



GUÍA FABULANTÁSTICA

PARA HACER
TU PÓDCAST
DE FICCIÓN



Studio Ochenta







ochema





GUÍA FABULANTÁSTICA
PARA HACER TU PÓDCAST DE FICCIÓN
por Studio Ochenta

Fundadora de Studio Ochenta:

Lory Martínez

Escritura principal:

Maru Lombardo

Contribuyeron a esta guía:

Lory Martínez, *Luis López*, Jeremías Juárez,
Lisha López y *Catalina Hoyos Vélez*

Diagramación e ilustración:

William Guevara

Corrección de estilo:

Jesús Goyeneche

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....6

Lory Martínez, fundadora de Studio Ochenta y creadora de Mija Podcast, te cuenta qué es esta guía, por qué fue escrita, cómo leerla y para qué te puede servir.

CAPÍTULO 1: QUIÉN ES QUIÉN EN LA PRODUCCIÓN.....13

¿Cuáles son las tareas que debes hacer para producir y publicar un pódcast de ficción? Aquí te contamos sobre los roles que deberás asumir para sacar adelante un proyecto como este.

CAPÍTULO 2: INVESTIGAR UNA IDEA.....18

Antes de escribir los guiones de tu pódcast (o incluso mientras lo estás haciendo), debes investigar cómo se relaciona esa historia que tienes en la cabeza con el mundo real en el que quieres publicarla. ¿Qué pasa si tu idea ya la tuvo alguien más? Aquí hablamos sobre los pasos que puedes seguir para empezar una investigación creativa.

CAPÍTULO 3: CREAR UN MUNDO.....22

“De la imaginación al hecho hay un buen trecho”... y ese trecho está hecho de elementos que le darán vida a tu historia. Aquí te contamos cuáles son algunos de esos elementos que deberás trabajar para crear un mundo sonoro de ficción.

CAPÍTULO 4: DE LA IMAGINACIÓN AL GUIÓN.....29

¿Qué elementos debes tener en cuenta a la hora de escribir un guion? Acá repasamos algunos conceptos que te van a ayudar a poner en palabras lo que te imaginas para tu show.

DISEÑO SONORO:

El diseño sonoro debe desarrollarse desde el momento en que concibes una idea de ficción sonora. Esta sección está dividida en dos partes:

CAPÍTULO 5: ¿PARA QUÉ SIRVE EL DISEÑO SONORO?.....36

Aquí exploramos la importancia de pensar en las fuentes sonoras de la historia que quieres producir y también te damos algunas recomendaciones para la grabación.

CAPÍTULO 6: RITMO Y EMOCIÓN.....42

¿Qué tienen que ver el diseño sonoro y la teoría musical? ¡Muchísimo! Los elementos que tienen en común, y que exponemos en este capítulo, te darán herramientas conceptuales para que tu historia sea atrapante y emocionante.

CAPÍTULO 7: CASTING.....47

Es hora de salir a buscar las mejores voces que interpretarán a los personajes de tu historia. Aquí te damos algunas recomendaciones sobre lo que debes tener en cuenta antes de iniciar la búsqueda y los recursos que debes tener preparados para los intérpretes.

CAPÍTULO 8: DIRECCIÓN DE VOCES.....51

¡Ya tienes elegidos a tus intérpretes! ¿Qué significa dirigir sus intenciones a la hora de actuar? ¿Qué pasa si las diriges en persona, por videollamadas o... en persona y en videollamada? Aquí respondemos esas preguntas.

CAPÍTULO 9: ARTE Y CONSTRUCCIÓN DE MARCA.....59

En el mundo digital, crear una ficción sonora implica mucho más que tener una historia sonora lista para publicar: debes pensar en varios elementos transmediáticos para construir una identidad que atraiga oyentes al programa. Aquí te contamos cuáles son esos elementos.

CAPÍTULO 10: PUBLICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN.....67

Antes de publicar, revisa estos elementos y cómo te pueden ayudar para que tu historia circule por el mundo digital.

EXTRA

¿QUÉ ES UNA BUENA FICCIÓN SONORA?.....74

Te dejamos una reflexión final sobre algunos elementos y características que le darán fuerza a tu ficción sonora.

INTRODUCCIÓN



¡HOLA!

Soy **Lory Martínez**, fundadora de *Studio Ochenta*, una empresa productora de pódcast multilingües: documentales, de entrevistas ¡y también de ficción! Nos dedicamos a esto desde el 2019 y hemos crecido mucho desde entonces. Pero esta guía no habla sobre eso: habla, en gran parte, de lo que pasó antes de Studio Ochenta.

Antes de todo esto, un pajarito en mi cabeza me plantó la idea de hacer mi primer pódcast de ficción. Y lo hice: por mi cuenta, sin otros recursos más que mis manos, mis ideas y mi tiempo. Se llama *Mija Podcast*, y es la historia de una mujer cuya familia migró de Colombia a Estados Unidos (donde nació *Mija*, la protagonista): es la historia de sus historias. Es el show que me enseñó a hacer pódcast de ficción, el show que inspiró gran parte de esta guía.

Cuando decidí hacer *Mija*, me faltaban muchas cosas: me faltaba experiencia en escribir ficción, me faltaba patrocinio, me faltaban diseñadores sonoros y personas que me ayudaran a hacer la promoción del show... Parecía que me faltaba todo, pero aun así decidí hacerlo: escribí los guiones, hice la interpretación principal de la protagonista, me encargué del diseño sonoro... Poco me importaba si iba a tener éxito o no en ese momento. *Mija* empezó como un pódcast, solo uno, y de ese proyecto nació Studio Ochenta, la productora independiente que fundé, y que sigue siendo independiente, que busca su propia financiación e invierte en crear sus propios pódcast.

Desde que publiqué *Mija* creo que el pódcast de ficción es un patio de juegos: un espacio para que personajes que nos encantan, tramas que nos intrigan y escenas que nos conmueven puedan impactarnos desde lo sonoro. Creo que más aficionados al audio digital deberían tener herramientas para ahondar en la creación de ficción sonora, así como yo lo pude hacer con *Mija*, cuando decidí embarcarme en esa aventura sin tener todas las respuestas de antemano.

¡Por eso el equipo de Studio Ochenta y yo escribimos esta guía!

Estoy segura de que con la *Guía fabulantástica para hacer tu pódcast de ficción por Studio Ochenta* podrás hacer tu propio pódcast... si no, no la hubiéramos titulado así. Aquí reunimos reglas y experiencias que desde Studio Ochenta creemos que debes conocer para que puedas encontrar tu propia manera de hacer un pódcast de ficción y entregárselo al mundo. Vamos a hablar de shows que hemos producido, como *Mija*, *Cultureverse*, *Ochenta Cuentos* y *Azafata en Atacama*, y vamos a mostrarte que lo importante es que el pódcast que sueñas pueda sorprenderte y enseñarte sobre el tipo de creador que quieres ser.

Esperamos que esta guía sea un primer paso para que encuentres ese camino, pero ten en cuenta siempre que no está escrita en piedra (sino en papel, papel virtual, quiero decir... tú entiendes, je, je, je) y que no tienes que aprenderte estos capítulos de memoria ni aplicarlos en el mismo orden para trabajar en un tu pódcast de ficción. ¡La práctica hace al maestro!

A lo largo de estos *10 capítulos* encontrarás ejercicios que te ayudarán a poner en práctica lo que revisaremos en cada uno, y no tendrás que hacerlo solo: por este recorrido te acompañará el Pajarito de Studio Ochenta... que, de hecho, ¡acaba de llegar y va a hacerme muchas preguntas antes de que te metas de lleno en esta guía!



¡Hola!
Sí, soy el Pajarito de Studio Ochenta
y voy a intervenir bastante.
Tengo varias preguntas...

DIEZ PREGUNTAS QUE QUIZÁS TE HAS HECHO SOBRE LA FICCIÓN EN AUDIO



1
Primero: ¿vamos a aprender a hacer una producción estilo radioteatro? ¿o una radionovela? ¿Por qué hablas de "pódcast de ficción"? ¡AYUDA!

LORY: Bueno, hay muchos debates al respecto que se remiten a la historia del radioteatro y de las radionovelas, como se las conocía en el siglo XX. En esta guía vamos a hablar de pódcast de ficción, que se diferencia del radioteatro y la radionovela fundamentalmente en la forma como se produce.

Podemos pensarlo de esta manera: aunque el pódcast de ficción y la radionovela o el radioteatro son primos, creemos que el pódcast de ficción es más hermano de plataformas de series y películas bajo demanda como Netflix. Lo pensamos así por dos razones:

1. Porque tanto estas plataformas como los pódcast te dan acceso “cuando quieras-como quieras” a sus contenidos, ya sea de una sentada o con sesiones de escucha, según la frecuencia con la que se publican los episodios.

2. Porque el pódcast es un formato esencialmente digital y por eso compete en internet: un ecosistema en el que las plataformas de series audiovisuales son de las mayores competencias a la hora de ofrecer contenido de ficción.

Entonces, un pódcast de ficción es un contenido de audio de ficción de cualquier género (comedia, terror, ciencia ficción, etc.) que normalmente se distribuye por RSS¹ (o sindicación) y que normalmente se encuentra en aplicaciones de pódcast como Apple Podcasts, Google Podcasts, Spotify, Pocketcasts, y muchísimas más.

1. El *feed* RSS es una herramienta de distribución que permite que los usuarios puedan recibir episodios actualizados en las plataformas de pódcast en las que estén siguiendo los shows que les interesan.



2 Bien, voy a tener todo eso en cuenta... otra pregunta: ¿qué es una buena historia para un podcast de ficción?

2

LORY: Cuando alguien te echa un cuento, ¿qué es lo que más te atrapa de todo eso que te está contando? ¿Es el personaje que pasa por una transformación compleja? ¿Es la trama, que tiene momentos tranquilos y momentos de tensión? ¿Es el ritmo de la historia, es decir, la capacidad que tiene quien te la cuenta de variar el tono o pausar en los momentos importantes para aumentar la tensión...? ¿O quizás lo detalladas que son las descripciones? ¿O será más bien una mezcla de varios de esos elementos, que funcionan dependiendo de cómo se hayan presentado?

Todos estos son recursos que pueden ayudar a contar una buena historia (y muchísimos más, claro). En el podcast de ficción, esos elementos se traducen en voces, música, diseño sonoro, ritmo y efectos de sonido que ayudan a los oyentes a imaginar el mundo que la historia está presentando.

3

Pregunta chiquita: ¿puedo escribir un podcast de ficción sin haber escrito nada de ficción antes (una novela, un cuento, una serie audiovisual, etc.)?



LORY: *siiiiiiii*

Hay muchos escritores de podcast de ficción que debutaron escribiendo en este formato, que jamás han querido escribir una novela o un cuento y que nunca habían escrito para formatos audiovisuales antes. ¡En *Ochenta Cuentos* (y *Ochenta Stories*, su versión en inglés) hemos publicado muchísimos episodios de autores nóveles! Lo importante para escribir un podcast de ficción es que quieras hacerlo y que te tomes el tiempo necesario para lograrlo.



4 Espera... ¿dónde encuentro voces para que interpreten a los personajes de mi podcast de ficción?

4

LORY: En los últimos cinco años, la industria del podcast en español ha estado consolidando su profesionalización y todavía lo sigue haciendo. Eso significa que hay un debate recurrente e importante sobre el efecto de ofrecer servicios de producción, interpretación de voces, edición de audio y demás sin

cobrar por ese trabajo realizado. Si vas a trabajar con un equipo de personas para hacer este proyecto, deberías pagarles. ¡Hay muchos intérpretes de voces profesionales que puedes encontrar en redes sociales!

Si vas a enfrentarte a un proyecto sin presupuesto económico, puedes pedirle a amigos, familiares y conocidos que interpreten a los personajes por ti. (Para la primera temporada de *Mija Podcast*, usé solo mi voz y ¡salió muy bien!). En ambos casos es fundamental que puedas darles el crédito necesario por su contribución al proyecto.

5

Un detalle sobre **la música** si pongo música con derechos de autor en mi pódcast, ¿me buscará el FBI?



LORY: *siiiiiii.*

En realidad, no sabemos si te buscará o no el FBI, pero no uses música que tenga derechos de autor vigentes. Por favor, no.

Existen muchas plataformas en las que puedes encontrar canciones por las que no debes pagar regalías, como Free Music Archive o Freesound.org. También hay muchos artistas que te permiten usar sus canciones con licencias Creative Commons, que autorizan publicar, reproducir e incluso alterar las pistas. Otra opción es que compres música en bancos como Pond5, Audiojungle, Epidemic Sound... y la tercera opción (nuestra preferida cuando hay dinero) es trabajar con un compositor o diseñador sonoro que pueda producir música original para tu pódcast de ficción.

6

¡Ya quiero ponerme a grabar! Pero, un segundo, ¿qué **necesito** para grabar los audios de mi pódcast de ficción?



LORY: ¡Puedes hacer un pódcast de ficción con un teléfono, una computadora o con un micrófono profesional! Cualquier herramienta de grabación sirve, pero entre mejor calidad sonora puedas conseguir, mejor se escucharán las voces que hayas grabado y, además, podrás modificarlas en posproducción a tu antojo. Te recomendamos tener el mejor equipo dentro de tus posibilidades.



Bueno, ya que hablaron de dinero solo un momentito, se me ocurre esto de pasadita, como quien no quiere la cosa: **¿cuánto cuesta** hacer un pódcast de ficción?

7

LORY: Los presupuestos de los pódcast de ficción varían muchísimo y dependen de dos cosas:

1. El equipo de personas que necesites a bordo (o sea, les intérpretes de los personajes, los diseñadores sonoros, etc.).
2. La duración de cada episodio de tu historia.

Si haces un pódcast de ficción de episodios de tres minutos con apoyo de tus amigos, no va a costar lo mismo que uno de episodios de cuarenta minutos con la participación de un actor/celebridad como voz protagonista.

Lo que te recomendamos es que sepas exactamente qué puedes hacer con lo que tienes, para que no te genere costos que no puedes pagar. Por ejemplo: si no puedes pagar intérpretes de voz profesionales, ¿no sería una mejor idea escribir una historia con una sola voz y que tú mismo interpretarás a ese personaje? O, si sabes que cuentas con dos amigos más para que hagan los roles de los personajes, ¿por qué no escribir una historia con máximo tres personajes?

8

Quizás tuve que haber preguntado esto al principio, pero... **¿cuánto tiempo** toma hacer un pódcast de ficción?



