



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Producción y recreación sonora del audiolibro: «La profecía»
y esas historias de borracho.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Cabo Guzman, Joshua

Tutor/a: Zulueta Dorado, Francisco de

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

Resumen

El presente trabajo pretende desarrollar el proceso de producción de un audiolibro en el que la creación sonora y la dramatización son el principal punto diferencial. Se desarrollará un audiolibro inmersivo, por lo que no sólo será importante la narración y las voces sino su sonoesfera, centrándonos en la postproducción.

El Audiolibro es una obra auditiva de fantasía escrita por Olga Sanchís Terol. Este relato es una sátira sobre el género fantástico y sus tropos clásicos. Cuenta con distintos personajes y muchos diálogos que favorecen al dinamismo de la ficción sonora. Esta estrategia contribuye a enriquecer la experiencia auditiva del audiolibro, proporcionando una conexión mayor y coherencia narrativa.

Este proyecto pretende seguir una tendencia novedosa más común en el mercado angloparlante y todavía poco desarrollada en el hispano como es el de construir la puesta en escena de un audiolibro, incluyendo: efectos sonoros, música, voz, habla escénica y la armonía en la escena.

Palabras clave: Audiolibro, diseño sonoro, producción, postproducción, Pro Tools

Abstract

This work aims to develop the production process of an audiobook in which sound creation and dramatization are the main differentiating points. An immersive audiobook will be developed, so not only narration and voices will be important, but also its sound sphere, focusing on post-production.

The audiobook is a fantasy auditory work written by Olga Sanchís Terol. This story is a satire on the fantasy genre and its classic tropes. It features different characters and many dialogues that enhance the dynamism of audio fiction. This strategy helps to enrich the auditory experience of the audiobook, providing greater connection and narrative coherence.

This project aims to follow a new trend that is more common in the English-speaking market and still underdeveloped in the Spanish-speaking market: creating the staging of an audiobook, including sound effects, music, voice, stage speech, and scene harmony.

Keywords: Audiobook, sound design, production, post-production, Pro Tools

ÍNDICE

Resumen	1
Abstract.....	1
Índice	2
Índice de figuras.....	4

PARTE I: INTRODUCCIÓN

1. Introducción.....	5
1.1. Objetivos.....	5
1.1.1.Principal	5
1.1.2.Específicos	6
1.2. Metodología y Etapas	6

PARTE II: MARCO TEÓRICO

2. Mercado al alza del Audiolibro: una aproximación al concepto	7
2.1. Definición de Audiolibro	7
2.2. Historia del Audiolibro	8
2.3. Referentes	9
2.4. Mercado actual	11

PARTE III: MARCO PRÁCTICO

3. Preproducción	13
3.1. Desglose del relato	13
3.1.1. Análisis de la estructura narrativa del Audiolibro inmersivo ...	14
3.1.2. Análisis de los personajes del relato.....	15
3.2. Esquema Sonoro	18
3.3. <i> Casting</i>	18
4. Producción	20
4.1. Equipo de grabación	21
4.2. Narración y locución.....	23
4.3. Dirección actuaral	24
5. Postproducción.....	25

5.1. Proceso de postproducción	26
5.1.1. Volcado y organización de audio	26
5.1.2. Montaje de las Voces	28
5.1.3. Ambientes, Efectos y Música.....	30
5.1.3.1 Foley	33
5.1.5. Limpieza y tratamiento de voces	33
5.1.6. <i>Mastering</i> y <i>paneo</i>	37
6. Conclusiones.....	39
7. Bibliografía	41
8. Anexos	42
1. Relación con los ODS	
2. Audiolibro.....	
3. Relato Original	
4. Relato Original con Anotaciones de Producción.....	
5. Carpeta de Producción	
6. Dossier de Audible.....	
7. Carpeta de <i>Casting</i>	
8. Listado de efectos, ambientes y música.....	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Portadas Audiolibros El nombre del viento y saga <i>Star Wars</i>	10
Figura 2. Gráfico del público del audiolibro en España.....	11
Figura 3. Cartelería del <i>casting</i>	18
Figura 4. Diagrama Polar y Gráficos de Respuesta en Frecuencia.	21
Figura 5. Archivos de voz de Heriznán.....	27
Figura 6. Pistas de narración y diálogos con sus respectivos timelines en Pro Tools.....	28
Figura 7. Ventana de pistas diferenciadas por colores en Pro Tools.....	29
Figura 8. Timeline de la escena en la que Heriznán cae en la fuente.....	31
Figura 9. Timeline de la escena frente a las puertas del castillo.....	32
Figura 10. Tratamiento de voz en Audition.....	33
Figura 11. Reducción de ruido Audition	34
Figura 12. Ecualizador gráfico de Pro Tools.....	35
Figura 13. <i>Reverb</i> de Pro Tools	37
Figura 14. Paneo de las pistas por buses en Pro Tools	38
Figura 15. Volumen de coincidencia en Audition.....	39

PARTE I. INTRODUCCIÓN

1. Introducción.

La creación de un mundo sonoro dentro de una pieza audiovisual ha sido y siempre será un trabajo colosal. Los profesionales del medio han reivindicado en múltiples ocasiones el valor de este proceso y han intentado romper las barreras existentes entre sonido e imagen. No desde una perspectiva separatista, sino siempre desde una objetividad que iguale la importancia de la imagen y el sonido.

La alianza entre la imagen y el sonido ha sido, y es, fundamental en el mundo audiovisual, e incluso la capacidad de construir imágenes a partir de los sonidos y viceversa ha sido, y es, extraordinaria. (Gustems, 2010, p. 200).

Sin embargo, en el campo de los audiolibros, el sonido se convierte en el protagonista absoluto. En una sociedad que a menudo le da prioridad a la imagen y al ejercicio visual, el audiolibro desafía esta tendencia al contar una historia exclusivamente a través del sonido. Como afirma Piñeiro-Otero (2019), “podemos cerrar los ojos, pero no las orejas” (p.12), destacando la importancia del sonido que nos envuelve, nos ubica y nos relaciona con el espacio y el momento de una manera inconsciente, siendo tan crucial como la vista.

Así pues, el presente trabajo nace con la intención de contar una historia de ficción utilizando únicamente el sonido. El proyecto que en las siguientes páginas se presenta pretende contar el desarrollo de un audiolibro, durante las fases de preproducción, producción y sobre todo postproducción. El Audiolibro desarrollado durante este trabajo se trata de una obra auditiva de media duración —ya que está construido como un relato corto, pero que se puede ampliar—de fantasía escrito por Olga Sanchís Terol. Este relato es una sátira sobre el género fantástico y sus tropos clásicos.

El presente TFG incluye una breve aproximación al audiolibro y su evolución, desde sus inicios hasta la actualidad, y una detallada descripción sobre cómo se ha desarrollado este proyecto cuya función es la de transportar al oyente a una experiencia inmersiva y emocional a través de las palabras y los sonidos.

1.1. Objetivos

Los objetivos que se plantean en la realización de este TFG son los siguientes:

1.1.1 Principal

Hacer una descripción detallada de todo el proceso en la producción de un audiolibro y del diseño sonoro de éste.

1.1.1 Específicos

- Preproducir el ambiente sonoro construyendo los espacios y describi las diferentes voces de los personajes.
- Producir mediante la grabación de la narración, los diálogos mediante habilidades de narración, con una dirección actoral y locución clara.
- Fomento del pensamiento crítico y analítico al romper con los tropos clásicos de la fantasía desde una perspectiva feminista.
- Postproducir el primer capítulo del libro con todos los elementos necesario para una sensación de inmersión.

1.2. Metodologías y Etapas

La metodología utilizada para alcanzar los objetivos del trabajo de final de grado parte de la búsqueda de un resultado profesional y de calidad. Para poder llevar a cabo el trabajo, parte fundamental está en comprender el texto que se nos presenta, cómo está estructurado, su trama, género e intenciones para poder trasladar estos al sonido de “La Profecía, y esas historias de borrachos” y la creación de la sonosfera del audiolibro.

En primer lugar, se realizó un trabajo de investigación para definir los apartados del trabajo y con ello el índice. Tras esto, se estudiaron algunas referencias sonoras del mundo del audiolibro, profundizando en la teoría de los mismos con el curso “Producción de audiolibros” impartido por el Instituto Proyecto haz de RTVE, así como referencias del género fantástico y audiolibros inmersivos.

En segundo lugar, se refleja esta investigación en el Marco Teórico, al que se recurre para poder darle unas bases de estudio a esta propuesto de trabajo. En él se encuentra un planteamiento más amplio de forma teórica de la historia y evolución del audiolibro, además del estudio del mercado actual de consumo de audiolibros.

En tercer lugar, se diferenciaron las etapas del trabajo, para la creación sonora del texto que se nos presenta: preproducción, producción y postproducción.

Por un lado, preproducción, donde se busca planificar y anteponerse a las necesidades del proyecto. Esto ha sido más sencillo al trabajar mano a mano con la escritora del relato. Producción, donde se graba y dirige las voces que conforman el esqueleto de creación del audiolibro. Y, por último, la postproducción, en este punto recae el máximo peso del trabajo, por ello se realizará en el programa Pro Tools de la marca Avid para una aproximación realista a un trabajo profesional. Es aquí donde se crea y toma forma todo el

trabajo realizado, una narración y dramatización como esqueleto principal, junto con la ambientación y efectos que van a producir la inmersión en el mundo sonoro del audiolibro.

Finalmente se une lo práctico y lo teórico en este trabajo de final de carrera, tras explicar la teoría, se puede ver reflejado en la conclusión el propio audiolibro, ayudando de esta manera, a un aumento en la comprensión de su realización y en su calidad.

PARTE II. MARCO TEORICO

2. Mercado al alza del Audiolibro: una aproximación al concepto

2.1. Definición del Audiolibro

Una de las primeras cuestiones sería determinar que es un audiolibro, que lo diferencia de un podcast o ficción sonora. Una de las descripciones más prácticas podría ser:

El audiolibro es la adaptación sonora de un libro tradicional, donde una o varias personas del colectivo de la narración ponen voz al texto escrito. (Hurtado y Gartier, 2023)

Otros autores destacan más el formato en el que se encuentra y la forma de disponer de ellos o que integra un audiolibro. Ejemplo de ello es la siguiente cita de Cecilia Maria Vallorani:

El audiolibro consta de una grabación audio en cassetes, CD, CD-MP3, incluso es descargable por Internet, e incluye la versión integral o reducida en voz alta de libros leídos por narradores profesionales, actores, escritores y poetas, a veces acompañados de música u otros efectos sonoros.

Sin embargo, Matthew Rubery explora la evolución de los audiolibros y proporciona una visión histórica y cultural de cómo se han convertido en una forma popular de consumo literario. Rubery menciona:

Los audiolibros, inicialmente creados para asistir a los lectores ciegos, se han convertido en un medio convencional, proporcionando una forma conveniente para que las personas se involucren con la literatura durante tiempos que de otro modo serían inactivos, como al viajar o hacer ejercicio.

Una de las piezas principales para concretar que es audiolibro es la existencia previa de un libro o relato escrito y publicado previamente, porque si no estaríamos haciendo

referencia a la ficción sonora dentro del *podcasting*, género que se piensa y crea exclusivamente como contenido auditivo.

Por lo tanto, un audiolibro es una grabación en la que se lee en voz alta el contenido de un libro escrito. Esta forma de presentar libros permite a los oyentes disfrutar de la literatura a través del formato auditivo, lo que puede ser especialmente útil para personas con discapacidades visuales como fueron inicialmente concebidos, pero han evolucionado para atraer a una audiencia más amplia debido a la comodidad y flexibilidad que ofrecen para todo tipo de público que prefieren escuchar libros mientras realizan otras actividades, como conducir o hacer ejercicio.

2.2. Historia del Audiolibro

La historia del audiolibro está profundamente arraigada en la tradición oral, que es una de las formas más antiguas de comunicación humana. Antes de la invención de la escritura, las historias, conocimientos y tradiciones se transmitían de generación en generación a través de la narración oral. Este método no solo permitía la preservación de la cultura y la historia, sino que también fomentaba un fuerte sentido de comunidad y pertenencia.

