



**UNIVERSITAS**  
*Miguel Hernández*

Universidad Miguel Hernández

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado

Curso académico 2022/2023

**Diseño sonoro y visual en el *podcast* de ficción *Entre Historias***

Modalidad C: De carácter práctico o profesional

Autora: Elena Montes Jiménez

Tutor: Sergio Javaloy Ballesterero

## RESUMEN

El proyecto que se presenta a continuación como trabajo final de grado es la creación de un *podcast* de ficción sonora de género fantástico llamado *Entre Historias*, un programa que narra diferentes cuentos ya existentes divididos en episodios. Este trabajo se centra concretamente en el quinto y sexto capítulo del primer cuento que presentará, titulado *Saga de viera*. En primer lugar, se muestra la realización del diseño sonoro, fase en la que se grabaron las voces y donde se realiza el montaje y mezcla de los capítulos quinto y sexto del primer cuento con el programa Adobe Audition. En segundo lugar se muestra la realización del diseño visual, donde se habla de la creación del logo del *podcast* y los elementos que se mostrarán en redes sociales para su difusión.

Palabras clave: *podcast*, ficción sonora, diseño visual, sonido, montaje sonoro, *podcasting*.

## ABSTRACT

The project that is presented below as a final degree project is the creation of a fantastic genre sound fiction podcast called *Entre Historias*, a program that narrates different existing stories divided into episodes. This work focuses specifically on the fifth and sixth chapter of the first story that will be presented, entitled *Saga de viera*. In the first place, the realization of the sound design is shown, the phase in which the voices were recorded and where the fifth and sixth chapters of the first story are assembled and mixed with the Adobe Audition program. Secondly, the realization of the visual design is shown, where the creation of the podcast logo and the elements that will be displayed on social networks for dissemination are discussed.

Key words: *podcast*, sound fiction, visual design, sound, sound editing, *podcasting*.

<b>1. Introducción</b>	
1.1 Objetivos.	4
1.2 Estado de la cuestión	5
1.2.1 Evolución de los <i>podcasts</i> de ficción sonora en España. Los casos de RNE y Cadena SER	6
1.2.2 Géneros radiofónicos de ficción	8
<b>2. Realización del proyecto: fases</b>	
2.1 Preproducción	11
2.2 Producción	13
2.2.1 Grabación de voces	14
2.3 Postproducción	16
2.3.1 Edición y montaje del proyecto	17
2.4 Diseño visual	19
2.4.1 Imagen del <i>podcast</i>	19
2.4.2 Elementos visuales	19
<b>3. Resultados del proyecto</b>	<b>22</b>
<b>4. Conclusiones</b>	<b>23</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>24</b>
<b>Índices de tablas, imágenes y figuras</b>	<b>25</b>
<b>Anexos</b>	<b>26</b>

# 1. Introducción

## 1.1 Objetivos

El proyecto que se presenta a continuación como trabajo final de grado es la creación de un programa radiofónico de género fantástico motivado por la realización de un espacio concreto donde recrear a modo de ficción sonora la historia de la búsqueda de cómo romper una maldición. La idea de realizar este proyecto y recrear esta historia para el género radiofónico surgió a partir de un juego para móvil: *Time Princess*. El juego contiene historias de todo tipo de géneros, en concreto una que se titula "Saga de Viera". Tras la lectura de esta consideré en recrear el guion a un *podcast* de ficción sonora.

La finalidad del proyecto es el relato radiofónico como elemento principal donde se reproduce la historia de Zoya, una joven que emprende la búsqueda desesperada de cómo romper una maldición hereditaria para poder seguir viviendo. Para ello, se adentra en Viera Oriental, una tierra lejana donde habitan los elfos, los cuales son los únicos que pueden ayudarla.

El principal objetivo de este proyecto es crear desde cero dos personas un *podcast* de ficción centrado en contar diferentes historias por capítulos. Para lograrlo, se han establecido los siguientes objetivos :

1. Hacer una investigación preliminar sobre los *podcast* de ficción sonora para la correcta elaboración del mismo.
2. Especificar en este trabajo todas las fases de la post-producción de la ficción sonora.
3. Realizar el diseño sonoro del *podcast*, así como editar y procesar las grabaciones que involucra la ficción sonora, incorporando audios como: la música, ambientes y efectos de sonidos que sean apropiados para el desarrollo del proyecto; además se realizará la automatización global de ésta, para nivelar los sonidos de las diferentes pistas usadas.
4. Realizar el diseño visual del *podcast*, así como la imagen de la marca, portada del *podcast*, videos promocionales, etc. para su correcta distribución.

## 1.2 Estado de la cuestión

Para poder entender la ficción sonora, debemos saber antes de todo qué es un *podcast*. Este se trata de un formato de contenido que ha transformado la manera en que las personas consumen información. A diferencia de la radio convencional, los *podcasts* se pueden descargar y se caracterizan por ser directos, flexibles en cuanto al tiempo y orientados a un público específico basado en sus intereses. El término "*podcast*" se forma al combinar "iPod", una línea de reproductores portátiles de audio digital, y "cast", que significa "emisión".

La radio digital guarda similitudes con el formato tradicional, ya que se graba en una cabina y se transmite en vivo, pero se diferencia en que también se distribuye en formato digital. La radio en línea se graba y se publica digitalmente, sin tener presencia en las emisoras de radio convencionales.

Los *podcasts* pueden ser escuchados en cualquier dispositivo con acceso a internet, a través de plataformas como Spotify, Ivoox, Google Podcast, entre otras. Estas aplicaciones están diseñadas para mantener la sincronización entre múltiples dispositivos asociados a la misma cuenta de usuario. De esta forma, es posible comenzar a escuchar un episodio en un teléfono, pausarlo y luego retomarlo desde el mismo punto en una computadora o una tableta. (Montaña, 2019)

Ahora bien, hablemos de los *podcast* de ficción sonora. Los *podcasts* de ficción son creaciones que fusionan la participación de intérpretes de voz, efectos de audio y melodía con el propósito de narrar una historia. Esta modalidad de *podcast* ha logrado obtener una gran cantidad de seguidores, y para ello resulta fundamental contar con una excelente escritura y un equipo técnico de alta calidad. La ficción auditiva es un género mezclado que se sustenta en el uso del sonido creado por la radio, pero potenciado gracias a las tecnologías digitales, con el fin de representar una obra teatral en formato de sonido.

### 1.2.1 Evolución de los *podcast* de ficción sonora en España. Los casos de RNE y Cadena SER

A lo largo del siglo XX, la ficción sonora ha sido una forma poderosa de entretenimiento en la radio, pero lamentablemente perdió popularidad con la llegada de la televisión.

En España, fue la llegada de la televisión en 1956 lo que relegó y finalmente apartó a la ficción sonora, que hasta entonces era el pilar fundamental de las emisoras de radio, ya que ocupaba la mayor parte de su programación, especialmente en los horarios de mayor audiencia, con episodios que iban desde los 30 minutos hasta una hora completa (Ruiz et al., 2022).

A partir de 2006, Radio Nacional de España (RNE) creó un área dedicada a la ficción sonora y comenzó a colaborar con el Festival de Teatro Clásico de Almagro (Ciudad Real) y con La Casa Encendida (Madrid), transmitiendo radioteatros y, desde 2014, adaptaciones de obras literarias y películas. De esta manera, la ficción siguió presente en la emisora pública con cierta regularidad (Ruiz et al., 2022).

La ficción en RNE más reciente emite títulos como *El quijote del siglo XXI*, en antena desde abril de 2015, con motivo del cuarto centenario de la publicación de la segunda parte de la novela de Miguel de Cervantes, cincuenta años después de la primera adaptación realizada por esta. En este año también emitió la serie *Carlos de Gante y Tiempo de valientes*, como diario de uno de los personajes de la serie televisiva de TVE *El Ministerio del Tiempo*. La última adaptación de cine ha sido *El joven Frankenstein*, emitida el 23 de febrero de 2015, como colofón, antes de cambiar de estrategia de programación ficcional (Tabla 1).