LORY: Puede tomarte tres meses como puede que sean años. Lo importante es que planees tu proyecto con metas claras y concretas y que intentes cumplirlas al pie de la letra si quieres que tu proyecto sea publicado. Esto no significa que no puedas alterar un poco las fechas de entrega a lo largo de la producción (especialmente si es una producción que manejas por tu cuenta y en tu tiempo libre), pero la constancia hace toda la diferencia entre un proyecto que puede quedarse estancado por años y uno que sí será publicado después de un proceso creativo enriquecedor.



¿Puedo hacer un pódcast de ficción por mi cuenta?

9

LORY: *siiiiii.*

Lo importante no es que cuentes necesariamente con un gran equipo de personas, sino que entiendas cuáles son los roles que se deben cumplir dentro de una producción. Eso te ayudará a entender si estás dispuesto a asumirlos todos tú mismo o si necesitarás ayuda para lograrlo.

10

Creo que esas eran todas mis dudas...



LORY: Te propongo una última antes de empezar, Pajarito: ¿por qué quieres hacer un pódcast de ficción? ¿Por qué vale la pena que inviertas tiempo en eso? En *Mija*, por ejemplo, yo quería contar la historia de mi propia vida pero desde la ficción; quería tomar ese riesgo y creía que valía la pena experimentar entre la ficción y la realidad. Intenta preguntarte, antes que todo, cuáles son esas razones como creador para hacer este proyecto: ¿qué temas te importan?, ¿por qué quieres contar tu historia en audio y no solo en texto?, ¿por qué deberías hacerlo tú?

Lector, voy a dejar que esta guía te dé herramientas para responder estas preguntas...

Yo voy a seguir apareciendo para hacer preguntas, llamar tu atención para que tengas en cuenta los conceptos importantes y darte tips 😊



LORY: Ahora sí, te dejo con la lectura, Lector, acá me despido yo... Así que... **AVANTI!**

EJERCICIO INTRODUCTORIO:

Llena *esta tabla* con todos los detalles que imagines que harán parte de la producción del pódcast que sueñas. Concéntrate primero en lo que imaginas que será el proyecto.

Comprométete a modificarla a medida que vayas leyendo esta guía. Verás cómo varios aspectos de cada una de las categorías de la tabla irán cambiando a medida que vayas descubriendo nuevos aspectos de la producción.

CAPÍTULO 1

QUIÉN ES QUIÉN EN LA PRODUCCIÓN

¡Hola! Somos un narrador omnisciente que representa a todo el equipo de Studio Ochenta...

i... y yo soy el Pajarito de Ochenta! Hola de nuevo. 😊



Vas a estar leyéndonos a partir de ahora. :) Entonces... ¡empecemos!

Hay una obviedad imposible de obviar en esta guía: producir un pódcast de ficción requiere de muchas habilidades. Son destrezas que cualquier persona puede desarrollar y que te ayudarán a cumplir con tareas que muchas veces deben hacerse al mismo tiempo. Por eso, en este capítulo queremos compartirte cuáles son esos roles que hemos aprendido a ejecutar en Studio Ochenta y que creemos que te darán un mejor panorama de las habilidades que desarrollarás en esta aventura.

DIRECCIÓN CREATIVA

En pocas palabras:

Tu función es gestionar todos los roles desde el inicio del proyecto hasta su publicación y distribución.

Obligaciones concretas dentro del proyecto:

- Tomar decisiones que guíen el trabajo de todo el equipo
- Estar al tanto de los avances de la producción
- Aprobar y hacer correcciones a los borradores de audio
- Asegurarse de que todos los roles estén cumpliendo con sus tareas

Más sobre este rol en:

Todos los capítulos de esta guía

En muchas palabras:

Soy el faro al inicio y al final del túnel. Debo ser capaz de llevar el barco a buen puerto. Tomo las decisiones finales respecto a todo paso que podría generar dudas dentro de la producción como la escritura de los guiones, los detalles del diseño sonoro de cada episodio, la manera en que se distribuyen los recursos o el presupuesto desde el inicio del proyecto... To-Do. Espera, ¿estás grabando esto? En cualquier caso, le digo a todo el mundo qué hacer, escribo ideas para estructuras de episodios (y muchas veces guiones enteros) y también (y esto es MUY importante) soy la cara del proyecto a la hora de hacer negociaciones con terceros, como es el caso de los clientes que financian el proyecto. ¡Tarán!



GUIONISTA

En pocas palabras:

Te encargarás de poner palabras, diálogos e indicaciones sonoras en documentos para conformar la historia de todo tu programa, es decir, *escribes*.

Obligaciones concretas dentro del proyecto:

- Escribir los guiones sonoros de los episodios del show
- Dar indicaciones de dirección a los intérpretes en los guiones
- Definir el arco narrativo general de la historia de ficción

Más sobre este rol en:

Capítulo 2 - 3 - 4 - 8

PRODUCCIÓN GENERAL

En pocas palabras:

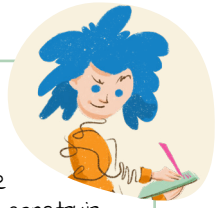
Si la dirección creativa es la heroína en esta historia de producción, tu rol aquí es ser su *sidekick*² directo.

Obligaciones concretas dentro del proyecto:

- Estar en contacto constante con la persona encargada del diseño sonoro de las historias
- Estar al tanto de los avances de la producción
- Aprobar y hacer correcciones a los borradores de audio
- Conseguir voces que sirvan para contar las historias que te propones
- Hacer investigación creativa para los proyectos

Más sobre este rol en:

Todos los capítulos de esta guía



En muchas palabras:

Hola, soy creador de mundos simplemente. Lo que hago es agarrarme de la dirección creativa y construir el mundo del programa en el guion. Pasaré horas y horas sobre borradores de guion que serán revisados por la dirección creativa. A veces esto significa preguntar cosas como ¿por qué este personaje es nervioso?, ¿cuál es su motivación?, ¿cuál sería un buen referente de voz para escribir bien su perspectiva? Me gusta mucho leer y a veces leo los personajes en voz alta, solito en mi cuarto, para ver si los diálogos funcionan... Sí, mis vecinos seguramente me miran raro por eso.



En muchas palabras:

¿quieres hacerme una entrevista sobre mi rol? Está bien, a ver... Supongo que mi rol es cuestionar mis propósitos de vida constantemente, leer tantos libros como sean posibles para que la historia sea buena, manejar varios cronogramas de entregas a la vez, conseguir personas que sean mejores que yo en locución y diseño sonoro, escribir los guiones cuando la directora creativa se va a dormir y escuchar las cosas que hace el diseñador sonoro a ver si me gustan. No, en serio, en general es una cadena de caprichos arbitrarios..., pero eso significa que coordino todo el proyecto. :)

2. Puedes llamarlo compinche, socio, mano derecha... ¡El punto es que sea el Robin de un Batman!

DISEÑO SONORO

En pocas palabras:

Eres responsable de todos los sonidos, las canciones y las ambientaciones sonoras que acompañan los episodios del podcast.

Obligaciones concretas dentro del proyecto:

- Acondicionar y editar archivos de locuciones para que suenen lo mejor posible
- Componer música y efectos sonoros para las historias o encontrar los mejores efectos posibles en bancos de sonidos
- Nunca quitarse los audífonos
- Aprobar y hacer correcciones a los borradores de audio
- Aprender a usar la mayor cantidad de softwares de edición que sea posible
- Hacer investigación creativa para el diseño sonoro

INTÉRPRETES DE PERSONAJES

En pocas palabras:

Serás un actor que le dará vida auditiva a uno o varios personajes de tu podcast.

Obligaciones concretas dentro del proyecto:

- Interpretar las voces de los personajes
- Estar siempre en contacto con quien se encargue de la producción general
- Contribuir con su propia interpretación de las posibilidades que tiene el personaje asignado para demostrar otras características o cualidades



En muchas palabras:

Creo que nadie jamás ve mis orejas en horario laboral. Me salen canas cuando las grabaciones no son tan buenas... A veces actúo en locuciones si es necesario (no saben cuántos extras conforman mi repertorio...). Cuando no me gusta ninguna música de archivo, pues la hago yo mismo. Ah, y puedo escuchar los mismos 3 segundos de audio 152 veces seguidas hasta que me guste.

Más sobre este rol en:

Capítulos 5 - 6 - EXTRA



En muchas palabras:

Soy el encargado de que los personajes de la historia tengan una voz, literalmente.

Mi talento y capacidad interpretativa se adaptan a lo que el guion propone sobre la interpretación de los personajes. Puedo hacerlo en casa, en pijama, o en un estudio profesional (también en pijama, por qué no). Tengo una enorme necesidad de comprar manzanas verdes al mayorista y té por galones... para mantener la saliva al margen, ya sabes.

Más sobre este rol en:

Capítulo 7 - 8 - EXTRA

COMMUNITY MANAGER

En pocas palabras:

Te encargarás de que el pódcast rompa la barrera del espacio-tiempo análogo-digital, para que llegue a muchas más personas.

Obligaciones concretas dentro del proyecto:

- Generar contenido de interés relacionado con el pódcast que se está produciendo
- Monitorear las cifras relacionadas con los objetivos de alcance
- Planear con el equipo de producción para generar insumos desde la creación de la historia que puedan compartirse en distintas plataformas

Más sobre este rol en:

Capítulo 9 - 10

En muchas palabras:

Gran parte de lo que define las características de un pódcast está relacionada con la forma como se distribuye y se promociona en distintas plataformas distribuidoras de audio o contenido multimedia, incluidas las redes sociales. Cuando un pódcast se presenta en espacios comunitarios y redes sociales digitales, hay muchas y mejores oportunidades para dar a conocer el show.

Todo esto suena muy claro pero lo haré aún más claro: la vuelta es que, si no me tienen a mí en el equipo, la historia nadie la va a conocer y punto. Claro que también me encargo de otras cosas: resuelvo las polémicas cuando salen en redes (aunque eso termine armando otras), soy el escudo principal de las relaciones públicas y un profesional del meme.



En Ochenta consideramos fundamental conocer estos roles antes de tomar la decisión de asumirlos de manera individual o grupal. En cualquiera de los dos casos, al conocerlos podrás organizar mejor todo tu proyecto antes de meter la cabeza entera en él. Entonces... ¿listo para lanzarte al agua?



EJERCICIO #1:

1. Toma las fichas de descripción de los roles de producción
2. Marca con un check (✓) en aquellas habilidades que podrías ejecutar por tu cuenta
3. Escribe un signo de pregunta (?) en aquellas que podrías aprender o que no sabes cómo ejecutarías
4. Al lado de las opciones que señalaste con el signo de interrogación (?), escribe nombres de personas conocidas que podrían ayudarte a ejecutar ese trabajo
 - Al final de este ejercicio, llena *esta tabla*. Incluye la lista de personas que necesitarías que trabajaran contigo en el proyecto. Responde las siguientes preguntas:
 - ¿Te gusta cómo se ve?
 - ¿Quisieras trabajar con más o menos personas?

¡Recuerda revisar la *tabla #1* y modificarla de ser necesario!

DALE CLICK A LOS HIPERVÍNCULOS
PARA ENCONTRAR INFORMACIÓN
Y RECURSOS ADICIONALES.



INVESTIGAR UNA IDEA

Ese deseo de contar una historia de ficción puede venir de cualquier parte: de un diálogo que alguna vez soñaste y que se repite en tu cabeza sin parar, de un accidente que te pasó en la vida real, de una pregunta que un amigo nunca contestó claramente... Contar ficción viene de una **idea** que debe hilarse hasta convertirse en una historia.

Pero antes de comenzar a buscar y preparar todo para entender cuál es esa historia, te proponemos una instancia previa: investigar tu idea.

Perfecto, ¡ya tengo preparados todos mis libros!



¡Excelente! Pero recuerda que puedes usar internet y muchas otras fuentes para investigar... Consultar todos esos recursos hace parte de producir la historia que sueñas. Investigar implica desatar tu lado más curioso para encontrar todo lo relacionado con tu **idea central**: otros pódcast que exploran ideas similares a la tuya, libros, series, películas, obras de teatro, performances, discursos... Investigar nos permite aprender sobre la idea que estamos construyendo, inspirarnos en técnicas que otros usaron para expresar sus propias ideas y también conocer muchos aspectos sobre lo que vamos a contar en nuestra historia de audio. La investigación puede hacer que tu idea se potencie... o que se transforme por completo.

¿que se transforme...? ¿cómo? 🌀



A la hora de investigar, te harás muchas preguntas sobre cómo otros contenidos exponen conceptos similares o relacionados a lo que quieres explorar con tu idea. Debes preguntarte:

- Quiénes son los referentes del género que imaginas para tu proyecto
- Qué tipo de repercusión tendría la historia que se gestará de tu idea si la publicarás mañana o dentro de cinco años
- Muchas más cosas que surgirán en el camino

Estas son dudas que a veces pueden tomar un buen tiempo en ser respondidas, y debes tomarte todo el tiempo que necesites para llegar a esas respuestas.

Lo importante es que absorbas toda la información que encuentres para alimentar tu curiosidad.

Cuando tienes una idea...

Antes de que *Mija Podcast* fuera la historia de la migración y la identidad cultural de la familia de Mija contada a través de ella misma, en Lory Martínez (su creadora) existió una pregunta, una idea inicial que partió de su experiencia de vida: “Si nací en un país (Estados Unidos) pero mis padres son de otro país (Colombia), ¿cuál de esas culturas me define?”.

Hay muchos productos culturales que se hacen esta pregunta, como *Betty, la fea* (2006), *In The Heights* (2008), *Jane The Virgin* (2014) o *One Day At A Time* (2017). Por eso, para Lory fue tan importante investigar cómo se contaban esas historias y entender cómo ella podía contar la de *Mija* de manera diferente. Así que ella hizo su investigación en los siguientes frentes (y así las hacemos en *Studio Ochenta*):

1. Universos de pódcast, audiovisuales, musicales, literarios...

Te recomendamos que empieces en el universo del sonido. Busca si existen otros pódcast que estén relacionados con tu idea; haz la misma consulta para películas o series pero también considera:

- Estudiar material histórico de archivo
- Explorar bases de datos
- Explorar y leer contenido de no ficción, como reportajes y documentales
- Visitar lugares que podrían ser de interés para tu historia (¿por qué no ir a un bosque por unos días si piensas que tu historia ocurrirá en un bosque?)
- Hablar con personas que te imaginas que podrían ser inspiración para tus personajes

Puedes buscar en el mundo de la ficción o en el de la no ficción. Busca en libros, cómics, videos de YouTube, ensayos científicos, entradas de blogs, canciones... Todo vale.