Con el avance de la tecnología, la narración oral comenzó a ser capturada en registros sonoros, lo que marcó el inicio de una nueva era en la comunicación y la preservación de historias. Los primeros registros de voz se realizaron a finales del siglo XIX con la invención del fonógrafo por Thomas Edison en 1877. Esto permitió que las voces fueran grabadas y reproducidas, ampliando el alcance de la narración oral más allá de la presencia física del narrador.

El concepto de audiolibro, como lo conocemos hoy, comenzó a tomar forma en la década de 1930. La Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos creó un programa para grabar libros en discos de vinilo para ciegos, lo que permitió a las personas con discapacidades visuales acceder a la literatura de una manera más accesible. Estos primeros audiolibros eran grabaciones de obras literarias leídas en voz alta y reproducidas en gramófonos.

En las décadas siguientes, los audiolibros comenzaron a ganar popularidad fuera de la comunidad de personas con discapacidades visuales. En los años 60 y 70, la producción de audiolibros se expandió significativamente con la llegada de las cintas de casete, que eran más fáciles de producir y distribuir. Las editoriales comenzaron a ver el potencial comercial de los audiolibros y a invertir en la grabación de obras populares leídas por actores y autores famosos.

“Algunos autores célebres dejaron su impronta sonora dándole voz a su propia obra, como sucede con el título “Cortázar lee a Cortázar” (1966), una antología de cuentos extraídos de Historias de Cronopios y de famas (1962), La vuelta al día en ochenta mundos (1967) y fragmentos de su novel Rayuela (1962).” (Hurtado y Gartier, 2023).

La llegada de la era digital en las últimas décadas ha revolucionado el mercado de los audiolibros. La digitalización ha facilitado la producción, distribución y acceso a los audiolibros a través de diversas plataformas en línea y dispositivos móviles. Este cambio ha ampliado enormemente la audiencia potencial y ha hecho que los audiolibros sean más accesibles para una variedad de públicos. Según estudios recientes, el teléfono móvil se ha convertido en el dispositivo más utilizado para escuchar audiolibros, con un crecimiento significativo en el consumo durante la última década.

Este formato ha transformado la manera en que consumimos literatura, haciéndola más accesible y adaptada a las necesidades modernas. Con la continua innovación tecnológica, los audiolibros seguirán desempeñando un papel crucial en el mundo de la narración y la educación auditiva.

2.3. Referentes

Para este proyecto se han tomado como referencia dos sagas en específico. La primera de ellas, del género de fantasía es el libro de El nombre del viento de Patrick Rothfuss es una obra maestra de la fantasía, y su adaptación en formato de audiolibro sigue las pautas de un mercado nacional, en el que pese a ser una obra tan rica en descripciones, eventos e imaginario, solo cuenta con una única voz.

El narrador de El nombre del viento realiza una interpretación matizada y con variaciones de ritmo y tono cambia de un personaje a otro capturando la profundidad emocional y la riqueza del texto original. Su tono y cadencia varían según la situación, proporcionando vida a los personajes y contextos. El uso de diferentes recursos de voz y entonaciones para cada personaje ayuda a distinguirlos, sin embargo, limita y repite recursos por el amplio abanico de personajes que tiene que interpretar una sola persona, lo que es crucial en una historia con un elenco tan amplio y variado, pero consigue destacar y diferenciar al menos a los principales.

El audiolibro, no utiliza efectos sonoros, música ni ambientes por lo que se aleja de lo que se busca en este proyecto. Estos inexistentes detalles sonoros no establecen el

escenario ni otros elementos, sino que depende de la narración para que el mundo de Kvothe cobre vida.

Esto corresponde a unas exigencias de mercado y competencia exigua en cuanto a producción, y precios pagados a los mismos creadores de audiolibros, es un mercado al alza que apenas las editoriales empiezan a tocar, son otras compañías con capital y cierta experiencia en la industria audiovisual quienes se han lanzado con todo como *Amazon* con su plataforma de pago *Audible*.

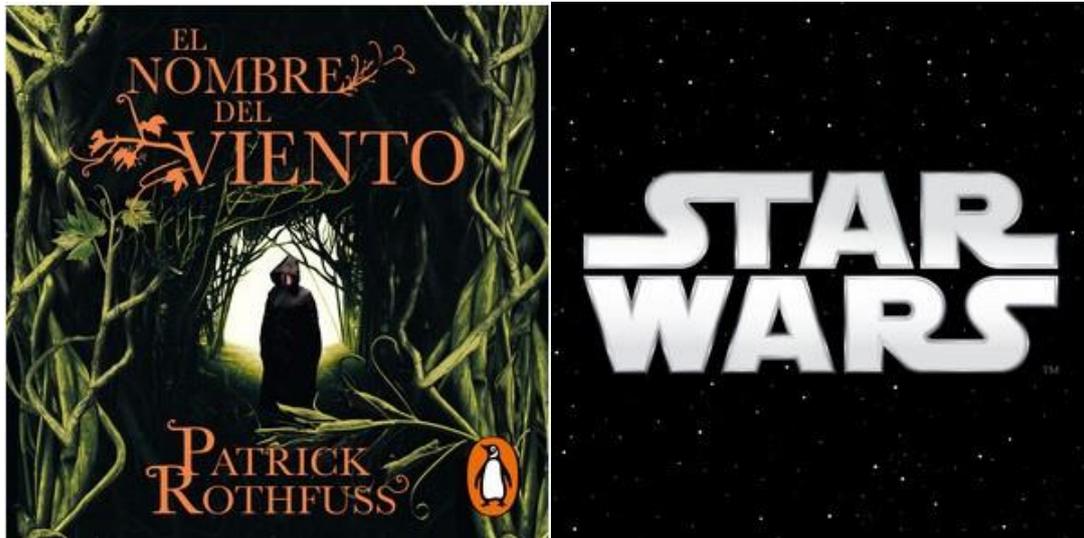


Figura 1. Portadas Audiolibros El nombre del viento y saga *Star Wars*

Nota. Capturas de pantalla de las portadas de En el Nombre del viento y Star Wars en Spotify y Audible respectivamente.

Sin embargo, y aunque mi inglés no es el mejor, la saga de audiolibros de las novelas gráficas de *Star Wars* en el mercado angloparlante lleva el tratamiento sonoro a un nivel superior, ofreciendo una experiencia auditiva completamente inmersiva que se asemeja a una producción cinematográfica, creada con todo el imaginario y patentes de *Skywalker Sound*, la compañía líder en sonidos especiales en la producción de películas, hoy perteneciente a *The Walt Disney Company*.

En estos audiolibros, los narradores desempeñan un papel crucial al ofrecer interpretaciones dinámicas y variadas. Al contrario que en "El Nombre del Viento", los narradores utilizan diferentes voces y entonaciones para cada personaje, en algunos, los más relevantes, cuentan con actores de doblaje para realizar diferentes personajes.

Además, la serie de *Star Wars* es conocida por su uso intensivo de efectos sonoros, que son una parte integral de la narrativa. Los sonidos de los sables de luz, los disparos de *blaster*, los rugidos de las criaturas y los zumbidos de las naves espaciales son elementos

icónicos que se integran perfectamente en la narración. Estos efectos sonoros no sólo recrean el universo de *Star Wars*, sino que también aumentan la tensión y la emoción de las escenas de acción.

La música en los audiolibros de *Star Wars* es igualmente importante. La banda sonora, con sus temas épicos y reconocibles, se utiliza para marcar transiciones, enfatizar momentos dramáticos y añadir profundidad emocional a la historia. La música de John Williams, que es una parte fundamental del ADN de *Star Wars*, se adapta para encajar perfectamente en la narrativa del audiolibro, haciendo que la experiencia sea aún más inmersiva.

El tratamiento sonoro nacional, da igual que género, ofrece pocos recursos sonoros amplios e inmersivos. Por otro lado, el mercado angloparlante abarca mucho más material sonoro e inmersivo, como los mencionados audiolibros de *Star Wars* llevan este concepto un paso más allá, ofreciendo una experiencia que se asemeja a una producción cinematográfica, con un uso intensivo de efectos sonoros y una banda sonora épica que hace que el universo de *Star Wars* cobre vida de manera vívida y emocionante para todo un grupo de oyentes muy amplios por su enorme fanática a nivel mundial, difícilmente se puede comparar, tanto en calidad como en presupuesto a algún otro proyecto. Pero se basa más y sirve como referencia y ejemplo de cómo el tratamiento sonoro puede transformar una narración en una experiencia multisensorial que capta y mantiene la atención del oyente, elevando la calidad y el impacto de los audiolibros.

2.4. Mercado Actual

La evolución del audiolibro en España ha experimentado un notable crecimiento en los últimos años, impulsado por varios factores clave. Según los datos del "Barómetro de hábitos de lectura y compra de libros en España 2023" del Ministerio de Cultura y Deporte, los hábitos de lectura en general crecieron significativamente durante la pandemia y continuaron aumentando en 2022 y 2023.

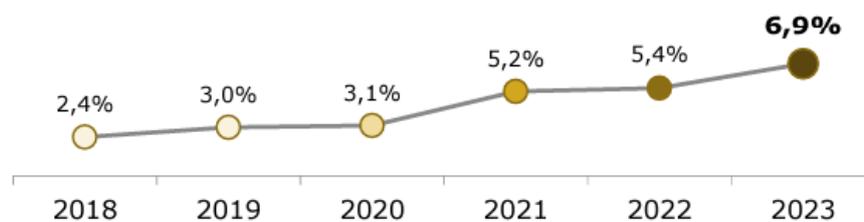


Figura 2. Gráfico del público del audiolibro en España.

Nota. Gráfico del aumento del público del audiolibro en España, tomado de Federación de Gremio de Editores de España. (s/f). Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España|

2023. (2024, Enero). (pp. 16) (<https://www.federacioneditores.org/lectura-y-compra-de-libros-2023-presentacion.pdf>)

El mercado de audiolibros ha visto un aumento sustancial debido a la evolución de las nuevas tecnologías y la necesidad de multitarea en la vida personal y profesional. El formato del audiolibro permite a los usuarios consumir literatura mientras realizan otras actividades, lo que ha sido una gran ventaja en el estilo de vida moderno.

Un informe reciente de la Asociación de Editores Americanos de Audiolibros (APAC) revela que el teléfono móvil es el dispositivo más utilizado para escuchar audiolibros en España. Entre los datos de consumo:

- El 48% de los oyentes tienen menos de 35 años.
- El 43% escucha una media de 6,7 audiolibros al año.
- El 27% escucha audiolibros en el transporte público o privado camino al trabajo o a casa.
- El 19% lo hace en el hogar mientras realiza tareas domésticas.
- El 25% mientras hace deporte.

Según una encuesta realizada por Storytel, los hábitos de consumo muestran que:

- El 46,6% de los oyentes consumen más libros que antes.
- El 37,9% escucha más de 3 audiolibros al mes.
- El 33,6% dedica entre 5 y 10 horas semanales a escuchar audiolibros.
- El 62% escucha audiolibros de camino al trabajo.

El perfil del consumidor de audiolibros en España también ha cambiado. Los datos muestran que:

- Un 57% de las personas que leen libros electrónicos son mujeres, mientras que el 43% son hombres, con un rango de edad entre 25 y 45 años.
- Los géneros más leídos en audiolibros incluyen novela romántica, erótica, negra, policiaca y thriller en ficción, y autoayuda en no ficción.

Los géneros más populares en el mercado español de audiolibros, según el Informe de Bookwire (2021) y el Ministerio de Cultura y Deporte (2022), incluyen:

- Ficción general, con un 42% de las escuchas.
- Ficción histórica/política, aunque este género tiene más preferencia en la lectura tradicional.

