

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA
ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA
MÁSTER EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“FICCIÓN SONORA DE LA
LEYENDA ECUATORIANA “LA
LEYENDA DE CANTUÑA””**

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor/a: **Newton Antonio Gallardo
Pérez**

Tutor/a: **Jesús Tomás Girones**
Co Tutor/a: **Juanjo Villar**
Gandía, 2015

Tipo 2: Desarrollo de un trabajo de orientación profesional

RESUMEN

En este trabajo se documenta el proceso de creación de una ficción sonora de la leyenda ecuatoriana “*La leyenda de Cantuña*”, que narra la historia de Cantuña, un indígena que construye el atrio de la iglesia de San Francisco con la ayuda de Satanás. El principal objetivo de este trabajo es recrear de manera eficaz la “*leyenda de Cantuña*” mediante el uso de la narración y los sonidos para generar un relato radiofónico o ficción sonora.

En este proyecto, se mostrarán los diferentes procesos de la elaboración del producto, con la finalidad de obtener un documento que ayude a comprender de manera concisa las etapas del montaje radiofónico y mostrar el flujo de trabajo en las fases de la producción de audio mediante la recopilación de información.

Palabras clave: Ficción Sonora, Diseño Sonoro, Leyenda, Relato Radiofónico.

ABSTRACT

In this work there receives documents the process of creation of a sonorous fiction of the Ecuadorian legend "Cantuña's legend", which narrates Cantuña's history an aborigin who constructs the atrium of the church of San Francisco with the help of Satan. The principal aim of this work is to recreate in an effective way "Cantuña's legend" by means of the use of the story and the sounds to generate a wireless statement or sonorous fiction. In this project, there will appear the different processes of the development of the product, with the aim of obtaining a document that will help to understand the stages of the Radio Assembly concisely and show the flow of work in the phases of the production of audio through the collection of information will be displayed.

Key words: Fiction, sound design, legend, radio story.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1	5
INTRODUCCIÓN	5
1.1 OBJETIVOS.....	6
1.2 METODOLOGÍA	7
1.3 ESTRUCTURA DEL TRABAJO.....	9
CAPÍTULO 2	10
CONTEXTUALIZACIÓN	10
2.1 ANÁLISIS DE REFERENTES	10
2.1.1 “El exorcista”, Mayca Aguilera (2010).....	10
2.1.2 “Ninfosis”, La Casa Encendida de Madrid (2010)	11
2.2 RADIO TEATRO	13
2.2.1 Historia del radio teatro	13
2.2.2 Características.....	14
2.3 MONTAJE RADIOFÓNICO	15
2.4 ELEMENTOS DEL LENGUAJE RADIOFÓNICO	15
2.4.1 La voz.....	16
2.4.2 La música	16
2.4.3 Los efectos sonoros	18
2.4.4 El silencio	19
2.5 EL GUIÓN RADIOFÓNICO	20
CAPÍTULO 3	21
DESARROLLO DEL PRODUCTO	21
3.1 FASE DE LA PRE-PRODUCCIÓN.....	22
3.1.1 El guión literario.....	22
3.1.2 El guión Técnico.....	25
3.2 FASE DE LA PRODUCCIÓN.....	31
3.2.1 Grabación de voces.....	31
3.2.2 Búsqueda	32
3.3 FASE DE LA POST-PRODUCCIÓN.....	33
3.3.1 Edición.....	34
3.3.2 Sonorización.....	35
3.3.3 Efectos	39
3.3.4 Automatización de las pistas de audio.	41
3.3.5 Exportación del producto.....	44
CAPÍTULO 4	45
4.1 CONCLUSIONES	45
BIBLIOGRAFÍA	47

ÍNDICE de FIGURAS

<i>Figura 1 Diagrama de bloques del workflow del proyecto</i>	<i>21</i>
<i>Figura 2 Cabina de radio de la Universidad Politécnica de Valencia.....</i>	<i>31</i>
<i>Figura 3 Voces grabadas</i>	<i>31</i>
<i>Figura 4 Páginas para descargar sonidos</i>	<i>32</i>
<i>Figura 5 Librería para la ficción sonora</i>	<i>33</i>
<i>Figura 6 Parámetros del nuevo proyecto.....</i>	<i>33</i>
<i>Figura 7 Estructura base de la ficción sonora.....</i>	<i>34</i>
<i>Figura 8 Estructura del primer bloque</i>	<i>36</i>
<i>Figura 9 Edición de pista de música.....</i>	<i>36</i>
<i>Figura 10 Estructura del segundo bloque.....</i>	<i>37</i>
<i>Figura 11 Estructura del tercer bloque</i>	<i>38</i>
<i>Figura 12 Estructura de la ficción sonora “La leyenda de Cantuña”</i>	<i>38</i>
<i>Figura 13 Efecto de reverb en la voz del personaje Satanás</i>	<i>39</i>
<i>Figura 14 Efecto de reverb en la pista 8.....</i>	<i>40</i>
<i>Figura 15 Efecto de reverb para el Cabildo y Cantuña.....</i>	<i>40</i>
<i>Figura 16 Automatización de la voz en off.....</i>	<i>41</i>
<i>Figura 17 Automatización del primer bloque</i>	<i>42</i>
<i>Figura 18 Automatización del segundo bloque.....</i>	<i>43</i>
<i>Figura 19 Automatización del tercer bloque</i>	<i>43</i>
<i>Figura 20 Exportación del producto.....</i>	<i>44</i>

Capítulo 1

Introducción

“La leyenda de Cantuña” es una de las más importantes y reconocidas leyendas para los quiteños (habitantes de Quito), y narra la historia de un indígena que construyó el atrio de la iglesia de San Francisco de Quito mediante un pacto con el diablo en los tiempos de las colonias.

La leyenda da origen cuando Francisco Cantuña manda restaurar la deteriorada capilla de la Vera Cruz en 1766 y es en este lugar donde Cantuña hace la compra a los franciscanos de un espacio dentro de la capilla para cuando muera sea enterrado: *“A partir de esta situación se puede haber construido la leyenda”*. (Boada , 2011)

El motivo por el que se realiza la ficción sonora de esta leyenda es para rescatar las emisiones radiales que antes se relataban en los diferentes canales de radio como: cuentos de terror, fábulas y obras teatrales; que mantenían al oyente interesado y al mismo tiempo impartían creencias de otras culturas.

Se logró dar vida a este proyecto a través del conocimiento adquirido hasta ahora, no solo en el ámbito teórico sino también en el práctico: se puede transmitir emociones mientras se narra la historia por medio de efectos y sonidos y con los mismos transportar al oyente a la época en donde se desenvuelve el relato.

1.1 Objetivos

El objetivo principal es la realización de una ficción sonora de la “*Leyenda de Cantuña*”, que consiste en una mezcla final donde se verán involucrados todos los recursos sonoros como diálogos, ambientes, música y efectos.

Los objetivos específicos de la tesina final del máster se centran principalmente en los pasos llevados a cabo para la elaboración del proyecto.

Son los siguientes:

Objetivos específicos:

- Realizar un trabajo de documentación, donde estarán especificadas las fases de la producción de la ficción sonora.
- Realizar la planificación desde el guión literario al guion técnico mediante el análisis de dos ficciones sonoras investigadas con tópicos similares para el desarrollo del producto.
- Editar y procesar las grabaciones que involucra la ficción sonora, incorporando audios como: la música, ambientes y efectos de sonidos que sean apropiados para el desarrollando del proyecto; además se realizará la automatización global de ésta, para nivelar los sonidos de las diferentes pistas usadas.

1.2 Metodología

El Objetivo principal es la elaboración de un producto de audio que emplee el conocimiento adquirido en este máster, no solo en cuanto al manejo del software sino también al manejo conceptual y a los métodos de comunicación de los elementos sonoros.

Para el desarrollo de la ficción sonora se realizó el estudio y análisis de referentes que se asemejaban al producto que quería realizar, se tomaron dos ficciones como referencia las cuales son: *“El exorcista (adaptación radiofónica. RNE)”* (Misterioseternos, 2013), y *“Ninfosis”* (La Casa Encendida de Madrid, 2010). De estas dos ficciones se analizaron los aspectos como: guión, música, efectos sonoros y el silencio, con la finalidad de establecer la estructura y el estilo de nuestro proyecto.

A continuación se detallará el diseño de trabajo en varios puntos concisos para la elaboración de la ficción sonora.

Diseño de trabajo de la ficción sonora

- Elaborar un guión literario en el cual se presentará la estructura de los diálogos tanto del narrador como de los personajes.
- Elaboración del guión técnico donde se estructura las especificaciones de la música, los tiempos de entrada/salida de los audios y todos los efectos sonoros.
- En el estudio de radio, se procederá a realizar las grabaciones de los personajes y narrador siguiendo la estructura del guión literario, contando con el apoyo de los implementos de grabación como: micrófonos, la tarjeta de audio y la computadora con el software

escogido (logic pro x), que aportarán a una alta calidad sonora al proyecto.

