

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 5

Título del Capítulo

«Algunas pistas para iniciarse en el diseño sonoro para audiodramas»

Autoría

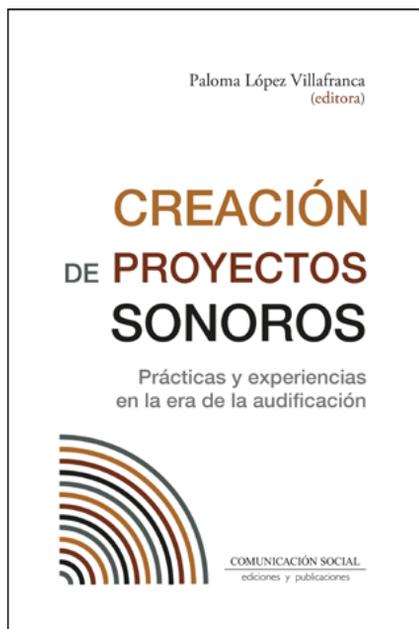
Chuse Fernández

Cómo citar este Capítulo

Fernández, Ch. (2024): «Algunas pistas para iniciarse en el diseño sonoro para audiodramas». 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/c5.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>	
<i>por Teresa Piñeiro-Otero</i>	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

Algunas pistas para iniciarse en el diseño sonoro para audiodramas

Chuse Fernández

Creativo radiofónico y diseñador sonoro

Introducción

Todo lo que aquí os cuento son mis experiencias, mi forma de hacer las cosas. Mi intención no es aburrir con definiciones ni conceptos teóricos y mucho menos sentar cátedra. Tan solo dar unas indicaciones sencillas en las que la imaginación y la creatividad van de la mano de la lógica.

Por eso voy a intentar explicar, a través de cinco simples «pistas», cómo lo hago en mis trabajos de ficción sonora y audiodrama, ya que la labor de un diseñador sonoro no es solo crear el escenario. Es colocar al oyente dentro de una escena.

1. Pista 1. El Punto Aquí

Imaginemos una habitación, tranquila, con una pequeña chimenea, un reloj de pared antiguo... y a través de la ventana oímos cómo llueve.

Y mientras pasas las páginas del libro que lees sentado en tu sillón favorito, alguien llama a la puerta.

Vamos a responder a dos simples preguntas.

- ¿Has contado cuántos elementos sonoros (FX) participan de esta escena?
- ¿Cómo los ubicarías en el espacio para situar al oyente en un punto concreto?

Podemos sentar a nuestro oyente en el sillón, y que sea quien lee. O podemos colocarlo junto a la ventana, mirando la calle

mojada (quizá con mucho tráfico), o vacía, silenciosa y nocturna. Y ahora pregúntate dónde están los elementos sonoros, cerca o lejos de ti. A tu derecha o a tu izquierda...

Una vez hayas «dibujado» en tu mente esas ubicaciones, pásalas a un papel. DIBUJA tu escenario y pasa a las pistas de tu editor de audio esos sonidos y esas ubicaciones (derecha, izquierda, lejos, cerca) teniendo claro dónde vas a colocar a tu oyente. ¡Ah! y sé consecuente con el espacio. Si llueve tras la ventana a la derecha no la abras a la izquierda. Te sorprenderá comprobar cuantas veces se comete este error tan simple.

Y como valen más mil sonidos que una palabra, te invito a que escuches los PUNTOS que hay en el siguiente radiodrama que fue finalista en el Prix Europa de 2019. Disfrútalo con auriculares, si es posible.



Audio 1. ESCUCHA *La decisión de Randolph Carter*

Fuente: TEA FM.

2. Pista 2. El proceso creativo de una escena sonora.

Voy a centrarme aquí en cómo convierto los datos de un guion en un escenario sonoro CREÍBLE. Y resalto lo de creíble porque es importante que lo tengamos muy, muy presente.

Por cierto, creíble no tiene por qué significar REAL. Lo bueno de una audioficción es que la imaginación del oyente es la que manda. Dicho esto, vamos al lío.

Encontrarás teorías sobre el proceso creativo de grandes especialistas como Graham Wallas (1926), Edward de Bono (1991) u otros. Aquí va mi teoría que no es ni mejor ni peor que las que ya existen.