La evolución del audiolibro en España muestra un mercado en auge, impulsado por la comodidad y la adaptabilidad del formato a las vidas ocupadas de los consumidores. Con un público joven y activo, y una preferencia por dispositivos móviles, el audiolibro se ha consolidado como una opción popular para la lectura en el país. Este crecimiento también está reflejado en el incremento de la producción de audiolibros por parte de las editoriales, quienes ven en este formato una oportunidad para llegar a un público más amplio y diverso.

PARTE III. MARCO PRÁCTICO

3. Preproducción

“La fase de preproducción es muy importante, ya que implica una cuidadosa planificación de lo que será todo el proceso de producción audiovisual, en nuestro caso sonora, de manera que la posproducción no se convierta en un proceso donde tengan que subsanar todos los errores que se han ido acumulando debido a una planificación incorrecta o inexistente.” (Gustems, 2010, p. 169)

3.1. Desglose del relato

Este audiolibro, nace del relato creado por mi compañera Olga Sanchís Terol, que lleva por título “La Profecía y esas historias de borrachos.”, título que replicará el audiolibro que se crea en este proyecto. Este relato es una sátira sobre la fantasía y sus tropos clásicos, como el mago sabio y el caballero valiente. Narrado desde el punto de vista de un mago, un personaje viejo y borracho que siempre intentará resolver sus estropicios con soluciones, qué, en la mayoría de las ocasiones, solo traen más problemas. Además, está pensado para desarrollarse en capítulos auto conclusivos que avancen una trama principal, con un tratamiento muy dramático por la cantidad de diálogos y su fácil comprensión.

La historia nos presenta a Heriznán, un anciano que se ha hecho famoso en el pueblo por ser un borracho que asegura ser un mago, a pesar de que nadie le ha visto hacer magia de verdad. Un día en la taberna, cansado de las burlas de los demás y completamente ebrio, decide anunciar una profecía: un héroe llegará a Widersburg para salvar al reino de los dragones. Antes de que pueda darse cuenta, la noticia se expande hasta llegar a oídos de la reina, quien amenaza con cortarle la cabeza si no se cumple. Así es como Heriznán decide tenderle una trampa a Fraules, un pobre y torpe campesino, para que se presente como el héroe. Sin darse cuenta, terminan ambos con la obligación de viajar hasta el nido del rey de los dragones. Junto con la ayuda de Hékira, una guerrera proveniente del norte, comienzan su viaje.

El tono del relato es cómico y desenfadado, con toques de humor y sátira, muy dinámico con muchos diálogos y que mantiene una estructura narrativa fácilmente adaptable al audiovisual ofreciendo ventajas como la construcción de varios espacios y situaciones pintorescas.

La historia nace con la intención de hacer una sátira a los cuentos y novelas de fantasía, sus tropos y los clichés más manidos del género. Es por ello por lo que sigue las estructuras narrativas impulsadas por autores como Tolkien, pero con un sentido burlesco para despertar la atención y sentido crítico. Algunos ejemplos de historias que ya han explorado la fantasía desde este punto de vista son Shrek y Desencanto. La idea es, sin entrar en ningún cuento que ya exista, tratar las figuras más reconocibles del género.

Se dirige a un público adolescente y joven adulto, así como lectores de fantasía. Es una inmersión en un mundo de fantasía estereotípico, y, aunque sea una sátira, está lleno de aventuras, personajes esperpénticos y divertidas tramas.

Todas estas características del texto fueron particularmente importantes para pasarlo al formato audio, dado que hacen que el texto del relato original se adapte fácilmente a este medio. La gran cantidad de diálogos entre los personajes, el desarrollo de la trama, el ambiente que proporciona y otros rasgos favorecen la inmersión dentro del audiolibro.

3.1.1. Análisis de la estructura narrativa del Audiolibro inmersivo

En cuanto a la estructura narrativa del audiolibro, se ha seguido el formato inmersivo, muy presente en el mercado angloparlante, pero poco explotado en el mercado hispano. Consiste en una introducción de efectos y ambientes envolventes, siguiendo el desarrollo de la trama, la cual contiene puntos que favorecen el tratamiento inmersivo, pero dejan descansar en algunos diálogos y narraciones, con el objetivo de enganchar, pero no cansar al oyente.

La tonalidad de la producción debe estar enfocada en la comedia y los momentos sarcásticos, creando un ambiente sonoro fantástico sin que nos aleje de un mundo fácil de relacionar con problemas mundanos como la pobreza, la marginación o problemas con el alcohol, entre otros. Windersburg es un reino de fantasía clásico, con una ambientación en el alto medievo representado en la novela épica, una inmersión ligera a lo mágico y lo esperpéntico.

En cuanto a la audiencia a la que nos dirigimos con este proyecto, podemos asegurar que nuestro público objetivo es adolescente y joven adulto, que suponen el 48% de los oyentes, como indican las estadísticas expuestas en puntos anteriores. Es decir, casi la mitad de los oyentes, pueden tener interés en la fantasía medieval. Eso sí, pensado principalmente

para un mercado nacional, por el marcado acento que puede alejar al oyente hispanoamericano.

Las características de la historia deben estar marcadas por la narración y las voces de los personajes, en especial, el personaje de Heriznán, principal protagonista y a quién sigue la narración. Se debe jugar con la dramatización de los personajes, muy vivos y activos durante la mayoría del relato.

En el relato, además de presentarnos a los personajes, también se nos presenta el espacio que irá evolucionando a medida que avance la trama, y muestre este pueblo mediano de Widersburg, su paisaje y sus gentes.

Durante el desarrollo de la trama seremos testigos de las peripecias de buscar solución a los problemas que el propio Heriznán se va creando. Situaciones convulsas que propician la inmersión en situaciones dispares y agitadas que requerirán de distintos efectos y ambientes variados, desarrollados y planteados en una lista de efectos y ambientes, así como música si fuese necesario.

Este trabajo de preproducción facilitará disponer de un abanico de efectos y ambientes, pensados para extraerlos de bibliotecas de audio, siendo la principal suministradora Artlist.io (bajo suscripción) y los SFX que no sean fáciles de encontrar o requieran de un especial tratamiento, se grabaran mediante técnica Foley.

Para la edición, se plantea la utilización del programa profesional Pro Tools, aunque en la versión Studio que ofrece hasta 64 entradas y salidas simultáneamente, 512 pistas de audio, 128 pistas auxiliares, 128 pistas VCA y 64 pistas Master, 1024 pistas MIDI y 512 pistas de instrumento, además de un número ilimitado de buses, así como una pista de vídeo. También Soporta Surround, Atmos y Ambisonics, sobrepasando las necesidades requeridas para este tipo de proyectos, pudiendo garantizar una calidad y profesionalidad para este trabajo. Para la comprensión y manejo de este programa complejo ha sido gratificante el asesoramiento del tutor de este proyecto, Francisco de Zulueta, así como la realización de distintos cursos.

Todas estas herramientas y planificación nos ayudaran a crear el campo sonoro del relato, dando vida a sus personajes que se analizan en el siguiente punto.

3.1.2. Análisis de los personajes

Una vez conocemos la historia, vamos a pasar a hacer un análisis de los personajes que intervienen en ella y que tipo de tratamiento sonoro y por lo tanto vocal y actoral necesitan.

En este punto de la preproducción y durante la fase de *castings* se decide que los personajes principales mantendrán sus características, pero los secundarios podrán ser levemente cambiados. Principalmente de género porque se plantea la disyuntiva de que uno de los puntos de satirizar los tropos clásicos de la fantasía, es criticar también su carácter machista, no solo en el tratamiento de los personajes femeninos, sino también en el protagonismo que se suele dar a los mismos.

Sabiendo estos puntos, se exponen a continuación los personajes:

-Narrador: El narrador adopta una visión omnisciente, desde la perspectiva del personaje principal, Heriznán. Aunque no interviene en los eventos, el narrador actúa como una especie de confidente, que parece dialogar en algunos momentos con el personaje principal, y servir como conciencia más sensata a la del personaje. Su tono es serio y épico, aunque con las connotaciones del momento puede adquirir ligeras variaciones hacia la comedia, sin llegar a esta, contrastando fuertemente con la personalidad vibrante y a veces impulsiva de Heriznán. Esta dicotomía entre la narración objetiva y el carácter subjetivo del protagonista enriquece la narrativa, permitiendo al oyente una comprensión más sencilla y matizada de los eventos y del desarrollo interno de Heriznán.

-Voz del narrador: Podría servir la misma voz de Heriznán, pero con un tratamiento distinto, aunque esto podría cansar al oyente debido a que acaparan la mayoría del texto del relato. De todas formas, se ha planteado una voz masculina, grave, con cuerpo, con cierta viveza, y por supuesto, con una clara dicción y vocalización.

-Heriznán: Es un anciano borracho que se ha acomodado en un pueblecito cerca del castillo real. A pesar de ser un mago de verdad, nadie lo toma en serio porque lleva varias décadas sin hacer nada verdaderamente importante. Por ello, es el hazmerreír de todo el mundo, y su manera de gestionarlo es yendo a la taberna a beber y a quejarse del resto. Suele meterse en problemas y no tiene ningún escrúpulo a la hora de mentir, manipular, engañar o incluso cometer algún crimen menor si con ello logra librarse de sus problemas.

-Voz de Heriznán: Para este personaje, cargado de juegos actorales en distintas situaciones o estados, con la particularidad de poder encontrarlo borracho se ha propuesto una voz ronca, desgastada y algo caricaturesca, que tenga dinamismo para representar los cambios de humor repentinos y el tono sarcástico del personaje.

-Fraules: Es un joven campesino, humilde y buena persona, que peca de ser demasiado confiado y algo ingenuo. No sabe imponer su voluntad y siempre termina siendo

manipulado por otros. No tiene ningún don destacable ni que haga de él el clásico perfil de héroe, pero a pesar de ello se siente ilusionado por las expectativas que se han puesto en él.

-Voz de Fraules: Fraules es un chico dulce, tímido y cobarde, por lo que la voz, para poder ajustarse a ello, tendría que ser más aguda y dulce, tierna, y con ciertos registros para poder cubrir el abanico de emociones exageradas que el personaje siente.

-Hékira: Es una guerrera que suele resolver sus problemas mediante la fuerza. No es muy inteligente, pero sí avisgada y tenaz. Lleva toda la vida entrenando y luchando contra los males que azotan a su pueblo, y por ello no duda ni un segundo en buscar ayuda para librarse de los dragones en cuanto escucha la profecía.

-Voz de Hékira: Tiene una voz fuerte e imponente, pero sin caer en el cliché de una voz grave y ligeramente masculina. Cuenta con menos registros que los otros dos protagonistas debido a que sus emociones no suelen salirse de la indiferencia o la furia, pero si debe tener cierto grado de interpretación para imitar una voz brusca y cometer errores en la pronunciación por “extranjera” sin que se pierda su comprensión.

-Rowina (Woben): Tabertera y la única amiga de Heriznán. La gente más humilde o peligrosa suele reunirse en su local. Lleva trabajando en la taberna desde joven, y a fuerza de haber atendido a Heriznán varias veces en su negocio ha terminado cogiéndole cariño. Este personaje en el libro es originalmente un hombre, pero por los motivos mencionados anteriormente, junto a la escritora se decide cambiar el género.

-Voz de Rowina: Tiene una voz femenina neutra, pero impositiva, como encargada de una taberna de maleantes, pero a la vez amistosa y jovial, por lo menos con Heriznán.

El resto de personajes secundarios están compuestos por algunos con partes menores, inciden en la historia sin demasiada importancia en sus diálogos y no suelen pasar de las cinco frases. En este apartado entrarían, Muchacho y Niños que interactúan con Heriznán en la plaza del pueblo, Mensajero, Guardia y Reina. Más algunas voces extras para ambientación o momentos concretos de la historia como sucede con las risas. La mayoría de estas voces menores, pueden doblarse y repetir entre ellas y reutilizarse para las voces extras.

3.2. Esquema sonoro

Todo esto debe fusionarse en audio para generar una atmósfera única de sonidos y voces dispares y creativos propios de la fantasía, que nos sumergen en la narración creando en el oyente una imagen mental de la historia, personajes y el lugar.

