

Radios  Libres

## Radionoveleando

Curso para producir  
radionovelas emocionantes



Curso virtual N° 18 / Abril 2017



# Radionoveleando

## Curso para producir radionovelas emocionantes

### **Bienvenidas y bienvenidos!**

Con este nuevo curso podrás autocapacitarte en la producción de un formato radiofónico atractivo y accesible a la mayoría de las mentes creativas.

Pero, antes de empezar, podemos preguntarnos: ¿tienen vigencia las radionovelas en el mundo de hoy?

Hay quienes dicen que las radionovelas y los programas dramatizados ya pasaron de moda. Que están mandados a guardar. Que las telenovelas les quitaron el puesto.

Y sin embargo, las emisoras que reciben (porque pocas producen) radionovelas descubren que éstas siguen teniendo mucha aceptación. No me creas. Haz la prueba.

Desde luego, no estamos hablando de las radionovelas de antes con 300 capítulos de media hora cada uno. No pensamos en Kalimán ni en El Derecho de Nacer. Bájate de nuestra página la radionovelita Killaricocha sobre la minería a cielo abierto, Sueños Rotos sobre el embarazo adolescente, Cindy, esa sí soy yo que muestra la realidad de las personas trans o Utopía por la libre, la primera radionovela sobre cultura libre. ¿Por qué tienen tanto éxito? ¡Descúbrelo en el curso!

**José Ignacio López Vigil**  
**Radialistas Apasionadas y Apasionados**

*Una producción de:*



*Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir bajo misma licencia 4.0*



## ÍNDICE DEL CURSO

### Capítulo 1 : una radionovela por dentro

- Unidad 1.1.: El alma Del Drama
- Unidad 1.2.: ¿Cómo fabricar un conflicto?
- Unidad 1.3.: El punto de partida: ¡eureka!
- Unidad 1.4.: Público y objetivos

### Capítulo 2: el argumento de la radionovela

- Unidad 2.1.: ¿Cómo construir un argumento?
- Unidad 2.2.: Radiografía de un drama
- Unidad 2.3.: Esquemas argumentales que funcionan
- Unidad 2.4.: Entre la tierra y el viento
- Unidad 2.5.: ¿Cuántos capítulos?

### Capítulo 3: los personajes

- Unidad 3.1.: De carne y hueso
- Unidad 3.2.: ¿A quién amo, a quién odio?
- Unidad 3.3.: Nariz contra nariz
- Unidad 3.4.: El vilipendiado narrador

### Capítulo 4: el libreto

- Unidad 4.1.: El arte de escribir como se habla
- Unidad 4.2.: ¿Cómo dialogan Tus personajes?
- Unidad 4.3.: Diseñando una escena
- Unidad 4.4.: La estructura del libreto
- Unidad 4.5.: ¿Cómo separar las escenas?
- Unidad 4.6.: El libreto y sus formalidades

### Capítulo 5: grabando, grabando...

- Unidad 5.1.: Amor con amor se graba
- Unidad 5.2.: ¡Aquí mando yo!
- Unidad 5.3: Efectos y defectos
- Unidad 5.4: Música y flores, llaman amores
- Unidad 5.5.: Una palabra sobre los planos
- Unidad 5.6: El montaje final

# Capítulo 1 - Una radionovela por dentro



Imagen: *Wikimedia Mercury Theatre Radio Rehearsal*

*En esta primera entrega conoce el alma del drama, cómo fabricar un conflicto o definir el público y los objetivos de una radionovela.*

## **Unidad. 1.1.: EL ALMA DEL DRAMA**

---

Si estamos en una conferencia y escuchamos un chirrido de llantas con el consiguiente estrépito, todos y todas nos asomaremos a ver qué ocurrió. ¿Qué ha pasado? Algo no previsto, un peligro, una amenaza a la vida. Ante un estímulo así, se dan por terminadas todas las reflexiones. Primero vivir y luego filosofar, como sentenciaban los antiguos escolásticos.

El ser humano, como todos los animales, es atraído, fascinado, por lo que se mueve, por lo que cambia. Somos dramáticos. La palabra lo explica todo: drama viene del griego y significa “acción”. Y acción quiere decir que pasan cosas, que suceden hechos. Parecería obvio y, sin embargo, no lo es. Con demasiada frecuencia escuchamos por nuestras radios “dramas” donde dos personajes conversan, por ejemplo, sobre el alto costo de la vida. Rosa y Antonia discuten sobre lo que les pasó en el mercado o lo que les va a pasar cuando lleguen a sus casas. Pero no pasa nada. Nada se mueve, no compran ni protestan en el mencionado mercado, no hay acción. En realidad, dichos diálogos, clasificados como didácticos, no pertenecen al género dramático: son simplemente discursos disfrazados. El autor ha querido transmitirnos determinados contenidos u opiniones y las pone en boca de unos títeres a su servicio.

En estos casos, el error no es de intención, sino de formato. ¿No sería mejor emplear un buen comentario, una charla amena, antes que someter al público a esos diálogos tan falsos como aburridos? Si quiere practicar el género dramático, recuerde la consigna que

se da antes de rodar una película. No se dice cámaras, luces... ¡reflexión! El director ordena: ¡acción!

Las radionovelas (como las series, los radioteatros, los cuentos y los sociodramas) pertenecen al género dramático. A este género "de acción". Podemos entonces preguntarnos: ¿cualquier acción vale para armar una historia dramática? Ciertamente, no. Por ejemplo, si yo voy a la tienda, compro plátanos, regreso a mi casa, cocino los plátanos y me los como, estoy realizando varias acciones. He empleado cinco verbos para narrar lo que hago. Pero nadie aplaudirá después de ver una obra de teatro con tal argumento.

No toda acción clasifica para captar el interés de la audiencia. ¿Cuáles sí, cuáles no? Digamos que el alma, la esencia de la dramaturgia, no es otra que el conflicto. Las acciones conflictivas son las propias del género.

No confundamos conflicto con pelea. Muchas veces, un conflicto sordo, una tensión profunda, contenida, nos envuelve más que una gritería. ¿Qué es un conflicto? Es curioso cómo lo define el diccionario de María Moliner: momento en que el combate está indeciso. Se trata, pues, de una tirantez, de un choque de intereses, de una contradicción. O mejor, de una confrontación (acciones enfrentadas).