Es la que utilizo para llevar a buen término las escenas de los audiodramas en los que tengo la suerte de participar como diseñador sonoro.

A. Observación y localización de la escena

El guion suele traer unas notas generales de la escena.

Ambiente café-tertulia tranquilo (plano de fondo)

Fx servir cafés, tazas y cucharillas.

Varias personas sentadas alrededor de la mesa para escuchar el relato.

A lo largo del discurso se escuchan asentimientos, signos de perplejidad y asombro, etc.

Así comienza *La decisión de Randolph Carter*, el audiodrama que te proponía escuchar en la anterior pista. Aporta los datos imprescindibles para crear la escena, ¿verdad? Pues pasemos al siguiente punto.

B. Vamos a delimitar la escena

Esto es «marcar el territorio sonoro». Como, en casi todo, menos es más. Vamos a pensar en qué sonidos queremos que describan la escena. Que quede claro dónde estará ubicado el oyente dentro de ella. Esto es y será siempre la más importante de nuestro trabajo como diseñadores sonoros.

No es relevante para esta escena si llueve o no, si es de día o de noche. Tenemos que dejar claro que asistimos a una reunión en la que varias personas atienden en silencio a lo que otra nos cuenta. Y debemos dejar muy claro también dónde están, en qué tipo de cafetería estamos. Si nadie nos ha dicho nada, podremos crear su ambiente libremente. Pero si hay referencias de época, deberemos ser estrictos en esto. Una cafetería de finales de los años 20 no puede tener referencias como un tono de móvil en segundo plano.

C. Lluvia de sonidos

Aquí entran los primeros efectos sonoros (FX) y sonidos humanos.

Piensa en qué sonidos se escuchan en una cafetería tranquila, cucharillas, pequeñas tazas sobre platos, conversaciones en tono suave... ¿se escucha música de ambiente?

Haz una lista de todos esos sonidos. Cuando la hayas terminado, habrá que recolectarlos.

Siempre que te sea posible graba tus propios efectos. No hay nada más real que la realidad. Parece de Perogrullo, pero mu-

chas veces se buscan en galerías de efectos grabados sonidos que tenemos justo al lado.

D. Elección y selección

Una vez recogidos los diferentes sonidos que creemos que van a participar de la escena, seleccionemos los mejores, los que de verdad nos van a ayudar a crear la escena.

E. Fijar las bases de la escena

Pensemos en algo de lo que ya hemos hablado, los planos sonoros. Cerca, lejos, arriba, abajo, tras la puerta, al oído... cada sonido debe estar a una distancia del oyente. No hay otra forma de crear inmersión en la escena. Esas son sus bases.

A tener especial cuidado en esto si la pieza está pensada en formato binaural.

F. Desarrollo

Ahora toca montar la escena. Fíjate que aún no han entrado las voces. Eso viene después.

Es el momento de entrar en tu programa de edición de audio, abrir pistas y comenzar a colocar los diferentes efectos en su correcto lugar para crear una escena creíble. Esa cucharilla que da vueltas al café a tu derecha, esa puerta que se abre al fondo de la sala, esa silla que se mueve ahí al lado...

G. Probar la escena

Una vez montada la escena sonora, añadiremos las voces y las colocaremos en su lugar concreto. Recuerda tener especial cuidado con los paneos, los planos y las congruencias de canal. Si alguien llega por la izquierda, no lo sientes a la derecha. ¿Por dónde ha pasado, por encima de la mesa?

En la próxima pista hablaremos de las diferencias entre efecto (FX), secuencia y ambiente.

Y como al principio de esta pista te decía que lo importante es que la escena sea creíble y que no significa por ello que tenga que ser real, te invito a que escuches (con auriculares) este audiodrama de Resonar Producciones basado en las cartas del doctor Treves sobre Joseph Merrick, el Hombre Elefante.

En la primera escena, a partir del minuto 5, se «recrean» los sonidos de una casa marciana, con sus columnas de agua, su

cocina. No existen, que sepamos, pero las podemos escuchar porque nuestra imaginación nos lo permite.