Una vez conocemos la temática del relato podemos configurar un esquema sonoro para saber qué se desea transmitir en él y con qué elementos se va a contar para tal tarea.

Para ello, se tiene en cuenta el siguiente esquema básico jerarquizado por preferencia a la hora de creación y edición:

1. Narración y diálogos que construyen el cuerpo de la obra.
2. El ambiente, que envuelve y dota de carácter a la escena
3. Efectos (SFX) y *foley* ;sonidos que describen detalladamente la escena.
4. Plug-in para las voces, como ecualización, compresión o rever, entre otras.
5. La dramatización de la escena utilizando música si fuese necesario.

Conociendo estos puntos, se puede comenzar a construir el sonido del audiolibro.

3.3 Casting

El proceso de *casting* de voz es una fase crucial en la producción de un audiolibro, ya que asegura poder seleccionar a los mejores candidatos que posean las habilidades necesarias para dar vida a los personajes de manera convincente para la narrativa.



Figura 3. Cartelería del *casting*.

Nota: Cartelería creada para la promoción de la convocatoria del *casting*.

Para la preparación del casting, se diseñó un cartel llamativo y conciso. Adaptado a diferentes pantallas, vertical para teléfonos móviles y horizontal para ordenadores. Estos carteles se difundieron estratégicamente por redes sociales y a través de *mailing*. En redes sociales como Facebook, Instagram y Twitter, se compartieron publicaciones periódicas incentivando a los seguidores a compartir el cartel. Paralelamente, se enviaron correos electrónicos a estudiantes de la EPSG, principalmente integrantes de los grupos culturales de Polímono Teatro y la productora El Ático.

Al ponerse en contacto conmigo, a los candidatos que ya conocía y con los que había compartido escena, les compartía directamente la separata que me cuadraba con sus cualidades vocales. A quiénes no conocía, primero debían enviar un audio presentación leyendo un breve fragmento de alguna noticia, libro o poesía, para posteriormente poder asignarles la separata correspondiente.

Estas separatas que se prepararon constaban de fragmentos del audiolibro, para que los candidatos los interpretaran en sus audiciones, junto con una breve descripción del personaje. Estas separatas estaban cuidadosamente seleccionadas para evaluar diferentes aspectos de la actuación, como la capacidad de transmitir emociones, la claridad de la dicción y la creación vocal del personaje.

El *casting* se realizó de forma *online* para ofrecer flexibilidad y accesibilidad, permitiendo la participación de un mayor número de candidatos, principalmente integrantes de la EPSG o con cercanía, para facilitar la posterior grabación. En este *casting*, se priorizó la actuación y la capacidad de los candidatos para crear personajes convincentes sobre la calidad técnica del sonido de las grabaciones, pudiendo grabar las audiciones con sus teléfonos.

La convocatoria recibió una mayor cantidad de solicitudes de mujeres que de hombres, todos ellos estudiantes. Los candidatos seleccionados habían participado en el grupo de teatro de la universidad y/o en el curso de doblaje de la EPSG. Esta experiencia previa en actuación y doblaje fue muy valorada en la selección, proporcionando las herramientas necesarias para una interpretación matizada y efectiva. A continuación, se expone que personas han interpretado cada personaje.

- **Narrador:** Joshua Cabo. Desde el principio me planteé la opción de yo mismo por mi previa experiencia actoral y narrativa, así como conocedor del texto, además de los tiempos y ritmos que quería darle.
- **Heriznán:** Lewis (Luis Sánchez Requena). Integrante del grupo Polímono que ha realizado el curso de doblaje. Tiene un gran registro vocal e interpretativo.

- **Rowina:** Aitana Parra Galindo. Integrante y directora del grupo Polímono. Tiene grandes cualidades interpretativas.
- **Fraules:** Lewis (Luis Sánchez Requena). Repite personaje debido a su talento y capacidad para adaptar su registro vocal a cada personaje.
- **Hékira:** Núria Hernández. Estudiante que ha realizado el curso de doblaje. Destaca por su capacidad de crear un personaje con fuerza pese su voz más aguda.
- **Mensajero:** Altea Maestre Colomer. Buen tratamiento vocal. Voz suave.
- **Reina:** Irene García Navarro. Voz aguda y capacidad para crear personajes estridentes.
- **Muchacho con sorna:** Irene García Navarro. Capacidad de imitar una voz adolescente o de niño y con buena interpretación.
- **Dos niños:** Irene García Navarro y Altea Maestre Colomer. Capacidad de imitar una voz de niños.
- **Guardia:** Iván Llopis Gimeno.
- **Criadas:** Aitana Parra Galindo, Irene García Navarro, Altea Maestre Colomer.
- **Gente del pueblo:** Joshua Cabo, Aitana Parra Galindo, Irene García Navarro, Iván Llopis Gimeno, Altea Maestre Colomer y Antonio Galicia. Todos grabaron risas o pequeñas frases de relleno.

El proceso de *casting* de voz fue integral y meticulosamente planificado para asegurar la selección de narradores talentosos y adecuados para el audiolibro. A través de la preparación de materiales informativos, la difusión estratégica y la evaluación centrada en la actuación, se logró reunir un equipo de narradores que enriquecerán la experiencia auditiva del audiolibro con interpretaciones vibrantes y auténticas.

4. Producción

Una vez realizado el proceso de preproducción, con el desglose de guion, personajes, selección los fragmentos a narrar por cada personaje, así como las pequeñas variaciones del guion, era hora de prepararlo todo para la grabación.

El proceso de producción de un audiolibro comienza con la preparación del espacio de grabación, así como la citación de los actores. Éste fue uno de los inconvenientes, poder organizar los tiempos para grabar a los diferentes actores de voz, por ello debía tener flexibilidad de horarios. Esto caracteriza la elección de mi equipo técnico de grabación que se expone a continuación.

4.1. Equipo de grabación

En la creación del audiolibro, se han utilizado diversos equipos de grabación semiprofesionales. A continuación, se detallan los equipos y las características técnicas que justifican su elección:

- Micrófono Rode PodMic:

Tipo: Micrófono dinámico.

Patrón Polar: Cardioide.

Rango de Frecuencia: 50 Hz a 13 kHz, optimizado para aplicaciones de voz, proporcionando un sonido rico y balanceado.

Sensibilidad: -57.0 dB re 1 Volt/Pascal (1.60 mV @ 94 dB SPL) ± 2 dB @ 1 kHz.

Construcción: Robusta y metálica, con un filtro pop interno para minimizar los sonidos explosivos y un sistema de amortiguación interno para reducir las vibraciones.

Diagrama Polar y Gráfico de Respuesta en Frecuencia:

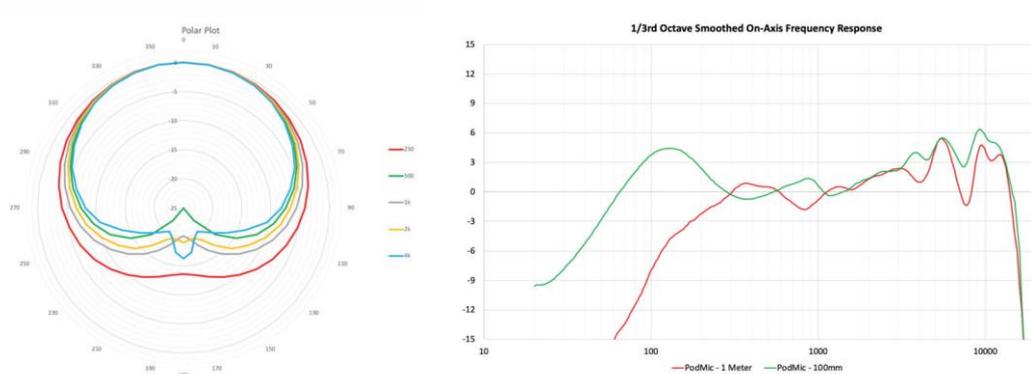


Figura 4. Diagrama Polar y Gráficos de Respuesta en Frecuencia.

Nota: Diagrama polar y Gráficos de Respuesta en Frecuencia del micrófono PodMic de la marca Rode, tomados de Rode. (s. f.). PodMic Datasheet. (https://edge.ode.com//pdf/products/108/PodMic_Datasheet_FA.pdf)

La respuesta en frecuencia del micrófono muestra una elevación en las frecuencias medias y altas, lo que lo hace ideal para dar claridad a la voz.

El diagrama polar cardioide muestra una captación óptima de sonidos frontales y un rechazo de sonidos laterales y traseros, adecuado para grabaciones en entornos no perfectamente acondicionados.

- Tarjeta de Sonido Steinberg UR22C:

Entradas y Salidas: 2 entradas de micrófono/línea con preamplificadores D-PRE de Yamaha y 2 salidas principales.

Resolución: Admite hasta 32 bits y 192 kHz, capturando todos los matices y detalles del audio.

- Antipop y Antivientos de Esponja:

Utilizados para minimizar los sonidos *pop* y los seseos, garantizando una grabación de voz clara y sin distorsiones.

- Programa Adobe Audition:

Software de edición y producción de audio profesional, utilizado en este caso para grabar, ecualizar y limpiar la voz.

- Brazo Lanuch para Sujeción del Micrófono:

Proporciona estabilidad y flexibilidad en la colocación del micrófono, permitiendo ajustes precisos en la posición para una captación óptima de la voz.

- Cable XLR de 10 Metros

Asegura una conexión de alta calidad y flexibilidad en la configuración del espacio de grabación.

- Cascos Sennheiser HD 569:

Auriculares cerrados que ofrecen una excelente calidad de sonido y aislamiento, cruciales para la monitorización precisa durante la grabación y edición.

- Altavoces Woxter Big Bass 245:

Altavoces sellados magnéticamente con subwoofer fabricado en madera optimizado para reproducir frecuencias de bajos y conseguir un sonido nítido y potente. Potencia: 130 W. Frecuencia de respuesta: 35 Hz- 20 kHz. (tecnología acústica omnidireccional).

La elección de este equipo semiprofesional se justifica también por la relación calidad-precio que ofrecen. Se ha optado por utilizar material propio por la mayor disponibilidad y, en algunos casos, incluso calidad de este respecto al material proporcionado por la universidad. Esta decisión permite una mayor flexibilidad y control en el proceso de grabación, además de garantizar una calidad de sonido superior.

En cuanto a las condiciones técnicas de la grabación, esta se llevó a cabo en la esquina de una habitación previamente aislada con corcho, lo que ayudó a minimizar las reflexiones de sonido y el ruido externo. Esta configuración casera, combinada con los equipos seleccionados, proporcionó un entorno adecuado para la producción de un audiolibro de alta calidad, demostrando que es posible lograr resultados profesionales sin necesidad de un estudio de grabación completamente equipado.

4.2. Narración y locución

El proceso de locución de voz en la producción de un audiolibro es una tarea meticulosa y fundamental para asegurar la calidad y el impacto del producto final. En este proyecto la narración acompaña y juega con el carácter del personaje principal, estableciendo un tono que capta la atención del oyente desde el primer momento.

La importancia de la palabra en la narración no puede ser subestimada. Es crucial que el narrador comprenda plenamente el contenido que está narrando para poder transmitirlo con autenticidad y claridad. Pese a ser narración, se necesita un cierto nivel de interpretación actoral y trabajo vocal sutil, para, por ejemplo, hacer énfasis en palabras clave y variar la entonación según la relevancia de cada parte del texto, lo que ayuda a mantener el interés del oyente y a destacar los momentos más significativos de la historia.

El proceso de narración fue prolongado y se extendió a lo largo de varios días, lo que permitió tomarse el tiempo necesario para perfeccionar cada parte. Durante este tiempo, surgieron problemas como la congestión nasal, que afecta a la calidad de la grabación. Para mitigar estos problemas, se realizaron ejercicios vocales y se repitieron las grabaciones según fue necesario, asegurando que cualquier imperfección se corregía antes de pasar a la fase de postproducción.

