audio,</i> por Teresa Piñeiro-Otero	155
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

Secuencias de realización en Audiodrama Colectivo

Isabel Ruiz Lara

Realizadora de radioteatros, periodista y radiofonista

Federico Volpini

Radiofonista, director y guionista de audiodramas

Introducción

Nuestra área de trabajo, en el género de la ficción dramatizada para audio, llamémoslo audiodrama, ficción sonora, radioteatro (cuando se emite ese producto dentro de la programación de una emisora), es la que se remite a la experiencia: somos profesionales en activo, no estudiosos. Nada más lejos de nuestra intención que invadir un espacio que no nos corresponde. De la experiencia y desde la experiencia hablamos, referida precisamente a la creación de un espacio en el tiempo por medio del sonido: eso es un radioteatro, una ficción sonora, un audiodrama. Audiodrama hemos convenido, aquí, en llamarlo. Que nuestro grupo, Audiodrama Colectivo, actúa, con frecuencia, sobre un escenario, en directo ante el público. Ante el público tienen lugar las interpretaciones. Ante el público se disparan los efectos de sonido grabados y se generan los efectos en vivo. Ante el público se ejecutan, en directo, las músicas. Esta manifestación del audiodrama, sujeta a las exigencias formales propias de cualquier ficción dramatizada para audio, impone además una puesta en escena: a diferencia de quien oye la radio o se descarga un pódcast, el público presente en una sala ve. Ha de atenderse a ello. Hay que proporcionarle un marco en el que descansar su mirada. Un marco que no estorbe a lo que está contándose. Un marco neutro, al menos en lo que a las voces se refiere y que, en vez de dispersarla, ayude a la concentración. A que el sonido, la palabra, se imponga a lo

que el público ve. Pero sin olvidar que el público está viendo. De eso trataremos más abajo. De la realización en general y de la realización directa cara al público vamos a ocuparnos.

La mejor realización es la que no se nota, la que no llama sobre ella la atención, la que traslada al receptor la sensación de que todo está sucediendo realmente, en su presencia, según la acción se desarrolla. La que lo hace testigo, hasta partícipe, la que lo mete donde la acción sucede.

Esta afirmación, como cualquier otra, responde, claro está, a una manera de hacer las cosas. Una manera de concebir la ficción dramatizada para audio. Una, digamos, sensibilidad determinada, ni más válida ni menos que las que defienden el tratamiento abrumador, saturado de sonido, la palabra enfática, lo autoconsciente en la interpretación. Son elecciones válidas, legítimas, estas y las que entre ellas o más allá de ellas puedan hacerse. A cada elección responderá un tipo de producto. Y el texto, la realización, la interpretación, el acompañamiento sonoro, habrán de servir a esas intenciones. Como es lógico, cada intención conlleva un riesgo. Asumible, siempre que lo conozcamos y que, conociéndolo, lo aceptemos. Aunque también del riesgo que ignoramos se obtiene beneficio, cuando se sabe detectar y aprender para la vez siguiente. Todo es aprendizaje y, la experiencia, donde el aprendizaje tiene lugar. Sufriremos, también, condicionantes sobre los que a menudo no tenemos capacidad de decisión. Desde el propio equipo, la mesa de sonido, los micrófonos, a los intervinientes: los técnicos, los guionistas, la realización, los ambientadores de efectos, los intérpretes. Desde lo más profesional, con un buen equipo, voces avezadas, tiempo disponible para convocatorias, ensayos, repeticiones, etcétera, a la compañía aficionada, con un equipo medio, las voces, las que hay y, el tiempo, el que se roba de otras actividades. Textos, cuando no disponemos de quien escriba, se encuentran en la literatura, por mucho que consideramos preferible escribirlos de origen o, al menos, adaptarlos —adaptarlos seriamente— para la ficción dramatizada.

La única forma de hacer cosas es haciéndolas: escribir, interpretar, armar una ficción dramatizada para audio. Con un

equipo medio, hoy perfectamente asequible, entusiasmo y trabajo, se consiguen resultados sorprendentes. Que no pueden sino mejorar en el tiempo.

Aquí vamos a hacer ficción dramatizada a nuestro modo.