- Búsqueda y selección de los recursos sonoros (música, efectos sonoros y ambientes) en las librerías del software o en las librerías on-line.
- Edición de los diálogos y todos los recursos sonoros a través del software *“logic pro x”*.
- Nivelación y sonorización de audios de la ficción mediante el uso de los elementos recopilados con anterioridad para crear una atmósfera única previniendo la saturación del mismo, y haciendo que todos los efectos y ambientes puestos en el proyecto se escuchen adecuadamente.
- La exportación del producto sonoro se realizará en los formatos wav o aiff con la finalidad de conseguir un sonido en alta calidad.

1.3 Estructura del Trabajo

La estructura del trabajo consta de 4 capítulos que se detallan a continuación:

- En el primer capítulo se redactará la introducción del tema, se describirán los objetivos y el proceso de la metodología.
- En el segundo capítulo se desarrollará la contextualización, donde se realizará el análisis de dos ficciones previamente investigadas. Además se presentará una investigación sustentada acerca del radioteatro: su historia y características; el montaje radiofónico, los elementos de su lenguaje y el guión radiofónico.
- En el tercer capítulo se redactará la fase de desarrollo del producto, donde se explicarán los procesos de trabajo, las herramientas utilizadas para la elaboración del producto sonoro y las etapas de la post-producción: la edición de las voces, la sonorización del producto y la nivelación del audio en las pistas conjunto con su exportación.
- Por último se detalla las conclusiones, a partir de un criterio personal, en el cual se reflejarán los problemas surgidos y las soluciones adoptadas durante la realización del proyecto.

Capítulo 2

En este capítulo se desarrollará la contextualización, donde se realizará el análisis de dos ficciones previamente investigadas. Además se presentará una investigación sustentada acerca del radioteatro: su historia y características; el montaje radiofónico, los elementos de su lenguaje y el guión radiofónico.

Contextualización

2.1 Análisis de referentes

Para el análisis de los referentes se tomó en cuenta dos ficciones sonoras que tenían similitud con nuestro proyecto. Se analizaron los siguientes aspectos:

- Género de la obra
- El guión
- La música
- Los efectos sonoros
- El silencio

2.1.1 “El exorcista”, Mayca Aguilera (2010)

“El exorcista” es una ficción sonora realizada en España por Radio Nacional de España y La Casa Encendida de Madrid, adaptada por Fernando García Loygorri y realizada por Mayca Aguilera. La ficción sonora se estrenó el 5 de julio del 2010 donde nos narran la historia de la lucha contra Satanás en una sesión de exorcismo.

El género de la obra es el de terror y suspenso. Esta ficción se desarrolla en varias localizaciones tanto en interior como en exterior. La estructura del guión es muy clara y concisa, con palabras fáciles de entender. En cuanto a la música, esta ficción la enfatiza para generar expectativa al oyente, con los cambios de escenas; la música en ciertos casos se intensifica y en otros se minimiza jugando con las emociones del que la escucha.

La función de la música es establecer el ritmo de la narración y además cabe destacar un factor muy importante: este ambiente musical no es repetitivo y cambia constantemente; así la ficción es más dinámica y no se pierde en la monotonía.

Utiliza efectos para las voces, en el caso de la chica poseída por el demonio usan ecualizadores para distorsionar su voz; y con respecto al narrador le aplican una reverberación que enriquece su locución; en cuanto a los efectos sonoros son muy precisos al momento de emplearlos, se utilizan como transiciones entre escenas y también con la intención de resaltar acciones dentro de la ficción: un claro ejemplo son los “golpes” que son los más escuchados durante el clímax de la historia.

Los sonidos foleys son un factor importante, estos nos posicionan en el espacio del relato y nos proyectan una imagen sonora.

Los silencios dentro de la ficción, se ven reducidos al uso como transiciones entre escenas, aunque ¿su uso? en el clímax de la narración es un punto clave para generar la tensión que el oyente necesita.

2.1.2 “Ninfosis”, La Casa Encendida de Madrid (2010)

“Ninfosis” es una ficción sonora producida por Radio Nacional España. La obra está escrita por Inko Martín Mancisidor y protagonizada por Eloy Azorín. Su estreno tuvo lugar el 10 de mayo del 2010, y nos cuenta la historia de un

joven que se traslada de una ciudad a una pequeña población habitada por campesinos, donde sucederán incidencias cada vez más extrañas.

“Ninfosis” es una ficción de terror y suspenso que está escrita correctamente, los diálogos son acertados y muy simples, y hacen que la obra se entienda con facilidad; la música enriquece la narración con los diferentes ambientes sonoros que nos brinda. Cuando empiezan los momentos de mayor tensión, la música se intensifica tanto que el ambiente sonoro se vuelve uno solo con el personaje logrando que el oyente sea parte también de la historia.

Los efectos sonoros crean una verdadera satisfacción al radioyente. En esta ficción están bien establecidos: guarda el detalle de cada sonido minuciosamente como el sonido de la rueda de la furgoneta que avanza lentamente por un camino de piedra o el sonido de los cuervos junto con el de los pájaros recreando un ambiente de campo. Son perfeccionistas al momento de implementar cada sonido y lo más importante, todos los sonidos en conjunto se aprecian sin dificultad.

Podemos decir que no hay silencios, cuando el narrador termina una escena no queda en silencio total debido a que la música hace de transición de una a otra escena y en ciertos momentos, son los efectos sonoros quienes marcan la transición.

2.2 Radio teatro

El radioteatro es un audiodrama, se trata de la transmisión de una novela, cuento o fábula que está compuesta de: la voz, la música y los efectos sonoros que nos ayudan a contar una historia mediante la imaginación de los radioyentes.

2.2.1 Historia del radio teatro

Las transmisiones radiales empezaron en los Estados Unidos, con la aparición de la primera emisora con programación regular Pittsburgh de KDKA en 1920. Un importante punto de inflexión llega a la radio el 3 de agosto de 1922; de una prueba de audición, comienzan las emisiones semanales de obras de teatro de larga duración utilizando música y efectos de sonido en Cincinnati Estados Unidos, abriendo paso a que surja el radio teatro.

En 1930, Tyrone Guthrie escribió obras de teatro para la BBC como *“Noticias Matrimoniales”* y las *“Flores no son para que usted escoja”* que tenía lugar en el interior de la mente de un hombre que se ahogaba. Después de que se publicaran en 1931, estas obras de teatro fueron presentadas en las redes estadounidenses, convirtiéndose en unas de las primeras obras teatrales radiofónicas.

Pero este género del radio teatro no se consolida sino hasta el 30 de octubre de 1938 donde Orson Welles presenta la obra *“La guerra de los mundos”* de H. G Wells, que describe una invasión extraterrestre al planeta Tierra. Welles presenta esta obra en el estudio uno de la Columbia Broadcasting en New York con la compañía teatral Mercury que él mismo dirigía. A pesar de haber presentado al inicio del programa a Welles y a la compañía teatral Mercury, muchos radioyentes sintonizaron más tarde la radio o no prestaron mucha atención a la programación habitual pero fueron presa del terror al escuchar cada corte –presuntamente informativo- que Welles anunciaba. Se estimó que

cerca de 12 millones de personas escucharon la transmisión. Y entre ellas un grupo de personas fueron presas del pánico, tanto que abandonaron sus hogares y colapsaron las carreteras. Los teléfonos de emergencia no dejaban de sonar. Fueron los 59 minutos más famosos de la historia de la radio.

Con la llegada de la televisión entre los años 50 y 60, ésta fue arrebatando popularidad a la radio así como a algunos de sus mejores escritores, presentadores y realizadores del género radiofónico. La industria audiovisual de los años 90, concentrada más en los grupos multimedia, consigue que las radios supriman casi en su totalidad su programación apartando este género del radioteatro en casi todas las radios del mundo, con excepción de la BBC británica que transmiten anualmente 400 emisiones dramáticas en sus cuatro canales radiofónicos.

2.2.2 Características

Una de las principales características del radio teatro es que el oyente nunca visualizará lo que sucede, debido a que carece de imágenes y depende únicamente del sonido y las voces, por lo que necesita de la ayuda de un narrador quien deberá contar la historia y enfocará al oyente en los acontecimientos que pasen en el relato. Aguilera (2014) afirma: “Tener el sonido solo para hacerlo no es una desventaja, es una ventaja porque al no tener imagen facilita que la persona que recibe el mensaje pueda recrear gran parte de la historia en su imaginación”.

También existen otros elementos que ayudan a enriquecer la imaginación del oyente como: la música, los efectos de sonidos y el silencio. Malatini (2010) indica: “La palabra es el elemento privilegiado, el ritmo su pilar indispensable, y los ruidos elementos complementarios susceptibles de crear valores expresivos, la música un valor integrante estrechamente coherente con el desarrollo del drama; y entre estos sonidos el silencio”.