Tras la finalización de grabación de las distintas tomas, solo de la voz narradora, la grabación se extendía a casi dos horas. Esto proporcionaba diferentes opciones en el proceso de montaje en postproducción. La dedicación y el cuidado en esta etapa son cruciales, ya que la calidad de la narración influye directamente en la calidad global del audiolibro.

4.3. Dirección actoral

La grabación de los distintos personajes, sin embargo, se realiza de manera distinta, no en el método de grabación, sino en la interpretación, el énfasis y las características que se le dan a la voz. Ya que en esta parte buscamos la creación de personajes que se diferencien sonoramente, en su timbre, manera de expresarse y, sobre todo, sus emociones y la manera en la que se relacionan con el entorno y los otros personajes.

Cada sesión de grabación se realizó enfocándose en la claridad, la emoción y la precisión, asegurando que el producto final no solo sea técnicamente excelente, sino también emocionalmente resonante para el oyente. Por ello es importante el acompañamiento que realicé en los siguientes puntos que desarrollé con los actores.

Antes de comenzar la grabación, los actores realizan un estudio guiado de los personajes que interpretarán. Este estudio incluye analizar las motivaciones, antecedentes y peculiaridades de cada personaje sobre el texto y que se busca a la hora de interpretarlo, permitiendo a los actores comprender profundamente a quienes darán voz.

Durante la grabación, se les proporciona dirección actoral, la cual brinda un apoyo constante a los actores. Se llevan a cabo múltiples tomas para experimentar con diferentes enfoques y matices en la interpretación de los personajes. Esta etapa de prueba y error es fundamental para encontrar la mejor representación posible. Además, antes y durante la grabación se implementan ejercicios de calentamiento vocal antes de cada sesión para preparar las voces de los actores, asegurando que estén en las mejores condiciones posibles para la grabación.

El proceso incluye también, en muchos de los casos, sobre todo en personajes más extensos, el reproducir de las grabaciones realizadas para escuchar cuidadosamente las tomas anteriores, nos sirve a los actores junto conmigo, como director, para identificar aspectos que puedan mejorarse y para afinar la búsqueda del personaje. Este método de retroalimentación continua permite realizar ajustes y perfeccionar la interpretación de los personajes a lo largo del proceso.

En algunos casos, encontrar la voz y el tono adecuados para un personaje puede ser más complejo de llevar, sin embargo, quiero hacer mención especial a Lewis (Luis Sánchez), por su interpretación que fluye de manera natural y sin mucho esfuerzo, pese a la cantidad de texto que tenía y teniendo dos personajes principales.

Esta diversidad en las necesidades de dirección actuaral de cada actor a la hora de grabar es parte del proceso creativo y refleja la profundidad del trabajo actuaral y de dirección involucrado en la producción de un audiolibro profesional. La dirección actuaral de voz es un proceso colaborativo y dinámico, que combina la preparación previa, el apoyo durante la grabación, la experimentación y la revisión continua. Este enfoque integral asegura que cada personaje en el audiolibro se presente de manera vívida y auténtica, contribuyendo al éxito global del proyecto.

5. Postproducción

La postproducción es una fase crucial en la creación de cualquier producto audiovisual o auditivo, y en el caso de un audiolibro, esta etapa adquiere una relevancia aún mayor. En la producción de un audiolibro inmersivo, la postproducción se convierte en el eje central para lograr una experiencia auditiva estimulante y coherente. Aquí, se combinan meticulosamente todos los elementos sonoros para crear un entorno auditivo que transporte al oyente al universo narrativo del libro.

A lo largo de la postproducción, se abordan y solucionan todos los errores y ajustes necesarios que puedan haber surgido durante la grabación. Es en esta fase donde la tecnología y la creatividad humana se entrelazan para perfeccionar cada detalle del sonido, desde la claridad de las voces hasta la integración de efectos sonoros y música. Este proceso no solo es esencial para corregir imperfecciones, sino también para añadir profundidad y dimensión al contenido narrativo, asegurando que cada componente sonoro se complemente y enriquezca mutuamente.

Para la edición y postproducción de este audiolibro, se ha elegido el software Pro Tools, una de las herramientas más avanzadas y reconocidas en la industria del audio, el cual es ampliamente utilizado en la producción profesional de música, cine y televisión debido a sus capacidades robustas y su versatilidad. Una de las principales razones para optar por este software es su estabilidad y calidad en el manejo de proyectos complejos, lo que garantiza que el producto final mantenga un estándar profesional elevado.

En esta fase se llevan a cabo numerosas tareas: la edición y montaje de las voces grabadas, el procesado de éstos, la ambientación y conjunción de efectos, la grabación de recursos Foley, la musicalización, y, finalmente, la masterización.

Todos estos procesos se realizarán en la DAW (estación de trabajo de audio digital) seleccionada, Pro Tools, con la que se cuenta es la versión Studio, licencia semiprofesional de uso personal o educativo. El programa ofrece una serie de características que lo hacen

ideal para la postproducción de audiolibros u otras piezas audiovisuales. Su capacidad para manejar múltiples pistas de audio simultáneamente permite una edición detallada y precisa de los diálogos, efectos sonoros y música. Además, su compatibilidad con una amplia gama de *plug-ins* en formato AAX proporciona una flexibilidad adicional para incorporar efectos y procesos de audio avanzados, mejorando la calidad y el impacto de la sonoesfera del audiolibro. Pro Tools destaca también por sus herramientas de edición no destructivas, que permiten realizar cambios y ajustes sin comprometer la calidad original de las grabaciones. La integración de herramientas avanzadas de mezcla y masterización en el software asegura que los niveles de volumen y la ecualización sean óptimos.

En conclusión, la postproducción de este audiolibro no solo implica la corrección de errores, sino también la creación de una experiencia auditiva completa y atractiva.

5.1. Proceso de postproducción

En esta última parte del trabajo procederé a detallar cómo he llevado a cabo todas las fases anteriormente mencionadas, se describen en los siguientes puntos, especificando individualmente lo realizado durante cada fase. Se presentan a continuación por orden de desarrollo.

5.1.1. Volcado y organización del audio.

El proceso de volcado se realizó paulatinamente según se iban grabando a los diferentes actores, además se hizo una breve limpieza de los audios por cada grabación para eliminar ruidos no deseados, pausas innecesarias y cualquier imperfección.

También, se realizó un primer filtro para escoger las interpretaciones más claras y emotivas, aunque dejando siempre varias opciones para tener donde escoger en el montaje, y descartando aquellas con errores o problemas de calidad. En particular, como ejemplo, la narración ocupaba casi de dos horas, cuando en el resultado final pueden ser unos quince o veinte minutos de narración. Sin embargo, este tedioso proceso permite reducir fallos y erratas en la locución, asegurando que el audio final sea lo más preciso y profesional posible. Este procedimiento se lleva a cabo una y otra vez para cada personaje, asegurando que las voces de los diferentes actores estén limpias y listas para la edición.

Seguido a lo anterior, la organización del audio es crucial en la producción de un audiolibro, donde se garantiza que todos los archivos de audio estén bien gestionados y listos para la edición final.

Se crean carpetas separadas para diferentes elementos del proyecto. Estas carpetas incluyen el proyecto principal, efectos sonoros, ambientes y música. Esta estructuración facilita el acceso rápido y eficiente a todos los elementos necesarios durante la etapa de montaje. Creando subdivisiones por carpetas dentro de las carpetas mencionadas, sobre todo en lo actores, en algunos casos en efectos o ambientes en momentos específicos de la narración, como puede pasar en el momento de la taberna o la fuente.

Incluso, los personajes con más texto se clasifican en audios individuales por página del relato escrito, como se puede observar en la figura 5. Facilitando la gestión y edición posterior del material.

También se pueden empezar a buscar efectos o musicalización e ir ordenándolo en las carpetas y subcarpetas, aunque parte de esta búsqueda se realiza durante la edición conforme a las necesidades que van surgiendo.

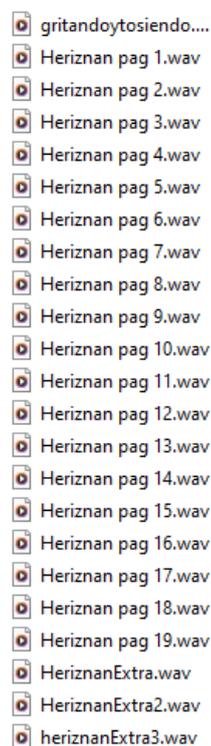


Figura 5. Archivos de voz de Heriznán.

Nota. Captura de pantalla del ordenador de la carpeta Heriznán.

Con todo el material ordenado y clasificado, se procede al montaje del audiolibro.

5.1.2. Montaje de las Voces

El montaje de las voces implica ensamblar y ajustar las distintas pistas vocales para asegurar una narrativa fluida y coherente. Este proceso no solo se centra en la sincronización de los diálogos y la correcta entonación de los personajes, sino también en la creación de una experiencia auditiva envolvente que realce la dramatización y el ambiente sonoro del relato, siendo en esta fase en la que se crea el ritmo de la historia marcado por los diálogos y la narración.

Aunque en muchos casos puede comenzarse primero con la narración, y luego insertar los diálogos, en este proyecto en particular se han ido construyendo simultánea y cronológicamente a la historia debido a la cantidad e importancia de los diálogos. Además, durante este proceso se han seleccionado las mejores tomas de las grabaciones, evaluadas dentro de su contexto y/o en función de la respuesta del compañero para escoger las interpretaciones más claras, emotivas y convenientes.

Con las mejores tomas seleccionadas, el siguiente paso es cuadrar los tiempos y marcar el ritmo de la narración y los diálogos. Esto implica ajustar la duración de las pausas entre frases y párrafos, dejando espacios dramáticos cuando sea necesario para realzar la tensión narrativa o la emoción de un momento particular. Además, se determina dónde se colocarán los efectos sonoros, las entradas de música y las transiciones, creando espacios donde deben encontrarse estos efectos y ambientes, para que en estos “vacíos” el oyente pueda identificarlos con mayor claridad sin que las voces los tapen.

En esta fase, se construye lo que se conoce como el *Rough Cut*. Este es un montaje preliminar que incluye todas las voces organizadas de manera que la historia fluya de manera coherente y lógica. Aunque el *Rough Cut* ya podría considerarse un audiolibro en sí mismo, similar a muchos que se encuentran en el mercado, todavía carece de la capa adicional de refinamiento que lo transformará en un producto inmersivo, el punto de diferenciación de este proyecto.

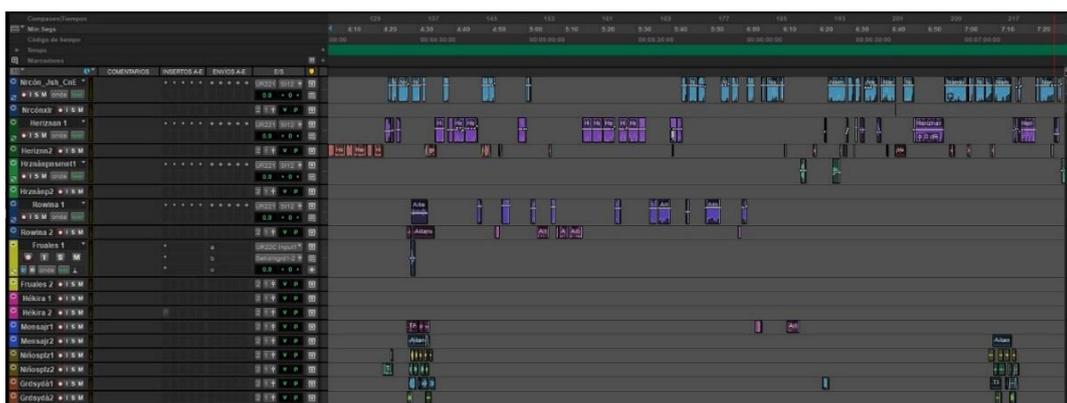


Figura 6. Pistas de narración y diálogos con sus respectivos *timelines* en Pro Tools.

Nota. Captura de pantalla de las pistas de voces en el programa Pro Tools.