1. *Secuencia dramatizada*

1.1. *El texto*

¿Qué buscamos?: el contacto casi físico del receptor con el espacio, la inmersión en la historia. Con la eliminación del narrador, un intermediario que se sitúa entre el receptor y lo que se le cuenta, damos un paso decisivo en esa dirección. Lo usamos sólo, al narrador, o bien como parodia, o bien pretendiendo deliberadamente esa enajenación, mostrando el artificio: esto no está pasando, te lo estamos contando. La argucia que supone asignar a un personaje la función de narrar habrá de utilizarse con la mayor prudencia y sólo cuando venga justificada por la historia. Entre los que recogemos en el capítulo «De la idea al guion» el caso, por ejemplo, para *La simiente del diablo*, de la carta del obispo a la que se hace mención o, para *El casón de la ciénaga*, el relato de la campesina al que se alude y, de nuevo, una carta; otra cosa sería (ver página 62) el juego entre el relato de la tía, el relato de *don Dimas* y la posterior confrontación, no incluida en la nota, de *don Dimas* con el protagonista, Miguel: vamos allí cambiando de perspectivas y de espacios. Arrastramos al receptor, o eso pretendemos, en un calculado torbellino. En general, lo óptimo: hacer, como decimos, al receptor testigo presencial, parte de la acción.

Texto coloquial, natural, directo, ágil, de frases en lo posible breves.

1.2. *La ambientación sonora*

Asimismo, directa, lo que se escucha donde los acontecimientos se producen. De los tres tipos de ambientación sonora: subjetiva (la que alude a los sentimientos, al estado de

ánimo de alguno de los personajes), descriptiva (generalmente música, con la que se intenta describir una acción), objetiva (la que recoge cuanto se oye realmente en un espacio), nos ocupamos únicamente de la objetiva. Queremos, como dijimos, meter en ese espacio al receptor, sentarlo allí. El sonido ambiente debe, cuando sea posible, revelar el espacio sin más explicaciones, decirnos, por sí solo, dónde estamos. Y, siempre, dotarlo de fisicidad: la acción no se produce en el vacío ni, mucho menos, para las grabaciones, en un estudio.

En ese espacio dado, mediante el juego de los planos y referencias de sonido que identifiquen localizaciones concretas (la fuente en un jardín, las cajas registradoras de un supermercado, la chimenea en una habitación), evolucionan los personajes.

1.2.1. Los efectos

Es siempre preferible acompañar la acción con efectos que se producen en vivo, sobre el terreno, manualmente. Están mejor coordinados con las voces, confieren más verdad a la acción, estimulan la interpretación —de la que forman parte—, son únicos: ninguno sonará jamás del mismo modo. Asignemos los efectos de sonido enlatados, los procedentes de un registro previo, de colecciones de efectos,¹ etcétera, a aquellos cuya procedencia es exterior a los personajes: lluvia, viento, tráfico, una cafetería, una estación de metro, un autobús, el rumor de una fuente. Aquello que los personajes hacen, hagámoslo con ellos. Esto, que es cierto para las grabaciones y aún más para las emisiones en directo, con mayor motivo se aconseja en el directo cara al público. Si un personaje camina, esos pasos se escuchan y el público ve al intérprete, a la actriz, al actor, aproximadamente estáticos detrás de sus micrófonos (aunque veremos que se mueven para darle a la voz peso), corremos el riesgo de romper el hechizo: eso no está pasando, no está pa-

¹ De estos (y de las músicas) conviene descargar los de libre disposición autorizados incluso para usos comerciales. Un audiolibro, una emisora, una plataforma: el producto debe estar disponible para el mercado.

Imagen 1. Panoplia de efectos.



Fuente: elaboración propia.

sando ahí. Cuando los pasos se actúan en directo: el ruidero, con dos zapatos y una tabla, en la mesa de efectos, creándolos a la vista de todos, devolvemos el sonido a la escena. Recuperamos el juego. Un juego que el intérprete apoya balanceando el cuerpo: el personaje está de verdad caminando.