Título	Año de emisión
<i>El perro del hortelano</i>	2009
<i>Psicosis</i>	2009
<i>El exorcista</i>	2010
<i>Drácula</i>	2011
<i>Extraños en un tren</i>	2011
<i>La vida de Bryan</i>	2012
<i>Un mundo feliz</i>	2013
<i>Ricardo III</i>	2014
<i>Blade runner</i>	2014
<i>La isla del tesoro</i>	2014
<i>El quijote del siglo XXI</i>	2015
<i>Carlos de Gante</i>	2015
<i>Tiempo de Valientes</i>	2015
<i>El joven Frankenstein</i>	2015

Tabla 1: Ficciones de RNE y su año de emisión. Fuente: Elaboración propia.

En diciembre de 2013, Cadena SER, después de décadas sin emitir espacios de ficción (excepto algunos relatos y sketches en diversos programas), decidió institucionalizar al menos una producción anual coincidiendo con las festividades navideñas. En concreto, se adaptaron *Cuento de Navidad* de Charles Dickens (obra que dio nombre a esta emisión) *Our Town*, adaptación de Thornton Wilder, emitida el 25 de diciembre de 2014 y *Qué bello es vivir* el 25 de diciembre de 2015. Recientemente, esta cadena ha mantenido el programa *Ser o no ser*, que recupera y comenta obras del mítico *Teatro del Aire* añadiendo adaptaciones contemporáneas (Guarinos, 2016).

Sin duda, estas iniciativas, con sus diferencias, pueden ser consideradas puntos de inflexión en la recuperación de la ficción en España, pues, a partir de entonces, siguiendo la estela de lo que venía ocurriendo con el *podcast* en EEUU, se produce un auge significativo de la producción, la emisión y el alojamiento en las web de ficciones, tanto en el caso de RNE, como en el de

Onda Cero y la Cadena SER y, en menor medida, en el de COPE (Ruiz et al., 2022).

Además, cabe destacar que este renacimiento de la ficción sonora se debe en gran parte al auge de los *podcasts*. La facilidad de acceso a la tecnología y la proliferación de plataformas de distribución de contenido han permitido a creadores y artistas independientes producir y difundir sus propias obras de ficción sonora. Esto ha generado una explosión de nuevos programas y series que abarcan una amplia gama de géneros y estilos narrativos.

### 1.2.2 Géneros radiofónicos de ficción

Los géneros de ficción son formas de expresión sonora que se basan en la creación de historias imaginarias y su principal objetivo es proporcionar entretenimiento. Escribir, desarrollar y producir cualquier tipo de estos géneros implica habilidades más complejas de lo que podría parecer inicialmente (Rodero, 2004). La siguiente tipología se basa en la que describe Emma Rodero:

#### **El cuento radiofónico**

Un cuento radiofónico es una narración breve de ficción adaptada a la radio. Tiene una estructura sencilla y debe ser corto, no más de cinco minutos, con pocos personajes, escenarios y acciones para evitar confusiones. El cuento presenta una música narrativa de apertura y cierre, con posibilidad de añadir música objetiva o subjetiva según la trama, pero sin abusar de ellas debido al tiempo limitado. En caso de incluir dramatizaciones, se pueden utilizar efectos sonoros para reforzarlas.

#### **El relato radiofónico**

Un relato radiofónico es una narración de ficción más larga y compleja que un cuento. La duración ideal del relato es de diez minutos y el número de personajes protagonistas tres, aunque pueden llegar a cuatro. Las acciones principales pueden ser hasta dos, y se pueden desarrollar en escenarios diferentes que se superpongan. Se suele emplear una música narrativa de



apertura y cierre, y se incluyen más músicas descriptivas, objetivas y subjetivas para ambientar el desarrollo. Las dramatizaciones también pueden incluir efectos sonoros.

### **La radionovela**

La radionovela se caracteriza por contar historias de ficción de manera serializada. Algunos autores consideran que la radionovela es simplemente un relato dividido en episodios.

En la radionovela pueden existir varias tramas: una trama general que impulsa la acción principal y varias tramas secundarias que se desarrollan en cada episodio. Los personajes se presentan solo una vez, ya que se busca que el oyente se familiarice con ellos. Estos personajes están bien definidos y los escenarios suelen ser recurrentes. Sin duda, la radionovela fue uno de los géneros más exitosos en la radio española en las décadas de los cincuenta y sesenta.

### **Sketch**

Un sketch radiofónico es una representación breve de una historia de ficción en la que uno o más personajes experimentan una realidad específica. Se basa principalmente en la sucesión de voces de los personajes y en los efectos sonoros que ambientan los escenarios y las acciones.

Tiene una duración breve que no debe superar los cinco minutos y se enfoca en una acción principal. El sketch se basa en el diálogo, a través del cual la acción avanza y se desarrolla la historia, por lo que es fundamental.

### **Representación**

Una representación radiofónica es la dramatización de una historia de ficción con una estructura más compleja y un tratamiento formal más elaborado que en el caso de un sketch.

Su duración ideal son diez minutos y tres en cuanto al número de protagonistas. La trama es más compleja y puede involucrar varias subtramas que complican la acción principal y lo más común es que se represente mediante el diálogo, aunque también se puede encontrar el monólogo. Las

voces de los personajes son lo más importante en cuanto al sonido, además de que los efectos sonoros son más relevantes que la música.

### **Radioteatro**

El radioteatro es la expresión teatral llevada al ámbito de la radio, convirtiéndose en el género por excelencia que destaca por el diálogo y la interpretación.

Diversos personajes se enfrentan a situaciones complejas en diferentes escenarios. Su duración es mayor, llegando incluso a una hora. Permite tener tanto personajes principales como secundarios en la trama, la cual es compleja y puede involucrar varias subtramas que complican la acción principal. A diferencia de otros géneros como la radionovela, el radioteatro se basa en el diálogo y no tiene narrador.

### **Adaptación literaria**

La adaptación literaria consiste en ajustar una obra literaria a las características de la radio, pudiendo ser desde un cuento hasta una novela o una obra de teatro. Su particularidad radica en que no es una creación original para la radio, sino que se basa en una obra literaria existente. Sin embargo, en cuanto a duración, estructura y tratamiento formal, se asemeja al género que está adaptando.

### **Recreación**

La recreación en la radio implica tomar un evento real, ya sea actual o histórico, y recrearlo mediante técnicas radiofónicas. Antiguamente, se le conocía como fantasía radiofónica. El contenido de la recreación combina datos reales, que son la fuente y origen del contenido, con elementos ficticios que se incorporan durante el proceso de adaptación para la radio. En términos de estructura y formato, sigue las mismas características que el género al que se adapta, ya sea radioteatro o radionovela.

## 2. Realización del proyecto: fases

La implementación adecuada de este proyecto se ha llevado a cabo siguiendo el patrón convencional de preproducción, producción y postproducción. Dado el alcance considerable de este trabajo, se requirió la distribución de responsabilidades entre dos colaboradores, mi compañera Marta Maciá Andreu y yo. Mientras Marta se encargó del proceso de producción, yo asumí, con su decisiva colaboración, la tarea de la producción de grabaciones de voz y de la postproducción, que incluyó la edición, el montaje y la creación del diseño visual, como el logotipo y las portadas de los capítulos. Por lo tanto, se describirán tanto las tareas realizadas en conjunto como las realizadas individualmente.

### 2.1 Preproducción

El desarrollo del *podcast* engloba todas las etapas que nos conducen desde su concepción inicial hasta que el *podcast* llega a los oyentes.

Si estás considerando lanzar un *podcast*, la producción debe ser una de tus principales preocupaciones para lograr un producto de alto nivel.

En primer lugar decidimos en común de qué trataría nuestro relato de ficción, decidiendo entre ambas que sería un programa en el que se interpretarían distintos cuentos divididos en capítulos, concretamente empezando por "Saga de Viera", una historia dividida en 9 capítulos, de los cuales se decidieron elaborar los capítulos quinto (El Sumo Sacerdote) y sexto (La bendición de la reina) de la misma historia.

Tras la finalización de todas las etapas correspondientes al proceso de producción que incumbían a mi compañera, procedimos a iniciar el contacto con las personas seleccionadas, tras haber concluido el casting. Estos intérpretes pueden clasificarse en dos grupos: aquellos que tenían la capacidad de desplazarse al estudio de grabación ubicado en la Universidad Miguel Hernández de Elche y aquellos que no contaban con disponibilidad para acudir

personalmente al estudio. En cuanto al primer grupo, se reservó una semana completa para su grabación (del 15 al 19 de mayo de 2023). Para el segundo, tuvimos la suerte de contar nosotras mismas con un buen equipo de grabación, en este caso los micrófonos RØDE Wireless GO, por lo que optamos por la opción de desplazarnos hasta sus respectivos hogares para realizar las grabaciones allí. De esta forma, evitamos que los intérpretes tuviesen que grabarse a sí mismos con respectivas configuraciones y equipos cada uno, lo cual les resultaría bastante tedioso y complicado a algunos.