2.3 Montaje radiofónico

El montaje radiofónico es el conjunto de sonidos que al sobreponerse uno detrás de otro crea un nuevo mundo sonoro, gracias al montaje radiofónico se pueden crear fuentes sonoras no naturales esto quiere decir que podemos recrear cualquier ambiente con la ayuda de varios sonidos simulando una realidad sonora.

Como dice Balsebre:

“El Montaje Radiofónico es la yuxtaposición y superposición sintagmática de los distintos contornos sonoros y no sonoros de la realidad radiofónica (palabra, música, efecto sonoro, silencio), junto a la manipulación técnica de los distintos elementos de la reproducción sonora de la radio que de/forman esa realidad”. (Balsebre, 1994, pág. 144).

Este proceso técnico implica manipulación electrónica y mecánica de cada uno de los fragmentos de la realidad sonora como: la voz, la música y los efectos de sonido. Se puede alterar la realidad de los segmentos grabados, esto se logra separándolos o cortándolos para cumplir las necesidades del proyecto; también se puede alterar las cualidades y la naturaleza de la fuente sonora mediante: variaciones de los micrófonos, ecualizaciones entre otras funciones; obteniendo un sonido distinto a la fuente original.

2.4 Elementos del Lenguaje radiofónico

Los elementos del lenguaje radiofónico están basados en la voz y los sonidos que se transmiten del emisor al oyente. Este lenguaje consta de 4 elementos que serán detallados a continuación.

2.4.1 La voz

La voz tiene una expresividad enorme en la radio y en especial en el radio teatro pues hace posible que el texto llegue al oyente y éste cree imágenes sonoras en su mente para dar vida a la historia narrada, debido a que los oyentes no pueden ver expresiones o gestos y estos se transmiten únicamente mediante la interpretación sonora. Dice Balsebre. “La voz radiofónica es una fuente de energía creadora de palabras que transmiten enunciados significantes al servicio de una acción comunicativa” (Balsebre, 1994, pág. 42).

Para lograr que los demás nos entiendan y que no se malinterprete nuestra expresión, tenemos que estar atentos a cómo hablamos y cómo transmitimos, para ello hay que actuar bien.

2.4.2 La música

La música es el arte de combinar diferentes sonidos, para poder sugerir y evocar imágenes en los radioescuchas. Dice Balsebre (1994) “La música como todo arte, es bella porque logra evocar las imágenes que están dormidas en nosotros” (pág. 89).

La música es poseedora de valores múltiples: puede situarnos en el tiempo y el espacio; genera climas emocionales y enfatiza las acciones de la historia desde el punto de vista físico o auditivo. Dentro de las cualidades principales de la música, Balsebre (1994) considera que: “La música no tiene otros elementos que el “ritmo”, la “melodía” y la “armonía” (pág. 90).

Las diferentes necesidades expresivas del lenguaje radiofónico y la narración radiofónica clasifican a la música con distintos tipos de inserciones musicales. Las inserciones musicales según Balsebre (1994) son:

- **Introducción.** Tema musical que nos incluye en un determinado tema o espacio dentro del programa.
- **Cierre musical.** Indica el cierre del programa, o del tema o espacio que contiene un programa.
- **Cortina musical.** Cumple su función de separar las secuencias, contenidos o bloques temáticos de un programa.
- **Ráfaga.** Es una música breve que señala transición en el tiempo y desarrolla la función reflexiva a propósito del tema ya expresado o previsto; también cumple la función de cortina musical porque puede separar contenidos o bloques de un programa.
- **Golpe musical.** Música muy breve de uno, dos o tres acordes que enfatiza una determinada acción.
- **Tema musical.** Música que identifica, siempre que se escucha, la presencia en escena de un mismo personaje o de una misma acción.

El lenguaje radiofónico concede a la música radiofónica dos funciones estéticas básicas, según Balsebre (1994) estas funciones son:

- **Función descriptiva.** Nos permite recorrer el tiempo y lugares haciendo referencia a músicas típicas del sitio, ubica la escena de la acción donde pasan los hechos del relato radiofónico.
- **Función expresiva.** Crea sentimientos a partir de la música emitida, colocando diversos climas emocionales.

2.4.3 Los efectos sonoros

Los efectos sonoros, al comienzo de la radio, eran realizados por los mismos actores o personas que se encargaban específicamente a la realización de estos efectos. Pero ¿Qué son los efectos sonoros?

Balsebre (1994), afirma que: “Los efectos sonoros en la radio son conjunto de formas sonoras representadas por sonidos inarticulados o de estructura musical, de fuentes sonoras naturales y/o artificiales, que restituyen la realidad objetiva y subjetivamente construyendo una imagen” (pág. 125).

Estos efectos sonoros se encargaban de crear el ambiente de una escena que no se podía ver, recreando el espacio y el tiempo en que se contaba el relato. “El sonido es lenguaje de la naturaleza y se debe interpretar”. (Chion , 1999, pág. 173).

El buen manejo y la utilización de los sonidos nos puede transmitir un estado de ánimo dependiendo del tiempo, del espacio y de la interpretación que se le da a este sonido.

Según Balsebre (1994) hay 4 funciones básicas de los efectos de sonido:

- ***Función Ambiental o descriptiva.*** Es el que localiza la acción dentro de un espacio visual, esto quiere decir que son sonidos captados directamente del paisaje sonoro real.
- ***Función expresiva.*** Nos transmite un estado de ánimo, un movimiento afectivo que funciona como una metáfora donde la relación entre la fuente sonora y la idea que quiere representar proviene de semejanzas rítmicas. Por ejemplo: el agua a orillas de un río es símbolo de tranquilidad y paz.
- ***Función narrativa.*** Se articula por la superposición de los distintos segmentos sonoros, cuando existe este nexo entre dos segmentos de

dimensiones espaciales o temporales distintas, se atribuye la función narrativa. Por ejemplo: bajo una lluvia torrencial suenan las campanas del reloj de torre dando las 12; la lluvia se desvanece con un efecto de fade-out, un silencio breve y se escucha el canto de un gallo; el radioyente comprende que la tormenta paro y que ya está amaneciendo.

- ***Función ornamental.*** Es también un efecto sonoro ambiental pero se lo usa como un accesorio de la palabra.

2.4.4 El silencio

El silencio en el radio teatro es un elemento no lingüístico que es utilizado como un recurso expresivo capaz de generar tensión, hacer pausas entre los diálogos, la música y los efectos: el silencio sirve para pasar de un tema a otro, ganar interés, generar tensión y ansiedad entre otras. “El silencio es la lengua de todas las fuertes pasiones: amor, cólera, sorpresa y miedo”. (Balsebre, 1994, pág. 136).

Balsebre (1994, pág. 138), a partir de la tipología de Bruneau, clasifica el silencio en dos categorías:

- ***Silencio psicolingüístico.*** Puede ser el silencio rápido o silencio de duración débil y silencio lento o silencio de larga duración. El silencio rápido es el que se asocia a las expresiones con la palabra, inferior a dos segundos y el silencio lento, es el que está asociado con los movimientos de organización, categorización y especialización de los niveles experiencia y memoria.
- ***Silencio interactivo.*** Son las pausas que se dan en un dialogo, debate o en cualquier otro proceso de interacción verbal comunicativa. Es un silencio de larga duración en donde se desarrollan los sentimientos de las personas.

2.5 El Guión Radiofónico

El guión establece una idea sonora transcrita al papel que nos permite crear el mundo sonoro y género de la ficción, así como los diálogos y su estructura; según Balsebre (1994) “El guión radiofónico es un puente que atraviesa el creador de la imagen sonora, uniendo la “idea” con los “contornos sonoros”. (pág. 167).

En el guión radiofónico podemos encontrar dos tipos que son:

- ***El guión literario.*** Es un escrito que contiene todas las indicaciones necesarias para la puesta en escena de una dramatización como: narrador, monólogos y los diálogos de los personajes.
- ***El guión técnico.*** Es la adaptación del guión literario en donde se establecen todas las indicaciones no verbales como: la música, los efectos sonoros, las pausas entre cada escena y los tiempos en cuando se escucha la música o sonido y cuando no se debe escuchar.

Capítulo 3

En este capítulo se redactará la fase de desarrollo del producto, donde se explicarán los procesos de trabajo, las herramientas utilizadas para la elaboración de la ficción y las etapas de la post-producción: la edición de las voces, la sonorización del producto y la nivelación del audio en las pistas conjunto con su exportación.

Desarrollo del producto

A continuación, como se visualiza en la **figura 1**, se detalla un diagrama de bloques con el contenido resumido del capítulo.