Reconocemos campanas, esquilas, tijeras, las teclas de un teléfono, una pistola de fulminantes, un mazo de madera, un tarro de cristal, un temporizador, los consabidos cocos para imitar los cascos de un cuadrúpedo, una madeja de cinta magnetofónica sobre la que se hacen los pasos en la hierba o, atacando con el filo de la mano, el golpe de un machete que se abre camino en la espesura. La imagen no agota el inventario: piedras, arena, conchas, cadenas, hojas de metal, cajas, cubos, cerrojos, instrumentos musicales, zapatos, periódicos que se arrugan para imitar el rumor de las olas. No hay límite: casi cualquier objeto es susceptible de adecuarse al propósito: sur-

tir efectos diegéticos, que se producen al mismo tiempo que hablan, que evolucionan, los actores. Para encontrarlos, además de informarse en los sitios adecuados, conviene usar la imaginación, explorar los sonidos, buscar correspondencias y, después, adiestrarse en el manejo de esas herramientas: hasta que no se prueba, no se sabe lo difícil que es imitar el trote o el galope de un caballo. En tiempos los llamados ruideros, excelentes profesionales, se ocupaban de eso. Hoy, cabría acudir a los expertos en el Foley, la recreación de sonidos para cine, series, videojuegos. No todo el mundo puede permitírselos, ni por disponibilidad de esos artistas ni por presupuesto: la imagen es exigente y paga bien. Mejor con ellos, pero los efectos hay que hacerlos.

1.3. La interpretación

Perseguimos la naturalidad que es, para empezar, fruto de la libertad: muy señaladamente, la libertad del cuerpo. La voz necesita del cuerpo para que le confiera el peso necesario. Y de los gestos, que la ayuden en las intenciones. Los auriculares limitan a la voz en sus movimientos, en su gestualidad. Hay otra razón, determinante: en los auriculares la voz se escucha a sí misma y eso convierte su interpretación en afectada. No acudimos a los auriculares. Apostamos por la voz desnuda ante el micrófono.

En pos de esa naturalidad, mezclamos voces muy hechas con voces más inexpertas, más ligeras, más débiles. No es una exposición histriónica: es la vida.

En pos también de esa naturalidad y de la verosimilitud pedimos a actrices y actores que nunca rectifiquen. Si se traban, se ahogan, confunden la palabra, tartamudean, tosen, han de servirse de ello en su interpretación. Quien yerra no es jamás el actor, es el personaje. Y el receptor debe tener la sensación de que es al personaje, no a la voz, a quien le ha dado un ataque de risa. No lo disimulemos: al contrario. Sobre todo, no corriamos nada: eso nos saca de inmediato de la escena. En una grabación, se pierde tiempo. En una retransmisión en directo

o en vivo ante una audiencia, ahí acaba la historia: lo que te están contando no sucede. Unas voces, voces que se equivocan, lo están representando.

1.4. *Ensayos*

No hay, a menudo, tiempo para muchos ensayos. Independientemente de que, también, un ensayo reiterado puede afectar a la sensación de frescura, de verdad, con frecuencia, salvo si se dispone de un buen presupuesto que compense a los intérpretes, reunir a las voces no es tarea fácil. Por fortuna, esos textos se leen, no hay que memorizarlos (lo cual permite cambiar de repertorio en cada representación). En el guion hay precisiones acerca de la forma.² El intérprete, la voz, que lo ha leído previamente y que lo tiene frente a los ojos, sabe cómo se le pide que lo haga. En el ensayo se trata de afinar. Tal vez resulte contraproducente machacar el texto.

1.5. *El audiodrama en directo ante el público*

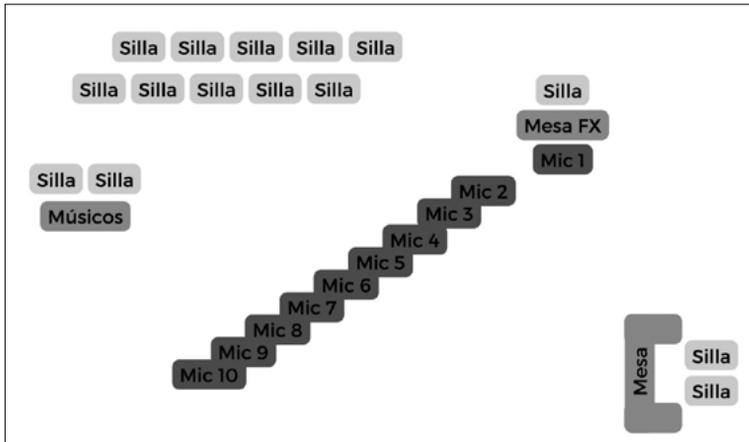
Cuando el audiodrama se produce cara al público no podemos olvidar que ese público, aunque se le quiera hurtar de la mirada, centrarlo en lo que escucha, está viendo, todo el tiem-

² Cuando se recoge en «De la idea al guion» un extracto de *La simiente del diablo* eliminamos una indicación que en aquel contexto no tenía sentido y hasta podía inducir a confusión. La referencia fiel al guion sería:

OBISPO: (PERSIGNÁNDOSE)
¡Madre! ¡Por Dios!