2. Entrevistas y conversaciones

Haz consultorías con profesores, expertos y fanáticos. Te permitirá conocer de manera profesional o más específica aquello que estás investigando.

Puedes preguntarle a los más expertos en lo que estás investigando o a personas que sean de otras disciplinas para saber qué piensan. Preguntarle a otros sobre temas fuera de sus áreas de conocimiento laborales o académicas (como preguntarle a un ingeniero nuclear sobre historias de amor, por dar un ejemplo) te permitirá encontrar respuestas distintas que pueden ir más allá de lo que te imaginas.

Y sí, eso siempre es beneficioso para tu proyecto porque te dará la oportunidad de pensar historias que quizás no imaginabas.

Puede que la investigación sobre tu idea esté relacionada con el género que quieras contar (“quiero hacer una historia de fantasmas”), con la estructura narrativa de tu idea (“quiero hacer una historia que sea solo un monólogo”) y con muchas cosas más.

3. Un alto en el camino: ¿qué cosas vas a usar de todo eso que estás encontrando? Universos de pódcast, audiovisuales, musicales, literarios...

Aquí es donde entra la curiosidad como un filtro y una herramienta:

- Piensa qué es lo que te gusta de las producciones, libros, pódcast, películas, series, canciones (etc.) que investigaste o estás investigando: un personaje, el tono de una historia, su estructura narrativa, su banda sonora, su fotografía, lo que sea... Después, pregúntate: ¿ese elemento te inspira lo suficiente como para adaptarlo en tu pódcast de ficción?
- Pregúntate también: ¿quiénes son los oyentes o la audiencia de estas producciones que te interesan? ¿Crees que serían las mismas personas que escucharían tu historia?
- Intenta encontrar puntos en común en esas producciones. Esto servirá en tu investigación para identificar temas que te interesen para darle vida a la historia que estás ideando. Hay muchas estructuras narrativas o arquetipos de personajes que se repiten e identificarlas sirve para darle claridad a la historia o para jugar con estructuras que no han sido exploradas.

4. Un segundo alto en el camino (el más importante...):

¡Claro!, quizás en ese océano de contenido y producciones encontrarás historias que se te habían ocurrido o historias que responden en buena medida a la idea que tienes. Quizás habrá historias que se parezcan demasiado a algo que te estabas imaginando para contar. Bueno, no te preocupes. Se dice mucho que “ya se contaron todas las historias”, pero lo cierto es que las historias siempre cambian dependiendo del tono en el que son contadas. Una historia de amor como *Romeo y Julieta* no va a ser contada de igual manera si la escribe un director de cine como Quentin Tarantino o si la produce una productora de pódcast como Podium Podcast. Entonces, es importante conocer cuáles son los puntos de vista, las formas y las estructuras de estas producciones investigadas e identificar qué elementos las hacen diferentes de las demás. ¡Porque esa es la misma pregunta que tendrás que responder sobre tu propio show!

Incluso si ya existe ese mismo pódcast de ficción que te estás imaginando y eso implica que debes descartar tu proyecto para empezar uno nuevo, **es mejor saberlo temprano que tarde.**



EJERCICIO #2

1. Elabora una **lista de referentes** que creas que podrían contribuir a la historia que estás imaginando. Usa *esta tabla*.
2. Una vez empieces a leer/escuchar/ver/consumir esos referentes, describe en esa misma lista qué **detalles** o **elementos** te parecen **interesantes** y cuáles **evitables**.
3. **Continúa ampliando** la lista con los pasos primero y segundo
4. Mientras haces el tercer paso, **resalta los puntos de interés** que veas en común entre los referentes que has explorado; los puntos que te parecen novedosos
5. **Mira esos resultados** que hiciste y responde la siguiente pregunta: **¿tu idea también tiene esos elementos?**
 - **Si la respuesta es sí**, entonces estás frente a referentes que quizás sean muy similares a la idea que tienes para tu historia y sería conveniente que encontraras elementos diferentes
 - **Si la respuesta es no**, entonces tu idea está aportando elementos que pueden resaltar dentro de esos referentes

¡Recuerda revisar la *tabla #1* y modificarla de ser necesario!

CAPÍTULO 3

CREAR UN MUNDO DE FICCIÓN

En el capítulo anterior hablábamos de ideas, y aquí vamos a hablar del paso siguiente para definir la historia del show que quieres crear. Antes de siquiera empezar a producirlo, debes saber qué quieres contar en tu historia.

O sea, cuál es el concepto básico del show que te imaginas.



Esta es la etapa en la que decides cuál va a ser el destino de tu historia y, por lo tanto, dónde quieres que comience.

En Studio Ochenta partimos de aquí: ¿cómo le presentarías el show a tu mamá en una sola línea? Algunos llaman a esto la premisa. Por ejemplo, la premisa de la serie *Stranger Things* (2016) podría ser: un grupo de amigos se enfrenta a un monstruo en su propio pueblo. Podemos añadirle más detalles: cuatro niños interesados en la ciencia ficción se enfrentan a un monstruo que amenaza su pueblo desde otra dimensión.

En otras palabras, la premisa es una propuesta que nos lleva a la aventura. Aquí van algunas premisas que parafraseamos para varios pódcast de ficción que admiramos:

- *El Gran Apagón* (Podium Podcast, 2016-2018): varios personajes enfrentan las consecuencias de que la tormenta solar más intensa de la historia deja a la Tierra en total oscuridad.
- *Espectro Sonoro* (Erre Podcast, 2021): en menos de tres minutos, un narrador relata historias de terror que involucran situaciones cotidianas contemporáneas.
- *Biotopía* (Podium Podcast, 2020-2021): por medio de un boletín informativo, conocemos la historia de una comunidad de científicos que trabaja en Biotopía, una urbanización en la que las leyes de la física funcionan de modo extraño.

- *Las Aventuras de Timmy* (Termo Podcast, 2019): “Timothy Rodríguez [es] un adolescente que se enfrenta a los problemas más bizarros e impredecibles dentro del mundo de la tecnología”³.
- *Psicofonías* (Psicofonías, 2014-2017): una antología de relatos de terror que buscan asustar al oyente desde una experiencia sonora inmersiva.

Mmm... Veo un patrón interesante aquí...



Si te das cuenta, todas estas premisas tienen una estructura similar que puede resumirse en una ecuación fácil de aprender:

PERSONAJE + ACCIÓN + LUGAR = PREMISA

Es decir, una premisa responde tres preguntas iniciales: **quién**, **qué** y **dónde**. También puede responder algunas otras: **cuándo**, **por qué**... La premisa tiene que ser clara para todo el desarrollo del proyecto; el estilo del show y los detalles jugosos vienen después.



Escribiendo la premisa durante varias semanas

¡LISTO! Ya tengo mi premisa...
¿Ahora qué hago?



Ahora es momento de analizar qué detalles nos plantea la premisa, es decir, qué mundo nos imaginamos con más detalles a partir de ella. Tomemos un ejemplo para analizar. A ver...

Premisa para un pódcast que “acabamos de inventarnos”
(ejem ejem, NO, porque es de *Mija Podcast*):

Desde su propia memoria, una hija de inmigrantes cuenta la historia de cada miembro de su familia para entender mejor su identidad.

¡Bien!

Para entender cómo una premisa clara nos ayuda a ampliar los detalles del mundo que contiene, sigamos estos pasos:

3. Esta es también la descripción textual del feed de *Las Aventuras de Timmy* (tomado el 14 de abril del 2022).

1. Definamos el dónde y el cuándo

La audioficción es un género que depende mucho del poder de la imaginación. Cuando creas un mundo para tu pódcast de ficción, debes pensar los detalles de estos lugares para que los personajes y la historia se desarrollen de forma coherente dentro de él. Tienes que conocer ese mundo como la palma de tu mano.

Tomemos el dónde y el cuándo de la premisa de *Mija Podcast* de ejemplo:

- Desde su propia memoria [...] cuenta (en presente).
- ¿Qué detalles podríamos añadir a este escenario según el año y el lugar en el que ocurren?
- Que las memorias de la protagonista están enmarcadas en la Nueva York de los años 90...
- Que las memorias de Mija están enmarcadas en la Bogotá o la Cali de los años 80...
- Que las memorias de Mija están enmarcadas en la Alejandría o el Londres de los 80 y 90...

Resulta que en ese dónde y ese cuándo está también el quién: nuestra protagonista. Entonces, vayamos al paso dos...

2. Definamos el quién: nuestro protagonista

¿Quién es Mija en *Mija Podcast*? Como regla general de todo el show, ella es una narradora que tiene una serie de memorias sobre su familia y las relata a un oyente. Mija habla con acentos de su país de procedencia y del país de origen de sus padres (colombiano y estadounidense, por ejemplo).

Según la temporada, Mija adquiere distintas características que complementan aquellas que son esenciales del personaje.

- En la primera temporada, es hija de inmigrantes colombianos
- En la segunda, es hija de inmigrantes chinos
- En la tercera, es hija de inmigrantes egipcios

Puedes estar en la Alejandría del 2022 o en un barco pirata en el año 2184 (o sea un lugar que no existe en tu realidad como creadore) pero recuerda siempre: **itú eres quien tiene el poder de crear los detalles que le permitan a los oyentes conocer ese mundo!**



De la pregunta sobre el quién se desprenden otras: por qué y cómo.
¿Por qué Mija quiere contar la historia de sus padres?

- En la primera temporada, quiere contarla porque ellos emigraron de Colombia a Estados Unidos y la protagonista quiere entender quién es ella entre identidades culturales encontradas (la pregunta fundamental de Mija es: ¿qué tan colombiana o qué tan estadounidense es?).
- En la segunda, quiere contarla porque sus padres emigraron de China a Francia (la pregunta fundamental de Mija es: ¿qué tan china o qué tan francesa es?).
- En la tercera, quiere contarla porque sus padres emigraron de Egipto a Inglaterra y ella, después, emigró de Inglaterra a Estados Unidos, por lo que la pregunta fundamental de Mija es: ¿qué tan egipcia o qué tan inglesa es?

3. Presenta tu mundo en audio

Quando escribes personajes para el audio,
la historia no se ve: **se escucha.**



Mija nunca presenta su propio mundo físico (es decir, un espacio desde el que ella está contando su historia, como un auditorio), sino que presenta el mundo físico de los personajes que la marcaron. El oyente podría imaginarse que su padre, su madre y sus hermanos están en un garaje de autos si el guion no especificara al inicio de cada episodio que Mija dijera en qué parte del mundo y en qué año se desarrollan sus historias.

Eso nos lleva a este punto: piensa cómo quieres presentar tu mundo. En el pódcast de ficción hay varias maneras de hacerlo, pero en general debes combinar al menos dos de estos tres elementos narrativos:

- **El narrador.** Muchos pódcast de ficción utilizan un narrador para establecer el escenario.

Un ejemplo de la primera temporada de *Mija Podcast*:

“Nueva York en los años 80 estaba llena de criminales y delincuentes. O eso dicen. Pero también fue el lugar de gente de clase trabajadora como mis papás. Mi mamá Tatika emigró a Jackson Heights, Queens, desde Bogotá, Colombia”.

- **Los personajes.** Puedes hacer que tus personajes presenten el lugar en el que se desarrolla la narración a través de un monólogo o del diálogo entre ellos. Este es un recurso que usamos en una de las historias publicadas en *Ocbenta Cuentos* llamada “Pollo asado”:

(...)

KARLA

‘Magínate que estamos en la última parada. Paramos aquí a comer algo ahorita en la noche y ya seguimos derecho pa’l terminal. Es un paradero que se llama La Esperanza, oye. ¡Esto está encendido, sabes! Como alquito y te llamo. Rézale al pollo pa’ que no se pierda.

(...)

- **El sonido.** Obviamente el sonido también ayuda con esta presentación. ¿Cómo suena un barco pirata en el espacio? Piensa cómo tu mundo puede afectar a tus personajes, cómo hablan y cómo los sonidos presentan esos efectos. Los sonidos se clasifican, por lo general, en cuatro categorías: efectos, música, ambientes y voces. Este es un ejemplo de “The Wise Fool” (“El tonto sabio”), uno de nuestros episodios de *Cultureverse* (2021):

(...)

NARRADORA:

Está atardeciendo y el pueblo está lleno de personas jugando dominó en las calles y hay mucha, mucha música en todas partes.

(SFX y MUS: Música puertorriqueña como salsa, sonidos de río, pasos de JUAN)

(En el fondo, suena:

MR. COLÓN:

Hola Juanito, ¿qué es la que hay?

JUAN:

¡Bien aquí, señor Colón! Do you need some help with your groceries?

(SFX: Sonidos de río)⁴

(...)

4. Este fragmento fue traducido del guion original en inglés. Puedes encontrar la transcripción del episodio *aquí*.

Tenemos dos capítulos en esta guía que profundizan en el uso de audio como recurso narrativo: los **capítulos 5 y 6**.

Con estos tres puntos en mente (quién narra lo que está pasando, quiénes son los personajes de la historia y cómo el sonido ayuda a contarla), tendrás una premisa y una descripción más completa...

¡Genial este ejercicio! ¡Ya quiero empezar a escribiir!



¡Puedes hacerlo! Aunque antes de hacerlo te recomendamos que prepares un esquema aún más detallado de lo que crees que ocurrirá en la historia. Puedes crear muchos mundos diferentes con muchos personajes y escribir cientos de historias... pero hay que saber sus límites. Cuando decides cuál es la historia que quieres contar, debes saber de dónde vienes y para dónde vas.

Entonces, antes de escribir un episodio de tu pódcast, **haz un esquema** de todo el programa, que te permita ver el desarrollo de la trama dividido en episodios con un comienzo y un fin.

Generalmente, cada descripción de los episodios en un esquema tiene una o dos oraciones que explican lo que pasa en cada uno.

Tomemos la primera temporada de *Mija Podcast* y dividámosla en un esquema episodio por episodio.

Estructura: Ocho episodios

Mundo: El mundo que narra Mija es Nueva York en los años 90, y se traslada a Bogotá y a Cali en los episodios en los que habla de la historia de otros familiares. En su conjunto, el mundo es colombiano y estadounidense: la música, las expresiones orales, la mezcla de español e inglés (spanglish) y los sonidos ambiente apoyan esta sensación.