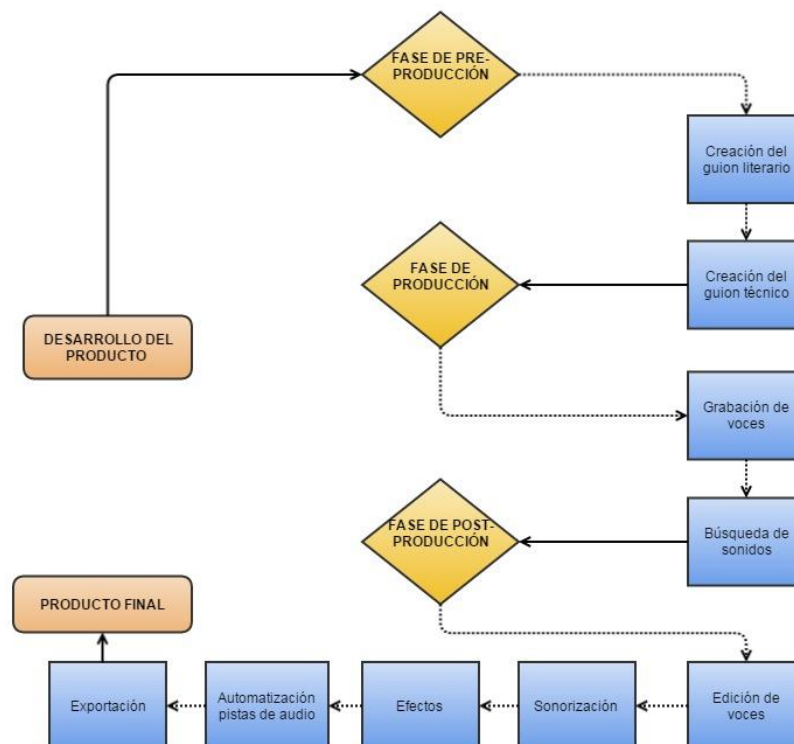


Figura 1 Diagrama de bloques del workflow del proyecto

3.1 Fase de la Pre-producción

Lo primero y más importante para el desarrollo de la idea es tener bien claro lo que se va a trabajar y cómo se va a hacer, por eso es importante el desarrollo de la estructura base. En el caso de mi proyecto “ficción sonora de una leyenda ecuatoriana”, la elaboración del guión literario y el guión técnico son elementos muy importantes porque sin ellos se corre el riesgo de que el proyecto no funcione.

3.1.1 El guión literario

El guión literario lo estructuré a partir del video “*Cantuña la leyenda animada*” (Pazmiño , 2009), y de la información recogida del portal de la Sociedad Nipo-Ecuatoriana “*La leyenda de Cantuña*” (Museo Pedro Gocial, 2013), creando así el guión para mi trabajo sonoro.

Guión Literario “La Leyenda de Cantuña”

Take 1 (off)

En los tiempos de la colonia existió un indio llamado Cantuña, acogido por los Franciscanos aprendió las artes de la construcción por su tutor y amigo Fray Jodoco.

Take 2 (off)

Cierto día un señor del cabildo llegó con una gran orden.

Take 3

Cabildo: Su majestad el rey desea que se construya la más grande y hermosa de las iglesias.

Take 4 (off)

Lleno de malas intenciones el español le puso un plazo casi imposible de cumplir

Take 5

Cabildo: La iglesia tiene que estar terminada al amanecer del último día del quinto mes.

Take 6 (off)

Pero Cantuña no se dejó intimidar y acepto el reto

Take 7

Cantuña: juro que estará terminada para ese día.

Take 8 (off)

Aunque algo más siniestro rondaba en el aire.

Take 9 (off)

Miradas curiosas espiaban desde lo alto hacia el solar destinado para la obra, había empezado la construcción de lo que sería la gran iglesia de San Francisco

Take 10 (off)

Cantuña distribuía con estrategia los demás indios albañiles.

Take 11

Cantuña: Ustedes traigan las piedras, los demás cuidado con los pilares.

Take 12 (off)

El gran indio puso cuerpo y alma en cada piedra que colocaba pero tiempos infernales se venían encima.

Take 13 (off)

Una noche, una terrible tormenta azoto la construcción de Cantuña y pese a todo el esfuerzo por mantener la estructura firme un rayo derrumba todo el esfuerzo realizado.

Take 14 (off)

Llegaba el día que se vencía el plazo y la obra aún no estaba terminada.

Take 15

Cabildo: Si la iglesia no está terminada al amanecer iras a prisión (R)

Take 16 (off)

Fue entonces cuando la fé de Cantuña se derrumbó y de repente algo retorcido salió de la oscuridad.

Take 17

Satanás: (R) ¡Cantuña! Aquí estoy para ayudarte, conozco tu angustia, te ayudaré a construir el atrio antes que salga el sol, pero a cambio, me entregarás tú alma. (R)

Take 18 (off)

Cantuña aceptó el trato, y puso como condición, que sean colocadas absolutamente todas las piedras y el diablo aceptó.

Take 19 (off)

Inmediatamente salieron de la oscuridad de la noche pequeños seres infernales que empezaron a trabajar // y con el pasar de las horas la monumental obra estaba concluida antes del amanecer.

Take 20 (off)

Pero Cuando el diablo estaba a punto de llevarse el alma de Cantuña este lo detuvo al afirmar

Take 21

Cantuña: ¡Un momento! Me ofreciste colocar hasta la última piedra de la construcción y no fue así.

Take 22 (off)

En ese momento Cantuña sacó, debajo de su poncho, una roca que había escondido muy sigilosamente.

Take 23 (off)

Satanás sorprendido reconoció que un simple mortal le había engañado, de esta manera, Cantuña salvó su alma, y el diablo tuvo que retirarse sin recibir su paga.

3.1.2 El guión Técnico

Una vez redactado el guión literario podemos desarrollar el guión técnico donde estarán las especificaciones que se tomarán en cuenta para realizar este trabajo, en este caso se marcarán los efectos de sonido, la música, los ambientes, dónde y cuándo saldrá el sonido con respecto al dialogo.

Guión Técnico “La Leyenda de Cantuña”

Narrador voz en off	En los tiempos de la colonia existió un indio llamado Cantuña, acogido por los Franciscanos aprendió las artes de la construcción por su tutor y amigo Fray Jodoco
Música	Música de suspenso y tenebrosa que sonara unos segundos antes que la voz en off.
Narrador voz en off	Cierto día un señor del cabildo llevo con una gran orden

Efectos sonoros	Sonido de llegada de un carruaje con un ambiente de pueblo, bulla, pájaros, tocar la puerta y pasos al entrar, todo esto se empezara a escuchar cuando el narrador termine su línea.
Cabildo	Su majestad el rey desea que se construya la más grande y hermosa de las iglesias
Especificación	Para esta frase se silenciaran todos los audios de ambientes.
Narrador voz en off	Lleno de malas intenciones el español le puso un plazo casi imposible de cumplir
Música y especificación	Empezando la frase se escuchara la música de suspenso.
Cabildo	La iglesia tiene que estar terminada al amanecer del último día del quinto mes
Música	Música de suspenso.
Narrador voz en off	Pero Cantuña no se dejó intimidar y acepto el reto
Música	Música de suspenso.
Cantuña	Juro que estará terminada para ese día

Música	Música de suspenso.
Narrador voz en off	Aunque algo más siniestro rondaba en el aire
Especificación, música y efecto sonoro	Intensificaremos la acción con otro ambiente sonoro que acompañe a la música de suspenso con una risa macabra del cabildo.
Narrador voz en off	Miradas curiosas espiaban desde lo alto hacia el solar destinado para la obra, había empezado la construcción de lo que sería la gran iglesia de San Francisco
Música y especificación	Cuando empieza el segundo bloque de la ficción sonara un nuevo soundtrack que mantenga un tono pintoresco ya que se empieza la construcción.
Narrador voz en off	Cantuña distribuía con estrategia los demás indios albañiles
Música	Música alegre con algo de suspenso.
Cantuña	Ustedes traigan las piedras, los demás cuidado con los pilares
Especificación	Cuando habla Cantuña la música se bajará
Narrador voz en off	El gran indio puso cuerpo y alma en cada piedra que colocaba pero tiempos infernales se venían encima

Música y efecto sonoro	Música alegre con suspenso y al finalizar la frase aparece el sonido cortante de un trueno.
Narrador voz en off	Una noche, una terrible tormenta azoto la construcción de Cantuña y pese a todo el esfuerzo por mantener la estructura firme un rayo derrumba todo el esfuerzo realizado
Efectos sonoros	Ambiente de lluvia, vientos fuertes y sonidos de relámpagos.
Narrador voz en off	Llegaba el día que se vencía el plazo y la obra aún no estaba terminada
Efecto sonoro	Ambiente de pueblo.
Cabildo	Si la iglesia no está terminada al amanecer iras a prisión (R)
Efecto sonoro	Ambiente de pueblo.
Narrador voz en off	Fue entonces cuando la fé de Cantuña se derrumbó y de repente algo retorcido salió de la oscuridad.
Especificación y música	Cuando diga de repente que se escuche una música siniestra y un sonido para la entrada del diablo.