Y así es como aparece en el guion que el intérprete maneja. Ese «persignándose» (como si se indicara «sonriendo» o «llevándose las manos a la cabeza» o «inclinándose») no implica que se vea. De hecho, no se ve. Ni siquiera en un audiodrama cara al público: no debe verse. Como se expone después en el cuerpo del artículo, sobre un escenario cara al público la luz ilumina el atril y los papeles, no los rostros. Es una indicación de modo, de intención. La sonrisa, un fruncir de ceño, el llevarse las manos a la cabeza, desde luego el acto de inclinarse, lo registra la voz. Jamás se ve: se escucha. Al persignarse el Obispo le da a su exclamación el tono preciso.

Imagen 2. Disposición del espacio.



Fuente: elaboración propia.

po: necesitamos, como decíamos arriba, una mínima puesta en escena.

A la izquierda, los músicos, a los que se ilumina en sus intervenciones.

A la derecha, la mesa con las personas que se encargan de la técnica y de la realización, asimismo iluminados: ellos también forman parte del espectáculo.

De un lado a otro, las voces, una hilera de siluetas en penumbra, con luz únicamente en los atriles sobre los que descansan los guiones. La línea de micrófonos se dispone en diagonal respecto de la mesa de realización. Las intervenciones se producen «a señal». Todas y cada una de las voces deben tener una visión clara de la mesa de realización.

Al final de esa línea y algo retrasada respecto de ella, igualmente visible, iluminada, la mesa de efectos.

Aun sin ver, centrado en el sonido, en la palabra, olvidado del escenario, el público ve. No se insistirá nunca demasiado sobre ello. No pueden estar las voces moviéndose, hablando entre ellas, desentendiéndose de la pieza en los largos intervalos en los que, ya una, ya otra, no tienen frase. De ahí las

Imagen 3. Voces de Audiodrama Colectivo, cuando aún no se han apagado las luces de la sala.



Fuente: elaboración propia.

sillas, en la oscuridad, al fondo del escenario. Termina la intervención del intérprete, discretamente, despacio, se retira hacia ellas hasta el próximo turno, al que se incorporará con idéntica discreción. Mientras esté visible, la atención de cada cual a lo que sucede es máxima. En beneficio de todos.

1.6. La disposición del espacio

¿Qué es el Primer Plano? Allí donde situamos idealmente al receptor, de forma que cada sonido se produzca a la distancia y obedezca a la intensidad con que éste lo percibiría de hallarse en ese sitio. Los demás planos de presencia se van construyendo a partir de ese primer plano.

En los antiguos teatros de las emisoras el uso de un único micrófono sobre el que las voces construyen físicamente sus planos permitía una mayor movilidad a los intérpretes. Sobre un escenario, donde las dimensiones son otras y el primer plano para las voces no es un único micrófono sino una hilera de ellos, el movimiento sólo se puede hacer apartándose y alejándose, no de izquierda a derecha. Hay profundidad, no hay horizonte.

1.7. *Los efectos en un escenario*

El sonido-ambiente crea el espacio sacándolo, además, del silencio, evitando la ausencia de sonido referencial propia de un estudio de radio, de una sala vacía. Esta doble perspectiva habrá de tenerse en cuenta para todas y cada una de las piezas: en el audiodrama sobre escenario, el espectador ve, pero es en tanto que oyente como nos dirigimos a él. El tratamiento sonoro no debe diferir del que se aplicaría si, en vez de representarse en una sala cara al público, se grabara el audiodrama (radioteatro entonces) sólo para emitirse. El espectador ve y jugamos con eso, con esa inmediatez y, al tiempo, esa sensación de irrealidad, de alejamiento. No es el espectador, es el oyente que hay en él quien entra en la historia y la disfruta. Los mismos recursos, pues, planos de presencia, efectos de sonido, entonaciones, en la radio, en el pódcast, que en el audiodrama cara al público.