Esquema de los ocho episodios según el mundo propuesto:

- Episodio 1: Mija nos presenta su mundo en Nueva York y sus dificultades como hija de inmigrantes
- Episodio 2: Mija cuenta la historia de su mamá, Tatika, y por qué se fue de Bogotá (Colombia) a Estados Unidos
- Episodio 3: Mija cuenta la historia de su papá, Rocky, y por qué se fue de Cali (Colombia) a Estados Unidos

- Episodio 4: Mija cuenta la historia de su hermano, Mano, y su experiencia como hijo de inmigrantes. Además, este episodio conecta a los cuatro primeros personajes en un solo lugar: Nueva York
- Episodio 5: Mija cuenta la historia de su abuela materna, Yita, y cómo su experiencia de vida se presenta en la herencia cultural de Mija
- Episodio 6: Mija cuenta la historia de su abuelo materno, Titi, y cómo su experiencia de vida se presenta en la herencia cultural de Mija
- Episodio 7: Mija cuenta la historia de Chacho, su primo, quien fallece y se convierte en un ángel guardián para la familia
- Episodio 8: Todos los personajes se encuentran en un mundo de sueños

Cuando miramos este esquema, entendemos mejor cómo la historia se presenta más allá de la premisa inicial de Mija:

1. Cada personaje aparece y se desarrolla dentro de su propia historia (episodios 1-7)
2. Todos los personajes se encuentran al final (episodio 8)

Así puedes imaginar tu historia, **con un camino** en el que tú o tus personajes llegan a un fin.

EJERCICIO #3

Llena la tabla *Premisa y detalles sobre mi mundo de ficción* pensando en tu propio show de ficción. Luego, pásasela a alguien que no esté involucrado en el proyecto y pídele que te haga preguntas sobre la historia. **¿Hay algo que todavía no esté claro en lo que estás proponiendo?** Cualquier pregunta es válida y te ayudará a pensar más detalles para tu show de ficción.

¡Recuerda revisar la *tabla #1* y modificarla de ser necesario!

DE LA IMAGINACIÓN AL GUIÓN

Una vez has creado tu mundo de ficción, es momento de intentar poner sus escenas en palabras, de traerlo a la vida y darle todas las indicaciones a los personajes y al diseño sonoro de cómo será la historia en audio. Eso se hace en un guion.

Un momento, ¿por qué tengo que escribir un guion? ¿No puedo escribir un texto lineal como... un párrafo tras otro? ¿Como esta guía, por ejemplo?



Escribir un guion no es una obligación, pero creemos que debes saber por qué este formato ayuda a tener más claro cómo funcionaría un episodio de un podcast de ficción.

El **guion** es un texto en el que están todos los elementos técnicos para que una historia (en este caso en audio) sea posible; es el espacio para describir cómo ciertas cualidades estéticas se pueden transmitir en audio. Para entender cómo esas cualidades se pueden aprovechar, primero debes conocer los **elementos técnicos** que hacen parte de un guion sonoro (como los usos en Studio Ochenta, claro está).

Elementos de un guion

En toda historia de ficción es normal que planteemos que los personajes hagan cosas: que hagan parte de escenas, que hagan parte de eventos en sus vidas, que hagan acciones en general. Los elementos técnicos de un guion se pueden dividir, a grandes rasgos, en dos categorías: unos contribuyen a la **descripción de las acciones** de la historia y otros son los **diálogos** de los personajes.

1. Descripción de acciones

a. Diseño sonoro

- **Efectos:** se señalan en los guiones con las letras SFX
- **Ambientes:** se señalan en los guiones con las letras AMB
- **Canción:** se señalan en los guiones con las letras MUS
- **Voces** (Diálogos y voces incluidas como parte de ambientes)
En esta categoría puedes preguntarte cuál es el rol de cada personaje dentro del diseño sonoro (hay personajes que pueden ser simplemente narradores de lo que le pasa a otros personajes, por ejemplo).

b. Descripción textual de una escena

Los elementos de diseño sonoro apoyan la descripción textual de una escena, es decir, un párrafo o una serie de oraciones que cuentan lo que está pasando antes, durante o después de que un diálogo intervenga en la escena.

2. Diálogos

a. Nombres de los personajes

b. Discurso: Palabras que dicen los personajes

c. Paralingüística: Sonidos, interjecciones, muletillas y onomatopeyas que emiten los personajes

d. Acotaciones y recursos visuales: Descripciones de tonos y sentimientos que tienen los personajes al hablar o de acciones que deben estar ejecutando mientras hablan.

Recuerda: un guion debe poder ser leído y entendido por productores, diseñadores sonoros, intérpretes e incluso lectores que no vayan a escuchar el episodio.
¡Debe poder ser imaginado en audio antes de que exista el audio!



¿Cómo se ven todos estos elementos en un guion que usamos en Ochenta? Aquí te mostramos un ejemplo de *Azafata en Atacama* (2022) que los combina:

EFEECTO DE SONIDO

(**SFX:** MARIELA salta y grita en el vacío)

CANCIÓN

(**MUS:** Entra una canción épica)

(**SFX:** Uno a uno, escuchamos cómo LUCHO, FERNANDO y MARIELA se zambullen en el agua. El avión se estrella a lo lejos)

(**AMB:** Suenan olas enormes alrededor de todos)

SONIDO DE AMBIENTE

FERNANDO:

(Emocionado, escupiendo agua)
¡Ves, miya! Te dije que las tormentas iban a traernos (SFX: Tose agua) cosas que...

UN PERSONJE DE AZAFATA EN ATACAMA

MARIELA:

(Enojada, escupiendo agua)
¡TE ODIÓ, PAPÁ! ¡PERO AL MENOS ESTÁS VIVO!

LUCHO:

(Escupiendo agua, asustado)
¡Yo también sigo enterito, eh! **Ay güey,**
¿dónde está mi máscara?

PARALINGÜÍSTICA

UN PERSONJE DE AZAFATA
EN ATACAMA

FERNANDO:

(Molesto, escupiendo agua)
¡LA TIENES PUESTA!

MARIELA:

(Nerviosa, escupiendo agua)
VAMOS, NO QUIERO ESTAR EN EL AGUA, VAMOS... Oh
no, el avión chocó contra...

LUCHO:

UN PERSONJE DE AZAFATA
EN ATACAMA

(Escupiendo agua)
¡La base! ¡Es allá! Creo que... (SFX: Tose
agua) Creo que tumbó la mitad de la base...

MARIELA:

(Nerviosa, escupiendo agua)

ACOTACIÓN
Y RECURSO VISUAL

¡SALGAMOS DEL AGUA, DIOS!

(SFX: FERNANDO, MARIELA y LUCHO nadan en el mar)

(...)

ALGUNAS RECOMENDACIONES PARA ESCRIBIR GUIONES

- Intenta escribir los guiones usando **oraciones cortas y concisas** y que reflejen el modo de hablar
- El equivalente al primer minuto del podcast tiene que **entusiasmar a los oyentes**
- **Haz pruebas** para estimar cuánto tiempo toma leer 200 palabras. De esa manera podrás saber con mayor precisión cuánto puede durar un guion, según la cadencia con la que leyeron esas 200 palabras. Sin embargo, una forma más sencilla de entender cuánto puede llegar a durar cada episodio es usando el formato de guion tradicional, que puedes [descargar aquí](#). En este formato, normalmente cada página equivale a un minuto de audio.

EJERCICIO #4

- **Toma uno de los episodios** que pensaste en la estructura que hiciste para el **Capítulo 3: Crear un mundo de ficción**.
- **Piensa en el número de páginas** que te gustaría que tuviera ese episodio y **escribe un borrador del guion**, teniendo en cuenta los elementos que repasamos en este capítulo (incluye diálogos y descripción de escenas). Puedes usar esta *plantilla de guion* como ejemplo.

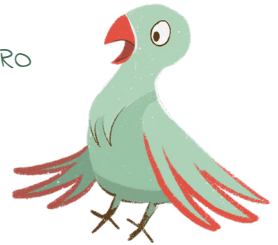
¡Recuerda revisar la *tabla #1* y modificarla de ser necesario!



¡AAALTO!

ESTO ES LO QUE DEBES SABER ANTES DE LEER LOS CAPÍTULOS 5 Y 6

¡ME ASUSTÉ! ¿QUÉ ESTÁ PASANDO?
¿TAN IMPORTANTE ES EL DISEÑO SONORO
COMO PARA QUE ME ASUSTEN ASÍ?



Sí, el diseño sonoro es taaan importante en un pódcast de ficción que decidimos dedicarle no solo uno ¡sino DOS capítulos!

En fin, la razón de esta división se debe a que el diseño sonoro no es solo una “etapa” en la producción, sino que es un elemento que está presente en todo el proceso de creación del pódcast.

Y, claro, eso incluye las cosas más obvias, como la aplicación de filtros a audios grabados, el montaje de paisajes sonoros, la grabación y edición de efectos y la selección musical (o sea, todo lo que involucra el software de audio y esos audífonos gigantes que hacen que nunca se nos vean las orejas en horario laboral). Pero también influye en otras etapas de manera menos evidentes, como el casting de voces para personajes, la inclusión (o no) de una voz narradora e incluso el uso del silencio (al que volveremos más adelante).

Entonces, ¿cómo dividimos los siguientes dos capítulos?



Pues, decidimos separar el proceso de diseño sonoro en antes y después de abrir tu programa de audio (en Studio Ochenta nos gusta Adobe Audition, pero también se usa mucho Pro Tools, Logic, Reaper, Hindenburg e incluso Audacity, que es una buena opción gratuita).

En el **capítulo 6** vamos a abordar todo lo relacionado con el diseño sonoro que debes tener en cuenta antes de ponerte a manipular y mezclar los sonidos propiamente. En el **capítulo 7**, veremos más en detalle los procesos de montaje sonoro en tu plataforma de trabajo.

Bueno... Ya recuperé el aliento. ¡Sigamos!



¿PARA QUÉ SIRVE EL DISEÑO SONORO?

Alejémonos un momento de la Nueva York o la Bogotá de *Mija Podcast* y vayamos a otros lugares. Imaginemos que la historia está ambientada en Río de Janeiro en los años 60 o en Londres en la época victoriana, o que tu historia ni siquiera ocurre en el planeta Tierra sino en una nave espacial con seres humanos y extraterrestres por igual. Ahora, cierra los ojos (en serio, esto ayuda) e imagina lo siguiente: **¿cómo se escuchan estos ambientes?**

Mmm... veo una ciudad con adornos góticos clásicos y...



¡Espera!

¿qué? ¿qué pasa?



Intenta pensar con el oído en vez de con el ojo.

PENSAR CON EL OJO	PENSAR CON EL OÍDO
Cómo se ve la arquitectura antigua londinense y los vestidos glamurosos en la época victoriana	Cómo se escuchan los carruajes en la calle y la música de cámara en los salones de baile en la época victoriana
Cómo se ve el Cristo Redentor sobre el cerro del Corcovado en 2022	Cómo suenan la playa y el acento carioca (y quizás bossa nova) en 2022
Cómo se ven los botones y las palancas de una nave espacial en el 2095	Cómo se escuchan los bips y tonos electrónicos de los controles de la nave espacial, así como el sonido de la nave al volar por el espacio en el 2095

¡Felicidades! Acabas de ser partícipe de una lección muy importante: aquello que piensas con el oído es aquello que queremos incluir en nuestros pódcast de ficción.

Muy interesante y todo, pero... ¿dónde consigo todos estos sonidos?



¡Ahora sí te podemos responder volviendo a *Mija Podcast!* Durante la producción de la tercera temporada, en 2021, fuimos a grabar una gran variedad de **sonidos**: voces, efectos y paisajes sonoros en las diferentes localidades donde ocurre la historia, es decir, en Alejandría (Egipto), Londres (Inglaterra) y Nueva York (EE. UU.). Esto, cuando es posible, es una ayuda enorme, pues, además de tener un sonido exclusivo que ayuda a la identidad sonora de tu pódcast, permite una mucho mayor precisión a la hora de evocar paisajes y acciones concretas. Grabar líneas en acentos genuinos de árabe egipcio y tener el sonido ambiente de un café en el barrio egipcio de Queens (Nueva York), por ejemplo, ayudan muchísimo a sumergirnos en las escenas.

Las bibliotecas sonoras también son una gran ayuda para conseguir sonidos. Hay bibliotecas de efectos sonoros y música muy buenas, como:

- [Freesound.org](https://freesound.org)
- [Freemusicarchive.org](https://freemusicarchive.org)
- [Audiojungle](https://audiojungle.com)
- [Soundly](https://soundly.com)
- [Pond5](https://pond5.com)
- [Epidemic Sound](https://epidemicsound.com)
- Paquetes de mezclas de sonidos hechas por productores independientes
- ¡Y muchas más!

Si necesitas sonidos “literales”, como el sonido de un zapato cayendo sobre el suelo o de unos aplausos, quizás prefieras hacer foley (hacerlos tú mismo en casa o en tu estudio casero o en un estudio profesional), ¡y está perfecto! En Studio Ochenta coincidimos en que el diseño sonoro siempre se vuelve un poquito más divertido cuando los producimos nosotros mismos.

Por ejemplo, cuando produjimos el episodio “The Water Dragon” de *Cultureverse*, no encontrábamos un sonido satisfactorio de dos personajes intentando caminar con arroz hasta las rodillas, y por eso decidimos echar una bolsa de arroz en una olla y grabar el sonido de un puño sumergiéndose varias veces en el arroz y girando.

Ahora bien, además de contribuir con sonidos literales, el diseño sonoro permite muchas alternativas creativas. Es un reto fascinante encontrar maneras de usar el sonido no solo para crear imágenes sino para evocar sentimientos. Si tu personaje tiene que correr, puedes incluir sonidos de pasos rápidos en la calle, pero también puedes aludir de otras formas a la urgencia de correr. Puedes preguntarte, por ejemplo:

- ¿Está corriendo porque está huyendo de un peligro...? En ese caso, podrías evocar vértigo, quizás, con una canción de acción.
- ¿... o corre porque está a punto de abrazar a un ser querido que no ha visto en años? En ese caso podrías hacer que la escena ocurra ralentizada, en “cámara lenta”.

Piensa cómo se puede **evocar la emoción** deseada con música, con la aplicación de **filtros** en efectos y ambientes sonoros, y en las acotaciones a actores (sí es que la escena lleva diálogo). Al final, ahí es donde recae el poder del sonido, incluso por encima del de la imagen.

RECUERDA: LA IMAGEN INFORMA Y EL SONIDO CONMUEVE.

ohhh... ¡Palabras para la historia! Pero no estoy de acuerdo, las imágenes también pueden...



¡Entiendes la idea!