Satanás	(R) ¡Cantuña! Aquí estoy para ayudarte, conozco tu angustia, te ayudaré a construir el atrio antes que salga el sol, pero a cambio, me entregarás tú alma. (R)
Música	Música siniestra.
Narrador voz en off	Cantuña aceptó el trato, y puso como condición, que sean colocadas absolutamente todas las piedras y el diablo aceptó.
Música	Música siniestra.
Narrador voz en off	Inmediatamente salieron de la oscuridad de la noche pequeños seres infernales que empezaron a trabajar // y con el pasar de las horas la monumental obra estaba concluida antes del amanecer.
Efectos sonoros y música	Ambiente de construcción, serruchos martillos, voces de pequeñas criaturas, voces de demonios, una música que represente temor y trabajo al mismo tiempo y al final suspenso.
Narrador voz en off	Pero Cuando el diablo estaba a punto de llevarse el alma de Cantuña este lo detuvo al afirmar
Música	Música de suspenso.

Cantuña	¡Un momento! Me ofreciste colocar hasta la última piedra de la construcción y no fue así
Música	Música de suspenso.
Narrador voz en off	En ese momento Cantuña sacó, debajo de su poncho, una roca que había escondido muy sigilosamente
Música	Música de suspenso.
Narrador voz en off	Satanás sorprendido reconoció que un simple mortal le había engañado, de esta manera, Cantuña salvó su alma, y el diablo tuvo que retirarse sin recibir su paga.
Música y efecto sonoro	Música de suspenso y al final un efecto que represente la salida de satanás.

3.2 Fase de la Producción.

En la fase de producción veremos donde y como se hicieron las grabaciones de las voces de los personajes y el proceso de selección de todos los sonidos que tendría la ficción sonora, a continuación se detallarán estos procesos.

3.2.1 Grabación de voces.

Como podemos observar en la **figura 2**, la grabación de las voces para nuestra ficción se realizó en la cabina de radio de la Universidad Politécnica de Valencia. El software que se utilizó para la grabación fue el “Logic pro x”.



Figura 2 Cabina de radio de la Universidad Politécnica de Valencia

Como podemos ver en la **figura 3** Cada voz fue grabada en pistas independientes para optimizar nuestro trabajo y que sea más fácil de editar cuando entremos en la fase de post-producción.

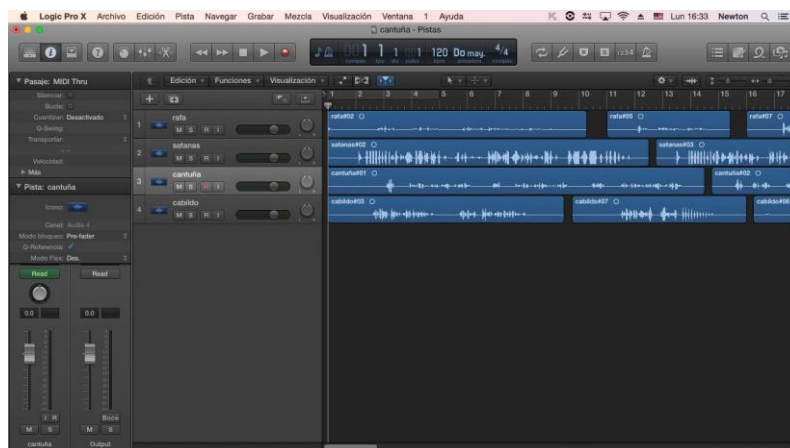


Figura 3 Voces grabadas

Una vez concluida la parte de grabación de voces en el estudio, pasamos a la parte de búsqueda. Cabe recalcar que este proceso es uno de los más complicados porque es en este proceso en donde se irá seleccionando los diferentes efectos de sonido y ambientes para el proyecto de nuestra ficción sonora.

3.2.2 Búsqueda

Como se aprecia en la **figura 4** la recopilación de los sonidos para nuestra ficción sonora se realizó en las páginas (www.incompetech.com y www.freesound.org).

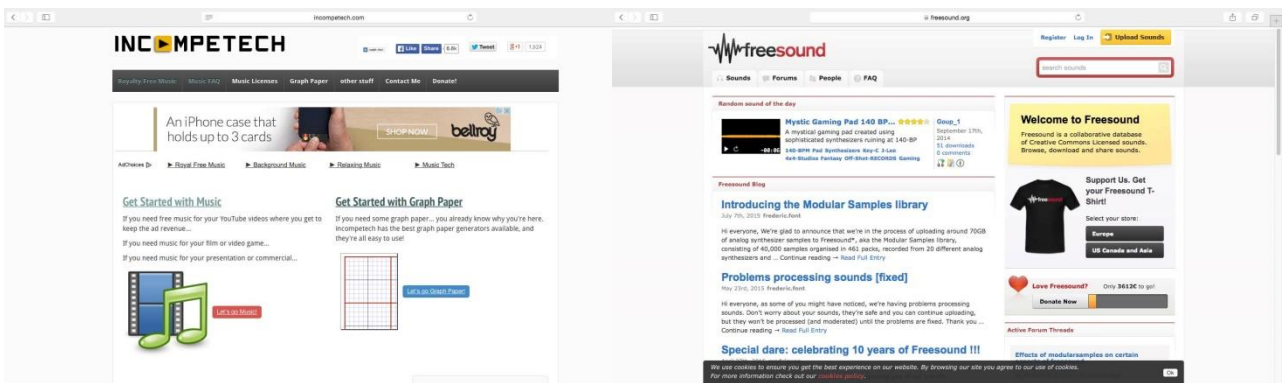


Figura 4 Páginas para descargar sonidos

Siguiendo el guión técnico que anteriormente establecimos en la fase de preproducción se buscaron los sonidos de ambientes y efectos sonoros dentro de la librería virtual de “freesound” y posteriormente, la música se buscó por categorías de terror, suspenso y horror en la página de “incompetech”.

Como podemos ver en la **figura 5**, luego de haber descargado los diferentes ambientes sonoros, efectos de sonidos y la música; se realizó una preselección de cada uno de estos sonidos tomando como referencia nuestro guión técnico y se creó una carpeta en donde fueron almacenados.

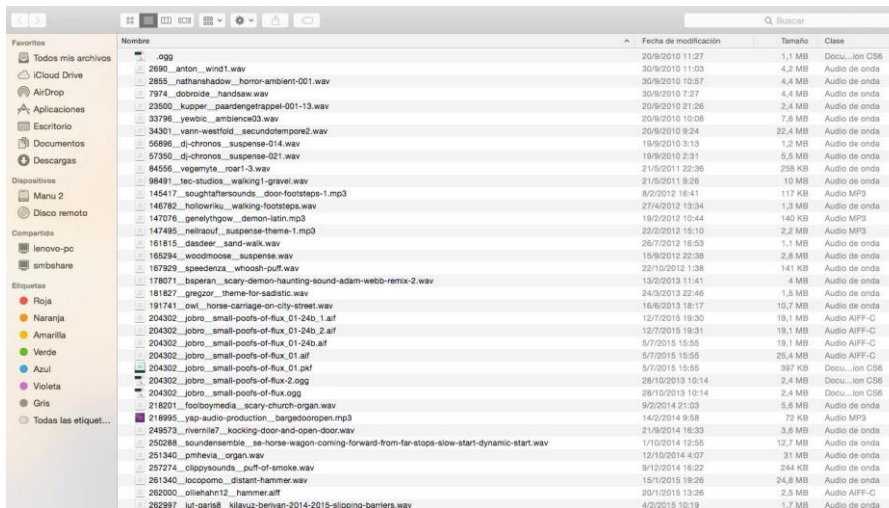


Figura 5 Librería para la ficción sonora

Teniendo finalizada la fase de la producción, pasamos a la tercera fase del proyecto que es la post-producción del sonido en donde trabajamos las pistas limpiamos audios, editamos y musicalizamos el proyecto.

3.3 Fase de la Post-producción.

La fase final del producto es la post-producción; en esta fase se montó y trabajó la ficción sonora desde la creación del documento hasta su exportación. Como nos muestra la **figura 6** creamos un nuevo documento con las especificaciones mostradas, en donde haremos la edición correspondiente de cada pista para ir separando las voces grabadas en estudio y poder tener la estructura base de nuestra ficción sonora.