El conflicto nos arrastra hacia dentro, como la marea. Ninguno de los espectadores puede permanecer imparcial cuando lo presencia. La audiencia, a través de la radio, también se involucra. Ante cualquier lucha de intereses, desarrollamos dos primeras e inevitables reacciones: de simpatía por una de las partes y de antipatía por la otra. De inmediato, salen a flote las pasiones favorables o desfavorables hacia los que están en combate. Los hemos conocido hace pocos minutos, pero ya nos va la vida en la victoria de uno sobre el otro. Establecemos rápidamente una solidaridad con el protagonista y un rechazo contra su antagonista.

Si la tensión crece, si el conflicto se pone al rojo vivo, el compromiso del público también aumenta. El drama objetivo comienza a posesionarse del espectador. De la simpatía pasamos a la empatía, a identificarnos con el personaje y a sentir su problema, su amenaza, su esperanza, como si fuera un asunto personal. En estas circunstancias, el género dramático alcanza su mayor puntaje: cuando hacemos nuestro el problema ficticio que aparece en la pantalla o que suena en la bocina del radio.

## **Unidad 1.2.: ¿CÓMO FABRICAR UN CONFLICTO?**

---

No es difícil descubrir el mecanismo de un conflicto. Veámoslo de cerca. Resulta que en nuestra vida hay cosas que queremos. Algunas las podemos hacer y otras no. Algunas las debemos hacer y otras nos están prohibidas. Jugando con estas situaciones se pueden armar todos los líos en que nos solemos ver envueltos los seres humanos.

### **QUERER**

*deseos*  
*gustos*  
*instintos*  
*ambiciones*

### **PODER**

*posibilidades*  
*económicas*  
*físicas*  
*intelectuales*  
*sociales*

### **DEBER**

*leyes*  
*costumbres*  
*prejuicios*  
*normas*

Pongamos en movimiento las esferas. Si usted quiere algo que puede y debe hacer, no habrá conflicto. Por ejemplo, usted siente hambre, cuenta con dinero para comer y tiene la buena costumbre de invitar a su enamorada al restaurante de la esquina. Pero, ¿qué pasaría si un domingo no le alcanzan los reales? ¿O si ella le prohíbe hoy salir de casa para que alguien no los vea juntos? Siempre que uno de los tres campos —querer, poder y deber— está en negativo, salta la chispa, se provoca el conflicto.

Veamos las seis combinaciones posibles:

- 1.- Quiere y no puede = Un mendigo frente a un carro de lujo.
- 2.- Quiere y no debe = Un cura ante una feligresa despampanante.
- 3.- Puede y no quiere = Una bañista junto a su peor enemiga que se ahoga.
- 4.- Puede y no debe = Un alcohólico con la botella en la mano.

5.- Debe y no quiere = Una mala estudiante en vísperas de exámenes.

6.- Debe y no puede = Un desempleado frente al recibo de alquiler.

Si nos fijamos bien, entre el poder y el deber no se genera conflicto si no se entromete el querer. En las situaciones 4 y 6, el alcohólico desea su trago y el inquilino seguir en la casa.

Estas situaciones conflictivas pueden ser individuales o colectivas. Unos campesinos quieren invadir la finca del terrateniente, pero no pueden hacerlo porque está la policía custodiando la cerca. O sienten que no deben entrar por respeto a la propiedad privada. También puede establecerse el problema entre personas y objetos, o entre un individuo y sus propias fantasías.

Algunos prefieren simplificar las cosas y reducir el mecanismo del conflicto a querer o no querer. En el ejemplo anterior, se dirá que los campesinos quieren tomar la tierra y el patrón no quiere entregarla. Pero no es tan sencillo el asunto. Atrás de la voluntad del patrón, descubrimos el no poder o el no deber de los campesinos. Si así no fuera, más que un conflicto tendríamos una si\_m\_ple pelea que se resolvería sin mayor tensión dramática. Porque si los campesinos quieren, pueden y deben, lógicamente invadirán la finca. Y el problema se resolverá de inmediato a su favor.

Ahora bien, ¿cómo convertir esos conflictos en programas de radio, en una radionovela?

### **Unidad 1.3.: EL PUNTO DE PARTIDA: ¡EUREKA!**

---

Entramos al terreno de la creatividad, nos zambullimos en la piscina de Arquímedes. Para todo invento se requiere un relámpago de imaginación, una chispa, un bombillito que se enciende, una idea que te atrapa. ¡Eureka, la tengo!

Cuestión previa: aquí no hablamos de ideas geniales, sino ingeniosas. Ellas son el punto de partida indispensable, las semillas de todo trabajo creativo. ¿De dónde surgen estas ideas germinales, en qué feria se exhiben? Señalemos los tres caminos más habituales de la llamada inspiración:

#### **Las vivencias**

Una persona muy joven, ensimismada o que lleve una vida muy rutinaria, tendrá pocos materiales para recombinarlos en su imaginación. De tanto andar y andar nacen los libros, como escribió Neruda.

## Las conversaciones

Interesarse en la experiencia de otros, preguntar los detalles, dejarse sorprender por las anécdotas que nos cuenta el vecino, la comadre, los amigos... Hay quienes escuchan con tanta atención, que acaban apropiándose del relato. Al cabo de un tiempo, dudarán si no fueron ellos mismos quienes vivieron aquello.

## Las novelas

No hay vicio más útil y sabroso para un productor dramático que volverse un consumidor empedernido de libros, películas, series de radio y televisión. La imaginación ajena estimula la propia. Lo que otros escribieron o grabaron nos asoma a los más variados conflictos, nos hace vivir muchas vidas insospechadas. A través de las páginas de un libro o de las secuencias de un film, podemos transitar por el túnel del tiempo, eliminar cualquier distancia, y enriquecer nuestro banco de personajes y situaciones.

En estas tres fuentes bebe nuestra imaginación. La memoria, llegado el momento de escribir, sale en nuestra ayuda. Ahora recuerdo a Ireño, un campesino fortachón que cuidaba el transmisor de Radio Enriquillo, en República Dominicana. Una noche me pidió que le descifrara un aviso enviado por un pariente suyo. El no sabía leer.

*—¡Pá que no me pase otra vaina! —me comentó.*

*—¿Y qué vaina le pasó? —le pregunté.*

*—Oh, que yo tenía mi noviecita. Y como no sé escribir ni el palito de la i, un amigo me hacía las cartas de amor. Yo le iba diciendo las palabras bonitas, él las iba escribiendo. Pero al final del papel, el muy bandido firmaba con su nombre y no con el mío. ¡Después de varias cartas, el avivato me levantó la mujer!*

Cuando escuché esta historia, no le di mucha importancia. Años más tarde, me acordé de ella a la hora de escribir un libreto sobre alfabetización de la serie Un paisano me contó. Aquella anécdota fue la primera idea, el punto de inspiración.