1.8. *Las músicas*

En los directos ante el público de Audiodrama Colectivo empleamos la música como elemento de separación entre piezas, a la vez ilustración de las mismas (suelen ser canciones con la letra escrita *exprofeso*) y relajación, distensión entre una pieza y otra.

Música interpretada en vivo. El público está viendo. Jamás, cara a una audiencia, la música enlatada.

Tanto en grabaciones, radio, pódcast, como ficciones dramatizadas cara al público usamos poco de la música extradiegética: la que acompaña la acción sin formar parte de ella. La ficción dramatizada para audio se centra en el sonido. Lo que no se escucha, no existe. Lo que se escucha existe con particular presencia, adquiere un marcado protagonismo. Si ya acompañando a una imagen la música puede resultar tramposa, condicionante, reiterativa, incluso molesta y se tiende hoy, en el cine, a limitarla y hasta eliminarla como acompañamiento de la acción, esto se diría de especial pertinencia allí donde el sonido es todo lo que ocurre. Y lo que ocurre es lo que hay, lo

Imagen 4. Música *El Ático de los Sueños*.



Fuente: elaboración propia.

que suena en ese espacio. Se cuenta de Luis Buñuel, enemigo de músicas extradiegéticas que, tras ver la película *Náufragos* de Alfred Hitchcock,³ película donde la acción sucede dentro de una lancha en mitad del océano, exclamaba, indignado, algo como: «¡Que me cuente el señor Hitchcock ahí, solos en el mar, de dónde sale la música!» Y se dice que, enterado Alfred Hitchcock, respondió en atención a Buñuel: «Que me cuente el señor Buñuel de dónde salen las cámaras y yo le contaré de dónde sale la música». Cualquier ficción, en imagen o en audio, es artificio. No hay otro límite que el que ese artificio se sostenga: esto es, una vez más, que funcione. Cada cual toma al respecto las decisiones que cree adecuadas. Si deseamos verosimilitud, realidad, situar al receptor dentro de nuestra historia, consideremos hasta qué punto la música extradiegética puede contribuir a ello o estorbarlo.

³ *Lifeboat* (Alfred Hitchcock, 1944).

1.9. Fragmentar la representación

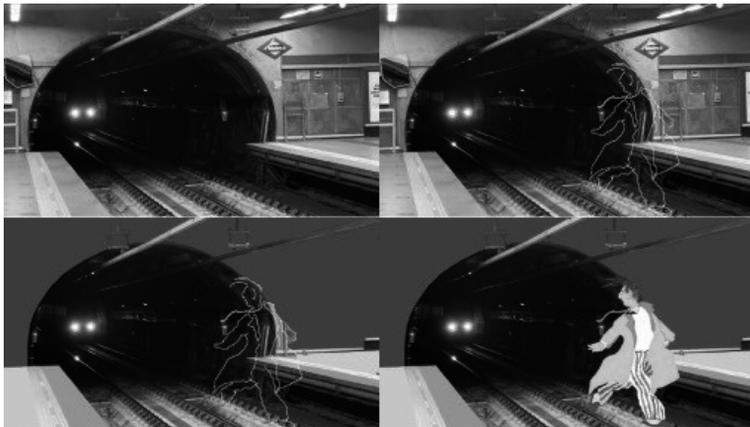
El receptor hoy, lo apuntamos en el capítulo anterior «De la idea al guión», no está habituado a prestar atención a lo que dura mucho, menos aún en contenidos que ofrecen solamente sonido. En el directo, muchas veces ni sabe a lo que va. Pierde la atención, se aburre, se distrae. Hay que captarlo y, luego, mantenerlo. Para nuestras representaciones acudimos a propuestas más o menos breves, que se engarzan, mediante un hilo conductor o transiciones que lo justifiquen, en un conjunto armónico. Verdad que algunas veces (una versión de *Los Tres Mosqueteros*, *Todo para unos*, la representación de *Un cuento de hadas y princesas*, algún ejemplo más) hemos ido a duraciones largas. No es el formato en el que nos especializamos. Las representaciones de Audiodrama Colectivo se producen mensualmente. Es una actividad presencial, no un pódcast sujeto a las disponibilidades del usuario. No es, como fue en su momento la radio, una oferta continua, diaria, que tiene garantizada su parroquia: es continuidad, pero espaciada en el tiempo. No es tampoco un acontecimiento singular, excepcional, que como tal se anuncia con medios suficientes. Es lo que es y a eso debemos atenernos. Seguramente será así para cualquiera que intente empresas similares. No es ni puede ser, el audiodrama cara al público, ocasión para arriesgar experimentos. Preferencia, pues, por las piezas breves y, como se dice ahora, autoconclusivas. De ellas examinaremos tres ejemplos.