Audio 2. ESCUCHA *El Hombre Elefante*

Fuente: Spreaker.

3. Pista 3. Por qué «menos es más»

En esta pista quiero poner en valor la máxima «menos es más» aplicada al ámbito de la producción sonora para audioficción.

Cuando planteamos una escena en una pieza sonora (sea o no de drama) lo primero que debemos tener en cuenta es qué queremos que sea el punto de escucha principal, en otras palabras, QUÉ QUEREMOS QUE SE ESCUCHE.

Esto significa que debemos centrar la atención del oyente precisamente en eso, en lo que le llame la atención, lo que le haga girarse hacia un lado u otro, arquear la ceja, parar el paso si está andando. Y para ello debemos tener absolutamente claro qué es lo que va a llamarle la atención. Puede ser un golpe sonoro, una voz a lo lejos, un reflejo en un espejo... y lo debemos hacer, recuerda, exclusivamente con sonidos. No debe servirnos una voz en *off* que nos lo cuente, debe ser el propio oyente el que cree con su imaginación ese punto brillante.

Esa es la magia de la audioficción.

¿Cómo conseguirlo? Precisamente aplicando la máxima que da título a esta pista. No nos compliquemos con florituras ambientales, grandes escenarios donde todo se oye, pero nada se escucha con nitidez.

Ya lo he dicho en anteriores pistas, la imaginación del oyente es nuestra mejor aliada y debemos hacer uso de ella. Por eso puede ser mucho más efectivo un golpe de música incidental que el disparo de un revolver (que podría ser confundido con un portazo; recordemos el concepto de «sonidos homófonos»).

Y también elegir adecuadamente los efectos con los que creemos el ambiente de la escena con sonidos claramente perceptibles, que nos ubiquen, pero sin redundar. Una calle abarrotada puede crearse con un murmullo general ininteligible sobre el que sobresalga un grito —¡Ayuda!— que nos permita ubicar a la persona que pide auxilio.

Un tic-tac constante en plano de fondo transmitirá toda la tristeza y melancolía que la interpretación vocal pueda evocar.

No hará falta una descripción añadida, ni siquiera una música evocadora. Las pausas, el tono, el efecto machacón e imperterrito harán el trabajo junto a la percepción del oyente. Es lo que conseguimos entre guionista, diseño sonoro y voces en esta galardonada pieza que sirve de ejemplo para ilustrar esta pista.



Audio 3. ESCUCHA *En la ausencia*, cap. 16

Fuente: RESONAR.

4. Pista 4. *El punto aquí fijo y móvil.*

Hay un único punto ideal desde el que pueden ser observadas unas pinturas: el punto de vista del observador. La perspectiva sitúa a este justo delante de la ventana formada por el marco del cuadro (...). Si en la perspectiva en pintura los objetos se ordenan en función de su distancia con el espectador, también los sonidos se ordenan mediante su énfasis dinámico en el espacio virtual del paisaje sonoro (Schafer, 2013: 219).

El punto de escucha o «punto aquí» constituye la relación espacial existente entre el elemento principal y el resto de los objetos sonoros de una escena y puede tener un sentido «espacial» ¿desde dónde oigo?, ¿desde qué punto del espacio representado en la pantalla o en el sonido?... y un sentido «subjetivo» ¿qué personajes, en un momento dado de la acción, se supone que oyen lo que yo mismo oigo?

Como dice la profesora Emma Rodero (2012), el sentido espacial del punto de escucha cumple una función referencial y determinaría la posición en la cual se centra la atención del oyente.

Correspondería al primer plano, a partir del cual se organizan el resto de los objetos sonoros de la escena.

Habitualmente en una ficción sonora la voz del personaje suele ser el elemento más importante, de modo que la voz del protagonista funcionaría como punto de escucha o punto de referencia. El punto de escucha se encuentra en el centro del espacio sonoro, y a partir de ahí se determina la mezcla, el *paneo* de los diferentes efectos, su situación respecto al oyente.

En cuanto al sentido subjetivo, el punto de escucha establece una relación espacial que el oyente configura con respecto a los demás objetos sonoros, es «el lugar imaginario donde lo colocamos para que siga la historia».

El ejemplo típico: la llamada telefónica.