Esta es una versión preliminar del audiolibro que incluye todas las voces narradas y organizadas de manera coherente. Es importante tener en cuenta como se organizan y clasifican en el *timeline* del *software* de edición. Como podemos ver en la imagen superior (figura 6) se observan la distinción entre los distintos personajes, no solo por los nombres, sino por colores para ser fácilmente manejables e identificables. Además, están ligeramente jerarquizadas por orden de importancia o cantidad de diálogos.



Figura 7. Ventana de pistas diferenciadas por colores en Pro Tools.

Nota. Captura de pantalla de la ventana de Pistas donde se pueden ver el nombre de las diferentes voces en el programa Pro Tools.

También he de mencionar que, como se aprecia en la figura, la multiplicidad de todas las pistas, creado así por comodidad a la hora de colocar diálogos, para combinar distintas tomas en una misma frase, o por simultaneidad de voces sobre todo en momentos con extras o en la creación de ambientes. Destaca que Heriznán tiene cuatro pistas, debido a que se expresa de dos maneras diferentes, con diálogos en las interacciones con otros personajes, y con pensamientos, reflexiones del personajes o interacciones con el narrador, de tal forma que, como se conoce en la cultura audiovisual, rompe la cuarta pared, es decir, habla directamente al espectador. Esta dualidad de dialogo interno y externo ha sido una de las complejidades a la hora de la edición de Heriznán y el texto en general, pero que enriquecen no solo al personaje sino al relato y, por consiguiente, al audiolibro.

Finalmente, una vez montado el *rough cut*, el proyecto quedó en una duración de 31 minutos, un poco más de los estimado. Seguramente esto sea debido a la cantidad de diálogos y sus interpretaciones, cuyos ritmos pueden variar más que en una narración. Sin

embargo, el resultado final es un sonido dinámico con buenas interpretaciones que enganchan al oyente.

5.1.3. Ambientes, Efectos y Música

La composición de efectos y ambientación es la etapa en la que se da profundidad al audiolibro, ya que estos elementos son los que transforman una simple narración en una experiencia auditiva inmersiva.

El primer paso en la composición de efectos y ambientación es la planificación. Esta fase de planificación de efectos se ha podido plantear durante la preproducción, pero es aquí en la postproducción donde nos enfrentamos realmente al reto de decidir e identificar todas las oportunidades donde los efectos sonoros pueden mejorar la narrativa. Esto incluye momentos clave como cambios de escena, acciones específicas de los personajes, y cualquier otro evento que pueda beneficiarse de un efecto sonoro.

Además, los efectos sonoros en los audiolibros no se seleccionan arbitrariamente, sino que cumplen una determinada función, según Samuel Hurtado y Andrea Gautier; entre las funciones más representativas, debemos mencionar:

- Función ambiental, descriptiva. En este caso el sonido se aplica como un fondo del diálogo o la narración, una escenografía sonora.

- Función expresiva. No confundir esta función con la anterior, pues en este caso el sonido tiene un valor comunicativo de mayor peso, usualmente a nivel emocional.

- Función narrativa. Como sucede con la función descriptiva, más sobria y sutil que la expresiva, la función narrativa marca de forma referencial un suceso del relato, como el paso del tiempo, la llegada de un personaje, o una acción específica. Ayuda a sintetizar el texto.

- Función ornamental. Estos sonidos sirven para ampliar el espectro de color del relato sonoro. Son sonidos prescindibles que aportan un mayor grado de verosimilitud y estilo.

Una vez identificados estos momentos, se seleccionan los efectos sonoros adecuados. La ambientación sonora es esencial para establecer el contexto de cada escena y hacer que el audiolibro cobre vida.

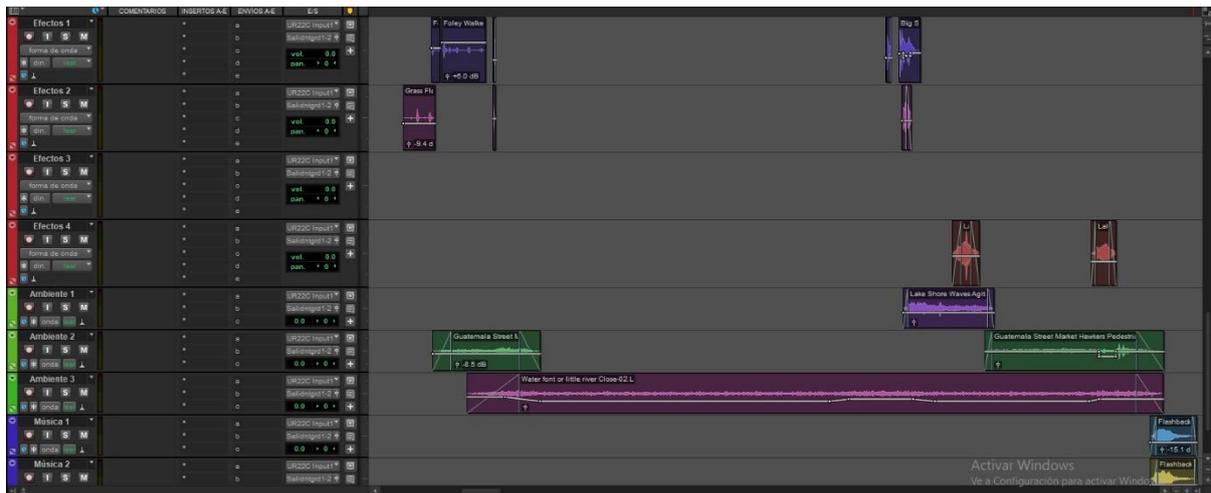


Figura 8. Timeline de la escena en la que Heriznán cae en la fuente.

Nota. Captura de pantalla de la ventana de Pistas de efectos, ambientes y música, en la secuencia donde Heriznán es arrojado a la fuente en el programa Pro Tools.

Por ejemplo, para este proyecto hay determinados lugares muy específicos que pueden aportar una gran riqueza sonora, como sucede en la plaza, junto a la fuente donde Heriznán cae, fragmento que se muestra en la figura de 8. Primero es necesario crear a grandes rasgos una sonoridad que nos transporte a dicho lugar, en este caso se utiliza un ambiente de un mercado, desde un punto aislado para no escuchar con claridad los diálogos externos, pero sí el bullicio, y la fuente con el sonido de la corriente de un riachuelo.

Seguidamente, desde lo grande, vamos a lo pequeño, pequeños detalles como: pasos, desincronizados en este caso porque el personaje camina bajo los efectos del alcohol; la caída del protagonista en la fuente, que se consigue añadiendo la caída de una piedra en agua y un efecto de burbujas; el personaje dentro de la fuente, sensación que generamos añadiendo olas rompiendo para dar sensación de movimiento, eso sí, a bajo nivel que no sobresalga del ambiente e identifiquemos las olas.

Otro punto importante en la ambientación es la música. Se utiliza para establecer el tono emocional de una escena, crear tensión o proporcionar alivio cómico. La música puede ser compuesta específicamente para el audiolibro o seleccionada de bibliotecas de música con licencia, este último caso es el que se ha utilizado en este proyecto. Esto se debe a que en este proyecto no ha sido necesario acompañar el texto con demasiada música por el propio dinamismo del relato, aunque sí se ha utilizado para momentos concretos como la introducción y el final, o para transiciones, como es el caso de la escena mencionada donde se utiliza para salir de un flashback, adquiriendo así una función narrativa. Se ha recurrido al tópic de unos acordes de arpa fácilmente reconocible en el imaginario personal, que se puede apreciar en la esquina inferior izquierda de la figura 8.

Con todos los elementos sonoros seleccionados, el siguiente paso es sincronizarlos con la narración. Este proceso implica ajustar los tiempos de entrada y salida de cada efecto y pieza musical para asegurar que coincidan perfectamente con el texto. Se utilizan herramientas de edición de audio para ajustar los niveles de volumen, aplicar *fades* y realizar cualquier otro ajuste necesario para integrar los sonidos de manera fluida.

Algunas veces, esto se vuelve mucho más complejo y requiere mayor cantidad de efectos;

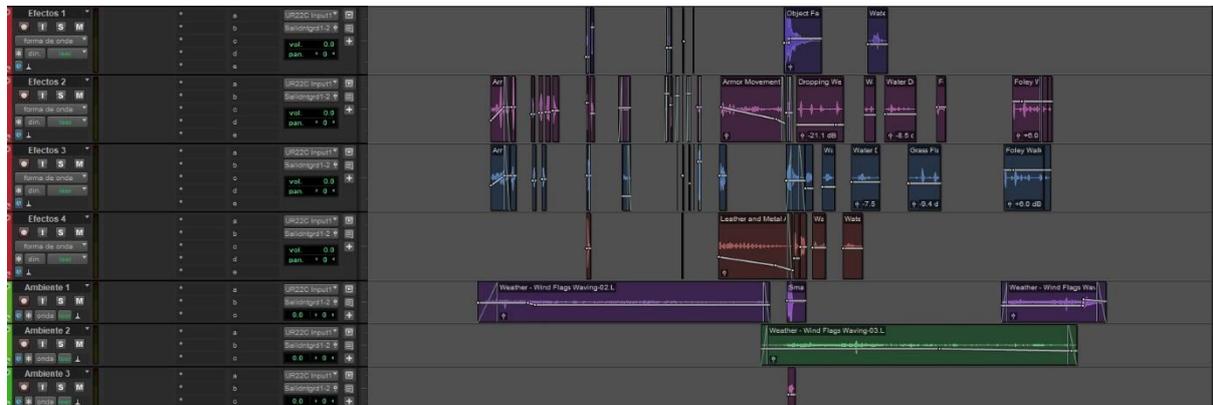


Figura 9. Timeline de la escena frente a las puertas del castillo.

Nota. Captura de pantalla de la ventana de Pistas de efectos y ambientes y música, en la secuencia donde Heriznán es sacado a empujones del castillo, le arrojan agua y lo dejan tirado, secuencia llena de SFX en el programa Pro Tools.

Cuando todos los efectos y la música están sincronizados con la narración, se crea un *Rough Mix*. Esta es una versión preliminar del audiolibro que incluye todas las capas de sonido: voces, efectos, ambientes y música. El *Rough Mix* permite evaluar cómo interactúan todos los elementos y hacer ajustes adicionales según sea necesario. Es una oportunidad para verificar la claridad de la narración, la efectividad de los efectos sonoros y la cohesión general de la ambientación.

La composición de efectos y ambientación en la producción de un audiolibro es un proceso detallado y creativo que transforma una simple narración en una experiencia auditiva inmersiva y envolvente. Todos estos efectos y ambientes pueden provenir de una biblioteca de sonidos pregrabados o ser creados específicamente para el proyecto. En este proyecto la gran mayoría de los SFX se han extraído de bibliotecas de sonido, aunque en algunos momentos específicos se ha requerido la grabación mediante la técnica Foley.

5.1.3.1 Foley

El Foley es una técnica utilizada en la postproducción de sonido que consiste en recrear y grabar efectos sonoros específicos para complementar y enriquecer las producciones audiovisuales. El nombre "Foley" proviene de Jack Foley, un pionero en esta área, que desarrolló muchas de las técnicas de esta fase de la producción sonora.

Las grabaciones que se produjeron con este fin se generaron de forma casera. El material extra utilizado fue el micro NTG-1 y un atril fácilmente movable para ajustarlo con comodidad, así como el material empleado para recrear sonidos, por ejemplo, una palangana con gravilla junto a unos zapatos para grabar la sensación de pisadas en un campo o la montaña.

En el caso particular de este audiolibro, el objetivo de esta fase es reforzar las acciones y emociones de la historia cuando los SFX no son capaces de ajustarse adecuadamente a las necesidades del texto.

5.1.5. Limpieza y tratamiento de voces

Este proceso, se puede hacer directamente durante el montaje de voces, posterior a este, o incluso después de cualquier proceso excepto nivelación o masterización, ya que pueden afectar al volumen.