Ya veremos detalles más específicos sobre filtros en el siguiente capítulo, una vez que abras tu software de edición de audio, pero este punto es de enorme importancia. A fin de cuentas, los sonidos literales son fáciles y nos sacan de apuros muchas veces (a veces solo necesitamos el sonido de alguien tocando la puerta o de una notificación de celular y ya).

Sin embargo, en Studio Ochenta creemos que los pódcast más memorables son los que se atreven a jugar con su sonido, a construir paisajes de manera más abstracta y, con eso, a aprovechar al máximo el medio sonoro y todas sus capacidades.

Una nota sobre el uso de canciones en tu pódcast: una cosa debe quedar bien clara y es que **ESTÁ PROHIBIDO USAR MÚSICA CON DERECHOS DE AUTOR VIGENTES.**



No, no hay una regla de 30, 10 o 5 segundos: simplemente **no se puede** ...(bueno, a menos que tengas la licencia de una canción, pero esa podría llegar a costar más que el presupuesto entero del proyecto). Entonces, igual que con efectos de sonido, hay bibliotecas de música. Hay buenas opciones sin costo como freemusicarchive.org (solo hay que tener cuidado con dar los créditos correspondientes y saber cuáles son los permisos que cada pieza otorga).

También hay otras opciones como Pond5, Artlist y Epidemic Sound (esta última te permite descargar una pieza dividida en instrumentos individuales, o stems, que podría brindarte más control a la hora de la mezcla de sonidos).

BONUS: ALGUNAS RECOMENDACIONES GENERALES DE GRABACIÓN

- Graba preferiblemente con micrófono profesional o semiprofesional y una interfaz igualmente profesional o semiprofesional. Algunas marcas recomendadas conocidas son Zoom y Tascam. También puedes grabar con un teléfono inteligente.
- Graba en **mono** y en **formato .wav o .mp3** (preferiblemente .wav)
- Graba en estudio o, en su defecto, en habitaciones que tengan cortinas de tela, alfombras, colchones, ropa u otros elementos de telas gruesas. Este material ayuda a evitar el eco en las grabaciones y a reducir el ruido que pueda entrometerse desde otras habitaciones.
- Si tu equipo de grabación tiene monitor visual de grabación en el computador o en la pantalla, intenta que los audios no superen los -12 decibeles para evitar distorsiones.
- Evita grabar con la boca apuntando directamente al micrófono de tu equipo de grabación. Se consigue un sonido más limpio cuando el micrófono es posicionado de lado con respecto de la boca de la persona que está hablando. De esa manera evitas que se cuelen respiraciones, que interfieren con la locución, y otros sonidos como el popeo y el seseo, que los micrófonos suelen captar con mucha facilidad.
- Pon el micrófono o tu equipo de grabación en una superficie plana, que no se mueva mientras grabes. Evita manipularlo mientras estás grabando. Ponlo a unos cuatro dedos (horizontales) de distancia de la fuente de sonido que se está grabando (tu boca, en el caso de las locuciones).



- Graba una prueba antes de la primera toma para escuchar y descubrir si hay algún sonido en el ambiente que esté interfiriendo con la grabación.
- Si vas a grabar con un teléfono inteligente, te recomendamos buscar recomendaciones actualizadas de las mejores aplicaciones para grabar en tu dispositivo.

En total, debes siempre grabar dos tipos de archivos de audio:

1. **Uno con la locución completa** de tu personaje, en formato .mp3 o .wav
 - Nombra este archivo con el siguiente formato de título:
NOMBRE DEL PERSONAJE_NÚMERO DEL EPISODIO_
NÚMERO DE TOMA

- Ejemplo: MARIELA_EPISODIO1_TOMA1
 - Si nos envías varios archivos para un mismo episodio, nómbralos de la siguiente manera:
NOMBRE DEL PERSONAJE_NÚMERO DEL EPISODIO_
NÚMERO DE PARTE DEL EPISODIO

- Ejemplo: FERNANDO_EPISODIO1_PARTE1, FERNANDO_EPISODIO1_PARTE2, FERNANDO_EPISODIO1_PARTE3, etc.
2. **Uno con el sonido ambiente** de la habitación en la que se grabó a tu personaje, en .mp3 o .wav
 - Nombra este archivo con el siguiente formato de título:
NOMBRE DEL PERSONAJE_NÚMERO DEL EPISODIO_AMBIENTE

- Ejemplo: MARIELA_EPISODIO1_AMBIENTE

EJERCICIO #5

Escucha el primer episodio de la tercera temporada de *Mija Podcast*, con *esta transcripción* en mano, edítalo y, mientras escuchas, **piensa cómo crees que se escribió el guion para ese episodio.**

- ¿En qué momento entran los efectos?
- ¿En qué momento la voz hace una pausa?
- ¿En qué momento entra la música?
- ¿Qué acotación de dirección crees que tiene cada segmento de grabación de la voz protagonista?

Cada una de estas indicaciones te dará pistas de cómo pensar el diseño sonoro de tu propia historia desde mucho antes de grabar.

¡Recuerda revisar la *tabla #1* y modificarla de ser necesario!



RITMO Y EMOCIÓN

Bien, ¡pues pongámonos a montar el pódcast!

PERO ESPERA,
¡NO PODEMOS MONTAR
NADA PORQUE ESTAMOS
LEYENDO ESTA GUÍA!



Tranqui, Pajarito. La idea es que esta guía pueda ser consultada cuando ya el Lector haya hecho sus grabaciones y tenga sus audios también en un *software* de edición...

Ah, bueno, bueno. Continuemos... 😊



Entonces, empecemos en forma. Algo que nos ha funcionado bien en proyectos pasados, sobre todo en los que tienen múltiples voces, es armar un esqueleto con todos los audios cortados, según se indica en un guion. Por ejemplo, si un guion se viera de esta forma...

VOZ 1:

(Aquí van varias líneas que dice la VOZ 1. Este párrafo es largo, debería durar unos 10 segundos)

VOZ 2

(Respuesta)

VOZ 1

(Respuesta)

VOZ 2

(Respuesta)

VOZ 1

(Respuesta final)

... eso, en un corte inicial, podría verse aaaaaaasí:



Esto ayuda a dar una primera idea del ritmo de la historia y de la duración de ciertos efectos sonoros y pistas musicales que planees usar.

Algo interesante sobre el diseño sonoro de pódcast es que el proceso de edición de audio tiene mucho en común con la composición musical, incluso si no usamos música para nada en el show. Uno de los elementos esenciales de la música es el ritmo, por ejemplo, y el ritmo de la narración y del diálogo son cruciales para que funcione una historia, y a veces mover una línea 0,2 segundos hace una gran diferencia.

Entonces... hablemos del diseño sonoro en términos musicales.

ARMONÍA Y POLIFONÍA

Cuando hablamos de **armonía** en el diseño sonoro, hablamos de la manera en que diferentes sonidos se suman para crear un paisaje sonoro complejo.

Piensa cómo suena una oficina. Quizá tenga los siguientes sonidos literales:

- Voces de varias personas conversando o atendiendo una llamada
- Sonidos de teclados de computadoras a lo lejos
- Uno o más teléfonos sonando
- Una copiadora o impresora...



Para evocar el ambiente de una oficina pueden hacer falta todos esos sonidos, pero también es necesario que se note que están ubicados en un espacio: que una impresora suene al mismo volumen que una voz implica que esa impresora está al lado o muy cerca de la voz en esa oficina. Lo interesante, entonces, está en darle a cada sonido un nivel adecuado para que esté presente sin que distraiga a le oyente de las voces principales, a menos que la idea sea llamar la atención (como el sonido de un teléfono cuando alguien espera una llamada).

Entonces, **si la armonía se puede pensar de manera vertical** (en muchos clips de audio uno sobre otro y sonando al mismo tiempo)...

... **la polifonía en el diseño sonoro se puede pensar como distintos sonidos dispuestos en líneas horizontales** (o sea, a través del tiempo). Aquí es donde generalmente van las voces y el ritmo de respuesta entre dos o más personajes en una escena. También hay momentos en la música y en los ambientes sonoros que pueden servir para acentuar cierto momento específico en el tiempo.



Otros términos musicales que pueden funcionar en un diseño sonoro son el **crescendo** y **decrescendo**: la manera en que se aplica la dinámica de los sonidos y si se quiere subir o bajar el volumen de manera gradual o abrupta. También está el **acelerando** y **diminuendo**, que tienen que ver con la velocidad de los sonidos y el cambio de ritmo que eso provoca.

Luego, por supuesto, está el **timbre**, y ahí es donde entran los filtros divertidos.

TIMBRE O FILTROS DIVERTIDOS

Estos son algunos filtros comunes que podrás encontrar en diversos programas de edición de audio:

- Eco
- Reverberación
- Distorsiones

Algunos timbres serán obvios y otros no tanto: para evocar el sonido cavernoso de un teatro o una catedral, conviene usar la **reverberación** o incluso el **eco**; para hacer que una voz o una pista musical suene que viene de un televisor, un teléfono o unos audífonos, se puede usar el ecualizador para cancelar las frecuencias más graves, y también las más agudas, lo que provoca ese característico sonido de “radio viejo” (este mismo proceso se puede hacer de manera más orgánica en un filtro de ecualizador paramétrico o de ^{FFT}).

Por el contrario, si se retiran las frecuencias agudas y se mantienen las graves, se crea un sonido deliberadamente poco claro y sucio, y que es excelente para crear un ambiente irreal donde un personaje está en un estado de shock (por ejemplo, después de recibir una noticia impactante).

Puedes escuchar distintos ejemplos de filtros aplicados a un solo audio aquí.

Esto se **acentúa** muy bien cuando un mismo paisaje sonoro pasa de frecuencia regular a solo frecuencias bajas de forma abrupta, sobre todo con un sonido que traiga el cambio (un sonido rápido y fuerte, como un golpe, una patada, un balazo, o un choque de automóvil). Por último, se puede usar un filtro de distorsión para simular el sonido de una voz saliendo de un megáfono o de un walkie-talkie.



Para este punto ya me estoy haciendo una pregunta: ¿cuándo termino el diseño sonoro de un episodio?



Un tema muy importante en este proceso es que hay que prepararse para hacer múltiples cortes de cada episodio. En Ochenta solemos escuchar al menos tres cortes de cada episodio en sesiones semanales de escucha, en las que damos retroalimentación al montaje sonoro, a la interpretación del diálogo e incluso a veces al guion (puede que nos demos cuenta de que una escena funciona mejor de otra manera solo hasta después de escucharla). Después vamos afinando detalles mucho más específicos en cortes posteriores hasta que se entrega una versión final (muchas veces después de hasta 15 cortes o más).

Y, por último, hay que tener en cuenta que, si bien podemos aspirar a la perfección, un episodio está listo cuando al público le gusta. Es decir, aunque sintamos que todavía le podemos editar algo, si el resto del equipo lo aprobó o incluso tuvo el visto bueno de un *focus group* (que con bajo presupuesto puede ser un grupo de amigos con cerveza, pizza y bocinas), ¡quiere decir que está listo!

Todo pódcast puede ser una mejor versión de sí mismo, lo que significa que nunca estará perfecto, ¡y eso está bien! Hay que saber cuándo parar de editar, entregar el mejor producto posible y pasar al siguiente episodio.

EJERCICIO #6

- **Escribe** un párrafo en el que un personaje de tu show esté haciendo algo: puede ser... hablando con otro personaje, caminando por una calle o simplemente contando algo que le pasó el día anterior... lo que se te ocurra.
- **Graba** ese párrafo con tu propia voz.
- Toma ese audio, ponlo en un programa de edición y **córtalo**; deja dos o tres segundos entre las distintas frases.
- **Prueba** distintos intervalos de tiempo e **identifica** el ritmo que crees que sería mejor para lo que el personaje está contando.

¡Recuerda revisar la [tabla #1](#) y modificarla de ser necesario!

CASTING

Si tu pódcast de ficción es un monólogo en el que tú mismo interpretarás la voz del personaje principal como sugerimos en el **capítulo 1**, ¡sáltate todo esto de *casting*...!

Mi pódcast de ficción sí tendrá varios personajes. 😊



¡Genial! Así estés preparando o no un monólogo como formato de tu pódcast, sabemos que este capítulo te parecerá interesante. Toda producción de este tipo necesita sonidos que la represente y, si tu historia tiene varios personajes, parte de esos sonidos indispensables son las voces o las **locuciones**.

Cuando imaginas a los personajes de tu historia (sean humanos, animales, pizzas parlanchinas o criaturas divinas del plano astral), debes considerar muchos rasgos que los definan:

- cómo se ven sus rostros
- cómo caminan o se mueven
- qué tipo de ropa usan o jamás usarían (o qué tipo de queso nunca se pondrían encima, por qué no)
- y, claro, ¡cómo hablan!



Este rasgo (el del habla) es quizás el más importante de todos para un pódcast de ficción porque será el que permitirá conocer la mayoría de las características de ese personaje. Definir cómo habla un personaje se puede responder con varias preguntas, como estas:

- ¿Dónde ha vivido el personaje toda su vida?
- ¿Quiénes son cercanos a él?
- ¿Quiere lograr algo específico con su forma de hablar (como ser parte de una comunidad específica o transformar su acento)?
- ¿Dónde aprendió lo que sabe hoy?
- ¿Habla con insultos frecuentemente? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿A quién le está hablando en la historia?
- ¡Y muchas más!

Este tipo de preguntas, además de darte una mejor idea como creador de tus personajes, también definirá algo súper importante para tu producción: qué personas de la vida real podrían interpretar sus roles.

"No les recomiendo que pongan a una argentina de Buenos Aires a interpretar a un personaje que nació en Ciudad de México...", dice **Mary**, que es argentina, no es locutora profesional ni sabe actuar. "O hagan lo que quieran pero les advierto que se reirán mucho".



Aquí es donde empieza la elaboración de un *casting*. Un **casting** es un proceso de selección de intérpretes, actores o locutores para roles específicos. El punto de hacer esta selección es tener a la mano una variedad de voces que tengan potencial para interpretar a los personajes que nos imaginamos. La forma más común de iniciar un casting es publicando un anuncio en redes sociales, páginas web, foros o medios impresos que dé la información del personaje que se necesita y en qué condiciones se debe realizar el trabajo. Para eso, antes de publicar un anuncio, debes preparar un formato que contenga varios o todos los siguientes elementos:

1. **El perfil del personaje para el cual van a audicionar.** Ese perfil debe responder preguntas básicas: qué edad tiene el personaje; si es protagonista, personaje secundario, extra o antagonista; qué tono representa dentro de la historia (¿es misterioso, dulce, coqueto?)
2. **Una sinopsis de la historia** en la que participa este personaje
3. **Una descripción** de cómo se va a solicitar hacer la grabación si la persona es escogida (¿será en vivo, en un estudio o de forma remota?)