En todo caso, el punto de apoyo, el motor de arranque para inventar cualquier cosa creativa es sentir un gran deseo de comunicar algo, una comezón interior. No te pongas a escribir si no te pica la mano por hacerlo, como diría Galeano.

## Unidad 1.4.: PÚBLICO Y OBJETIVOS

---

La idea es lo primero. Y lo segundo, el público. ¿A quién me dirijo? ¿Con quiénes me quiero comunicar a través de este programa? Como vimos y veremos, la edad, el género,



el sector social, la cultura, el lenguaje, toda la manera de ser y el contexto de mis oyentes son decisivos para el tratamiento de esa idea que quiero desarrollar.

Lo tercero, el objetivo. ¿Qué quiero decir, para qué escribo este cuento o este radioteatro? Puede ser que mi objetivo sea, simplemente, el entretenimiento. O que quiera trabajar una finalidad educativa: sensibilizar sobre los derechos de los niños y las niñas. O una finalidad informativa: dar a conocer las leyes de tránsito mediante unas escenas cómicas. En el caso de Ireo y su novia robada, el objetivo era hacer sentir la necesidad de alfabetizarse pa' que no te engañen.

¿Y dónde queda el tema, el mensaje de la obra? Muchos radialistas proceden de esta manera: primero deciden el tema —por ejemplo, el abuso contra las empleadas domésticas— y luego se dan a la ingrata tarea de encontrar una historia que encaje con dicho tema. Este camino lleva a muchas frustraciones. Unas veces, no se nos ocurre nada y abandonamos el asunto. Otras veces —peores aún— nos conformamos con historias simplonas, muy predecibles, que dejan traslucir desde la primera escena el tema que nos hemos propuesto. Desde que la provincianita viaja a la capital a pedir trabajo en casa de unos señores, ya sabemos que van a violentarla. Una tercera solución es tomar cualquier historia y, en el final, pegarle con saliva la moraleja que queremos transmitir. Una mujer organizada le hace ver a la provinciana cuánto han abusado de ella y cómo debe liberarse de la explotación.

El mejor camino, como indicamos, consiste en partir de una idea ingeniosa. Dicha idea suele ser una anécdota, un hecho curioso, una situación que entraña un conflicto. Si la idea es buena, llevará dentro un buen mensaje. Si la historia es atractiva, el tema irá surgiendo sin hacer ruido, la acción irá hablando por sí misma. No nos preocupemos mucho por el tema. La historia es la que decide. En el arte dramático, como en la realidad, no vivimos lo que pensamos, pensamos lo que vivimos.

## Capítulo 2 - El argumento de la radionovela



Imagen: *Victorsmaria - Flickr - CC-BY*

***¿Cómo construir un argumento y la radiografía de un drama? Esquemas argumentales que funcionan.***

### **Unidad 2.1.: ¿CÓMO CONSTRUIR UN ARGUMENTO?**

---

Se ha llamado fábula, asunto, trama, entramado, plot... Con cualquier nombre, el argumento es la idea convertida en historia, la secuencia de hechos dramáticos.

¿Qué implica el argumento? Antes de escribir, varias cosas deben quedar dilucidadas:

- El dónde y cuándo de la acción. Si no conozco el lugar de los hechos o la época en que ocurren, debo documentarme para no caer en anacronismos o situaciones absurdas. Recuerdo un libreto ubicado en el caluroso Egipto, donde el autor decía que los israelitas iban creciendo más y más, como una bola de nieve...
- Los personajes principales. El protagonista, el antagonista, los personajes fundamentales para el avance de la acción, el perfil de cada uno de ellos y ellas. Sobre los personajes hablaremos más adelante.
- El subgénero que vamos a emplear: cómico, trágico, de aventuras, romántico, de suspense...
- El arco dramático: aunque sea una historia corta, debe tener una tensión interior, un conflicto desarrollado y resuelto.

Detengámonos en este cuarto aspecto, el decisivo para la construcción argumental. Ese arco dramático tiene un principio, un medio y un fin. ¿Cuál es la clave de estos tres actos?

## **Presentación del conflicto**

En este primer momento, se pretende capturar lo más rápidamente posible la atención del oyente, metiéndolo de cabeza en el asunto. Los griegos aconsejaban comenzar los dramas in media res, en mitad del lío. Una entrada lenta, muy descriptiva, tal vez poética pero con poca acción, corre el riesgo de desenchufar a la audiencia.[1] Muchas películas arrancan con una escena violenta, chocante, para atrapar al espectador desde la primera secuencia. Los cuentos infantiles, conocedores de la infinita capacidad de distracción de los niños, entran inmediatamente en acción: Había una vez una princesa bella, tan bella que su madrastra no la dejaba ni asomarse a la ventana... En una línea ya está insinuado el conflicto principal y ya comenzamos a simpatizar con la protagonista y a rechazar a la madrastra, que presuponemos fea y con una verruga en la nariz. En este primer acto, junto con la presentación del conflicto, deben también presentarse los personajes antagónicos que van a vivirlo.

## **Enredo del conflicto**

Una vez presentado el conflicto, hay que ir complicando las cosas, apretando la cuerda, sometiendo los personajes a sucesivas crisis. ¿Cuántas? Depende. Una larga radionovela hará innumerables picos en su argumento. Pero para los dramas medianos y cortos funciona mágicamente el número tres. ¿Por qué será? Nadie sabe, pero así es. Para enredar cualquier lío bastan tres nudos. Si son cuatro, sobra uno. Si son dos, falta uno. Repasemos los cuentos: tres cofres de piratas, tres pruebas para el novio, tres recaídas en el vicio, tres tristes tigres... En los chistes ocurre lo mismo: las peripecias se cuentan en tres escenas, los payasos se caen tres veces, a la tercera va la vencida.

En un enredo siempre hay algo oculto, un dato que falta, una clave que se esconde. Puede suceder que uno o varios personajes conozcan esa clave y los oyentes no. O al revés, que los oyentes saben lo que los personajes ni siquiera sospechan. Alfred Hitchcock decía que el suspense consiste en enseñar las cartas al espectador, hacerle partícipe de un secreto que ignoran los personajes.

## **Desenlace del conflicto**

Llegamos al punto culminante, al clímax argumental, a la piedra angular del arco dramático. Si no calza bien, se derrumba todo lo construido en los dos actos anteriores.

Digamos, primeramente, que el desenlace no puede ser por azar, tirado de los pelos. A última hora, aparece una cámara de video que había grabado el momento del crimen y así se descubre al asesino. Estos finales postizos molestan al público, que esperaba otra cosa. También molestaban en la antigua Grecia, cuando los malos dramaturgos no sabían

cómo salir del enredo que ellos mismos habían creado. Entonces, recurrían al *deus ex machina*: aparecía un dios en el escenario, bajado por una especie de grúa, que fulminaba a los malos y hacía justicia a los buenos.