Debido a la imposibilidad de la mayoría de intérpretes de acudir de manera presencial a un ensayo de guion, decidimos que lo mejor y más cómodo para ellos sería realizarlo de forma online a través de Google Meet. En dichas reuniones que se realizaron con el reparto, pudimos darles una vista general de cómo era su personaje para que pudiesen representarlo de la mejor manera posible. Esto se realizó una semana antes de comenzar con las grabaciones.

Para dichas grabaciones presenciales en estudio, contamos con la colaboración de la Universidad Miguel Hernández de Elche, donde nos ofrecieron sus estudios de radio para los días que los necesitábamos. Estos, contaban con distintas salas de grabación de las cuales una nos la pudieron facilitar para la correcta grabación de los diálogos.

Mientras se realizaban todas estas grabaciones, nos encargamos de realizar anotaciones sobre donde iría cada sonido (ambiente o de acciones) o cada efecto especial, así como las escenas en las que se debía aplicar la simulación de que el personaje pensaba o reflexionaba en su interior o la diferente ambientación que había que aplicar en cada zona en la que se desarrollaba la acción (calle, iglesia...). De esta forma fue mucho más fácil realizar el montaje y la edición de las piezas.

## 2.2 Producción

### 2.2.1 Grabación de voces

Una vez terminada la fase de preproducción realizada por mi compañera Marta Maciá Andreu, comenzó la producción. Este proceso fue el más corto de todos, ya que disponíamos de una buena planificación. Ya que esta etapa engloba la realización de todas las actividades necesarias previas al inicio de la producción, se puede afirmar que constituye el elemento fundamental que determina la eficacia, la estructura y, en definitiva, el logro del proyecto.

El total de intérpretes que hemos necesitado que han y participaron en el *podcast* han sido cinco. En primer lugar comenzamos a grabar a los actores que sí pudieron acudir al estudio de grabación, es decir, en los estudios de radio de la Universidad Miguel Hernández. El primer día de grabación fue el miércoles 17 de mayo, día en el cual grabamos la voz del personaje "ELIA" desde las 9:00 de la mañana hasta las 11:00 de la misma. De esa misma semana, el viernes 19 de mayo se realizaron las grabaciones de la actriz que interpretaba a "FEYRE", con una duración de las 11:00 de la mañana hasta las 12:00 de la misma.

En la sala de grabación estuvieron presentes mi compañera Marta, quien se ofreció a brindarme apoyo en caso de que lo necesitara, y la actriz programada para realizar la grabación ese día (Imagen 1).



Las grabaciones de audio se registraron y almacenaron por episodio, es decir, en total tuvimos dos pistas de audio de cada personaje (una por cada episodio) y otras dos más con el diálogo mismo repetido, por si hubiese algún problema con las otras. De esta forma, pude corregir algunos errores de sonido o de pronunciaciones cuando realicé el montaje sonoro.

Todo este proceso se llevó a cabo utilizando configuraciones específicas para asegurar que todos los archivos se encontraran en el mismo formato: en formato wav, con una frecuencia de muestreo de 48 KHz y una resolución de 24 bits. Una vez se tuvieron las voces, el encargado de los estudios de radio me facilitó una copia de las grabaciones en una tarjeta SD para llevármelas a casa y poder trabajar con ellas.

En segundo lugar, terminadas las grabaciones en estudio, comenzamos a realizar las de los actores que no pudieron asistir. El lugar donde fuimos a grabar fue la casa de una de las actrices, ya que estaba bastante bien insonorizada de ruidos externos y había gran espacio y comodidad para realizar la tarea correctamente. En total, contábamos con tres actores para esta sesión de grabación. Además, la elección de esta ubicación para la grabación se basó en su proximidad a los otros dos actores.

El día fue el lunes 22 de mayo, es decir, a la semana siguiente de las grabaciones en estudio. Como ese mismo día teníamos que grabar a tres personajes, comenzamos por la mañana y terminamos por la tarde. Por la mañana decidimos grabar las voces de NARRADOR, que nos llevó desde las 9:00 de la mañana hasta las 10:00, y la JETRÓ, desde las 10:00 hasta las 11:00 de la misma. Por la tarde, decidimos realizar las del personaje ZOYA, ya que esta nos llevaría más tiempo que las demás debido a que es la protagonista de la historia y es la que más diálogos tiene. Para esta, comenzamos a las 16:00 de la tarde y terminamos a las 19:00 de la misma. Estas grabaciones se realizaron utilizando unos micrófonos RØDE Wireless GO conectados a un MacBook Air, utilizando el programa Audacity para realizar la grabación. Al igual que en las pistas grabadas en los estudios de radio, el formato que utilizamos fue .wav, con una frecuencia de muestreo de 48 KHz y una resolución de 24 bits.

Una vez concluidas todas las grabaciones, se ordenaron todas las pistas obtenidas en carpetas con el nombre de los personajes y el título de cada capítulo.

## 2.3 Postproducción.

### 2.3.1 Edición y montaje del proyecto.

Una vez terminada la producción, se comenzó con la postproducción. En esta etapa se comienza a realizar el montaje sonoro en el software de edición escogido. Para ello se utilizó el software de edición Adobe Audition, una aplicación en forma de estudio de sonido destinado a la edición de audio digital de Adobe Systems Incorporated. Este fue instalado en un MacBook Air del año 2018 con la ayuda de unos auriculares inalámbricos AirPods Pro, los cuales ayudaron para escuchar correctamente todos los sonidos y percibirlos de la mejor manera posible. Una vez iniciado el programa, se importaron las voces de los personajes que aparecen en el quinto episodio del *podcast: El Sumo Sacerdote*. Después de este, se realizó el montaje del sexto capítulo: *La bendición de la reina*. Para ambos se realizó el mismo proceso descrito a continuación:

El primer paso que se realizó fue limpiar cada una de las voces mediante el efecto reducción de ruido. Su configuración varió en cuanto a cada pista seleccionada, ya que las voces grabadas en estudio resultó que contenían más ruido que las grabadas fuera de estudio, pero también se escuchaban más claras y con un volumen más alto, por lo que se reguló el volumen de las otras en función a estas.

Una vez corregidas todas las pistas de voces se incorporaron a una sección multipista en función al orden del guion literario del capítulo. Como cada actor grabó sus diálogos seguidos, se procedió a cortar y dividir cada diálogo según el guion. Una vez conseguido un orden de estos diferentes diálogos de todos los personajes en el capítulo, se procedió a añadir la música original del



videojuego. Después, se añadieron todos los efectos de sonido, de los cuales todos fueron descargados de bibliotecas gratuitas como FreeSound en el caso de los pasos, las puertas y el paso de las páginas de libros y otros desde YouTube, como el sonido ambiente de la biblioteca, el del pasillo de un castillo o el bullicio de gente conversando. En el caso de las voces, muchas debían sonar en el sitio en el que estaban sucediendo. Para ello, en el capítulo *La bendición de la Reina* se añadió el efecto reverberación completa, con el ajuste preestablecido “Iglesia”. De esta forma, la voz de los personajes suena como si estuviesen en una gran sala del palacio.

Para la voz en off se utilizó “reverberación de circunvolución”.

El proyecto finalmente ha concluido con dos episodios completos de la historia. El capítulo cinco *El Sumo sacerdote* consta de 15 pistas de sonido de las cuales, 5 pertenecen a las voces de los personajes y del narrador, 6 a los efectos sonoros, 3 al sonido ambiente de la biblioteca, el pasillo del castillo y la calle y por último 1 pista para la música original; todo esto con una duración de 4' 30" min. (Imagen 3).