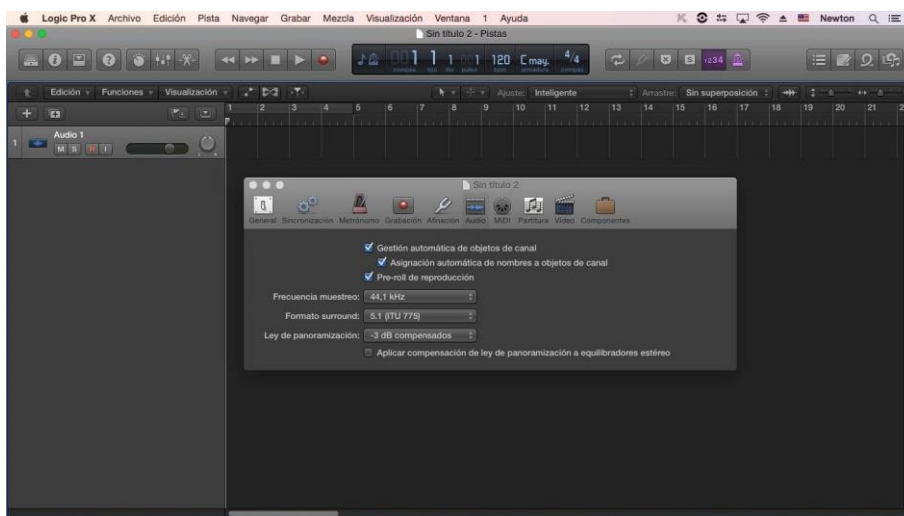


Figura 6 Parámetros del nuevo proyecto

3.3.1 Edición

Una vez creado el nuevo proyecto pasamos la primera pista de nuestro archivo de grabación en este caso es “la voz en off” y con la herramienta tijeras empezamos a cortar y separar los diálogos siguiendo el guión literario. Hicimos este mismo proceso para cada pista que se grabó en la etapa de producción.

Como vemos en la **figura 7** una vez finalizado el proceso y cuando tenemos todos los audios separados los empezaremos a mover para ir estructurando la historia, cuidando el espacio entre cada dialogo para tener una buena narración.



Figura 7 Estructura base de la ficción sonora

Finalizada la edición de nuestras pistas de voces, se procedió a separar la estructura en 3 bloques para optimizar el trabajo de la post-producción.

- Inicio de la historia
- Desenlace de la historia
- Clímax final

El primer bloque el inicio de la historia está estructurado desde el inicio de nuestra ficción sonora, los sonidos de ambientes, la llegada del cabildo y la propuesta de construcción de la iglesia, por lo cual se crearon varias pistas para comenzar a sonorizar teniendo como base el guión técnico.

3.3.2 Sonorización

Como nos muestra la **figura 8**, para el primer bloque de la ficción se crearon 6 pistas de audio que fueron distribuidas de la siguiente manera:

- La primera pista contiene la música de fondo que empieza unos 3 segundos antes que la locución en off.
- En la segunda pista encontramos un conjunto de efectos que corresponden a la llegada del cabildo a la casa de Cantuña. Los efectos son los siguientes: carruaje llegando, bajar del carruaje, caminar, tocar a la puerta y entrar a la casa.
- La tercera pista lleva un efecto sonoro que enriquece la escena de la llegada del cabildo: el efecto es el relinchar de un caballo.
- En la cuarta pista se colocó un sonido de ambiente de un pueblo con la finalidad de orientar al oyente en la historia.
- En la quinta pista se escucha la risa del cabildo que se oye al finalizar la narración de esa escena, con un efecto de reverb.
- Y la última pista un sonido de suspenso que acompaña a la risa del cabildo.

Como muestra la **figura 10** las cuatros pistas restantes fueron creadas con la finalidad de separar los efectos sonoros de la tormenta. El propósito de separar estas 4 pistas, es ganar profundidad sonora, puesto que en el proyecto se utilizan dos clases de efecto de lluvia: una que es la tormenta inicial que se escucha en primer plano y la segunda es una lluvia leve que va en un segundo plano creando un ambiente sonoro de acuerdo a la idea planteada. Ambas pista junto con la tercera que es un viento que enfatiza la tormenta entran en escena apenas el locutor termina su dialogo acelerando la acción e intensificando la escena, en donde ingresaría el efecto sonoro de un rayo, que entra en escena repentinamente creando un clímax en la escena y posteriormente a la culminación de la misma.

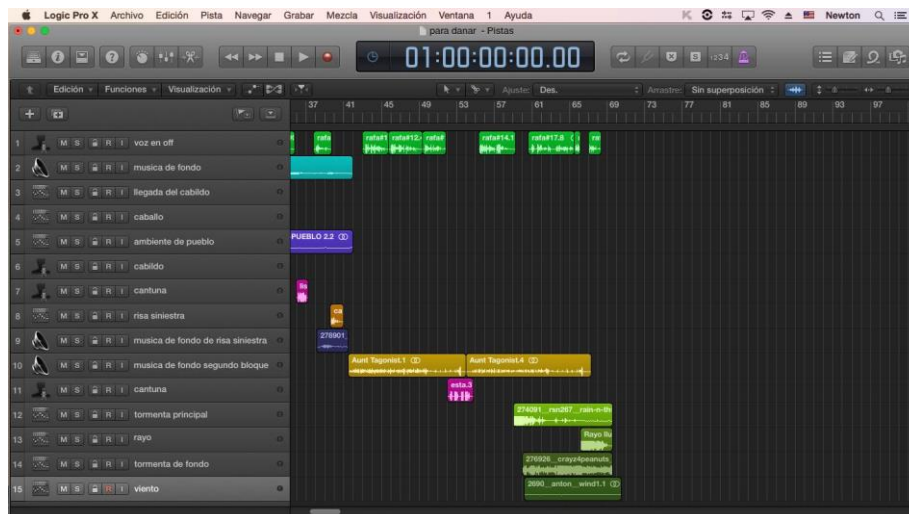


Figura 10 Estructura del segundo bloque

En el tercer bloque, como muestra la **figura 11** es donde se desarrolla el desenlace de la ficción. Es un conjunto de pistas creadas para dar vida al final del proyecto. En este bloque hallaremos efectos sonoros y música que se superponen entre sí para intensificar la acción, como por ejemplo el soundtrack de la aparición de Satanás que empieza a sonar conforme la narración avanza creando una transición para la entrada del personaje y con un efecto aparece en escena “Satanás”.

Para recrear el proceso de construcción, al igual que en el segundo bloque usamos el mismo concepto de crear pistas que nos permitan simular la

profundidad sonora. En unas pistas las herramientas en primer plano y en otras en segundo plano, en esta parte del proyecto, los ambientes y la música son un punto clave para la ficción sonora. Los efectos de sonido del serrucho se trabajaron por separado, la pista fue editada y se separó lo que el proyecto requería. La música establece la intensidad en este bloque, por eso tiene más importancia esta sección.

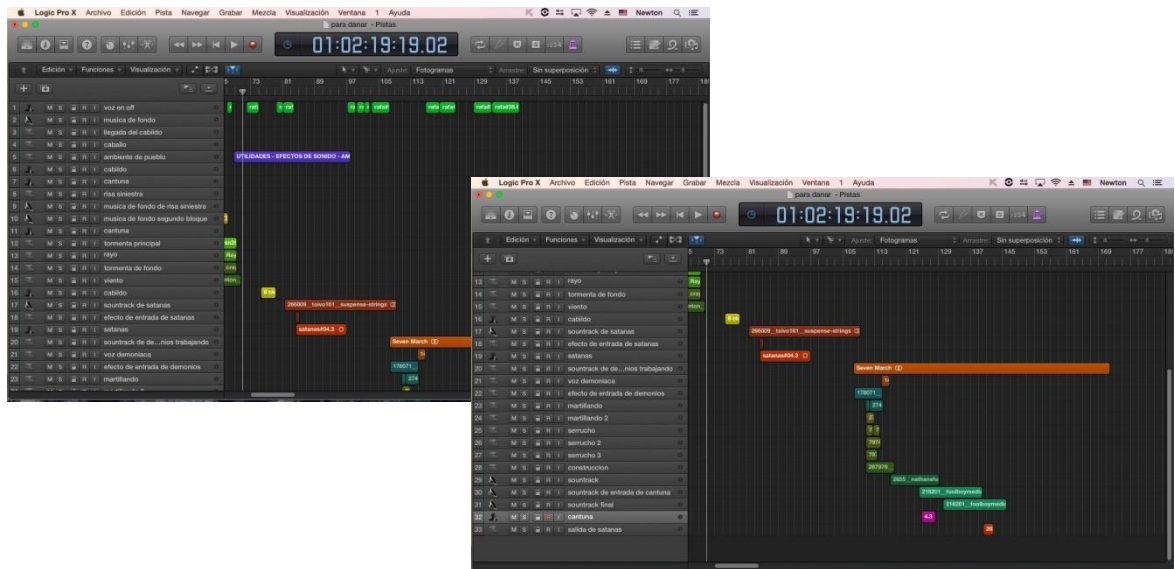


Figura 11 Estructura del tercer bloque

Una vez concluida la estructura de nuestra ficción sonora podemos apreciar según la **figura 12** que consta de 33 pistas en donde encontramos los diálogos, la música y los efectos sonoros, con una duración de 4 minutos y 50 segundos.