El desenlace debe surgir de la misma trama de los hechos, ser una consecuencia —y no una simple *\_secuencia\_*— del enredo que hemos inventado. Hay que irlo preparando en el libreto y presintiendo en la mente del oyente. Por esto, se dice que los dramas se escriben desde el final. No puedo redactar la primera línea si no sé a dónde va a desembocar todo el conflicto. Sólo desde la meta puedo trazar la línea de carrera.

No confundamos desenlace con final feliz. Podemos terminar en fiesta o en desastre, eso depende de la estructura argumental. Pero no hay que forzar las situaciones. No hay que reconciliar a los divorciados ni convertir a los verdugos. Una visión moralista ha llevado a pensar que los dramas educativos deben acabar positivamente y con el mensaje bien explícito. Estos desenlaces no son reales y sólo convencen a otros igualmente moralistas. Muchas veces, resulta más motivador acabar con una almendra, dura y amarga.

El mejor final, como decía Aristóteles, es el que presenta una sorpresa. Al gran público, nada le agrada tanto como el final inesperado, que ocurra lo imprevisto, que los pájaros le tiren a la escopeta.

¿Qué es una sorpresa dramática? Invertir la expectativa del público. Creemos que Raskólnikov va a ser descubierto después de propinarle un hachazo a la vieja usurera, y el cerrojo no se abre. Creemos que Manny, el mamut de la era del hielo, va a quedar sin descendencia, y aparece Ellie.

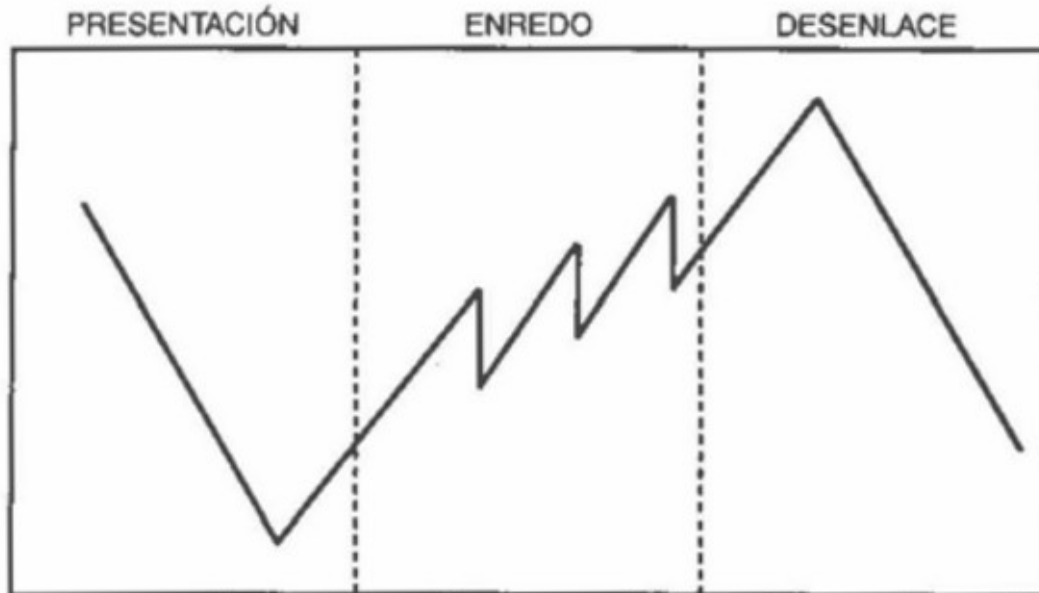
Hay dos tipos fundamentales de sorpresas: cuando el público no sabe lo que va a ocurrir o cuando ya conoce el desenlace, pero lo que no sabe es cómo se las ingeniará el protagonista para llegar hasta ahí. En ambos casos, el oyente disfruta el placer del suceso inesperado.

Para lograr el efecto sorpresa, el libretista tiene que establecer un juego de pistas y despistes a lo largo de toda la trama. Recordemos cualquier novela policíaca: al final, cuando el detective revela el nombre del asesino, nos incomodamos con nosotros mismos. ¿Por qué no lo descubrimos nosotros, si teníamos los mismos datos que él? Elemental para Watson, no para el público.

## Unidad 2.2: RADIOGRAFÍA DE UN DRAMA

---

El siguiente esquema ilustra los tres momentos de un argumento con buena tensión dramática:



Notemos que en el primer acto la acción comienza arriba, en medio del conflicto. Luego, hay un descenso dramático que se aprovecha para describir el ambiente, dejar ver las causas del conflicto, ir creando las primeras simpatías y antipatías del público respecto a los personajes que aparecen.

El segundo acto es el más dinámico. El conflicto se enreda cada vez más, hay un crescendo de picos dramáticos que corresponden a los tres nudos mencionados.

En el tercer acto se alcanza el punto de máxima intensidad, el pico más alto de toda la obra. El clímax. Una vez resuelto el conflicto, el interés del oyente cae en picada. También el libretista debe terminar su argumento lo antes posible.

## Unidad 2.3.: ESQUEMAS ARGUMENTALES QUE FUNCIONAN

---

Hay muchas maneras clásicas de construir un argumento: el cazador cazado, el triángulo amoroso, el mundo al revés, la astucia frente a la fuerza... Si nos acercamos un poco, observaremos que estos modelos pueden reducirse a unos cuantos esquemas conflictivos básicos. Sin ningún afán de exhaustividad, proponemos estos cuatro que, bien trabajados, siempre cautivan el interés del oyente.

### **Hay una CULPA y varios sospechosos**

Se trata de descubrir quién es el culpable y por qué actúa así.[2] Es el esquema típico del género policial y de tantas películas de suspense. Con frecuencia se rematan estos argumentos en un juicio o en un careo final entre todos los implicados.

### **Hay un DESEO y otros aspirantes**

Se trata de averiguar quién consigue el objeto o la persona deseada, y cómo lo logra. Al final de las intrigas y los desengaños, ¿quién se queda con quién? El género romántico no puede prescindir de este esquema. Tampoco la infinita gama de dramas pasionales que giran en torno al amor, el dinero y el poder.

### **Hay un PELIGRO y pocas escapatorias**

Se trata de conocer cómo el protagonista sorteará los obstáculos que se le presentan, las amenazas cada vez mayores que lo acechan. El género de aventuras, las llamadas películas de acción, son el mejor ejemplo de este esquema.