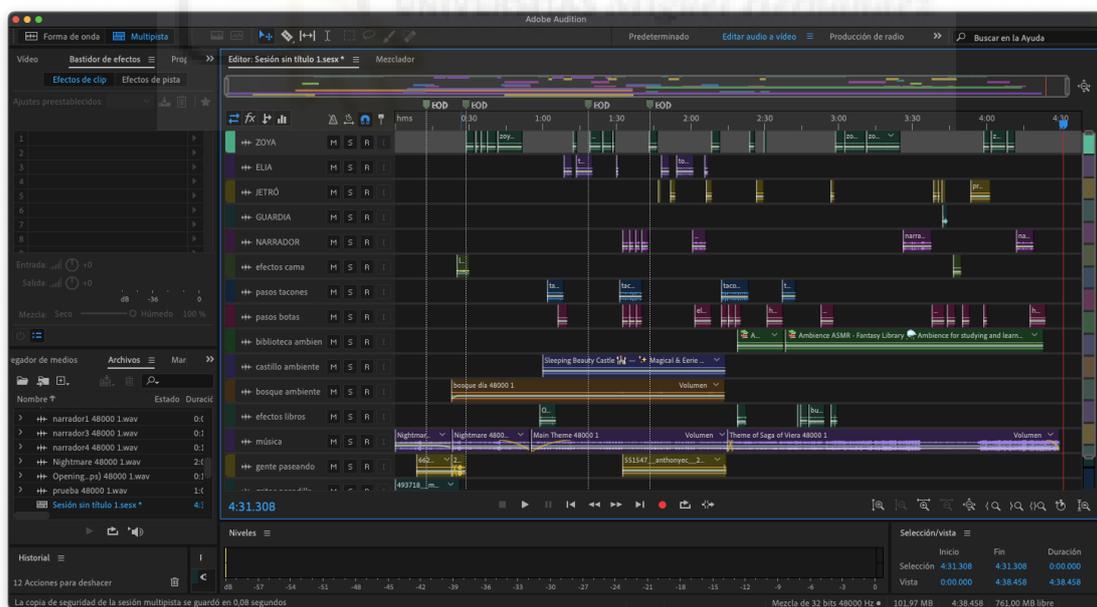


Imagen 3: Programa de edición Adobe Audition. Fuente: Elaboración propia.

El capítulo seis *La bendición de la reina* consta de 10 pistas de sonido de las cuales, 5 pertenecen a las voces de los personajes y del narrador, 2 a los efectos sonoros, 2 al sonido ambiente de la gran sala del castillo y la biblioteca y por último 1 pista para la música original; todo esto con una duración de 7' 37" min. (Imagen 4).

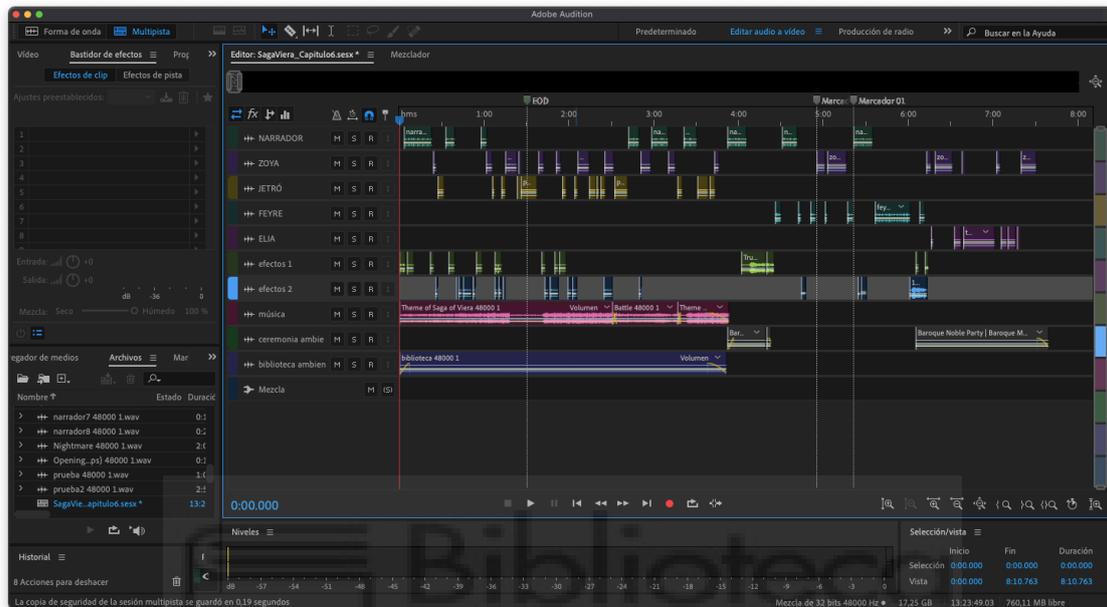


Imagen 4: Programa de edición Adobe Audition. Fuente: Elaboración propia.

## 2.4 Diseño visual

### 2.4.1 Imagen del *podcast*

Terminada la etapa de montaje se procedió a la creación de elementos visuales del *podcasts*. En primer lugar, se realizó un logo, el cual representa el *Podcast Entre Historias* a modo de imagen (Imagen 5).



*Imagen 5: Logo oficial del podcast Entre Historias. Fuente: Elaboración propia.*

Para realizarlo, se diseñó en papel y se pasó a la aplicación Procreate en un iPad del año 2016, con ayuda de un Apple Pencil. Este logo se colocará en imágenes de perfil en redes sociales como por ejemplo Instagram, Twitter, Spotify o YouTube.

### 2.4.2 Elementos visuales.

Terminada la imagen del *podcast*, se procedió a diseñar las portadas de cada uno de los dos capítulos grabados, las cuales aparecerán en Spotify, Twitter o Instagram. Su realización fue la misma que la de la imagen del *podcast* (Imagen 6).



Imagen 6: Portadas para el quinto y sexto capítulo. Fuente: Elaboración propia.

Una vez terminado el proceso de diseño de las portadas de los capítulos, comienza el de los breves *reels* que serán publicados en las plataformas de TikTok (Imagen 7) e Instagram (Imagen 8). Para ello, se realizó una pequeña composición con partes originales del *podcast* y se le añadieron a una plantilla que contenía la imagen de cada capítulo de fondo. De esta forma se publicarían para llegar al máximo posible de oyentes.

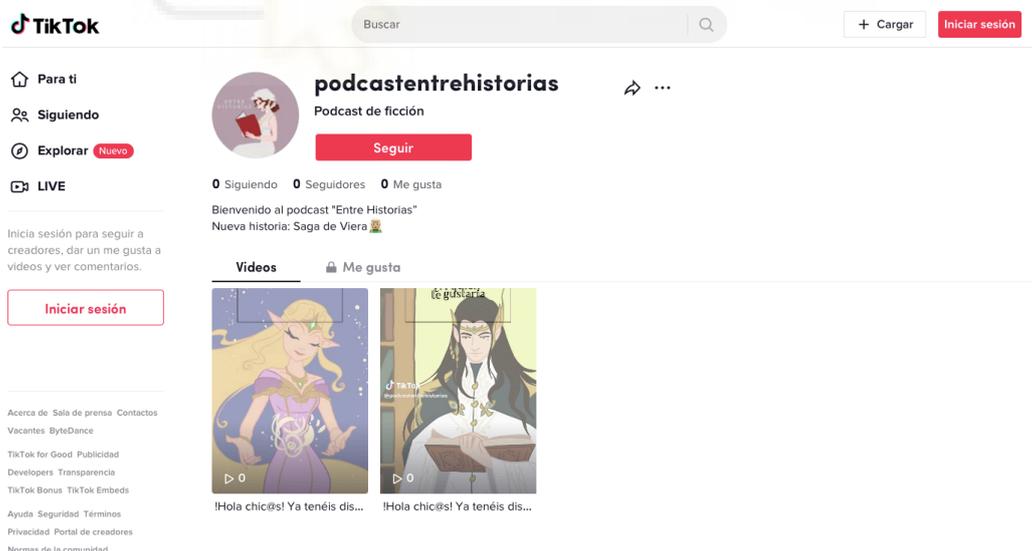
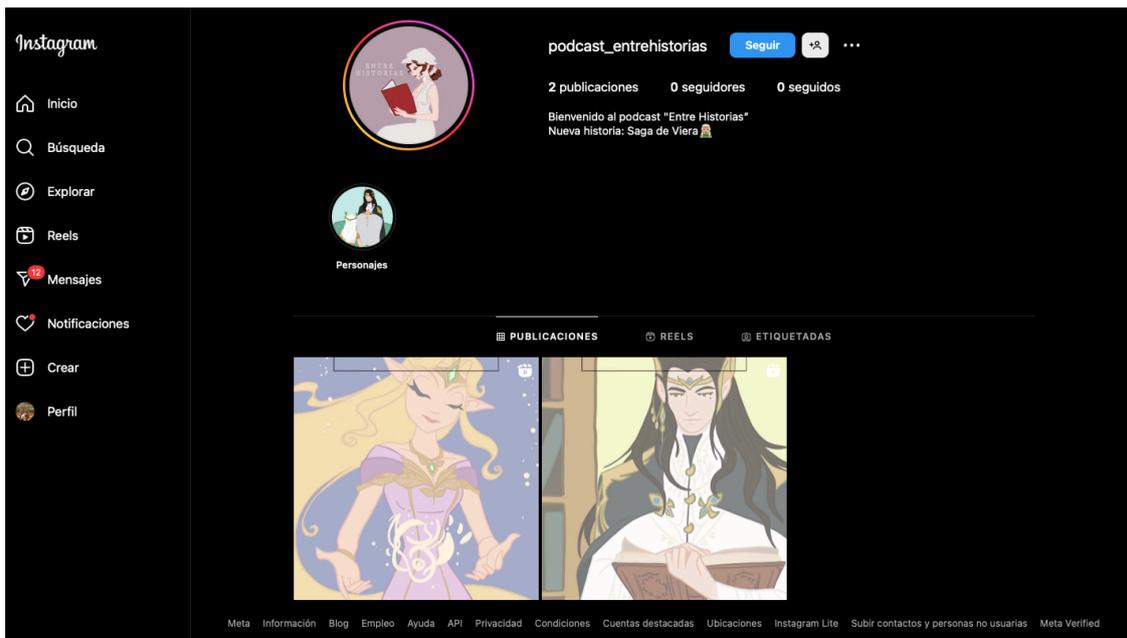