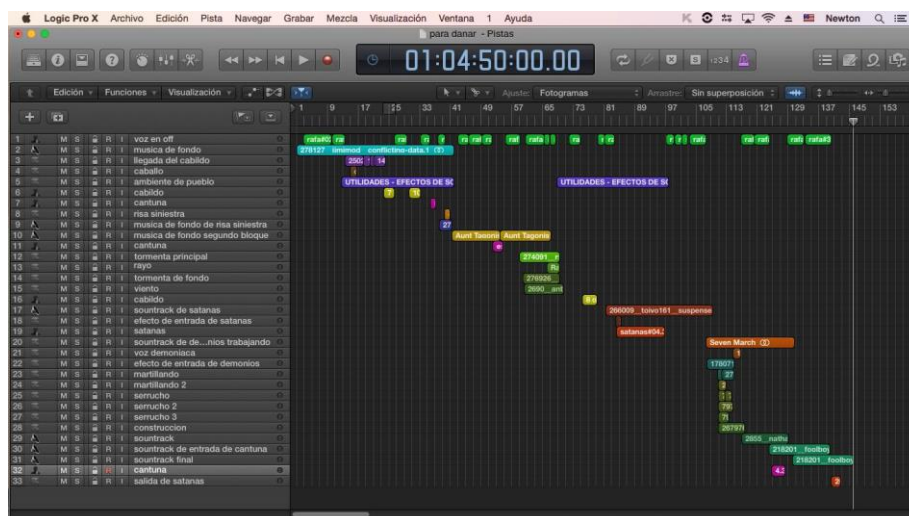


Figura 12 Estructura de la ficción sonora “La leyenda de Cantuña”

Concluida la estructura y sonorización de nuestra ficción sonora pasamos a la parte de efectos en los diálogos.

3.3.3 Efectos

Como lo muestra la **figura 13** para nuestro personaje “Satanás” se usó un efecto de reverb -> silververb -> mono>estéreo, con un predelay de 44 milisegundos con un tamaño de 48 y 100% en el tiempo. Lo que conseguimos con estos parámetros y efecto, es que la voz suene de manera espectral enriqueciendo nuestra ficción y otorgándole más realismo al personaje.



Figura 13 Efecto de reverb en la voz del personaje Satanás

Se puede ver en la **figura 14** que para la pista numero 8 (risa siniestra) usamos el mismo efecto con diferente parámetro. En este caso usamos un predelay de 106 milisegundos con una reflectivity de 52% con un tamaño de 58 y 100% en el tiempo otorgándole a la risa profundidad de eco y proyección.



Figura 14 Efecto de reverb en la pista 8

Como se aprecia en la **figura 15**, para la voz del “Cabildo” y de “Cantuña” en el primer bloque de la ficción usamos los mismos parámetros para ambos porque, en el relato ellos se encuentran en el interior de una casa y su reverberación tiene que ser parecida en ambos personajes. Los parámetros asignados fueron los siguientes: un predelay de 15 milisegundos con una reflectivity de 10%, el tamaño de 10 y el tiempo 100%.



Figura 15 Efecto de reverb para el Cabildo y Cantuña

Una vez aplicados todos los efectos en las voces como nos mostraban las figuras 13, 14 y 15, conseguimos mejorar la calidad de la ficción para dar una mejor interpretación a los personajes dentro de la narración, y también

conseguimos diferenciar las locaciones tanto en interior como en exterior para orientar al oyente.

3.3.4 Automatización de las pistas de audio.

Se puede ver en la **figura 16** que la primera pista que trabajamos para automatizar es la del locutor. Ésta presentaba problemas de saturación en ciertos audios y tuvimos que nivelar los db o decibeles a -2 o -1, este proceso se realiza activando el botón de automatización y escogiendo volumen. Para bajar los decibeles lo que hacemos es hacer click en la línea amarilla que nos muestra el programa en el espacio de trabajo de logic y se nos crea un punto o nodo que podemos manipularlo, si lo movemos hacia arriba estamos subiendo los decibeles de la pista, esto quiere decir que sonara con más fuerza el sonido y si bajamos los decibeles hará que el sonido se escuche menos, de esta forma podemos automatizar el área que satura o que se escucha bajo.

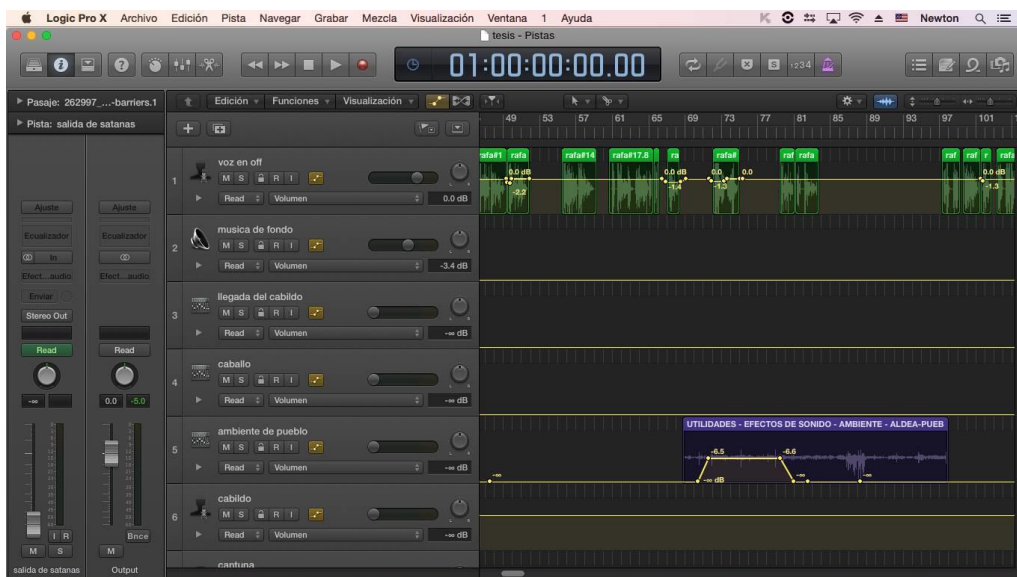


Figura 16 Automatización de la voz en off

Para automatizar el primer bloque de la ficción sonora, revisamos el guión técnico para saber cuándo un ambiente empieza y termina dentro de la historia.

Este bloque se trabajó como lo muestra la **figura 17**, con fundidos de entrada y de salida y se niveló el volumen de los audios para que los sonidos no se sobrepongan a los diálogos del narrador y de los personajes, obteniendo con este proceso una buena fuente sonora.

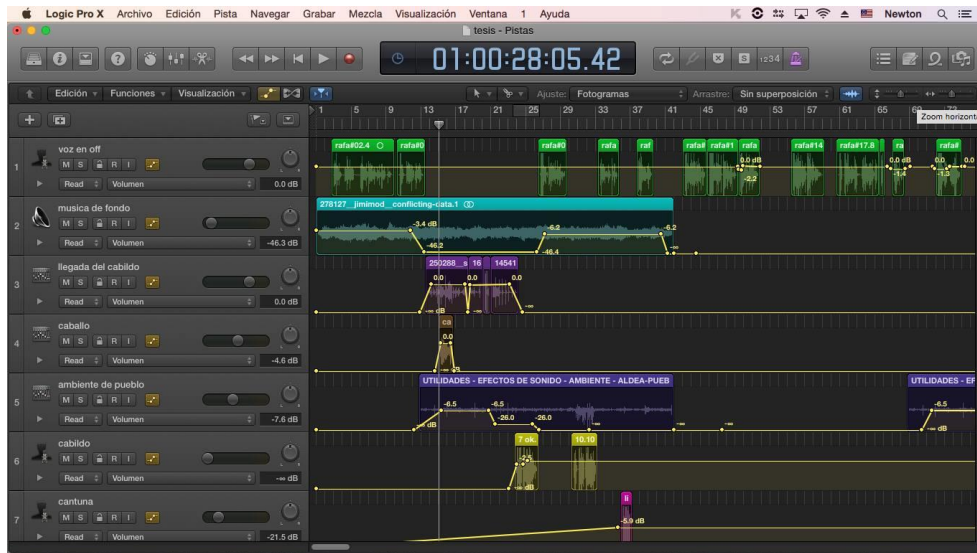


Figura 17 Automatización del primer bloque

Como ilustra la **figura 18**, la pista 10 (música de fondo segundo bloque) en medio de la narración la pista se deja de escuchar para dar paso a la entrada del personaje de “Cantuña”. Esto se logra bajando los decibeles de la pista y se lo conoce también como fundido de salida. Por medio de los nodos que se creen se puede hacer que el sonido se interrumpa o se vaya bruscamente, como también se puede lograr que se deje de escuchar poco a poco, esto se puede hacer posicionando el último nodo de manera vertical al nodo anterior.