### **Hay un MISTERIO y ninguna clave**

Se trata de resolver la intriga. Mientras más oscura se presente, más excitante resulta. Los buenos argumentos de terror se apoyan en este esquema. Los malos, echan mano a truculencias, saturación de alaridos y efectos especiales.

Como los minerales, estos esquemas —y otros que se nos ocurran— no suelen darse en estado puro. Unos se amalgaman con otros. Un argumento de ciencia ficción se puede basar en las peripecias y peligros del viaje espacial. Pero no faltará la traición de un tripulante. Ni un enigma indescifrable. Ni un romance dentro de la nave.

## **Unidad 2.4.: ENTRE LA TIERRA Y EL VIENTO**

---

¿Por qué nos seducen tanto estos esquemas argumentales? Si nos fijamos, las cuatro palabras empleadas —culpa, deseo, peligro y misterio— son inestables, tendenciales. Remiten a otra cosa, obligan a encontrarle una salida a la situación creada. Ahora bien, el ser humano es curioso. Como al gato, nos atrae lo desconocido, nos encanta meter las narices donde no nos llaman y descifrar cualquier incógnita, grande o pequeña. \_ No me gusta el chisme pero me entretiene\_, como dicen las comadres.

Curiosos y justos. Las cosas deben ponerse en su sitio, los puntos sobre las íes. Las culpas deben pagarse, los deseos deben cumplirse, los peligros esquivarse y los misterios resolverse. Hay dentro de nosotros un mecanismo de nivelación social, de dar a cada quien lo que corresponde. El llanto y la risa son los resortes que disponemos para demostrar nuestro anhelo de justicia. La tragedia y la comedia, exploradas tan

genialmente por los griegos, no hacen otra cosa que despertar en nosotros esos dos sentimientos primarios.

En la tragedia se castiga al inocente. Se le carga con una desgracia inmerecida, se le humilla, se le aplasta hasta el suelo. Humillar viene de humus, tierra. El público siente que se ha cometido un atropello contra ese personaje y se rebela, no acepta ese desenlace. En nuestra impotencia, lloramos. Es el mecanismo para expresar nuestra solidaridad con el caído, para reivindicarlo, para levantarlo de la tierra.

En la comedia se ridiculiza al vanidoso. Entre todos los personajes risibles, el vanidoso ocupa el primer lugar. De su misma parentela son las presumidas, los petulantes, arrogantes, prepotentes, creídas y fatuos. Si una viejita se resbala y cae en la calle, nos da lástima. Su desamparo despierta en nosotros un sentimiento de compasión. No se merecía eso. Pero si una señorona con abrigo de pieles y muchos collares se resbala en la misma cáscara de plátano, nos echaremos a reír. Ella sí se lo merecía. La risa desinfla a los vanidosos: no son tan grandes como parecían. Vanidad viene de vacío, hueco, lleno de nada, lleno de viento. La risa pone en su sitio a quienes se creían por las nubes.

Entre esos dos ejes —tierra y viento, \_humildad y vanidad\_— se desenvuelve la tragedia y la comedia. Y entre esos dos mismos ejes se resuelven las culpas, los deseos, los peligros y los misterios de toda radionovela.

## Unidad 2.5.: ¿CUÁNTOS CAPÍTULOS?

---

Las antiguas radionovelas tenían 200, 300 capítulos y más. Y de media hora cada capítulo. Hoy en día solo libretistas muy audaces aceptarían un desafío tan exigente. Y pocas emisoras lo costearían. Quedan, entonces, estas producciones de tan largo aliento para los poderosos canales de televisión.

¿Y en nuestras radios, especialmente en las comunitarias? Podemos experimentar con radionovelas más cortas. Diez capítulos es una buena extensión para desarrollar un mensaje o para contar la biografía de una mujer o un hombre inspirador. En Radialistas acabamos de producir en diez capítulos la vida de la lideresa indígena ecuatoriana **Dolores Cacuango**. Y en otros diez la vida de la socialista **Rosa Luxemburgo**. Y ambas quedaron bien chéveres.

También puedes trabajar radionovelitas más cortas. Escucha en cinco capítulos **Sueños Rotos** sobre el embarazo adolescente. Y en otros cinco la vida de **Cindy**, una chica trans.

Los criterios expresados en la unidad 1 y 2 valen para radionovelas largas y cortas. Valen también para los radioteatros (piezas unitarias). Y valen también para las series. En las series no hablamos de capítulos, como en las radionovelas, sino de episodios. En cada episodio comienza y concluye una breve historia o anécdota que les sucede a los protagonistas. La unidad de la serie no está dada por la secuencia argumental, como en las radionovelas, sino por los personajes que continúan y van viviendo diferentes situaciones. Por ejemplo, en la adaptación que hicimos de la encíclica *Laudato Si* donde Francisco de Asís conversa en un episodio con el aire contaminado, en otro con los hielos derretidos o con el maíz transgénico o el oro extraído de las minas a cielo abierto, con todas las criaturas afectadas por el cambio climático.



## Capítulo 3 - Los personajes



Imagen: <https://radioslibres.net/> - CC-BY-SA

*Personales de carne y hueso, a quién amamos y a quién odiamos.*

### **Unidad 3.1.: DE CARNE Y HUESO**

---

Puede haber personajes sin historia. Es el caso de esos diálogos didácticos colgados en el aire. Pero nunca historia sin personajes. Reales o fantásticos, colectivos o individuales, todo argumento se manifiesta a través de unos personajes. Esto no quiere decir, sin embargo, que los personajes sean el elemento principal de una obra dramática. Ya dijimos que la historia es lo decisivo. Las historias conflictivas las viven —o sobreviven— unos determinados personajes.

Hablamos de personajes y no de personas, porque éstos no son reales. Aunque todos nuestros personajes tengan una referencia muy concreta a alguien con nombre y apellido, nosotros los hemos recreado en el libreto. La paternidad de los mismos pertenece a quien escribe.

Igual que la historia, los personajes deben ser creíbles. No olvidemos que el arte dramático pisa el terreno de lo ficticio verosímil. Lo importante no es lo que pasó, sino lo que se nos cuenta como si hubiera pasado, como si fuese verdad.

Comencemos por el protagonista. ¿Quién es? Si recurrimos a la etimología, obtendremos esta curiosa definición: el primero que agoniza. En las antiguas tragedias, el héroe o la heroína tenían fatalmente que morir. Le seguía el resto del elenco y, al final, el escenario se convertía en un cementerio.