1.10. Una nota acerca de la postproducción

Las representaciones cara al público se graban. Es una traición sobre la que se advertía en el capítulo anterior «De la idea al guion»: no es eso. Es una huella de eso. El asunto no está, queda el aroma. He aquí lo que nos proponemos. Vamos a manipular, para su paso a pódcast, algo en principio irrecuperable.

El proceso se revela pesado: independizar por pistas cada voz, cada interviniente; limar y tratar de corregir, pista a pis-

Imagen 5. *Glauber*.



Fuente: elaboración propia.

ta, eventuales pausas, los *popeos*,⁴ las equivocaciones que en el calor de la representación pasaron inadvertidas; agregar, sumándose a la grabación (seguramente los efectos del directo se escucharán en la grabación original por debajo de las voces), los efectos de sonido nítidos. Limpiar la grabación para luego subirla pieza a pieza. Traición, pero traición ineludible. Aun así, cuanto menos haya que tocar del original, mejor será el producto.

Un apunte final. En una plataforma de Internet también se ve, también el ojo mira: hay que aportar imágenes.

Como ejemplo del proceso, que pueda o no resultar útil, cuatro momentos: la fotografía en una estación del Metro de Madrid, el esbozo del personaje sobre ella, el entintado de los fondos, vestir al personaje, imagen que será la que se publique. Se nos ha dicho que este último paso sobra: queda mucho mejor el personaje en la tercera, esbozo sobre fondo. Puede muy bien ser cierto. En cualquier caso de imágenes se trata, para

⁴ El golpe en el micrófono del aire expelido: hasta asumir el riesgo del popeo nos parece preferible a la afectación en las interpretaciones.

cada publicación. Rostros en la multitud de las convocatorias. Que, intentamos, resulten atractivos.

2. *Tres ejemplos de realización*

Al contrario de lo que hemos hecho en el capítulo anterior, empezamos aquí con la pieza más complicada de realización para ver, después, que con muchos menos elementos se consiguen resultados igualmente eficaces y, de cierre, abordar una propuesta donde lo onírico y lo real se mezclan generando un espacio continuo indistinguible, en el que la suspensión de la incredulidad se rompe deliberadamente.

2.1. *Cuento de Navidad*

Sucesión de ESPACIOS relacionados en un *continuum* temporal.

—Argumento

Cena de Navidad. La dueña de la casa, doña Socorro, una mujer déspota que finge, como madre, amabilidad y dulzura, espera a sus cuatro hijos, Luisa, Miguel, Virginia y Paloma, a los maridos de Virginia y Paloma, Antonio y Adolfo y al sobrino favorito, Carlos. En su cuartucho, la criada, Manuela, fantasea con envenenar a la señora echándole en el caldo una cantidad generosa de ricina. Empiezan a llegar los invitados. Carlos distribuye los sitios en la mesa. Advierten entonces que, colándose en la casa, se les ha unido otro comensal. Es nada menos que Papá Noel, vestido de paisano.

—Realización.

Se procede a la generación, con el sonido, de los sucesivos espacios y a crear un hilo sonoro que los conecte entre ellos dando unidad a la historia: la tormenta.

—Primera escena.

Dormitorio de la criada.

Identificamos el espacio con el suave tic tac de un reloj, que remite al ámbito doméstico. Allí Manuela lee la enciclopedia.

Aparece doña Socorro, que ha interrumpido un momento la conversación telefónica con Carlos para vigilar a Manuela.

El teléfono hace de hilo conductor a la:

—Segunda escena.

Cafetería, un sonido ambiente por sí solo perfectamente reconocible e identificativo, donde Carlos, finalizada la conversación con su tía, vuelve con el novio, Ramiro.

Al final de esa escena arranca la tormenta y será, como hemos dicho, la tormenta la que vaya conectando un espacio con otro.

—Tercera escena.

La cocina de un restaurante, con sus sonidos característicos. Antonio habla con su proveedor y con un ayudante, a los que no escuchamos.