Imagen 7: Perfil de TikTok de Entre Historias. Fuente: Elaboración propia.

Enlace al perfil de TikTok:

<https://www.tiktok.com/@podcastentrehistorias>



*Imagen 8: Perfil de Instagram de Entre Historias. Fuente: Elaboración propia.*

Enlace al perfil de Instagram:

[https://www.instagram.com/podcast\\_entrehistorias/](https://www.instagram.com/podcast_entrehistorias/)

Por último, para el perfil de Instagram se diseñaron también ilustraciones de cada uno de los personajes que aparecerían en los dos capítulos grabados (Imagen 9). Estas serán colocadas en la parte de “historias destacadas” como historia destacada titulada “Personajes”. De esta forma, los espectadores podrán conocer a cada uno de los personajes de la historia e identificarlos.



*Imagen 9: Personajes de la historia “Saga de Viera” para Instagram Stories. Fuente: Elaboración propia.*

### 3. Resultados del proyecto

El resultado obtenido han sido dos de los capítulos que conformarán el *podcast* creado. Una vez terminado ese cuento (compuesto por nueve capítulos) titulado *Saga de Viera*, se seguirán subiendo capítulos nuevos de diferentes cuentos que aparecen en el juego *Time Princess*. Los resultados obtenidos han acabado siendo mejor de lo esperado. Nos encontramos con ciertos contratiempos, como el hecho de que no disponíamos de equipo propio de grabación para realizar las grabaciones de los actores que no pudieron acudir a los estudios de grabación. Gracias a unos compañeros que pudieron prestarnos su equipo todo salió bien finalmente.

Otro punto a destacar en cuanto a complicaciones es que no teníamos muchos conocimientos del tema de cómo crear un *podcast* de ficción desde cero. Y es que no partíamos con una estructura de creación del mismo debido a que en Comunicación Audiovisual no se profundiza mucho en el tema del *podcast* de ficción. Mi compañera y yo decidimos embarcarnos en este trabajo para aprender más e investigar sobre el tema, ya que es algo que nos llamaba mucho la atención. Gracias a la realización de este proyecto hemos podido aprender desde conocimientos sobre la historia de los *podcast* de ficción hasta a superar ciertos contratiempos que nos han surgido a la hora de realizar este trabajo.

Por último dar gracias a los actores, quienes lo han hecho de manera excepcional. No contábamos ninguna de las dos con la gran implicación que han tenido por ayudarnos a sacar este proyecto adelante. Al igual que nosotras, ellos también son estudiantes y pudieron hacer el esfuerzo de acudir a las grabaciones, alguno incluso más de una vez debido a ciertos contratiempos que tuvimos al grabar unos diálogos.

Aunque no pueda publicarse y salir a la luz este *podcast* de ficción debido a que los guiones de los capítulos han sido escritos por otros autores y los derechos los tenga el juego *Time Princess*, estoy muy contenta de haber podido dar vida a los personajes que tiempo atrás he leído y deseado poder escuchar y disfrutar.

Link para escuchar el quinto capítulo de la historia *Saga de Viera* del *podcast Entre Historias*: <https://youtu.be/XAd2DUjWvxo>

Link para escuchar el sexto capítulo de la historia *Saga de Viera* del *podcast Entre Historias*: <https://youtu.be/wpwga2zGRIY>

#### **4. Conclusiones**

Para concluir, comentar los resultados finales obtenidos a raíz de basarnos y seguir las pautas planeadas para lograr los objetivos marcados al comenzar el proyecto.

En cuanto a conocimiento sobre el tema de los *podcast* de ficción, he podido aprender muchísimo sobre su historia y sus inicios. Esto me ha ayudado mucho a la hora de adaptar el guion en función a cómo debería representarse.

En cuanto al diseño sonoro, la postproducción ha sido un proceso bastante largo, ya que dudaba mucho en como introducir las bandas sonoras del juego para darle ese toque del juego y que al escucharlos de algún modo pudiese haber esa conexión entre nuestra adaptación y los capítulos del juego. Que al escucharlos los fans del juego *Time Princess* pudiesen reconocerlo rápidamente y sentir que eran los personajes de sus lecturas.

El proceso de escoger los efectos de sonido correctos también me fue muy complicado, sobretodo con los sonidos ambiente. Debía lograrse que al escuchar a dos personajes hablando en una gran sala sonase como tal, o si estaban en la biblioteca que el sonido de sus pasos y los sonidos de fondo te

sumergieran en el pensamiento de estar realmente en ese lugar con ellos. Otro punto a destacar es el inicio del Capítulo 5: *El sumo sacerdote*, el cual comienza con una pesadilla que tiene la protagonista. Aquí realicé gran cantidad de cambios, ya que no conseguía sentirme dentro de una pesadilla al escucharlo. Finalmente le agregué varios sonidos entremezclados para dar sensación de agobio y ansiedad. Ha sido un proceso difícil, sobretodo debido a que nunca me había adentrado en una edición de sonido tan compleja hasta ahora.

En cuanto al diseño visual, estoy muy satisfecha con el resultado. Para ellos me inspiré en el diseño visual del juego y por ello creo que los fans de este podrían reconocer ese estilo fácilmente, lo cual les introduciría muchísimo más en este universo.

Finalmente, agregar que gracias también a la tarea de mi compañera Marta Maciá Andreu ha podido realizarse el proyecto a la perfección. Esto nos ha ayudado mucho para mejorar nuestras capacidades de liderazgo y organización.

## **Bibliografía**

Castagnetti González, G. (2022). *La ficción sonora y el poder de la creación auditiva*. Disponible en:

<http://hdl.handle.net/20.500.12495/9347>

Galiana Navarro, L. (2022). *Diseño sonoro en el podcast de ficción La Cena*. Disponible en:

<http://dspace.umh.es/handle/11000/28518>

Guarinos, V. (2017). *La ficción monumental de la radio actual en España. Las adaptaciones sonoras cinematográficas*. Disponible en:

<https://doi.org/10.24137/raeic.4.7.14>



Piqueras García, A. (2022). *Ficción sonora. Guión y dirección de actores en el podcast seriado La cena*. Disponible en:

<http://dspace.umh.es/handle/11000/28527>

Roderó Antón, E. (2004). *Clasificación y caracterización de los géneros radiofónicos de ficción: Los contenidos olvidados*. Disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8154584>

Ruiz Gómez, S., Alcudia Borreguero, M., & Legorburu Hortelano, J.M. (2022). *Radio y podcast: la nueva vida de la ficción sonora en España (2012-2021)*.