4. **La cantidad de palabras** que suman la participación de este personaje
5. **Qué se puede ofrecer a cambio por esas palabras actuadas** (¿crédito?, ¿un favor?, ¿dinero?, ¿promocionar la página web de esta persona en las redes del programa?, ¿mencionar su página web en los créditos?, ¿qué acuerdo puedes establecer con esa persona?)
6. **Si debe hacer nuevas grabaciones** del personaje, de ser necesario
7. **Información de contacto** para que los interesados puedan hacerte preguntas sobre el proyecto

Definir esta información antes de publicar un *casting* te ayudará a darle una idea a los interesados sobre los recursos que necesitan para trabajar y lo que estás esperando de su participación.

Ahora bien, a la hora de enviar más información para los casting, debes tener en cuenta que, en un solo archivo de audio, las potenciales voces deben demostrar que son capaces de interpretar las actitudes más representativas de los personajes. Por eso, es necesario enviarles apartados de los guiones que saquen a relucir esas actitudes que sí o sí deben ser representadas.

Ten esto en cuenta: **las descripciones precisas** de tus personajes siempre te ayudarán a encontrar al mejor intérprete posible para ellos.



Por ejemplo, para “Pollo asado”⁶, uno de nuestros episodios de la segunda temporada de *Ochenta Cuentos*, contábamos con la siguiente descripción de la protagonista:

KARLA (25 años, colombiana). Lleva dreads hasta la cadera, zapatos de correr, jeans, una chaqueta bomber y gafas oscuras puestas durante un viaje en bus que atraviesa todo Colombia. Es orgullosa, divertida y de carácter violento cuando se pone a la defensiva.

Y dos buenos apartados para que le posible intérprete pudiera sacar a relucir esas actitudes de Karla eran los siguientes:

6. Quizás te habrás dado cuenta de que ya hemos hablado de este guion en la guía. En *Studio Ochenta* somos cero egocéntricos, solo que quien escribió esto considera que es más fácil citarse a sí misma... En fin, continúa leyendo.

KARLA:

(Se ríe con deleite)

(Con voz suave)

Ojalá me la pudieras cantar, papi.
Pero aquí lo que está el aire es pero
cochínó ¿sabes? Con este pollo que me
pesa más que la maleta, que el mueble
que dejé en casa, que todo... pero
bueno ya casi te lo llevo. Está
doradito y huele mjmjjmmmm, deli.
(...)

KARLA:

(Agitada, alterada y enojada)

No-no sabes... Este malparido...
Acaba de... me quería quitar el
pollo... dizque nunca había visto
algo así y ahora PUES YA NO VA A
VER MALPARIDO... qué se creyó...
se creyó...

También es fundamental pedirles a los posibles intérpretes que graben con los equipos más profesionales que les sea posible o, al menos, que confirmen a qué tipo de equipos tienen acceso para hacer sus grabaciones finales.

Una nota final antes de pasar al siguiente capítulo:
Intenta que todas las interacciones que tengas con los posibles intérpretes queden por escrito (como en un correo electrónico), para que puedan consultar sus acuerdos posteriormente, de ser necesario.



EJERCICIO #7

Una vez hayas definido los personajes que aparecerán en tu show de ficción, **escribe sus perfiles en máximo 200 palabras**. Intenta responder en ese espacio las preguntas básicas de su relación con la historia que quieres contar: Si es protagonista o personaje secundario, **cuántos años tiene, cuáles son las tres características principales de su personalidad, cómo suena su voz y cómo se ve físicamente..**

¡Recuerda revisar la [tabla #1](#) y modificarla de ser necesario!

DIRECCIÓN DE VOCES

Una vez tengas elegidas a las personas que interpretarán las voces de tu pódcast de ficción, es momento de darles los insumos necesarios para que puedan hacer sus actuaciones según lo requiera el guion, de manera que puedan explotar también sus habilidades como intérpretes.

Parte de esos insumos es la presencia de un director...

Espera, espera... si yo creé la historia,
¿también debo dirigirla?



¡Es lo que te recomendamos si quieres tener todo el control posible sobre la historia y su desarrollo!

¡Suena divertido! ¿Por dónde empiezo?



Ante todo, debes tener en cuenta que la dirección es una forma de guiar una interpretación pero también una forma de leer a un personaje.

¿Es decir...?



Es decir, se trata de decirle a alguien “graba este diálogo con este tono” pero también “al personaje le está pasando X y por eso está sintiendo Y”.

Claro, estoy dirigiendo, no dictando.



Así es. Por eso, gran parte del trabajo de dirección empieza a cumplirse desde la escritura misma del guion. En la medida en que entendamos cómo reaccionan nuestros personajes en distintas escenas y cómo se expresan esas reacciones, sabremos guiar mejor a los intérpretes para que puedan lograr el tono y la intención apropiados a la hora de grabar diálogos y acciones.

Y, recuerda: cuando hiciste el casting le entregaste a los intérpretes descripciones de personalidad y motivaciones de los personajes que van a interpretar, como vimos en el capítulo anterior.

Ahhh, sí. Entonces, a la hora de grabar los intérpretes, ya tendrán una idea de **quién es el personaje que están interpretando.**



Dirigir, no dictar

Ahora, pongamos un ejemplo más práctico. Imagina que a un intérprete le entregas el siguiente fragmento de guion:

XRB

*OCHENTA CUENTOS - NOVIEMBRE DE 2021
ESCRITO Y CREADO POR JEREMÍAS JUÁREZ*

AGUIRRE

Bueno, hoy es 17 de marzo.
Tengo un XRB, modelo de limpieza,
número 354 - 3010 - 157... Perteneciente
a... familia Gimenez. El XRB presenta
una anomalía en su comportamiento.
Reproduzco audio de la dueña...

DUEÑA

Hola Aguirre, te dejo mi XRB. Se está
robando cosas de la casa. Lo pesqué
guardando un anillo en un cajón de
la cocina donde guardamos sus baterías
de repuesto y sus cargadores. Tenía
muchas cosas más. Lo necesito urgente,
por favor. La casa es un caos.

AGUIRRE

Bueno, vamos a ver qué pasó acá. XRB,
activá modo de reparación, análisis
y memoria. Código acceso DELTA JUEGO ROJO.

XRB
Código de acceso numérico requerido.

AGUIRRE
Si, ahí voy. 1 5 0 8 8 9 3 1 1 2

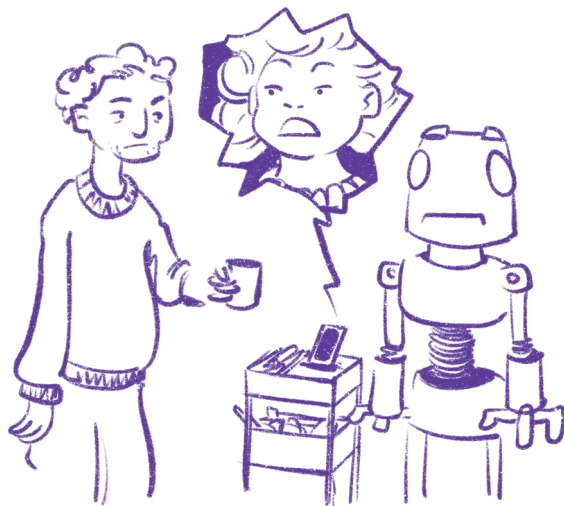
XRB
Modo de reparación, análisis y
memoria ACTIVADO.

AGUIRRE
XRB, describí los objetos que estaban
en el cajón de baterías.

XRB
Dos baterías de flujo orgánico con
cargas. Dos cargadores solares para
esas baterías. Un anillo. Un lápiz.
Una media. Una entrada de cine.

(...)

El fragmento anterior es bastante claro en la sucesión de voces e ideas: entendemos que Aguirre tiene un robot con él en la escena (que es XRB) y que la Dueña fue quien se lo dejó para que lo reparara. Por el ritmo de las oraciones, podemos deducir que Aguirre se expresa con un tono informativo y que la Dueña se expresa con un tono serio.



Pero ¿en qué tono se comunica XRB? Su forma de expresarse puede tener diferentes interpretaciones y, de no aclararse, podría volver la historia en un sinsentido. Miremos el mismo fragmento pero con las siguientes acotaciones añadidas a los personajes:

AGUIRRE

(MIENTRAS COCINA Y ATIENDE A UN BEBÉ)

Bueno, hoy es 17 de marzo. Tengo un XRB, modelo de limpieza, número 354 - 3010 - 157... Perteneciente a... familia Gimenez. El XRB presenta una anomalía en su comportamiento. Reproduzco audio de la dueña...

DUEÑA

(GRITANDO; AL FONDO SE ESCUCHA UNA FIESTA, MÚSICA Y PERSONAS HABLANDO)

Hola Aguirre, te dejo mi XRB. Se está robando cosas de la casa. Lo pesqué guardando un anillo en un cajón de la cocina donde guardamos sus baterías de repuesto y sus cargadores. Tenía muchas cosas más. Lo necesito urgente, por favor. La casa es un caos.

AGUIRRE

(MIENTRAS COCINA Y ATIENDE A UN BEBÉ)

Bueno, vamos a ver qué pasó acá. XRB, activá modo de reparación, análisis y memoria. Código acceso DELTA JUEGO ROJO.

XRB

(VOZ NEUTRA, DE DARTH VADER)

Código de acceso numérico requerido.

AGUIRRE

(MIENTRAS COCINA; EL BEBÉ LLORA)

Si, ahí voy. 1 5 0 8 8 9 3 1 1 2

XRB

(VOZ NEUTRA, DE DARTH VADER)

Modo de reparación, análisis y memoria ACTIVADO.

AGUIRRE

(MIENTRAS COCINA Y ATIENDE A UN BEBÉ)

XRB, describí los objetos que estaban en el cajón de baterías.

XRB

(VOZ NEUTRA, DE DARTH VADER)

Dos baterías de flujo orgánico con cargas. Dos cargadores solares para esas baterías. Un anillo. Un lápiz. Una media. Una entrada de cine.

Las acotaciones anteriores dan nueva información sobre los personajes, quizás imposible de percibir en la primera lectura del fragmento. Ahora, miremos un último ejemplo, esta vez con las acotaciones que Jeremías Juárez, quien escribió esta historia, insertó originalmente:

AGUIRRE

(INFORMATIVO; HABLÁNDOLE A UNA GRABADORA)

Bueno, hoy es 17 de marzo. Tengo un XRB, modelo de limpieza, número 354 - 3010 - 157... Perteneciente a... (apreta en una pantalla) familia Gimenez. El XRB presenta una anomalía en su comportamiento. Reproduzco audio de la dueña...

DUEÑA

(APURADA, SERIA, ESTÁ MANEJANDO UN AUTO)

Hola Aguirre, te dejo mi XRB. Se está robando cosas de la casa. Lo pesqué guardando un anillo en un cajón de la cocina donde guardamos sus baterías de repuesto y sus cargadores. Tenía muchas cosas más. Lo necesito urgente por favor, la casa es un caos.

AGUIRRE

Bueno, vamos a ver qué pasó acá.
(Presiona un botón de XRB)

AGUIRRE

XRB activá modo de reparación,
análisis y memoria. Código acceso
DELTA JUEGO ROJO.

XRB

(AMABLE, CÁLIDO, FORMAL)
Código de acceso numérico requerido.

AGUIRRE

(CASUAL)
Si, ahí voy. 1 5 0 8 8 9 3 1 1 2

XRB

(AMABLE, CÁLIDO, FORMAL)
Modo de reparación, análisis y
memoria ACTIVADO.

AGUIRRE

(CASUAL)
XRB, describí los objetos que estaban
en el cajón de baterías.

XRB

(AMABLE, CÁLIDO, FORMAL)
Dos baterías de flujo orgánico con
cargas. Dos cargadores solares para
esas baterías. Un anillo. Un lápiz.
Una media. Una entrada de cine.

En esta última versión del guion (que es la original), la intención que se espera de la voz actoral es mucho más clara porque **las acotaciones le dan recursos al intérprete para encontrar el tono deseado.**

Condiciones de grabación (y de dirección)

Hay otros factores que pueden determinar el éxito de la dirección de voces para un pódcast de ficción: si van a grabar contigo presente o si no; si tu presencia va a ser física o virtual, o si van a grabar en compañía de otras voces o cada quien por su cuenta.

Las grabaciones en carne y hueso son las ideales: son divertidas, promueven la interacción entre todos e influyen en la reacción corporal y vocal frente a estímulos que son mucho más directos. Eso no siempre es posible, claro, y tampoco es 100 % necesario (aunque también da para tomar fotografías y videos para promocionar el show una vez salga al aire, contenido que potencia mucho la visibilidad del programa, pero de eso vamos a hablar en el **capítulo 10**).

Aquí te contamos cuáles son algunas opciones de medios para dirigir a otros:

Dar dirección de actores en estudio en vivo (todas las voces presentes en un mismo estudio, transportarles a todos al lugar, darles agua, comida, etc.)

- Ritmo, interacción corporal, olor de la gente, etc.
- Se generan audios con la misma calidad

Dar dirección de forma remota a actores que tienen sus propios estudios caseros de grabación

- Puede generar calidades de audio diferentes y debes tener esto en cuenta para la posproducción
- Aquí la mejor forma de asegurar múltiples grabaciones de calidad es... (ver capítulo 5)

Dar dirección en estudio pero de forma remota

- Es un modelo híbrido: las voces están en un estudio y quien dirige está “del otro lado del charco”, es decir, conectado a través de una llamada o videollamada
- Si están todas las voces presentes en distintas videollamadas, pueden reaccionar a las voces de los demás y al ritmo de cada quien.

Dirección interpretativa a partir de acotaciones del guion

- Que los intérpretes graben teniendo en cuenta únicamente las acotaciones del guion
- Las voces de los personajes no interactúan mientras graban

Dirigir también es un diálogo
entre quien dirige y quien actúa.



Es normal que, a medida que se vayan haciendo las grabaciones, el intérprete quiera probar otra manera de decir alguna oración o repetirla varias veces hasta llegar al tono que tanto actor como director se imaginan para el personaje. Lo importante es que todos se diviertan y tengan ambos pies en la misma historia.