Figura 18 Automatización del segundo bloque

El último bloque de la ficción sonora, como se puede ver en la **figura 19** demandó una gran precisión para la automatización, pues es la parte en donde se centra la construcción de la iglesia. La cantidad de sonidos y efectos es mucha y se tuvo que ser preciso para poder lograr una buena nivelación del sonido y evitar que los sonidos saturen y al mismo tiempo que todos sean apreciados.



Figura 19 Automatización del tercer bloque

3.3.5 Exportación del producto

Para concluir el proyecto nos queda la fase de exportación de la ficción sonora: primero seleccionamos nuestro proyecto y activamos la opción de ciclo que la encontramos en la parte superior al lado del tiempo. Esto nos permite marcar el inicio y el final de lo que queremos exportar.

Una vez teniendo esto activado, como muestra la **figura 20** vamos a archivo, marcamos bounce y damos click en proyecto o sección. En este caso como tenemos seleccionado el inicio y el final de nuestro proyecto, nos enviará por sección. Se nos despliega una nueva ventana, y dentro de la nueva ventado marcamos la casilla pcm y en formato de archivo escogemos AIFF que es un formato sin compresión. Eso quiere decir que no tendremos pérdida de calidad a la hora de exportar. Dejamos los parámetros del proyecto en 24 bits con una frecuencia de muestreo de 44 100 HZ y hacemos click en bounce.

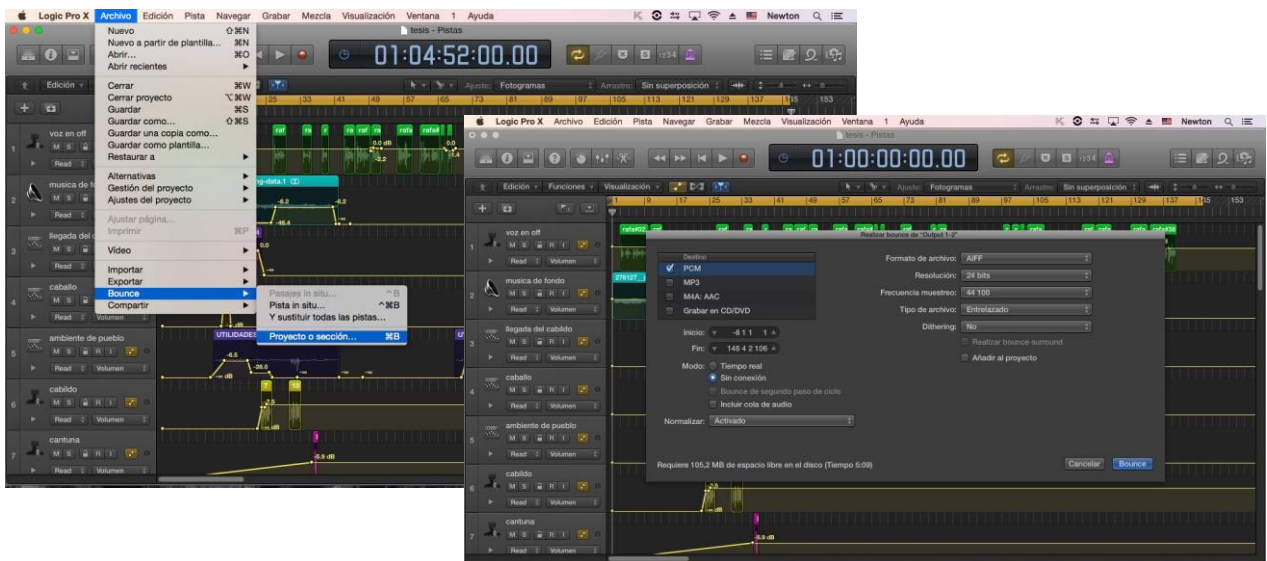


Figura 20 Exportación del producto

Capítulo 4

En el capítulo 4 se detallará las conclusiones, a partir de un criterio personal, en el cual se reflejarán los problemas surgidos en el transcurso de la elaboración del producto y las soluciones adoptadas durante la realización del proyecto.

4.1 Conclusiones

Como un breve resumen podemos afirmar que la post-producción de audio de la ficción sonora “La leyenda de Cantuña” se ha cumplido a cabalidad, siguiendo los parámetros establecidos por los guiones tanto literario como técnico, de una manera creativa y a nivel técnico superando los obstáculos que se fueron presentando mientras se avanzaba el proyecto. Se puso a prueba todo el conocimiento adquirido en el Máster de las asignaturas de sonido, logrando terminar el producto sonoro.

Este tipo de proyecto no es sencillo de realizar: se basa en una estructura sólida y si la idea no está clara desde un principio, se corre el riesgo de que la ficción no quede bien estructurada. Lo siguiente que hay que tomar en consideración es la preselección de los audios a utilizar, porque estos son los que dan vida y dinamismo a la ficción: si se cometen errores en esta fase se verán reflejados en el producto final. Tener la colaboración de buenos actores y la disposición de los equipos correctos facilita el trabajo no solo de grabación sino también del proceso de trabajo en la etapa de post-producción.

Uno de los más grandes problemas que se presentó en la ficción sonora fue la de seleccionar los audios apropiados para el proyecto. Pese al guión técnico, identificar y localizar cada sonido se volvió un reto. Se pudo superar esta etapa con determinación y paciencia. La falta de equipos y espacio de

trabajo retrasó la realización del proyecto así como coordinar el tiempo disponible del actor de doblaje para su grabación.

Lograr que cada sonido se escuche perfectamente sin sobreponerse a los diálogos implicó gran tiempo de trabajo. La automatización de las pistas en el último bloque de la ficción sonora presentó un desafío porque se tenía que cuidar cada sonido junto con la música para que no se saturen, y al momento de sobreponer más efecto que todo se logren escuchar sin que un sonido afecte a otro.

Otro problema que se presentó en la realización del proyecto fue el tiempo de ejecución: al contar con poco tiempo desde la aceptación del tema por diversos problemas que no vienen al caso mencionar, fue una carrera a contra reloj que sin la debida preparación y organización del tiempo no se hubiera podido realizar.

Una aportación personal es la manera en que quiero transmitir la ficción, puesto que la historia original no es de terror ni suspenso; el producto que presento lleva estas características y esto se logra gracias al conocimiento adquirido en las investigaciones de más productos del mismo tipo.

Bibliografía

- Aguilera, M. (16 de Diciembre de 2014). *youtube*. Recuperado el 18 de Julio de 2015, de youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=gBo-38clBQ8>
- Balsebre, A. (1994). *El lenguaje radiofónico*. Madrid: Cátedra, S.A.
- Boada , P. (24 de Septiembre de 2011). *El Comercio*. Recuperado el 14 de Junio de 2015, de elcomercio.com: <http://www.elcomercio.com/actualidad/quito/leyenda-de-cantuna-se-cuenta.html>
- Bychica. (6 de Julio de 2009). *comunicando-condor*. Recuperado el 20 de Julio de 2015, de <http://comunicando-condor.blogspot.com.es/>: <http://comunicando-condor.blogspot.com.es/2009/07/el-lenguaje-radiofonico.html>
- Chion , M. (1999). *El sonido*. (E. Folch Gonzáles, Trad.) Barcelona: Paidós Ibérica. La Casa Encendida de Madrid. (10 de Mayo de 2010). *rtve*. Recuperado el 19 de Julio de 2015, de rtve.es: <http://www.rtve.es/alacharta/audios/ficcion-sonora/radio-teatro-piezas-ninfosis-10-05-10/766396/>
- Malatini, F. (27 de Diciembre de 2010). *clubescrituratelemaco*. Recuperado el 19 de Julio de 2015, de clubescrituratelemaco.org: http://www.clubescrituratelemaco.org/attachments/072_Documento%20de%200apoyo%20n%C2%BA%20%201.pdf
- Misterioseternos. (12 de Agosto de 2013). *youtube*. Recuperado el 19 de Julio de 2015, de youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=9P9bhN4MnHs>
- Moya Santos. (30 de Octubre de 2013). *ABC*. Recuperado el 20 de Julio de 2015, de ABC.es: <http://www.abc.es/cultura/20131030/abci-aniversario-orson-welles-guerra-201310300614.html>
- Museo Pedro Gocial. (2013). *guambra*. Recuperado el 10 de Junio de 2015, de guambra.com: <http://www.guambra.com/cantuna.html>
- Pazmiño , D. (5 de Noviembre de 2009). *youtube*. Recuperado el 10 de Junio de 2015, de youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=KXJNAAGdT70>
- rutadellibro. (s.f.). *rutadellibro2013*. Recuperado el 18 de Julio de 2015, de rutadellibro2013.wordpress.com: <https://rutadellibro2013.wordpress.com/about/>