Comúnmente, se define al protagonista como el personaje principal de una obra, que suele coincidir con el bueno de la película. El antagonista es su rival. Tanto uno como otro pueden ser una persona, un grupo (¡Fuenteovejuna todos a una!), un animal como en tantos dibujos animados de Disney, un personaje de fantasía como Peter Pan.

Lo peligroso de definir al protagonista como el bueno y al otro como el malo, es entrar en un mundo maniqueo, de cow boys, sin matices. Así no es la vida. Y así no puede ser la imitación de la vida que hace una radionovela. Los personajes, que sean de carne y hueso. Nadie hay tan bueno que no tenga defectos, ni tan malo que no muestre virtudes. Los seres humanos somos contradictorios, ambiguos, impredecibles, un popurrí de aciertos y disparates. De igual manera deben ser los personajes que inventamos para resultar creíbles y amables.

Como las personas, los personajes de una radionovela evolucionan. La mala se hace buena, el bueno se hace malo. El libretista dará vuelta a sus personajes, irá buscando puntos de giro en la situación dramática. Si mi protagonista es inocente, lo presentaré inicialmente como culpable. La mosquita muerta acabará siendo una perversa y el canalla pedirá auxilio a su mamá. Si al lobo feroz se le hubieran visto las orejas desde el principio, Caperucita todavía estaría paseando por el bosque.

**Conclusión:** hay que diseñar personajes que parezcan personas.

### Unidad 3.2.: ¿A QUIÉN AMO, A QUIÉN ODIÓ?

---

El principal reto a la hora de construir esos personajes de carne y hueso consiste en lograr que el público se identifique con unos y aborrezca a otros. Si no se establece ese juego de simpatías y antipatías, el drama no funciona. Al terminar la película, al concluir la novela, pregúntate: ¿quién me cayó bien, quién mal? Si ninguno de los personajes despertó en nosotros una gran atracción ni un gran rechazo, tampoco la obra es grande.

Se puede dar una situación más terrible: que se inviertan los sentimientos, que el bueno nos caiga pesado y nos congraciemos con su rival. ¿A qué puede deberse esto? Volvamos a nuestros años de colegio. Recordemos al alumno ciruelo que se sentaba en la primera fila y sacaba siempre las mejores notas. ¡El niño bofe! Es que a nadie agradan los perfectos y menos quienes ostentan su perfección. A estos seres intachables podemos, a lo más, admirarlos. Nunca quererlos.

Lo mismo ocurre en los dramas. En muchos de ellos, nos presentan a un héroe de hojalata, superior a todos los que le rodean, sin dudas, miedos ni cansancios, más allá del bien y del mal. Tan distante como distinto a nosotros. Tan divino que no toca las fibras

humanas. ¡En cuantas películas de Semana Santa, nos sentíamos más a gusto con el Pedro grosero o con la apasionada Magdalena, y no con aquel Cristo de granito, que no reía ni lloraba, insensible a todo!

Quien escribe debe, entonces, resolver esta pregunta: ¿cómo lograré hacer entrañable a mi protagonista? Hay dos caminos tradicionales y eficaces para conseguirlo:

**Presentarlo débil.** Una bebida despierta nuestra ternura precisamente por su vulnerabilidad. Lo que no tiene defensa no recibe ofensa, como dicen. En el caso de un adulto, no podremos aniñarlo para obtener tal efecto. (Un tonto nos cae simpático sólo por sus payasadas). Pero la debilidad en un joven o en alguien mayor puede traducirse como timidez, como inseguridad, como cobardía. Nos reconocemos en los miedosos y miedosas, porque todos, en el fondo o en la superficie, igualmente lo somos.

La aproximación al protagonista también puede lograrse a través de las llamadas debilidades humanas. Por ejemplo, un personaje tentado por un vicio, que cae, se levanta y cae otra vez. Repasemos la larga lista de errores y metidas de pata que se relacionan no con la maldad en sí misma, sino con la flaqueza del espíritu. Tenemos muchas complicidades con esos personajes fracasados.

**Presentarlo en peligro.** El segundo camino para ganarnos al público a través del protagonista es meter a éste o a la otra en problemas. Mientras más peliaguda sea su situación, más nos preocuparemos de que la resuelva. Las amenazas que padecen los personajes nos identifican con ellos, porque nosotros también vivimos —o creemos que vivimos— constantemente amenazados.

Aparece Superman. ¿Por qué lo aplaudimos, por qué nos emocionamos con él a pesar de su aplastante superioridad? Obviamente, porque defiende a los débiles. Pero si lo miramos más de cerca, descubriremos que el inventor del hombre-pájaro ha empleado en su personaje el mismo truco mencionado. No es casual que el oficinista Clark Kent sea un chico tímido, ruborizable, que despierta el instinto de protección en Luisa Lane. Ya con su capa, Superman no sale de un peligro a otro, siempre está a punto de sucumbir ante los malvados. En ambas personalidades y a pesar de su criptonita, consigue la empatía del público.

El efecto contrario —hacer odiable a un personaje— lo lograremos por el camino opuesto: la prepotencia, la crueldad, la falta de entrañas, el egoísmo, la soberbia. En situaciones cómicas, como ya dijimos, los mayores ridículos los sufren los engreídos.

### Unidad 3.3.: NARIZ CONTRA NARIZ

---

Maniqueos no, contrastados sí. Aunque sean muy humanos y matizados, si todos los personajes piensan y quieren lo mismo, se acabó la función. El contraste es a los personajes lo que el conflicto al argumento.

El drama implica opiniones contrarias, posiciones enfrentadas. (Por eso, en ningún régimen autoritario tiene cabida el buen teatro. Lo prohíben o lo oficializan.) Si en el libreto hay un progresista, habrá también un conservador. El ateo contrapuntea a la beata, el sinvergüenza acosa al puritano, la mandona abusa del apocado, el vivo vive del bobo y el bobo de su trabajo. Nariz contra nariz, para que suenen los estornudos.

Fabriquemos personajes tan reales como contrastados. Para asegurarnos de esto, hay que imaginarlos primero en nuestra cabeza, verlos moverse, oírlos hablar, amarlos u odiarlos nosotros mismos. Tres aspectos son indispensables, al menos para los personajes principales de una obra:

- Perfil psicológico**

Temperamento, carácter, reacciones, miedos, deseos, sexualidad... ¿Cuál es el adjetivo más preciso para definir su personalidad?

- Perfil físico**

Edad, raza, apariencia, modales, manera de hablar, tics o muletillas...

- Perfil social**

Trabajo, clase social, cultura, religión... Esto influirá decididamente en el lenguaje que emplea, en su tono regional.