EJERCICIO #8

Pídele a personas que no hayan leído esta guía aún (muy poca gente en el mundo, je, je, je) que interpreten a los personajes de *XRB* de **la primera versión del guion** (la que no tiene acotaciones). Es importantísimo que nunca hayan escuchado *XRB* y que tampoco hayan leído las demás versiones del fragmento del guion. Después, pídeles que interpreten **la segunda versión** del fragmento y, por último, **la tercera versión** del fragmento (la original).

¿Notas la diferencia en la manera como interpretaron las tres versiones?

¡Recuerda revisar la *tabla #1* y modificarla de ser necesario!



ARTE Y CONSTRUCCIÓN DE MARCA

En el mundo del pódcast, las primeras impresiones cuentan mucho. Pueden ser interpretadas de miles de maneras diferentes y muchas veces determinan si un potencial oyente decide darle play a tu pódcast o no. Así como toda historia debe tener un título y una premisa atractivos para ser encontrada y reconocida, también debe tener una portada que sea llamativa y que dé cuenta del tono de la aventura que propone la historia que van a escuchar. Las historias deben, además, poder encontrarse, es decir, deben indexarse en todos los buscadores digitales posibles y tener una *landing page* en la que los usuarios puedan encontrar también la información oficial del programa...

Decimos todo esto porque, aunque estemos trabajando con historias en audio, el pódcast sigue siendo digital y transmediático: su existencia se comunica a través de recursos sonoros, audiovisuales, gráficos... lingüísticos... conceptuales...

Bueno, esto puede volverse mucho más abstracto de lo que parece. El punto es que todo lo que tenga que ver con compartir y comunicarle al mundo sobre tu pódcast funciona mejor si entendemos cuál es la **identidad** o la marca detrás del pódcast.

Definir la identidad del pódcast va a ayudar a que los oyentes se interesen en él desde otros canales por las razones correctas y también a que puedas crear recursos digitales para promover tu show.

En este capítulo vamos a detallar algunos de los elementos que ayudarán a darle forma a esa identidad:

- Valores del show
- La página web en la que se puede encontrar más información sobre el pódcast
- El tema musical que identifica al show
- El título del pódcast
- La página web del pódcast
- La paleta de colores, que debe aplicarse a todos los productos gráficos del pódcast
- Las redes sociales del show
- Y quizás uno de los elementos fundamentales (después de TODO el audio, claro): la portada gráfica

Empecemos por...

VALORES

Para definir los **valores** te proponemos una preguntita: ¿cuál es la razón por la que quieres compartirle tu pódcast al mundo? Es una pregunta que se puede responder desde varios ángulos. Muchos queremos publicar un pódcast porque consideramos que tenemos una historia entre manos que nos encantaría escuchar y que no hemos escuchado antes; otros pensamos que la historia que queremos proponer representa relaciones humanas poco visibles en otros medios... Los enfoques varían hasta el infinito ¡y más allá!

Estamos seguros de que sea cual sea la respuesta que encuentres, en su corazón verás una esencia: una serie de valores que como creador te interesa exponer frente al mundo.

Un valor es una postura ética frente al mundo, las preguntas que te interesa que se discutan gracias a tu show.

Algunos de los valores que dirigieron toda la producción y escritura de *Mija Podcast* fueron honrar las costumbres familiares, preservar la cultura nacional y reconocer el derecho de toda persona a migrar de su país de origen. Esos valores dicen mucho de lo que el show también debería excluir; por ejemplo, en *Mija Podcast* nunca se publicaría una historia cuya conclusión fuera la deportación de una persona migrante.

Estos valores se trasladan directamente a todos los canales de comunicación de los que *Mija Podcast* hace parte. Las redes sociales del show comparten contenido relacionado con aprender varios idiomas al mismo tiempo, recetas de cocina que mezclan ingredientes de diferentes países... y no sobre qué equipo de fútbol ganó el partido del fin de semana en Suramérica, por decir algo.

¡TÍTULO!

A veces los títulos llegan como flashes intelectuales; la mayoría de las veces, no. Además, los que se nos ocurren no siempre son los que funcionan mejor para el show que estamos creando. Los títulos suelen estar directamente relacionados con la forma en que se cuentan sus historias y con sus premisas. Miremos algunos ejemplos de los títulos y qué descripciones de forma se desprenden de ellos:

- *Ochenta Cuentos*: un programa que publica ochenta relatos de ficción inspirados en fantasías, miedos, dramas y narrativas de Latinoamérica.
- *Mija Podcast*: un monólogo de ficción en el que una hija de inmigrantes llamada Mija cuenta la historia de su familia.
- *Azafata en Atacama*: un show con varios finales en el que una azafata llamada Mariela debe encontrar a su madre desaparecida mientras emprende una aventura llena de traumas, peleas y humor.

Estos títulos tienen en común una intención: dar un dato clave sobre un personaje, una escena o el formato específico del programa. Aunque esto de ninguna manera debería considerarse una restricción, recomendamos que a la hora de escoger un título tengas en cuenta qué tan claro es en relación con lo que quiere comunicar. También debería ser fácil de encontrar en buscadores digitales y plataformas SEO.

Hazte esta pregunta: ¿cómo se relaciona la propuesta del show (el pitch) con el título? ¿Qué dice eso sobre la marca, sobre su identidad?

HORA DE GARABATEAR: LA PORTADA DEL PÓDCAST

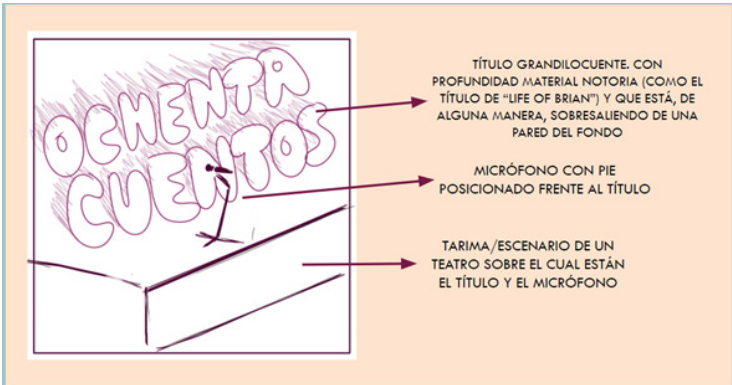
La portada del pódcast debe ser original, es decir, no puede contener imágenes de terceros o que violen los derechos de autor vigentes de otros. Puede ser comisionada, por supuesto, o puedes crearla tú mismo. Crear una portada para el pódcast de ficción es uno de los elementos clave para construir una marca efectiva en torno al pódcast: una serie de elementos que comunican el valor de la historia y cómo se distingue de otros shows o marcas.

Para crear la portada de un pódcast de ficción hay que buscar referentes gráficos que estén relacionados con los elementos principales o más relevantes de la historia. Esos elementos deben expresarse en un estilo gráfico particular (es distinto ilustrar un avión en un estilo abstracto a uno en un estilo hiperrealista). Una forma de entender cuál sería el mejor estilo para tu portada es haciendo un *moodboard*, una forma de visualizar en un mismo plano muchas imágenes que consideras que representan lo que tu historia debería transmitir .

Cuando hicimos el relanzamiento de *Ocbenta Cuentos* en 2020, hicimos un moodboard para que *Cacho Rubione* pudiera elaborar una nueva portada para el show. Ese *moodboard* se veía así:



A partir de este *moodboard*, hicimos un boceto de cómo se verían los elementos principales en la portada.



Luego de tener el boceto, elegimos una **paleta de colores** que queríamos tener presentes en la portada (y debimos determinar por qué: ¿son colores atractivos para la audiencia o quizás son colores que se distinguen de los de otros programas que son del mismo género de la historia?).



Con estos elementos definidos, Cacho Rubione diseñó la siguiente portada:



Pensar el diseño de la portada nos ayuda a definir otros elementos gráficos y necesidades para el pódcast, como:

- Portadas para cada episodio
- Imágenes que harán parte de la publicidad del programa
- Deben concordar con el arte de la portada inicial del pódcast
- Imágenes que se usan para páginas web, tipografías, mensajes que queremos transmitir
- Títulos de los episodios para considerar
- ¿Serán de una sola palabra, frases u oraciones completas?

TEMA PRINCIPAL

Las marcas sonoras también están relacionadas con la marca del pódcast. En esta categoría entran los temas principales (o *themesongs*) y la banda sonora del show. Los **temas principales** son canciones que se utilizan al comienzo y al final de cada episodio para determinar un tono para todo el programa. La mayoría de temas son instrumentales y de segundo plano, y se usan como inspiración sonora para todo el pódcast de ficción específicamente.

PÁGINA WEB Y REDES SOCIALES

Los pódcast pueden encontrarse en muchísimas plataformas de alojamiento (por ejemplo, Spreaker, iHeart, iVoox, Podnation, Acast, etc.) y de distribución (Google Podcasts, Apple Podcast, Spotify, Pocketcasts, etc.). Sin embargo, hasta hoy (2022), estas plataformas están hechas para distribuir solamente audio y no necesariamente el contenido multimedia que podría estar asociado al show. Por eso, es buena idea crear una página web, para que el pódcast pueda tener una “casa” en la que un oyente o una persona interesada pueda encontrar todo el material de interés oficial relacionado con el show.

Para los pódcast, las páginas web deberían permitir tener los siguientes recursos:

- **Transcripciones de episodios:** ayudan en posicionamiento SEO y como un apoyo para quienes no puedan acceder al contenido en audio. Para los pódcast de ficción, normalmente las transcripciones se toman directamente de los guiones hechos para grabar los episodios. Para los pódcast de improvisación, por ejemplo, habría que invertir mucho más tiempo en hacerlos una vez el audio esté terminado.

- **Reproductor de audio:** las páginas web siempre deberían contar con espacios para insertar los reproductores de audio de cada episodio, especialmente si cada uno irá acompañado de una transcripción. Esto permitirá que el oyente pueda escuchar y leer al mismo tiempo. Otra razón para poner un reproductor de audio es que permite darle a los oyentes otro canal para que escuchen tu show que no sea necesariamente a través de un dispositivo móvil (en donde predominan mucho más las plataformas que mencionamos anteriormente).
- **Datos de contacto y perfiles del equipo que trabajó en el programa:** las páginas web deberían incluir los créditos de quienes participaron en el programa, así como los datos de contacto de cada una de estas personas (por supuesto, si ellos están de acuerdo en publicar esos datos para ser contactados para trabajos externos, por ejemplo, o para ser invitados a eventos).
- **Una extensión multimedia de un mundo de ficción:** algunas páginas de podcast pueden ser plataformas que expanden el mundo de ficción que propone la historia. Puede haber un blog escrito por uno de los personajes que aparece en el audio o puede ser un repositorio de información adicional que los oyentes puedan consultar (como una wiki).

Dame un segundo: ¿debería conseguir un dominio solo para el podcast o debería ponerlo dentro de una página web más grande (si quiero montar una productora, por ejemplo)?



La respuesta depende de si quieres crear un ecosistema para el show o no, de si crees que te gustaría crear algo más a futuro y que incluya este primer trabajo que quieres publicar. Siempre es mejor hacer un website exclusivamente para el podcast (como <http://chooseyourpodcastadventure.com/es/> para *Azafata en Atacama*). Si estás empezando el proyecto y crees que vas a tener alas, es mejor hacer un sitio web general y tener varios programas o que este sea el primero.

En las redes sociales se deben aplicar las paletas de colores, los valores, la línea gráfica... y también se comparten cosas que están en el universo de tu podcast (en el mismo *moodboard* visual y que comparten el mismo mundo del programa: ya sea sobre tu personaje o puede ser una extensión del universo de tu programa). Es también el mejor lugar para generar interacción entre los usuarios y las personas que hicieron parte de tu equipo de producción y que puedan compartir el show en sus propias redes.

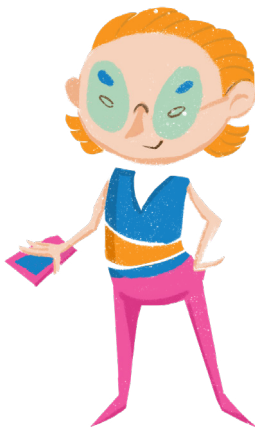
EJERCICIO #9

Toma un pódcast de ficción que te guste mucho y que haya inspirado tu idea de ficción. **Haz un moodboard** de todo lo que consideres que estaría asociado al tono de ese pódcast. ¿De qué obras crees que se rodearon quienes produjeron ese show para hacerlo? Incluye imágenes de contenido que esté relacionado con los siguientes elementos de ese pódcast:

- **Formatos**
- **Paleta de colores**
- **Temas**
- **Protagonistas**

Usa imágenes de **películas, ilustraciones, libros, videojuegos, redes sociales...** ¡Lo que se te ocurra! Un *moodboard* también es una interpretación de tu propio mundo.

¡Recuerda revisar la *tabla #1* y modificarla de ser necesario!



PUBLICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN

¡Ya casi llegamos al final del camino!

¡Sí!



Haz hecho todo para crear un mundo sonoro increíble e interesante...

¡ES VERDAD, ES INCREÍBLE E INTERESANTE!



¡Ahora...!

i... ESTÁ vivo!



¡... tienes que publicarlo!

¡uuuuuú!



La publicación y la distribución son fases en las que deberías pensar mientras haces la producción de la historia, pero, bueno, como no encontramos una manera de contar esta guía de una forma no lineal, ¡aquí estamos!

Para publicar y distribuir tu pódcast, te recomendamos que hagas un plan de publicación y promoción. Para nosotros en Studio Ochenta, ese plan responde a preguntas como las siguientes:

- ¿Cuál va a ser la frecuencia de publicación de tus episodios? ¿Diario? ¿Semanal? ¿Quincenal? ¿Mensual?
- ¿Cuándo te gustaría que saliera al aire el primer episodio? ¿Qué oportunidades de promoción existen para esa fecha? ¿Es relevante que este pódcast salga en una fecha específica (por ejemplo, que un podcast de terror se publique el 31 de octubre)?
- ¿Cómo vas a anticiparle a les usuaries del mundo digital que este show llegará pronto? ¿Cuánto tiempo antes deberías empezar a publicar esos materiales para generar anticipación?
- ¿Cómo vas a promocionar cada episodio del show? ¿Qué tipo de piezas audiovisuales podríamos usar para hacerlo?

Entiendo... pero ¿dónde publico mi pódcast?



Lo primero que debes hacer es seleccionar tu plataforma de alojamiento. Hay muchas opciones para mirar en el mercado, así que te recomendamos que mires bien los planes que ofrecen antes de elegir uno. Algunos ejemplos que puedes considerar son Spreaker, Acast, Podnation, Anchor, Omny Studio... ¡entre muchos otros! .