Disponible en:

<https://doi.org/10.26422/aucom.2022.1102.gom>

Suárez Carballo, F. y Pérez Maíllo, A. (2022). *El diseño gráfico de podcast. Análisis de estrategias visuales*. Disponible en:

<https://doi.org/10.5565/rev/grafica.217>



## Índices de tablas, imágenes y figuras

Tabla 1: Ficciones de RNE y su año de emisión. (2023)	7
Imagen 1: Grabación en estudio. (2023)	14
Imagen 2: Mezclador de audio para broadcast modelo AEQ BC-300. (2023)	14
Imagen 3: Programa de edición Adobe Audition.(2023)	17
Imagen 4: Programa de edición Adobe Audition.(2023)	18
Imagen 5: Logo oficial del <i>podcast</i> entre Historias.(2023)	19
Imagen 6: Portadas para el quinto y sexto capítulo. (2023)	20
Imagen 7: Perfil de TikTok de Entre Historias.(2023)	20
Imagen 8: Perfil de Instagram de Entre Historias.(2023)	21
Imagen 9: Personajes de la historia "Saga de Viera" para Instagram Stories. (2023)	21

## Anexos

ANEXO I: Guion técnico de sonido.	26
ANEXO II: Logline y sinopsis.	38
ANEXO III: Plan de grabación de las voces de los personajes.	41

### ANEXO I: Guion técnico de sonido.

#### CAP.5

#### Esc.1

Música en primer plano y pasa a fondo	Música medieval
<b>Efecto de sonido en primer plano</b>	Sonidos tenebrosos y desagradables que recuerdan a una pesadilla.
Sonido de fondo y se mantiene hasta el final	Nos encontramos en el interior de la habitación del hotel de Zoya, aunque está todo muy silencioso, ya que es pronto por la mañana, a lo lejos se escuchan pájaros piando y ramas movidas por el viento
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en primer plano</b>	ZOYA se levanta de la cama bruscamente
ZOYA	Aspiración fuerte seguida de varias respiraciones profundas
ZOYA	Menos mal, solo ha sido un sueño.
ZOYA (voz interna)	¿Cuándo volverá a buscarme la elfa? ¿Qué será lo que me pedirá que haga el día de la ceremonia?
ZOYA	Da igual, por ahora voy a preocuparme de cómo romper la maldición. Es lo más importante ahora mismo. Debería ir a la biblioteca a ver si encuentro algún libro donde aparezca alguna información que pueda servirme. Dicen que los elfos derrochan sabiduría.

<b>Efecto de sonido</b>	Transición
-------------------------	------------

Esc.2

Música de fondo	Música medieval
Sonido de fondo y se mantiene hasta el final	Zoya sale de su habitación y se encuentra en el pasillo de la torre, un espacio muy amplio y con algo de eco.
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en primer plano</b>	ZOYA cierra la puerta y camina hacia ELIA, que también se acerca a ella.
ELIA	Hola pequeña Olga. ¿A dónde vas?
ZOYA	A pasear un rato
ELIO	Hace un día espléndido la verdad, además en Orehill tenemos unas vistas preciosas por todas partes.
ZOYA	Seguro que sí. Pero... faltan varios días para la ceremonia y no tengo nada que hacer aquí. Además de disfrutar de los paisajes, me gustaría leer algunos libros élficos. ¿Podrías llevarme?
ELIA	¡Será un honor!
<b>Efecto de sonido</b>	Transición

Esc.3

Música de fondo y se mantiene hasta el final	Música medieval
--	-----------------

Sonido de fondo y se mantiene hasta el final	ZOYA y ELIA emprenden camino hacia la biblioteca por una calle de Orehill. Se escucha gente caminando y hablando en élfico por la calle. También se escuchan pájaros y ramas de árboles a lo lejos.
NARRADOR (V.O)	Juntos, emprenden camino hacia la biblioteca, pero de repente, aparece Jetró. Elia insiste en ir a saludarle
ELIA (de fondo)	Ven Olga, vamos a saludar
NARRADOR (V.O)	Por lo que a Zoya no le queda más remedio que seguirle hasta llegar al sumo sacerdote.
ZOYA	Buenos días, sumo sacerdote.
JETRÓ	Buenos días.
ELIA	Sumo sacerdote, ¿Por casualidad se dirige a la biblioteca?
JETRÓ	Así es, voy a consultar unos libros.
ELIA	Que casualidad, la sacerdotisa también quiere ir a la biblioteca a echarle un vistazo, ¿y si la acompaña usted?
NARRADOR (V.O)	Antes de que a Zoya le dé tiempo a negarse, Jetró asiente con la cabeza. Elia se despide de ambos
ELIA (de fondo)	Adiós queridos
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido de fondo en segundo plano</b>	ELIA se aleja rápidamente
NARRADOR (V.O)	y se marcha como si fuera una ráfaga de viento, por lo que Zoya pasa a estar bajo cuidado de Jetró.
JETRÓ	Vamos
ZOYA	Está ... Está bien. Muchas gracias sumo sacerdote.

<b>( Efecto foley) Efecto de sonido en primer plano</b>	JETRÓ Y ZOYA comienzan a andar.
---	---------------------------------

Esc.4

Música de fondo	Música medieval
<b>Sonido de fondo y se mantiene hasta el final</b>	ZOYA y JETRÓ entran a la biblioteca, reina un silencio relajante, de vez en cuando y muy flojito se escuchan pasos o hojas de libro pasando.
<b>Efecto de sonido en primer plano</b>	Puertas de madera abriéndose
ZOYA	¡Guau! ¡Este lugar es enorme!
JETRÓ	Ya hemos llegado. Siéntete libre de buscar lo que necesites.
ZOYA	Muchas gracias
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en primer plano</b>	JETRÓ se aleja caminando por la biblioteca
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en primer plano</b>	ZOYA pasea por la biblioteca y se para a coger algunos libros
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en primer plano</b>	ZOYA coge un libro y empieza a pasar las páginas
JETRÓ	¿Necesitas ayuda?
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en segundo plano</b>	ZOYA cierra el libro de golpe
ZOYA	Es que... a pesar de la bendición del Dios de la Luz, aún hay mucha hambre y enfermedades. Siempre he oído decir que los elfos son muy sabios, así que si pudiera aprender algo de su conocimiento... Me gustaría mejorar la situación de esas personas.

ZOYA	Pero... los humanos no sabemos mucho sobre la lengua élfica. Ni siquiera yo siendo la sacerdotisa reconozco esos símbolos... Me siento mal por no poder ayudarles.
NARRADOR (V.O)	Jetró tiene su mirada fija en la de la chica, y en sus ojos puede distinguir por un momento un destello de comprensión. Pero desaparece tan rápido como ha llegado para ser sustituido por la misma mirada de indiferencia de siempre.
JETRÓ	Estás en la biblioteca de los elfos. Es obvio que todos los manuscritos estén escritos en élfico.
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en segundo plano</b>	Pasos se acercan
GUARDIA	Jetró...
<b>Efecto de sonido</b>	Susurros incomprensibles
JETRÓ	Sacerdotisa, tengo que discutir ciertas cuestiones sobre la ceremonia con la Reina de los elfos. Si me disculpas.
ZOYA	Por favor, espere un momento.
JETRÓ	¿Qué ocurre?
ZOYA (voz interna)	¿Y qué le digo ahora? Necesito su ayuda, él es el único que puede ayudarme, necesito acercarme a él.
ZOYA	¿Vendrá mañana a la biblioteca?
NARRADOR (V.O)	El sacerdote duda un poco, pero entonces asiente, un poco desconcertado. Entonces se marcha de la biblioteca.
<b>(Efecto foley) Efectos de sonido (poco a poco se desvanecen)</b>	Pasos alejándose

CAP.6  
Esc.1

Música en primer plano y pasa a fondo	Música medieval
<b>Efecto de sonido en segundo plano</b>	Puertas de madera abriéndose
Sonido de fondo y se mantiene hasta el final	ZOYA entra a la biblioteca, vuelve a haber un silencio relajante, de vez en cuando y muy flojito se escuchan pasos, hojas de libro pasando o sillas moviéndose.
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en segundo plano</b>	Zoya se acerca al sacerdote
NARRADOR (V.O)	Al día siguiente, Zoya vuelve a la biblioteca. Cuando llega, se encuentra a Jetró apoyado en una ventana leyendo un libro. Un rayo de luz ilumina la cara del sacerdote. ZOYA se queda embobada durante unos momentos mirándolo, nunca se había fijado en la belleza de su rostro, parece sacado de una pintura.
ZOYA (en voz baja)	Ejem... Sumo sacerdote.
JETRÓ (en voz baja)	Has venido. Por favor, tómate tu tiempo, si necesitas saber cualquier cosa, pregúntame.
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en segundo plano</b>	ZOYA camina por la biblioteca
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en segundo plano</b>	ZOYA coge un libro, pasa páginas y lo vuelve a dejar
NARRADOR (V.O)	Zoya asiente y comienza a buscar por toda la biblioteca. Ojea libros en los que aparecen brujas y todo tipo de criaturas mágicas. Confusa, Zoya no sabe dónde buscar lo que necesita.