—Cuarta escena.

Identificada con el sonido-ambiente del interior de un automóvil bajo la lluvia, en el que los hermanos Luisa y Miguel van hacia la cena. Se escucha un golpe: han chocado con algo.

—Quinta escena.

Para el dormitorio en el que Virginia y Adolfo entretienen su idilio usamos el ambiente exterior, atenuado: la tormenta, apagada, al otro lado del cristal de la ventana y un tráfico lejano discurriendo en la calle.

—Sexta escena.

Salón-comedor donde va a celebrarse la cena en casa de doña Socorro. Identificamos el espacio con el crepitar de la leña en una chimenea, que jugará, además, un papel en la acción. Están ya la señora, su yerno Antonio y la criada, Manuela. Sueña el timbre. Jugamos aquí con inversiones de espacios según llegan los invitados⁵ y Manuela va para abrirles al vestíbulo

⁵ MANUELA: (LEJOS)
¡Va! ¡Va!
SOCORRO: (CON INTENCIÓN:)
¡Va! ¡Va!
(ACENTUANDO EL DESDÉN:)
¡Cuando el año se acueste!

de la casa, allí se oyen sus voces. Desde la calle, mientras la puerta permanece abierta, el tráfico lejano y la tormenta. Los primeros comensales ocupan sus asientos. Hay un apagón. Los sobresalta el estallido de una cinta de cuero atada a unos barrotes, que se ha secado al fuego. Y la cena va ganado en tensión: Papá Noel le ha traído a cada cual el regalo que merece. Exclamaciones, gritos, gorgoteos. De repente quedamos en el vacío, el sonido se interrumpe por completo: caen en la cuenta de que Papá Noel no existe. Y suena otra vez, perentorio, insistente, el timbre de la puerta.

Este *Cuento de Navidad*, con la sucesión de espacios y de planos y la nutrida nómina de personajes es, hasta cierto punto, complicado de representar. Pueden conseguirse resultados no menos eficaces con unas pocas voces y sin moverse del sitio.

LEJANO, ABRIR PUERTA Y, APAGADO, TRÁFICO, TORMENTA.

MANUELA: (LEJOS)

Buenas noches, Carlos.

CARLOS: (LEJOS, COMO ELLA)

Buenas noches, Manuela. Feliz Navidad.

MANUELA: (LEJOS, GRITANDO)

¡Es el señorito Carlos!

SOCORRO: (A MANUELA, GRITANDO:)

¡Pues que entre! ¿Qué le vas a dejar: ahí hasta mañana?

ADOLFO: (ALGO MÁS LEJOS, COMO ELLOS, LLEGANDO)

¡Éh! ¡No cierres! ¡No cierres!

(...)

ENTORNAR PUERTA, CORTANDO TRÁFICO Y TORMENTA. QUEDA SÓLO CREPITAR CHIMENEA.

SOCORRO: (SE ENFADA MÁS. GRITANDO:)

¿Pero es que no podéis hablar aquí, con todo el mundo?

2.2. *Pasándoselo Boomba*

Un solo ESPACIO en el que transcurre la acción cuando, en realidad, todo está sucediendo fuera.

—Argumento.

Antonio, el amante de Luisa, con el conocimiento de esta, le ha colocado a su marido, Jorge, empresario y socio de Antonio, una bomba en el coche. Para cubrirse, Antonio ha venido enviándole a su socio amenazas anónimas. Confía en que, cuando la bomba salte, las investigaciones señalen a los competidores de la empresa. Jorge ha iniciado, temprano en la mañana, al volante de su coche, un viaje de negocios. Suena el teléfono en casa de Luisa y Jorge, donde los amantes esperan noticias. Es la policía, a la que Jorge ya ha acudido. El comisario Verdín comunica a Luisa sus sospechas de que Antonio, quien ha hecho también en los últimos días unas compras extrañas, sea el autor de los mensajes. Es preciso detener a Jorge antes de que la bomba estalle.

—Realización.

La pieza transcurre, entera, en el domicilio de Luisa y Jorge. No es necesario identificarlo con el sonido. El texto, los movimientos y las voces de los personajes, en sus distintos planos, bastan para situarnos: estamos en una casa y, la mayor parte del tiempo, estamos en la cama.