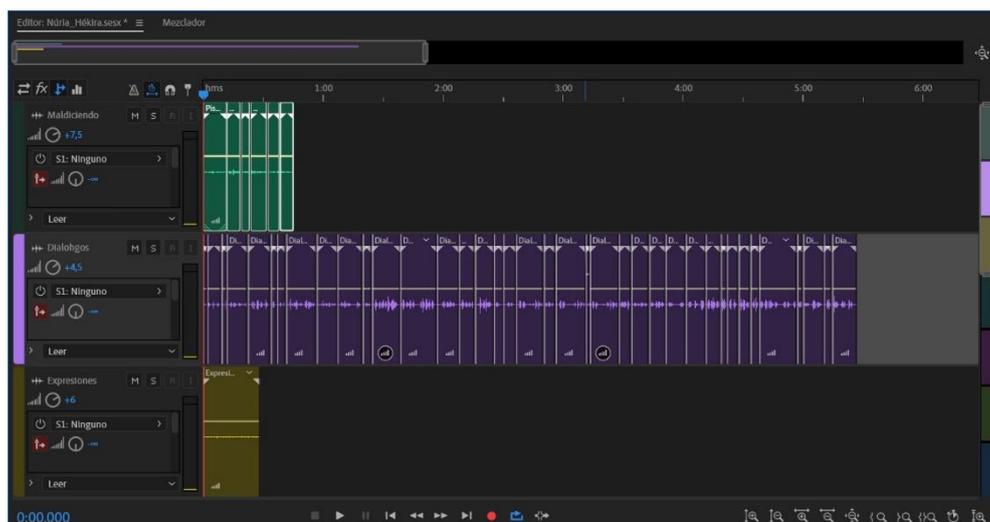


Figura 10. Tratamiento de voz en Audition

Nota. Captura de pantalla de la *timeline* de grabación de la voz de Hékira en el programa Audition.

Inicialmente, el proceso de limpieza se realizó tras la grabación de las distintas voces con el programa Audition, DAW del paquete Adobe, que tiene una interfaz cómoda e intuitiva que, personalmente, facilita la grabación de voces y trae gratuitamente una herramienta de reducción de ruido bastante rápida y funcional, al contrario que Pro Tools, que las herramientas que dispone de este tipo son de pago.

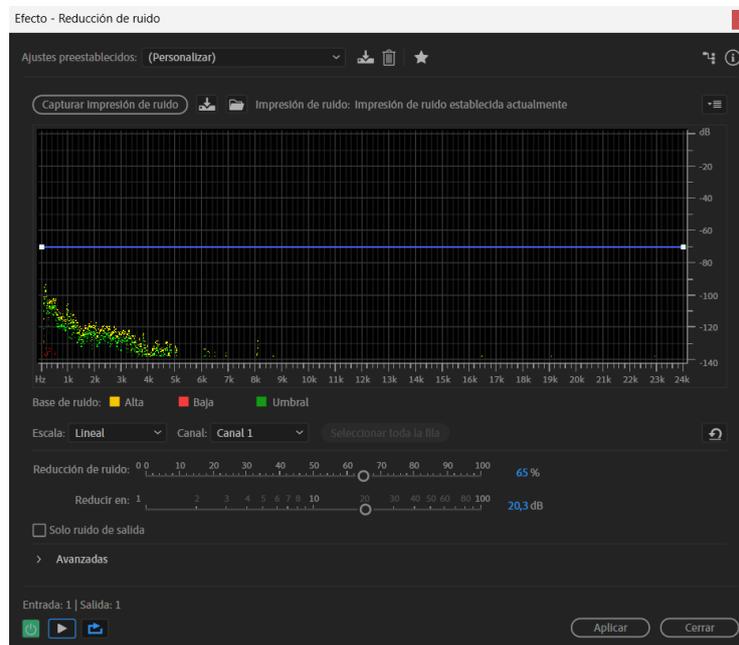


Figura 11. Reducción de ruido Audition.

Nota. Captura de pantalla de la heramienta de reducción de ruido de grabación de la voz de Hékira en el programa Audition.

Sin embargo, Es un proceso que requiere varias pruebas y una escucha atenta, dado que no existe un parámetro definido. Además, al tratarse de una herramienta destructiva, modifica el archivo original, por lo que hay que tener cuidado de no pasarse y metalizar la voz, para ello y cómo podemos observar en la figura 11, el rango de reducción de ruido que se trabajo fue entre 55% y 70%, dependiendo de lo que exigiese cada grabación. Este recurso se usó principalmente para reducir el ruido estático que se suele producir por el cable, el mismo micro, la tarjeta de sonido o por la ganancia del mismo programa.

Otra herramienta, utilizada de manera sencilla sin modificar demasiado el audio, es el Compresor, tanto para normalizar los audios, comprimir el rango de dB con el fin de ajustar los picos de dB y hacer más uniforme nuestra pista de audio, esta uniformidad de volumen permite que nuestra pista no presente altibajos que puedan desorientar la escucha del audio-lector, o algún refuerzo de graves con el compresor multibanda.

Una de las herramientas más importantes es la ecualización. El ecualizador es una herramienta que no debe ser utilizada de forma agresiva, puesto que tiende a desnaturalizar

la voz. En nuestro caso, buscamos el efecto contrario, así que aplicaremos cambios muy sutiles buscando calidez, presencia y brillo vocal. Para ello utilizamos el ecualizador gráfico.

El ecualizador nos permite encontrar y modificar el volumen de algunos rangos de frecuencias frente a otros para disimular o resaltar ciertas frecuencias. Esto puede modificar por completo el sonido de cualquier grabación, o en este caso, una voz. Por ello, es fundamental conocer según que frecuencias que características contiene cada rango.

El rango de escucha, en general, de un ser humano se encuentra entre los 20Hz y los 20.000Hz, por lo que trabajaremos dentro de este rango en la ecualización. Sin embargo, la voz destaca más, según Hurtado y Gartier:

Dentro de ese espectro vamos a delimitar tres segmentos fundamentales:

- entre 80 y 300 Hz está el cuerpo de la voz.
- entre 800 y 2000 Hz encontramos la presencia.
- entre los 4000 y 7000 Hz encontramos las sibilancias y el brillo de la voz.

Una vez conocemos la teoría, pasamos a ecualizar las voces. Aunque cada voz y personajes tiene unas exigencias distintas, ejemplificaré la voz del narrador como muestra para explicar este proceso visible en la figura 12.



Figura 12. Ecualizador gráfico de Pro Tools.

Nota. Captura de pantalla de la herramienta de ecualizador de 7 bandas de la pista de la voz del narrador en el programa Pro tools.

Pasamos a la limpieza de las regiones importantes para la voz. Para esta ecualización, utilizaremos la herramienta predeterminada de Pro Tools, ecualizador de 7 bandas.

El rango de frecuencias que nos interesa se encuentra entre los 80 y los 7000 Hz, así que se establece, manualmente, un filtro de paso alto y un filtro de paso bajo a nuestra voz. El primero, corta las frecuencias sobre los 7000 Hz, lo haremos de forma sutil y progresiva, para no perder los matices casi imperceptibles que nos aportan las frecuencias que menos nos interesan, el segundo hace lo propio con las frecuencias por debajo de los 80 Hz. Lo haremos de forma progresiva y un poco más marcada, para no perder los matices pero que no entren ruido o frecuencias muy bajas que pueden molestar.

Un problema muy común si grabamos en una sala con mala resonancia, y pese a que se intentó trabajar de la mejor forma posible dadas las circunstancias, al no contar con un estudio profesional recortaremos ligeramente en un rango entre los 150 y los 300 hercios, se recorta la cantidad necesaria, y solo la necesaria, para limitar el efecto de reverberación.

Continuamos con las frecuencias a eliminar en una voz, la zona de los 500 Hz a los 1500 suele ser región de conflicto y bastante nasal. Limpiando con precisión lograremos que las voces se entiendan mejor.

La zona de los 2500 a los 4000 hercios se potencia levemente, ya que puede darle un algo de brillo, pero sin pasarse para no producir un efecto molesto.

El siguiente paso es un ejercicio de escucha e intuición. En primer lugar, dependiendo de la voz con la que estemos trabajando, debemos tomar conciencia sobre lo que estamos buscando. Se trata en parte de prueba y error de diferentes matices. En esta parte entra en juego la creatividad, por ejemplo, en el personaje Heriznán al existir dos tipos de voces, la de la conciencia y la que se comunica con el resto de los personajes, en la primera, se ecualiza de una manera que potencia más los graves, dando la sensación de ser más íntima, y la segunda se le refuerza más el brillo y esa parte nasal, ya que es un poco esperpéntica y da ese carácter que se le busca al personaje.

Siguiendo con este personaje, uno de los plug-ins más particulares que utilizaremos en este proyecto será una *Reverb*, exactamente la que podemos apreciar en la figura 13 justo debajo, de manera que se consigue un efecto distinto al resto de voces como un ligero rebote. Este efecto se ha de conseguir con una *reverb* de ligero rebote y profundidad, para conseguir la sensación de que esa voz está dentro de la cabeza.

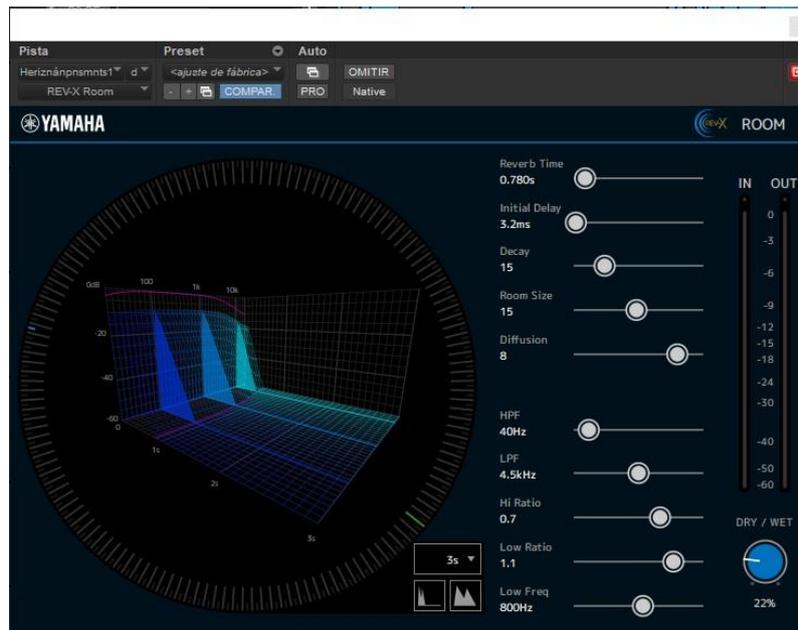


Figura 13. Reverb de Pro Tools.

Nota. Captura de pantalla de la herramienta del *Plug-in Reverb* de Yamaha de la pista de la voz de la conciencia de Heriznán en el programa Pro tools.

Por último, se aplica el efecto *DeEsser*, esta herramienta es utilizada para eliminar las sibilancias en letras como las eses o zetas. Este *plug-in* es un compresor predeterminado pero que solo comprimirá en las frecuencias alrededor de 5000 y 6000 Hz que es donde se distinguen las frecuencias que producen las sibilancias. Este se llevó a niveles donde afectase a la voz variando en función del personaje y del tono y las sibilancias del actor.

Todos estos procesos permitirán conseguir un tratamiento más profesional y de calidad, pudiendo corregir errores o dar matices y brillo a las voces.

5.1.6. Mastering y paneo

Después de crear el *Rough Mix*, se lleva a cabo una revisión detallada. Se escuchan todas las pistas con atención para identificar cualquier área que necesite refinamiento. Esto puede incluir ajustar los niveles de volumen, re-sincronizar efectos, o incluso regrabar ciertos sonidos si es necesario. Este paso asegura que el producto final sea de la más alta calidad posible.