<b>Efecto de sonido en primer plano</b>	ZOYA se acerca al sacerdote
<b>Efecto de sonido (cada vez más fuerte)</b>	JETRÓ está leyendo un libro junto a la ventana.
ZOYA (en voz baja)	Sumo sacerdote, ¿podría explicarme un poco de qué tratan los libros?
JETRÓ (en voz baja)	Claro, ven conmigo
<b>Efecto de sonido empieza en primer plano y pasa al fondo.</b>	Ambos comienzan a andar por la biblioteca
JETRÓ	Aquí es donde se encuentran los libros sobre magia élfica.
ZOYA	¿De magia? Siempre me ha llamado la atención la magia. Me parece un arte muy bello y misterioso. Es algo que me encantaría aprender.
JETRÓ	Tú no puedes aprender magia.
ZOYA	¿Por qué?
JETRÓ	Quando los dioses crearon a todos los seres del universo, dotó a cada especie de unas habilidades y de unas carencias específicas. A los humanos no les concedieron la capacidad de hacer magia. Por mucho que aprendan los hechizos, son incapaces de realizarlos.
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en segundo plano</b>	ZOYA coge un libro de la estantería
ZOYA	Es una pena, pero si así lo decidieron los dioses es porque es lo correcto.
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en segundo plano</b>	ZOYA abre el libro
ZOYA	De todas formas ¿Qué tipo de magia enseña este libro?
JETRÓ	Es magia curativa. permite curar las heridas más profundas rápidamente.



<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en primer plano</b>	JETRÓ coge un libro de la estantería
JETRÓ	Este otro de aquí, es un manual de bendiciones.
ZOYA	Ya veo, y... Si alguien quisiera anular esa magia, ¿qué tendría que aprender?
JETRÓ	Los elfos practicamos la magia de la curación y las bendiciones. Aunque también hay una minoría que se dedica a las ilusiones. ¿Qué criatura querría anular la magia de un elfo? Al fin y al cabo recibir nuestra magia es como recibir una bendición.
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en segundo plano</b>	ZOYA toca el libro nerviosa
ZOYA	Entonces, aparte de las bendiciones, ¿no hay otro tipo de magia? ¿Maldiciones, por ejemplo?
JETRÓ	¿Por qué me preguntas eso? (Pausa) No entiendes la lengua élfica y , sin embargo, muestras mucho interés en la colección de libros de Orehill... ¿Para que has venido realmente? ¿Quién te ha pedido que lo hagas?
NARRADOR (V.O)	Zoya no sabe qué responder, nunca lo había visto así antes. Al final decide que lo mejor será contarle la verdad.
ZOYA	Yo... le voy a ser sincera. No he venido por instrucción de nadie. Solo quiero encontrar una forma de romper una maldición...
NARRADOR (V.O)	Y así, sin pensarlo , Zoya le confiesa toda su situación a Jetró. Al terminar, la chica agacha la cabeza sin atreverse a ver la expresión de Jetro, quien permanece en silencio.

ZOYA (voz interna)	¿Debería no habérselo contado? Ha sido una decisión absurda, pero no quiero engañarlo...
JETRÓ	Quizás la magia curativa de los elfos de luz pueda contrarrestar el efecto dañino.
NARRADOR (V.O)	Zoya alza la mirada, sorprendida. De repente, Jetró ha recuperado la expresión de antes. Por un instante, la chica se queda inmóvil mirándolo.
JETRÓ	Solo son conjeturas, pero quizás pueda ayudarte a retrasar los efectos de la maldición. Sin embargo, si quieres romper el hechizo, debes descubrir el origen de la maldición. Estaré pendiente. Si encuentro algo que sea de ayuda, te contactaré de inmediato.
ZOYA	¿Haría eso por mi? Muchísimas gracias Jet... Sumo sacerdote.
<b>Efecto de sonido</b>	Transición

Esc.2

Música de fondo	Música épica
Sonido de fondo y se mantiene hasta el final	Llega el día de conocer a la reina y ZOYA se encuentra en el palacio rodeada de mucha gente hablando y se crea un ambiente abrumador e incomprensible.
NARRADOR (V.O)	Llega el día en que Zoya debe ir a conocer a Feyre, la Reina de los elfos y escuchar sus predicciones. Esto pone muy nerviosa a Zoya pues depende de ella escuchar con atención al oráculo para poder guiar al pueblo según su voluntad.
<b>Efecto de sonido en primer plano</b>	Trompetas

FEYRE	Visitantes de tierras lejanas, Orehill les da la bienvenida.
NARRADOR (V.O)	Zoya hace una reverencia frente a la reina, procurando no dar un paso en falso. La mirada de la elfa se posa en la humana. Esta agacha la cabeza esperando nerviosa la reacción de la reina.
FEYRE	Acércate para que te vea mejor, cariño.
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en primer plano</b>	ZOYA camina y sube unos escalones de mármol hasta llegar a la reina
FEYRE	Es la primera vez que vienes a estas tierras extrañas ¿Te has adaptado bien?
ZOYA	Su majestad, los elfos de aquí nos han tratado muy bien. Este lugar es maravilloso.
FEYRE	¿Qué tal la vida en Lena?
ZOYA	Gracias a la guía de los dioses de la luz, tengo una vida plena en Lena. Sin embargo, aún hay sufrimiento en el mundo. Acudimos ante usted en busca de una solución. Es el único deseo por el que he venido hasta aquí.
FEYRE	Aunque no puedo brindarte la ayuda que me pides, puedo darte una bendición .
<b>Efecto de sonido en segundo plano</b>	ZOYA se arrodilla y la reina se levanta de su trono de madera
NARRADOR (V.O)	Zoya asiente ligeramente y se arrodilla frente a la reina. Esta se levanta de su trono y Zoya ve su silueta bañada por la luz. Las luces que fluyen contienen un gran poder y siente que todo a su alrededor se vuelve cálido.

FEYRE	Veo dragones escupir llamas, y escucho el lamento de los seres vivos... Es una escena de Gran Guerra... Cariño, veo en ti un sello de sangre. Es un sello que fluye por tus venas. Es una marca que se porta con orgullo, pero también una señal de mal augurio. No puedo predecir nada, pues todas las adivinaciones son inútiles. Ya que el destino siempre te da a elegir. Yo te bendigo. Ven, acepta mi bendición.
<b>Efecto de sonido en primer plano</b>	Aplausos
FEYRE	Cariño, si llevas mi bendición contigo, tu deseo se cumplirá.
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido en primer plano</b>	ZOYA baja los escalones y se aleja
ZOYA (voz interna)	¿A qué se referiría la reina con esas palabras?
ELIA	¿Qué tal ha ido, pequeña Olga?
ZOYA	Ha ido bien, pero no he sentido nada físico. Algo que me ha sorprendido es que me he quedado con todas sus palabras, como si se hubiesen grabado dentro de mí. Aunque... no consigo comprender del todo lo que ha querido decirme.
ELIA	Su majestad tiene un gran poder de predicción. Cada cosa que dice tiene un gran significado.
ZOYA	¿Un significado?