Una vez elijas una plataforma, debes crear un feed RSS dentro de ella. Para hacerlo, debes crear el canal del programa y publicar el primer audio. Generalmente, este audio puede ser corto, como un tráiler o un pequeño adelanto, ya que le dará a la plataforma un insumo para que tu canal tenga al menos un contenido disponible y también se asegurará de que tu pódcast esté usando canciones con las licencias de reproducción y distribución adecuadas. El primer episodio debería ser una introducción al programa...

Ah... ¡entonces el pódcast se promociona desde el primer episodio!



¡Sí! Te recomendamos que ese primer audio sea un tráiler o un teaser, ¡así lo aprovechas para empezar a promover tu show!

TRÁILER

Un tráiler es una pieza cuyo propósito es producirte ganas de ver o escuchar aquellas historias que promociona (como pasa con las series, las películas e incluso con algunos libros). Suelen durar entre uno y tres minutos, y en ese rango de tiempo, el tráiler debe comunicarle a los oyentes todo lo que hace único al show: su tono, su género, su premisa...

Un buen tráiler necesita:

- Contar la historia o la idea general del pódcast, es decir, responder a la pregunta ¿de qué trata tu pódcast?
- Demostrar cómo suena el show. Puede mostrar cómo suena a nivel estructural, qué tipo de historia es o con qué música o paisajes sonoros nos vamos a encontrar
- Usar clips de otros episodios que sean interesantes de escuchar:
 1. que tengan un elemento sorpresa y que no necesariamente revelen información de la historia, sino que den ganas de saber más sobre ella
 2. que generen preguntas de intriga y curiosidad, no de confusión o falta de entendimiento
- Incluir información importante:
 1. fecha de estreno
 2. frecuencia de publicación
 3. dónde y cómo escuchar
- Incluir un llamado a la acción para que los oyentes se suscriban al canal del pódcast
- Incluir el nombre de los autores de la historia y de sus principales voces participantes

Cosas que se deben evitar en un tráiler de pódcast:

- Sobreutilizar la narración o la descripción de pódcast en vez de demostrar ejemplos de buen audio
- Pausas largas, ya que el tiempo es oro (y aquí no hay que dejar tantas pausas narrativas como en el episodio real)
- Muchas diferencias en niveles de volúmenes. Quizás no se escuche con la misma atención que un episodio entero, así que es mejor hacer que se escuche mejor de diferentes maneras (audífonos de distinta calidad, bocina de celular, etc.)

Aquí va una fórmula simple con la que podrías empezar a estructurar un tráiler:

(Comienza tema principal del show)

PRESENTADOR:
Esto es (TÍTULO DEL PÓDCAST AQUÍ),
un pódcast que
(DESCRIPCIÓN DEL PÓDCAST AQUÍ).

(Suenan CLIP DE ESCENA 3 DEL CAPÍTULO 1 - 15 SEGUNDOS)

(Suenan CLIP 2 DE ESCENA 2 de EPISODIO 7 - 15 segundos)

(Suenan CLIP 3 DE ESCENA 2 DE EPISODIO 2 - 15 segundos)

PRESENTADOR:
Un pódcast protagonizado por
(NOMBRES DE VOCES PRINCIPALES)
y producido por (PRODUCTOR).
Estreno el (FECHA DE ESTRENO DEL
PRIMER EPISODIO) en todas las
plataformas de pódcast. Suscríbete
ya para ser el primero en escucharlo.

(Termina tema principal del show)

(Termina tráiler)

¡Recuerda que puedes jugar con esta
fórmula y modificarla como quieras!



Se vale experimentar y buscar cierta estética en tu tráiler si corresponde a lo que tienes en mente.

TEASER

Un *teaser* es un adelanto corto que evita revelar la trama de la historia y se concentra brevemente en algún personaje, el título de nuestro pódcast o solo la fecha de lanzamiento. Un *teaser* puede funcionar mejor que un tráiler cuando queremos anunciar una segunda temporada o cuando se centra sobre un personaje o una historia muy conocida. Por eso, los *teasers* se usan también como estrategia de promoción cruzada con otros pódcast y también en redes sociales.

¿En dónde más debería promocionar
mi podcast en internet?



YOUTUBE

Es una de las más usadas para descubrir podcast en español. No dudes en hacer videos con transcripciones de tus episodios o simplemente con su portada para subirlos a un canal de YouTube personal o propio del podcast.

PROMOCIÓN CRUZADA

Después puedes contactar otros podcast que traten temas similares al tuyo y que podrían compartir tu tráiler con su audiencia para atraer más oyentes.

PÁGINA WEB

¡Importantísimo compartir el link de la página web para promocionar el podcast!

CLUBES DE ESCUCHA

Son una buena oportunidad para encontrarse con los oyentes y crear una experiencia de escucha única en torno al podcast (puede ser de forma virtual, en una librería, en un centro cultural, en una tienda de música, en un bar, en un centro comunitario...).

FOROS DE DISCUSIÓN

Pueden ser en Reddit, Tumblr u otros en los que se puedan publicar preguntas, obtener respuestas y, en general, promover una discusión activa entre usuarios que pueda ser archivada y revisitada en el futuro.

REDES SOCIALES

Para promocionar tu podcast en redes sociales, necesitas crear contenido, como un audiograma (que verás a continuación), que se pueda compartir en Instagram, Twitter, Tik Tok y en muchos otros medios.

AUDIOGRAMAS

Video que incluye audio, y normalmente una pieza gráfica o de animación y una transcripción del audio.

TRANSMISIONES O EVENTOS EN VIVO

Conversatorios con otros creadores que puedan comentar lo que escucharon de tu podcast o presentaciones oficiales de tu show.

MATERIAL FOTOGRÁFICO O DE VIDEO

Tomas de la grabación de voces, de momentos en la edición de audio, de cómo se hizo el boceto de los diseños gráficos para el programa...

RETOS DE CREACIÓN

Ilustraciones, audios complementarios, párrafos tipo fanfiction. Puede funcionar ofrecer algo a cambio por estos retos (como publicar los mejores en las redes sociales del pódcast: Instagram, TikTok, DevianArt).

HASHTAGS

Los hashtags para tu contenido pueden incluir desde el mismo título del pódcast, una frase que puede ser complementada, hasta una categoría para que tu pódcast pueda ser encontrado específicamente bajo esa etiqueta.

- Otros recursos que puedes utilizar son los siguientes :
- Publicaciones de partes del logo
- Publicación del lanzamiento del programa
- Audiogramas de los episodios
- Publicaciones con citas incluidas en los episodios
- Detrás de escenas
- Datos curiosos
- Publicaciones promocionales con los intérpretes/creadores
- Memes relacionados con los temas de los episodios
- Usar sonidos que sean tendencia y que apliquen para el show

Espera. Antes de que terminemos, debo confesar algo: también quiero stickers lindos para mi pódcast...



¡Qué maravilloso que lo menciones! Distribuir tu historia fuera de internet también puede generar oportunidades para que nuevos oyentes conozcan el show y para que quienes se encuentren con la mercancía puedan recordarlo y encontrarlo con mayor facilidad.

¿Qué opciones tienes en el mundo análogo?

- Puedes crear objetos que tengan la propuesta gráfica del pódcast y que se puedan comprar o coleccionar (camisetas con el logo del show, bolsas de tela para compras, stickers, ilustraciones para enmarcar, postales...)
- También puedes proponer eventos en persona: sesiones de escucha,

shows en vivo en tarimas, bares, bibliotecas, casas culturales o casas privadas...

Recuerda que tu pódcast es una forma de **conectar con la gente**



Cuanto más espacios puedas generar para mantener esa conexión viva y cambiante, más diálogo existirá en torno a tu pódcast y más podrás aprender de tus oyentes sobre tu creación y la forma en que impacta sus vidas.

EJERCICIO #10

Haz un ejercicio de análisis de producción inversa o de estudio de caso: toma un pódcast de ficción que te guste y revisa sus redes sociales. Cuenta cuántos tráilers tiene, cuántas veces publicaron en redes (y en qué días), si hicieron eventos en vivo o no...

Completa el *Plan de publicación y promoción* y según lo que quieras lograr con tu pódcast.

¡Recuerda revisar la *tabla #1* y modificarla de ser necesario!



¿QUÉ ES UNA BUENA FICCIÓN SONORA?

Llegaste hasta acá con una misión: entender qué tienes que saber para hacer un pódcast de ficción (quizás esa es la única rima que encontrarás en esta guía, ¡yupi!). A lo largo de estos diez capítulos seguramente se te cruzó una pregunta que quedó planteada desde la introducción de esta guía: ¿caso todos estos elementos van a hacer que mi ficción sonora sea buena?

Y la respuesta es...

Más vale que la
respuesta sea sí...



¡Y LA RESPUESTA ES...

ES...



EEEEESSSS...

¡POR FAVOR, DIME! ¡ME ESTÁ
MATANDO LA TENSION!



No tenemos la respuesta definitiva para eso.

Esperen... ¿qué?



¡Nadie la tiene! Pero esta respuesta tiene sentido,
¡quédate con nosotros!

Está bien, les creo.



Entender qué es una buena ficción sonora depende, en gran medida, de si cumple con **el objetivo inicial**: ¿querías publicarla para que tuviera una gran audiencia? Si lo logró, ¿entonces es buena? ¿O quizás querías publicarla para hacer un experimento con tu propia voz como autor? ¿Querías publicarla para que la escucharan exclusivamente tus amigos? También depende de serendipias y sorpresas: quizás a muchas personas les gustó tu ficción de manera inesperada, se viralizó en internet sin que fuera parte de tus objetivos o alguien te ofreció comprarte los derechos para hacer una adaptación a otro medio...



Todo puede pasar, ¡sea parte de un plan o no! Pero estos son eventos que trascienden la estructura interna de un pódcast de ficción. Entonces, cuando se trata del contenido narrativo y técnico de un pódcast, desde *Studio Ochenta* creemos que lo que hace bueno a un pódcast de ficción es la siguiente lista de ingredientes:

LISTA DE INGREDIENTES NO OFICIALES PARA HACER UNA BUENA FICCIÓN SONORA:

Una dosis de sonido estimulante y atrapante

- El audio es un vehículo que estimula nuestra imaginación y que evoca emociones
- Los diálogos, los efectos, la música, el ritmo y el silencio
 - La combinación y el juego con estos elementos son componentes esenciales de cualquier ficción sonora
- Proponer claramente cómo son los espacios sonoros dentro del mundo
 - Armonía y polifonía, ¿recuerdas?

Una o más historias o formatos relevantes

- Que sea entretenido
- El show debe ser distinto, al menos en detalles, en relación con otros shows que hayan sido publicados
- Genera impacto significativo en la experiencia de los oyentes
 - Diversión, inversión de tiempo, impacto en la forma de pensar o vivir experiencias
- Dialoga con otras ficciones sonoras y corrientes narrativas

Unos enlaces coherentes y curiosos entre sus episodios

- Cada episodio nos da ganas de escuchar el siguiente

Una buena dosis de verosimilitud

- La dirección de intérpretes es clave para lograrlo
- Es convincente y nos mantiene en el ritmo del mundo que propone
- Buen diseño sonoro técnico

Un gran viaje por momentos de calma y de tensión

- Desarrolla personajes, eventos y contextos

Un enorme deseo y pasión por la historia que estás creando.



Esta lista de ingredientes no es la única manera de hacer una ficción. Aún así, puedes tomarla como una base para conocer más sobre cómo hacer tus propias historias y experimentar con ellas luego. Sabemos que con las nuevas historias que tú y millones de personas en todo el mundo pueden publicar en el mundo del audio, ¡la discusión solo se ampliará!

¡Eso esperamos!: que esta guía sea un punto de partida (y ojalá nunca un punto de llegada) para que más y más personas puedan explorar la producción de los podcast de ficción.

Así que, no siendo más... ¿qué propones, Pajarito?

Pues sí, esta guía fue
fabulantástica y me
dio algunas ideas...



Eso espero.

¡Ta bien... ¡voy a ir a escribir
el tráiler de mi show!
¿vienes conmigo, lector?



EJERCICIO FINAL

Revisa qué tanto ha cambiado la *tabla #1* que has venido trabajando desde el primer capítulo de esta guía; **repasa** todos los ejercicios que has hecho hasta el momento... y siéntate frente a la computadora o frente a una libreta. Dale ahora una oportunidad a tu escritura: **¡ES HORA DE ESCRIBIR UN BORRADOR DE UN EPISODIO, UN TRÁILER, UN TEASER, LO QUE SE TE OCURRA!**

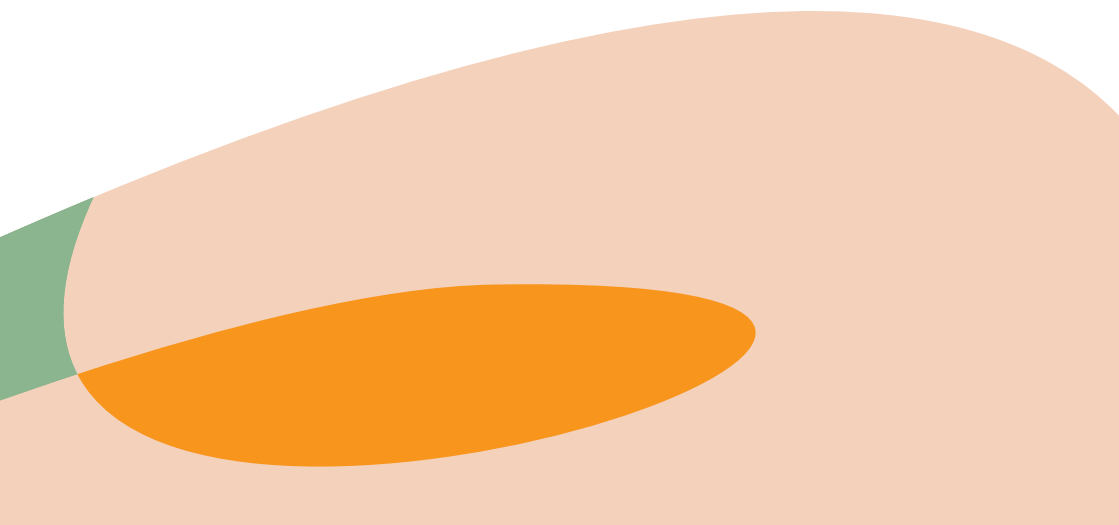
¡Feliz aventura!

Con amor,

Studio Ochenta

2022







Raising Voices Across Cultures
Culturas sin barreras

@ochentapodcasts