Tras las revisiones con el tutor, Francisco de Zulueta, se hace presente la necesidad de panear el sonido, para diferenciar más las voces según los planos sonoros y la mezcla estaba muy palana, por lo que según la situación dramática poner a un personaje y otro a lados diferentes, así como los efectos de estos, o del espacio en momentos puntuales y, en

algunas ocasiones hacer que se muevan por el espacio, cuando los planos sonoros sean adecuados.

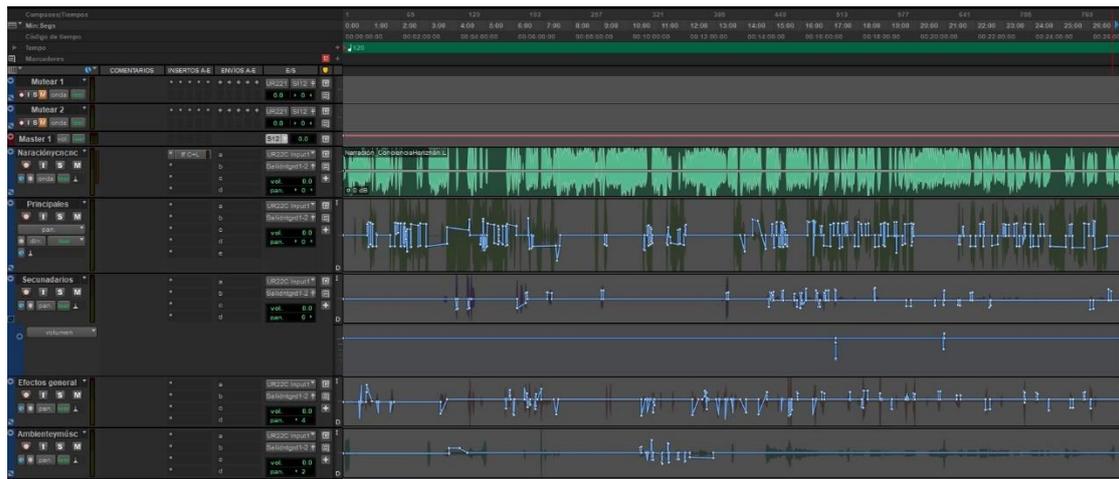


Figura 14. Paneo de las pistas por buses en Pro Tools.

Nota. Captura de pantalla de la *timeline*, del narrador en forma de onda, y del resto de la línea de paneo para voces, efectos y ambientes en el programa Pro tools.

La solución técnica requiere de ver el proyecto y tratarlo como se muestra en la figura 14 juntando todas las pistas por grandes bloques:

- Narración y conciencia de Heriznán
- Voces Principales: Heriznán, Rowina, Fraules y Hékira
- Voces Secundarias: Resto de voces.
- Efectos: todas las líneas de efectos.
- Ambiente y música: se juntan porque no coinciden ni se molestan durante el relato.

Tras esta división, se panea de un lado a otro creando distintos mapas espaciales para lograr lo comentado anteriormente.

Una vez que se han realizado todos los ajustes y revisiones necesarias, se exporta la mezcla. La preproducción del master final implica asegurarse de que todas las pistas estén bien equilibradas y que el audio sea claro y sin distorsiones. Este archivo se exporta en formato *WAV* para no perder calidad en formatos de compresión y por lo tanto pérdida de información como puede ser el *MP3*.

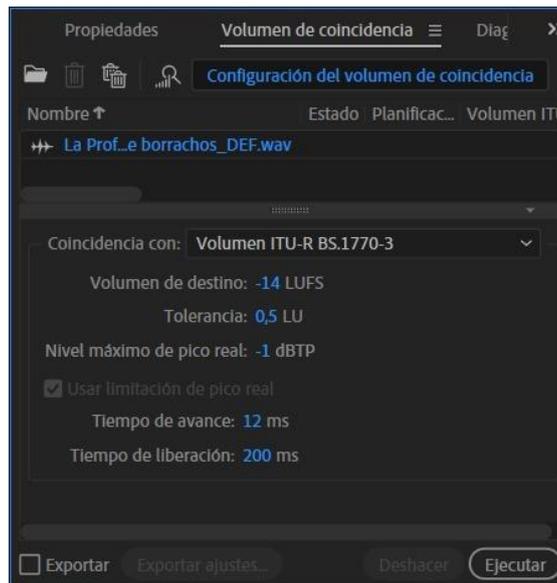


Figura 15. Volumen de coincidencia en Audition.

Nota. Captura de pantalla de la herramienta volumen de coincidencia para ajustar los LUFS de la pista general en el programa Audition.

Finalmente masterizamos la mezcla. Una escucha del WAV definitivo nos hace darnos cuenta de que la sonoridad está baja, por lo que lo ajustamos -14 LUFS, estándar de gran parte de las plataformas. Este ajuste de volúmenes se realizó por comodidad con el programa Audition, como se puede ver en la figura 15.

Esta versión con la sonoridad ajustada es la definitiva, que será distribuida a los oyentes.

6. Conclusiones

En referencia a los objetivos marcados en este proyecto, considero que he obtenido un resultado de calidad y profesional, un resultado satisfactorio para mí, superando un reto al que nunca me había enfrentado.

Durante el desarrollo del trabajo, el objetivo general siempre fue crear un audiolibro que no solo entretuviera, sino que también tuviera un impacto de reflexión sobre temas sociales relevantes. Consecuentemente, decidí como objetivos más específicos la elaboración de un arduo trabajo de estudio del texto, la grabación y edición profesional del audio, y la incorporación de efectos y ambientación sonora para lograr una experiencia inmersiva. Gracias a una metodología bien definida y una planificación adecuada, no fue necesario realizar grandes cambios a los objetivos generales. No obstante, algunos objetivos

específicos tuvieron que ser ajustados para adaptarse a los recursos disponibles, lo cual implicó una gestión más realista y alcanzable del proyecto.

El proceso de creación del audiolibro incluyó desde la investigación teórica y práctica mediante cursos hasta la producción final del audio, pasando por etapas de selección de voces, grabación, edición, y montaje. Este enfoque integral me permitió adquirir y consolidar competencias y destrezas tanto técnicas como artísticas, propias de la producción de audiolibros. A pesar del esfuerzo significativo y la inversión de tiempo, el aprendizaje obtenido en términos técnicos, creativos y de colaboración ha sido invaluable.

En resumen, este TFG no solo ha contribuido al campo de la producción de audiolibros, sino que también ha alineado sus objetivos con el ODS 4: Educación de calidad y el ODS 5: Igualdad de género. Al criticar y desafiar los tropos machistas en la literatura fantástica y cambiar conscientemente el género de ciertos personajes, hemos promovido una representación más equitativa y diversa. Además, el audiolibro se ha concebido como una herramienta educativa que puede influir en la percepción y actitudes del público hacia temas sociales importantes.

El avance más relevante de este trabajo ha sido la capacidad de crear un producto profesional partiendo de un conocimiento limitado sobre el desarrollo de audiolibros. Las competencias adquiridas durante este proyecto han sido resultado de un esfuerzo continuo por investigar, aprender y aplicar nuevos conocimientos, lo cual ha fortalecido mi formación como creador de contenido sonoro.

De cara al futuro, con la información y los aprendizajes adquiridos, este tipo de proyectos pueden ser recreados y un camino en la competitiva industria audiovisual actual, en un mercado al alza como el del audiolibro y el *podcasting* en general.

En conclusión, el proyecto no solo ha alcanzado sus objetivos iniciales, sino que ha establecido una base sólida para futuros desarrollos en la producción de audiolibros, combinando entretenimiento, educación y reflexión social en un formato innovador en el mercado hispanoparlante.

7. Bibliografía

Piñeiro-Otero, T. (2019). *Sonidos que cuentan: la ambientación sonora en el audiovisual*. Editorial UOC.

Gustems Carnicer, J. (2010). *Música y sonido en los audiovisuales*. Barcelona: UBe.

Stanislavskii, K. S. (2011). *La construcción del personaje*. (3ª ed.) Alianza Editorial Sa.

Rubery, M. (2016). *The Untold Story of the Talking Book*. Harvard University Press.

Hurtado, S. y Gautier, A. (2023). *Producción de audiolibros*. RTVE In.

Vallorani, C. M. (2011). *La oralidad tecnológica-digital. Estudio pragmático-comunicativo sobre la oralidad en el audiolibro* [Tesis de doctorado, Universidad de Alicante].
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19656/6/cecilia_vallorani.pdf

Federación de Gremio de Editores de España. (s/f). *Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España| 2023*. (2024, Enero). (pp. 16)
<https://www.federacioneditores.org/lectura-y-compra-de-libros-2023-presentacion.pdf>

Steinberg. (s. f.). *UR22C Startup Guide*.

https://www.steinberg.help/v/u/ur22c_startup_guide_en.pdf

Rode. (s. f.). *PodMic Datasheet*.

https://edge.ode.com/pdf/products/108/PodMic_Datasheet_FA.pdf

Woxter. (s. f.). *Woxter Big Bass 245*. <https://woxter.es/esp/es/productos-antteriores/267-woxter-big-bass-245-8435089010299.html>

8. Anexos

Anexo I. Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No Procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				X
ODS 2. Hambre cero.				X
ODS 3. Salud y bienestar.				X
ODS 4. Educación de calidad.			X	
ODS 5. Igualdad de género.		X		
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				X
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				X
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.				X
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				X
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				X
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				X
ODS 12. Producción y consumo responsables.				X
ODS 13. Acción por el clima.				X
ODS 14. Vida submarina.				X
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				X
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				X
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				X

El presente trabajo se encuentra relacionado con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 5: Igualdad de Género por diversos motivos. El principal es la representación y crítica a los tropos de género. La obra de Olga Sanchís Terol, se presenta como una sátira sobre el género fantástico y sus tropos clásicos. Uno de los objetivos de la obra es criticar el carácter machista que suele prevalecer en este tipo de relatos, donde los personajes femeninos frecuentemente son tratados de manera estereotipada o se les da un papel secundario en comparación con los personajes masculinos. Al abordar y satirizar estos tropos, el proyecto se posiciona críticamente frente a la desigualdad de género en la narrativa fantástica, promoviendo una representación más equitativa.

La decisión consciente de cambiar el género de algunos personajes también está en sintonía con el objetivo 5 ya que así se consigue ofrecer una representación femenina en roles importantes dentro de la historia. Este cambio contribuye a desafiar las normas de género tradicionales y a promover una mayor igualdad en la representación de personajes.

La elección de las voces y la caracterización de los personajes también refleja una sensibilidad hacia la igualdad de género. Por ejemplo, la guerrera Hékira tiene una voz fuerte e imponente pero aguda, evitando el cliché de una voz grave y masculinizada, lo que muestra una representación de la fuerza femenina sin recurrir a estereotipos. Además, la tabernera Rowina es presentada con una voz neutra pero impositiva, que desafía las expectativas de género tradicionales y refuerza la idea de mujeres en roles de liderazgo y autoridad.

El audiolibro no solo se propone como una obra de entretenimiento, sino también como una herramienta educativa y de reflexión. Al abordar temas como la pobreza, la marginación y otros problemas sociales dentro de un contexto fantástico. Esto sitúa el audiolibro y por ende este proyecto, ligeramente en consonancia con el ODS 4: Educación de calidad. Ya que, desde un enfoque en la igualdad de género, el audiolibro tiene el potencial de influir en la percepción y las actitudes del público hacia estos temas, promoviendo una mayor conciencia y sensibilidad hacia la igualdad de género, educando de a los oyentes en estos temas con un contenido de entretenimiento.

En resumen, este TFG no solo contribuye al campo de la producción de audiolibros, sino que también se alinea ligeramente con el ODS 4: Educación de calidad y moderadamente con el ODS 5: Igualdad de Género al criticar y desafiar los tropos machistas en la literatura fantástica, al cambiar conscientemente el género de ciertos personajes, y al crear una representación más equitativa y diversa en su narrativa y producción sonora, y al querer educar y sensibilizar al público sobre ciertos temas sociales. Este enfoque no solo enriquece la experiencia auditiva del audiolibro, sino que también promueve valores de igualdad y respeto hacia todas las personas, independientemente de su género.