Tú, como oyente, puedes ser quien reciba la llamada, tan fácil como aplicar un filtro a la voz. Ya tienes, sin querer, el móvil en la oreja del oyente.

Por otra parte, el punto de escucha en una escena puede variar: puede ser fijo o móvil.

El punto de escucha fijo siempre permanece en la misma ubicación como, por ejemplo, cuando la voz protagonista siempre se mantiene en primer plano.

Pero el punto de escucha es móvil cuando se traslada hacia otro objeto sonoro o punto de la escena. Por ejemplo, cuando nos acercamos a la orilla del mar. El oleaje se hace cada vez más presente.

A través de la manipulación de las distancias y los movimientos, puede establecerse un punto de escucha fijo o móvil.

El punto de escucha es un elemento esencial para la construcción del relato: sitúa y ubica al oyente ofreciéndole referencias espaciales y, por tanto, facilita la inmersión del oyente en la historia.

Sólo con un buen uso de las distancias y los movimientos se puede fijar un punto de escucha, sea fijo o móvil.

De ahí la importancia de los planos sonoros de los que vamos a hablar en la siguiente pista.

5. Pista 5. Los Planos Sonoros

Es probable que en el espacio psicológico que nos proporciona el micrófono no exista ninguna dirección, sino únicamente distancias. Es decir, todas las direcciones de las que parece venir el sonido y las variaciones que, por dicho motivo, se producen, solo se captan en función de la distancia (Arnheim, 1980: 40).

De igual modo que se crean diferentes planos de perspectiva en el cine, el sonido puede evocar relaciones de distancia entre los objetos sonoros y respecto al punto de escucha. Como explica Sonnenschein (2002), el sonido puede comportarse como los elementos visuales, creando primeros planos de igual modo que lo hace una cámara. Las distancias entre los objetos sonoros de la escena se expresan mediante la manipulación de la intensidad de las fuentes sonoras de la escena. Bien se pueden realizar alteraciones de intensidad en el montaje, o bien se puede grabar a determinadas distancias del micrófono: «distancia e intensidad del sonido funcionan de forma proporcionalmente invertida; a más distancia menos intensidad del sonido».

Del mismo modo que los efectos de sonido y los filtros de sonido revisados anteriormente, los planos sonoros cumplen con una función descriptiva en cuanto a que permiten localizar los objetos de la escena. Pero también cumplen una función subjetiva y expresiva: «los personajes experimentan transformaciones constantes en cada acción, y esas evoluciones (cambios espaciales y psicológicos) las podemos reflejar a través de los planos sonoros». Además, los planos sonoros aportan dinamismo y realismo, de manera que facilitan la implicación del oyente en la historia.

El antropólogo Edward T. Hall (1972) habla de cuatro situaciones proxémicas de distancia interpersonal: íntima, personal, social y pública, y relaciona estas distancias interpersonales con su correspondiente convención en las artes visuales: el primerísimo primer plano (PPP), el primer plano (PP), el plano general (PG) y el plano fondo (PF). No obstante, podemos distinguir cuatro tipos de planos sonoros.

5.1. Planos Espaciales de Narración

Como su propio nombre indica, son planos que denotan el lugar donde se produce la acción y si hay movimiento de un lugar a otro. Por ejemplo, el piar de los pájaros, puede situarnos ante una imagen sonora campestre; en cambio, el redoblar de los tambores unido a unos disparos de fusil proporciona la imagen sonora de una ejecución, etc.



Audio 4. ESCUCHA escena temporada 2 *La lección*.
Fuente: chusefernandez.com

5.2. Plano Temporal de Narración

Es un plano sonoro que permite contextualizar una determinada acción. Un sonido o la combinación de varios pueden situar al espectador en el tiempo: (pasado, presente, futuro). Incluso, intemporalidad (tiempo no definido) y atemporalidad (fuera del tiempo).

Por ejemplo: En las ambientaciones de ciencia ficción casi siempre se recurre a músicas y efectos sonoros electrónicos. En una dramatización, mientras dos actores conversan, de fondo se oye en plano de fondo una televisión. Aunque los actores no hagan referencia alguna al comunicado y sigan hablando, ¿a alguien le cabe la duda en qué día, mes, año y —casi casi, hora— transcurre la escena?