Ahora, hay que bautizar a los personajes. El nombre que elijamos para ellos se corresponderá con el triple perfil que les hemos asignado. En realidad, la elección del nombre se rige mucho por estereotipos. Un empresario adinerado no puede llamarse Canuto Pérez o Segismundo Martínez. Un nombre pomposo como Ernesto Sandoval le caerá mejor. Una pareja de campesinos nunca se reconocerán como Daisy y William, pero estos nombres serían apropiados para dos chicos plásticos. En todo caso, para no recurrir siempre a Juan y Juana, podemos echar mano a un santoral o a la guía de teléfonos donde encontraremos combinaciones de nombres y apellidos difíciles de imaginar e inolvidables.

También podemos trabajar con sobrenombres o alias, tan populares como expresivos.

---

## Unidad 3.4.: EL VILIPENDIADO NARRADOR

---

Algunos libretistas, hastiados de la presencia inoportuna de este personaje, lo mandaron al museo de la radio. Mejor solos que mal narrados, dijeron. Y no quisieron volver a saber de él.

¿Vale la pena escribir con narrador o narradora? Digamos, primeramente, que en los cuentos, leyendas y otros relatos históricos, resulta prácticamente indispensable recurrir al narrador. En estas formas narrativas, el narrador ocupa el porcentaje mayoritario del texto y los personajes lo ilustran con algunos bocadillos. Otra cosa ocurre en las formas teatrales, donde el peso de la acción recae en los personajes que la representan. Preguntémosnos, entonces: en radioteatros y radionovelas, en series y sketches, ¿sobra el narrador?

El narrador malo siempre sobra. El rechazo que muchos sienten por él se relaciona con el mal uso y abuso con que se ha manejado. ¿Para qué sirve el narrador? Comencemos al revés, diciendo para lo que no debe emplearse.

El narrador o narradora:

- No debe adelantarse a los hechos ni suplantar la acción: En aquella cantina, Micaela iba a encontrarse con el padre de sus hijos...
- No debe expresar los sentimientos de los personajes: Y el pequeño Manolito, angustiado y lloroso, se acercó a su madrastra gritando... En este caso, el narrador está robando actuación a Manolito.
- No debe filosofar ni dar consejos al público: ¡Qué difícil era para ella decidirse, cuántos sacrificios hizo doña Lola para llegar a aquel momento!
- No debe interrumpir innecesariamente las escenas: Se acercó a ella y le dijo... Se alejó de ella y le volvió a decir...

¿Cuándo y para qué se usa el narrador? Tradicionalmente, se empleó para cambiar de escena: Mientras tanto, en el parque donde siempre jugaba Jacinta... Es cierto que estos encadenamientos simples se pueden delegar al diálogo final de la escena:

—¿Y por dónde andará Jacinta, eh?

—Donde siempre. En el parque, ahí se pasa el día jugando.

Si en la siguiente escena se escucha bulla de niños jugando, fácilmente el oyente se ubica y espera oír hablar a Jacinta. Aunque a la mayoría de los oyentes no le molestaría

la transición hecha por el narrador, ésta resulta más limpia y elegante en boca de los personajes.

Hay, sin embargo, algunas tareas específicas del relato que las cumple mejor el narrador o la narradora. Mencionemos estas tres:

- Describir el ambiente y los personajes.** El narrador tiene la oportunidad de hacernos ver el lugar donde ocurre la acción, el paisaje, los colores de la casa, los olores de la cocina, la bata de seda que viste Ana Lucía, el sombrero de fieltro negro que usa Ricardo... El narrador no debe ocuparse de la interioridad de los personajes, sino de describir los exteriores. Si se refiere a los sentimientos de los personajes, lo hará de modo indirecto, describiendo acciones que los sugieran: Pascual bajó la cabeza, enfundó las manos en los bolsillos del pantalón raído y se alejó por la calle solitaria, la que sale al embarcadero.

- Enlazar lugares o tiempos muy distantes.** Para pasar de la casa al parque, no necesitamos el convencional mientras tanto. Pero supongamos que la siguiente escena sucede en otro país, en un escenario muy diferente. O queremos hacer un salto de semanas, quizás de meses, en la trama. Un buen narrador será la mejor ayuda para ello: Juan Vicente Gómez, dictador por obra y gracia de la Shell y de la Esso Standard Oil, mal gobernó a Venezuela durante 27 interminables años. Le dio tiempo de sobra para regalar a los extranjeros una fortuna de petróleo.

- Levantar poéticamente el relato.** Los personajes no pueden hablar literariamente. El narrador, sí. Por ejemplo, ningún actor podría decir con naturalidad una frase como ésta: Era inevitable: el olor de las almendras amargas le recordaba siempre el destino de los amores contrariados.[3] Para los dramas que inventamos nosotros, pueden resultar muy necesarios los toques poéticos que añade el narrador. Para las adaptaciones, resultan imprescindibles si queremos conservar el estilo del texto y su sabor original.

Distingamos, por último, tres tipos de narradores o narradoras que podemos emplear en las obras dramáticas:

- El narrador objetivo.** Es el más socorrido por los libretistas, el más tradicional. Equivale a un espectador invisible, presente en todas las escenas, pero sin tomar parte en ellas. Muchos radionoveleros clásicos, para darle más intensidad a la acción, escribían en tiempo presente estos narradores. Marta se acerca a la cómoda, toma el frasco de pastillas... Este presente enfatiza falsamente el relato, lo saca del tiempo real, lo mitifica. Porque la función de un narrador es evocar algo que pasó y ahora se recuerda. Se dice Había una vez... y no Hay una vez... Al narrador objetivo le corresponde narrar en pasado y en tercera persona.

•**El narrador testigo.** Precisamente, para lograr un efecto especial de actualidad, se emplea este otro tipo de narrador dramático que transmite a pie de escena, como si fuera un reportero que da a conocer un suceso que él está presenciando. En este caso, sí se narra en presente. Incluso se emplea la segunda persona, para hacer sentir que el testigo está comunicándose periodísticamente con los radioescuchas. Sí, puedo ver el cuerpo de la cosa... Es grande como un oso y brilla como el cuero mojado... El monstruo, o lo que sea, apenas puede moverse... La multitud retrocede... Me veo obligado a suspender este reportaje hasta que haya encontrado un nuevo emplazamiento... El narrador testigo más famoso de la historia de la radio fue el que transmitió el desembarco de los extraterrestres en New Jersey, en La Guerra de los Mundos de Orson Welles.