ELIA	<p>El día en que me convertí en adulta, su majestad también me bendijo a mí./ Sus bendiciones siempre tienen un significado muy profundo. Después de que yo pasara por algunas experiencias muy duras, tuve una gran revelación... Eso fue lo que significaba para mí la bendición de la reina. Su majestad no otorga bendiciones así por que sí. Debes atesorarla.</p>
ZOYA	¿En serio? Creí que todas las doncellas eran bendecidas.
ELIA	<p>Por supuesto que no!!!!./ Las dos últimas sacerdotisas no fueron bendecidas. Su majestad debió considerarte una persona brillante, capaz de comprender sus palabras.</p>
ZOYA (voz interna)	¿Elia me está intentando decir que la reina predijo algo?... Debo averiguarlo, después de todo... las palabras con que la Reina de los elfos me bendijo... son la clave para romper la maldición.
ELIA	Nos vemos pequeña Olga
<b>(Efecto foley) Efecto de sonido (que va decreciendo)</b>	Pasos

## ANEXO II: Logline y sinopsis

**LOGLINE:** La historia trata sobre Zoya, quién tiene que hacerse pasar por sacerdotisa y viajar al país de los elfos para ver si encuentra la cura de una maldición familiar y así poder cambiar su destino.

**SINOPSIS:** Primero conocemos a nuestra protagonista, Zoya, quien al principio se encuentra un poco desconcertada ya que no recuerda nada hasta el momento en que empieza nuestra historia. En ese momento se da cuenta de que está trabajando de adivina en una calle de Lena. Y de vuelta a casa pasa por el mercado a ver si puede conseguir algo más de información y allí se entera de que el Obispo y la Sacerdotisa pronto viajarán al país de los Elfos. Poco a poco va recordando porque estaba en esa ciudad, así recuerda que había ido a buscar información sobre una maldición familiar que no deja vivir a los miembros de su familia más de 25 años.

Gracias a su trabajo de adivina Zoya conoce al marido de su prima, el señor Swann, quien le confiesa que la única manera que él conoce para poder salvarla es con la magia de los elfos y le promete que la va a ayudar.

Así comienza el plan de Zoya para conseguir viajar al país de los elfos. Con suerte, contaba con la ayuda del señor Swann, quien consigue que Zoya se convierta en la criada de la Sacerdotisa. Zoya empieza su trabajo como criada, ayudando a la Sacerdotisa en muchas labores, un día Zoya se entera que ella no podrá viajar al otro continente, solo pueden viajar el Obispo y la Sacerdotisa. Desesperada Zoya le cuenta la verdad de por qué quiere ir al país de los elfos y Olga, así se llamaba la Sacerdotisa, accede a cambiarse con Zoraya para que ella pueda ir. Tras un largo viaje en barco llegan al puerto de Orehill, allí hay dos elfos esperándolos, Elia, un elfa muy bondadosa y simpática que es la encargada de cuidar y guiar a los invitados. También está allí Jetró, el Sacerdote de los elfos, mucho más reservado y callado que Elia. Todos juntos emprenden el camino hacia el hotel donde se quedarán Zoya y el Obispo. Una vez que llegan al hotel, Elio y Jetró se despiden y Zoya se va a su habitación.

Cuando Zoya ya está sola aparece en su habitación una elfa misteriosa y malvada que quiere pedirle algo a Zoya. Al día siguiente Zoya aprovecha para ir a la biblioteca a ver si puede averiguar algo sobre su maldición, pero no sirve de mucho ya que todos los libros están en élfico y no entiende nada. Por suerte, Jetró la había acompañado y le ayuda. Al día siguiente Zoya y Jetró vuelven a la biblioteca, al final Zoya acaba contándole la verdad a Jetró ya que éste sospechaba algo de Zoya. Jetró promete ayudar a Zoya con su maldición después de la visita a la reina.

El día de la visita a la reina Zoya se pone muy nerviosa ya que teme que la reina se de cuenta de que es una impostora, sin embargo, todo sale bien y Zoya es bendecida por esta. Entretanto Salvia, que así se llama la elfa malvada sigue incordiando a Zoya para que la ayude, pero esta no quiere saber nada de ella y la evita a todo momento.

Como había prometido Jetró tras la visita a la reina empezó a buscar información e incluso había encontrado algo sobre como poder ayudar a Zoya pero todavía no sabía cómo salvarla. Más tarde el Obispo, Zoya y Jetró acuden al estanque donde, según la tradición, la Sacerdotisa es bautizada, durante esa ceremonia Zoya se da cuenta que está empezando a tener sentimientos por Jetró.. Al día siguiente del bautizo es la ceremonia del árbol sagrado, el día más esperado del viaje. Todos los habitantes de Orehill, junto con la Sacerdotisa y el Obispo se reúnen en la plaza del Árbol sagrado para ver a la Reina y escuchar el Oráculo. La ceremonia empieza y todo parece normal hasta que en un momento de confusión el árbol sagrado se incendia y cunde el pánico entre los elfos. La ciudad se llena de oscuridad y los ciudadanos están desconcertados.

Tras el terrible suceso, Jetró le cuenta a Zoya que ya sabe cómo pueden deshacerse de su maldición pero para ello necesitan la magia del árbol sagrado. Zoya, muy triste, busca consuelo en los brazos de Jetró pero al final la esperanza vuelve cuando se entera de que se van a quedar más tiempo en Orehill para ayudar a los elfos a restaurar el árbol.

## RESUMEN DE LOS CAPÍTULOS 5 Y 6:

**CAPÍTULO 5:** Este episodio pertenece al nudo de la historia. Y se sitúa cuando ya han llegado a Orehill. Una mañana Zoya quiere ir a la biblioteca para buscar información sobre su maldición y se encuentra a Elia por el camino y le pregunta si le acompaña, pero al final le acompaña Jetró quien le enseña la biblioteca pero tampoco le da tiempo a mucho más ya que se tiene que ir.

**CAPÍTULO 6:** Este capítulo también pertenece al nudo y es el día siguiente al cap. 5. Al día siguiente, Jetró y Zoya vuelven a la biblioteca. Jetró le enseña con más detenimiento la biblioteca a Zoya, y esta al final le cuenta la verdad de porqué está allí a Jetró, quien promete ayudarla con su maldición. Días más tarde es el día en el que van a conocer a la reina, para que bendiga a la Sacerdotisa y ésta pueda guiar al pueblo de Lena.

### PERSONAJES:

**ZOYA:** Es la protagonista de esta historia, al principio descubrimos que sufre una maldición familiar y su objetivo durante todo el relato es acabar con ella, por eso se hace pasar por la Sacerdotisa y viaja a Orehill.

**JETRÓ:** También es un personaje muy importante en esta historia, es el sacerdote de los elfos y ayuda mucho a Zoya con su maldición y al final entre él y Zoya acaban surgiendo sentimientos.

**ELIA:** Es la elfa encargada de cuidar a los visitantes de Lena en Orehill, se preocupa mucho por Zoya y es muy atenta.

**FEYRE:** Es la reina de los elfos, no es un personaje que aparezca mucho pero si que tiene gran relevancia en la historia ya que es alguien muy importante y sus palabras calan mucho en Zoya.



ANEXO III: Plan de grabación de las voces de los personajes.

17 DE MAYO, DIA 1 RODAJE VOCES DE LOS PERSONAJES

HORA	ESCENA	LOCALIZACIÓN	PERSONAJES	TIEMPO
9:00	Cap. 5 esc. 2	Estudios de radio UMH	Elia	1'
10:00	Cap. 5 esc. 3			2'
11:00	Cap. 6 esc. 2			2'

19 DE MAYO, DÍA 2 RODAJE VOCES DE LOS PERSONAJES

HORA	ESCENA	LOCALIZACIÓN	PERSONAJES	TIEMPO GRABACIÓN
11:00	Cap. 6 esc. 2	Estudios de radio UMH	Reina Feyre	5'

DIA 3 RODAJE VOCES DE LOS PERSONAJES

HORA	ESCENA	LOCALIZACIÓN	PERSONAJES	TIEMPO GRABACIÓN
9:00	Cap. 5 esc. 3	Casa particular	Narrador	1'
	Cap. 5 esc. 4			2'

	Cap. 6 esc. 1			2'
	Cap. 6 esc. 2			2'
10:00	Cap. 5 esc. 4	Casa particular	Jetró	5'
	Cap. 6 esc. 1			4'
	Cap. 5 esc. 3			1'
16:00	Cap. 5 esc. 4	Casa particular	Zoya	3'
	Cap. 6 esc. 1			5'
	Cap. 5 esc. 1			3'
	Cap. 5 esc. 2			2'
	Cap. 5 esc. 3			2'
	Cap. 6 esc. 2			4'