Audio 5. Ejemplo de plano temporal de situación
Fuente: chusefernandez.com

5.3. *Plano de Intención*

Como su propio nombre señala, es un plano sonoro que tiene una intencionalidad concreta, es decir, quiere remarcar algo. Los planos de intención, normalmente, suelen situar al oyente ante una introspección, por ejemplo una incursión en el sueño o en la fantasía, etc.

Por ejemplo, en muchos dramáticos (en la época en que aún no había televisión y el público estaba enganchado a las radio-novelas), para indicar que un determinado personaje se sumergía en una recreación onírica, se utilizaba un desvanecimiento del sonido y algún efecto (unas campanillas o un cascabel). Cuando el sueño había terminado, el sonido volvía a desvanecerse y se escuchaba al personaje/actor desperezarse.



Audio 6. Ejemplo de Plano de Intención.
Fuente: chusefernandez.com

5.4. *Los Planos de Presencia*

Estos son los planos sonoros que indican la distancia aparente (cercanía o lejanía) del sonido con respecto al oyente, situando a este en lo que llamamos plano principal.

Los planos de presencia son esenciales para conferir espacialidad al sonido, creando profundidad en el sonido, por tanto, desempeñan un papel clave a la hora de construir la llamada perspectiva sonora.

La distancia «supuesta» entre la fuente sonora y el oyente se establece en cuatro escalones:

(PP) Primer plano: la fuente sonora está junto al oyente. Algunos autores también llaman al primer plano ‘plano íntimo’ o ‘primerísimo plano’ para expresar su fuerza dramática.

(PM) Plano medio o normal: sitúa, en profundidad sobre un plano imaginario, a la fuente sonora a una distancia prudente de la oyente. Así, el sonido resultante se percibirá como cercano al oyente. Es decir, la fuente está cercana al plano principal, aunque no en él, como en primer plano.

Plano lejano o general: la fuente sonora se halla a cierta distancia de la toma de sonido y, por tanto, del oyente. Crea sensación de profundidad.

Plano de fondo sonoro o segundo plano: es un plano sonoro generado por varios sonidos distribuidos de modo que unos suenan siempre en la lejanía, con respecto a otros situados en primer término. Acentúa la sensación de profundidad con respecto al plano general.



Audio 7. Ejemplo de Plano de Presencia
Fuente: chusefernandez.com

Estas son cinco simples pistas que pueden ayudar a crear con cierta solvencia escenarios sonoros.

Algunos de los audios que hay tras los códigos QR pertenecen a producciones galardonadas en festivales internacionales como el Prix Nova, el Prix Europa o el Latin Podcast Awards.

Escucha audiodramas. De diferentes países, de distintas culturas, en diferentes idiomas. Aprenderás más con la escucha atenta que con sesudas teorías.

Y practica, juega, experimenta. Utiliza tu programa de edición de audio favorito, o el que tengas a tu disposición. Mezcla y escucha. Y comparte con otros oídos tus experimentos, tus pruebas, tus montajes.

Disfruta de tu imaginación para crear universos nunca explorados, paisajes perdidos o culturas extintas. Los sonidos están ahí para ser combinados y remezclados.

Quedan muchas historias por contar.

Referencias

- Arnheim, Rudolf (1980): *Estética Radiofónica*, Barcelona: Gustavo Gili.
- Edward de Bono & Traductores varios. (1991). *El pensamiento lateral*, Buenos Aires: Paidós.
- Hall, Edward T. (1972): *La dimensión oculta* (Vol. 6), Buenos Aires: Siglo XXI.
- Rodero, Emma (2012): «See it on a radio story: sound effects and shots to evoked imagery and attention on audio fiction», *Communication research*, vol. 39, no 4, pp. 458-479.
- Schafer, Raymond Murray (2013): *El paisaje sonoro y la afinación del mundo*, Madrid: Editorial Intermedio.
- Sonnenschein, David (2002): *The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema. United States of America*, San Francisco: Michael Wiese Productions.
- Wallas, Graham (1926): *The Art of Thought*, New York: Harcourt, Brace & Company.