Iniciamos el relato con el molesto timbre de un teléfono, que reclama la atención tanto de los personajes como de los receptores. Es de advertir cómo ciertos sonidos, el timbre de un teléfono, generan por sí solos inquietud, abren el ánimo a la expectación, predisponen a que suceda algo. Aunque nunca salimos de ese espacio, los acontecimientos tienen lugar en la comisaría de policía, en el vehículo de Jorge, en la carretera sobre todo. Antonio y Luisa sólo reaccionan a ellos. Y en tal sentido la realización los acompaña.

Caso distinto es el de nuestra última pieza.

2.3. *Glauber*

Un ESPACIO REAL genera un ESPACIO IMAGINARIO, que lo invade.

—Argumento.

Un adolescente, Julio, escucha en la habitación de su casa seriales radiofónicos a los que es muy aficionado. Al muchacho le fascina particularmente el protagonista de uno de ellos, Glauber, un espía alemán. Estamos en los años sesenta del pasado siglo. Si bien el dato no es esencial para la trama, justifica tanto el hecho del serial como el trasfondo de este: espías en Berlín durante la Guerra Fría, tema muy de la época en la radio española. Se narra en el capítulo del día, el vigésimo tercero, la persecución de Glauber por parte de un sargento, un inspector y un capitán de la policía. Este dispara. Glauber cae al suelo. Los agentes corren hacia él y el inspector se inclina sobre el cuerpo. Es el de un chico no mayor de doce años. En el cuarto de Julio, con la radio de fondo, despierta un hombre pelirrojo, alto, fornido.

—Realización.

Arrancamos la acción en una cafetería (ese sonido-ambiente la identifica sin problema) donde dos mujeres conversan: la imagen, el sonido. ¿Es más poderoso, más real, más impactante, genera sensaciones más profundas aquello que no vemos que lo que sí se ve? El ambiente de cafetería desaparece y el sonido cambia a un tratamiento más artificial. Es el inicio de un capítulo en un serial radiofónico. «Doce y media. Capítulo vigésimo tercero. Berlín. Unas pisadas...» Recuperamos, con un ambiente campestre, una moto que pasa, vacas, pájaros, un espacio natural: Marta, guionista en la radio, le confía a su novio, Carlos, que ha decidido eliminar a uno de sus personajes, Glauber. Carlos protesta: Glauber es el favorito de su hermano pequeño, Julio, que lo oye cada noche. Nueva irrupción del serial radiofónico. «Cada noche. Capítulo vigésimo tercero». Con algo de reverberación, el tráfico en Berlín, unos disparos: Glauber, el espía, se derrumba en la acera. Sus perseguidores corren hacia él. ¡No es Glauber! Esta misma escena, filtrada,

como viniendo de la radio, sirve de fondo para el último tramo. La madre de Julio llama a su puerta. «¿Julio? ¿Estás durmiendo? Te has dejado encendida la radio».

—Cara al público.

Al contrario de lo que sucede con las dos piezas anteriores, aquí no son los lugares de la acción, sino la radio, lo que conviene que se vea. Ninguna dificultad, tampoco, para el directo ante el público. Incluso quien no tiene experiencia de la radio y, en ella, la ficción, está en la radio.

3. Conclusiones

Se trata sobre todo de sentido común. De una aproximación desde afinidades personales, desde una determinada sensibilidad y un determinado criterio, a los resultados que se persiguen. No es la realización tampoco, en modo alguno, una ciencia reglada. Las estrategias de realización pueden ser otras muy distintas o incluso discrepantes. Nos hemos acercado a una manera de hacer las cosas. El texto, la ambientación sonora, las músicas y efectos, la disposición del espacio, el uso de las herramientas disponibles: es, sólo, nuestra óptica. Que se concreta en un recorrido a partir de tres producciones cara al público, tal como sucedieron. Hay, seguro, innumerables formas para enfrentarse a un audiodrama, a una ficción sonora. Estos tres audiodramas funcionaron.

[Los textos completos de estos tres guiones —*Cuento de Navidad*; *Pasándose lo Boomba*, y *Glauber*— están disponibles para su [descarga e impresión desde el sitio web de la editorial](#) en la página de la ficha bibliográfica de este libro.]

[Todos los audios referidos están disponibles en el sitio web de Audiodrama Colectivo, accesibles desde la URL <https://www.audiodrama.es> o escaneando el Código QR adjunto.]