•**El narrador personaje.** Aquí el narrador resulta juez y parte de la trama. Relata lo que vivió y lo vuelve a vivir en la escena. Puede ser que evoque hechos ocurridos hace muchos años y, entonces, un actor de voz más joven le hará el papel. Esta fórmula de narrador imprime una calidez especial a la historia, la vuelve biográfica o, al menos, testimonial. Se narra en pasado, pero asumiendo la primera persona. Fue lo que hicimos en Un tal Jesús: el apóstol Juan, ya viejo y exiliado en la isla de Patmos, recuerda lo que vio con sus ojos, las andanzas que compartió junto al profeta de Galilea.

Tanto el narrador-testigo como el narrador-personaje, pueden dar paso a escenas en las que ellos no estuvieron presentes ni es posible que hayan escuchado lo que ahí se decía. Se supone que luego se lo contaron. La imaginación del oyente suple sin problemas esta inverosimilitud.

## Capítulo 4 - El libreto



Imagen: <http://radioslibres.net> - CC-BY-SA

***El arte de escribir como se habla y cómo crear los diálogos de los personajes y las escenas.***

### **Unidad 4.1.: EL ARTE DE ESCRIBIR COMO SE HABLA**

---

Haz una prueba: deja un micrófono abierto en una reunión de amigos y amigas. Cuando se hayan ido, toma el casete y transcríbelo. Te sorprenderás. Al pasar del lenguaje hablado al papel, descubrirás las infinitas repeticiones, la sintaxis rota, las frases cortas y directas, las expresiones no terminadas, los titubeos, las exageraciones, las palabras chispeantes, el desparpajo y la frescura de nuestra forma de hablar cuando no estamos cuidando la gramática ni nos ponemos en pose profesional.

De eso se trata a la hora de abordar un libreto dramático: de reproducir el lenguaje hablado, de escribir como se habla. Cada personaje debe expresarse según su perfil, con el estilo propio de la persona real que representa.

¿Cómo se entrena para este arte? Ante todo, prestando atención al prójimo. Oyendo cómo discuten las vendedoras y cómo narra un campesino y cómo filosofa un abogado y cómo cotorrean las vecinas y cómo los jóvenes se inventan otro idioma... Quien no sabe escuchar, tampoco podrá escribir los diálogos de una radionovela. Quien no se deja sorprender por una frase ingeniosa, por un grafiti callejero, por un refrán pintoresco... tampoco podrá incorporarlos en su libreto. Porque la fuente de la eterna juventud del lenguaje es la boca de la gente.

Ahora ya estamos con el papel en blanco. ¿Qué hacer? No escribas nada. Primero, escucha. Cierra los ojos, ve en tu mente a los personajes que tú mismo engendraste, que



bautizaste, fíjate en sus caras, en sus movimientos, óyelos hablar, que discutan, que se desahoguen. Que sean ellos quienes te dicten los diálogos. Esto no tiene nada de brujería ni exige un esfuerzo agotador. Al contrario, es divertido. Sólo hay que dar permiso a la creatividad y jugar a espía de nuestra propia imaginación. Quien primero debe empatizar con los personajes es el mismo autor o autora.

Algunos prefieren comenzar garabateando en un papel, otros van de frente a la computadora. Cuestión de costumbre. Lo importante, en cualquier forma de redactar, es no conformarse con el primer borrador. Ni con el segundo ni el tercero. Una cosa que ayuda mucho para dar soltura al texto es leerlo en alta voz. Ve modificando el diálogo escrito al ritmo de su interpretación hablada. Tú debes ser el primer actor, la primera actriz, de tu radionovela.

Escribir escuchando a los personajes. Esta pauta facilita tanto la redacción del libreto como la interpretación posterior. Ningún actor salva un texto duro, un diálogo acartonado y libresco.

## Unidad 4.2.: ¿CÓMO DIALOGAN TUS PERSONAJES?

---

A continuación, un inventario incompleto de algunos tipos de diálogos que aparecen en nuestros libretos. Todos ellos son dignos de evitar.

**Diálogo leído.** Cuando lo que hablan los personajes suena a leído, el drama ha muerto. Pero el sabor a lectura no reside sólo en una mala interpretación artística, sino especialmente en una redacción con lenguaje escrito, con párrafos redondos, frases subordinadas, conceptos abstractos, sin ninguna fluidez coloquial.

**Diálogo confuso.** La confusión puede deberse a que entran muchos personajes en la escena. O que no se han diferenciado bien las voces y tienen el mismo registro. O que no se repiten con la debida frecuencia los nombres de los personajes y el oyente no sabe quién está hablando. Si la causa fuera el desorden de ideas en la cabeza del autor, la enfermedad es más grave.

**Diálogo homogenizado.** No se respetan —o no se diseñaron bien— los perfiles de los personajes. No se incorporan los giros regionales, las diferencias de género, clase social, edad... El resultado es que todos hablan de la misma manera, el policía igual que el cura, la prostituta igual que la maestra. Si se intercambian los parlamentos, nadie sabrá quién es quién.

**Diálogo acaparado.** Un personaje dirige el diálogo y los otros no hacen más que admirarse, confirmar o hacer preguntas para que el sabelotodo se las responda. Este estilo, lamentablemente, ha prevalecido en los llamados diálogos didácticos, donde los personajes son apenas pretextos para hacer avanzar el discurso camuflado.

**Diálogo literario.** Los personajes hablan como si estuvieran declamando: Deposita aquí la bandeja y aproxímame los cubiertos... Todo suena artificial, los personajes son de cartón. Abundan los cultismos, las muletillas rebuscadas y una supuesta poesía que raya en lo cursi.

**Diálogo de relleno.** Los personajes hablan, pero no dicen nada. O casi nada. La acción no avanza. Se repiten las cosas, se dan vueltas y vueltas sobre lo mismo. Mucho gre gre para decir Gregorio, como decía la otra. ¿La causa? Que el libretista no tiene mucho que contar y está estirando el argumento.

**Diálogo moralista.** Típico de muchos programas educativos, donde el narrador o el personaje principal no desperdicia oportunidad para encajar sus consejos o sus reflexiones sobre la vida, sobre lo que se debería hacer en tal o cual caso, sobre los riesgos que corren los que actúan así, advertencias y recomendaciones de cura desempleado.

**Diálogo seco.** La primera sequedad está dada por no emplear efectos sonoros para ambientar lo que se va diciendo. A esto se suma la poca expresividad de la lengua en los personajes. Al hablar, no nos limitamos a emitir palabras: silbamos, reímos, suspiramos, carraspeamos, hacemos la onomatopeya de muchas cosas y acciones. Todo eso enriquece el diálogo.

**Diálogo incompleto.** En una película se vuelve innecesario decir: ¡Cuidado, tiene una pistola! En radio resulta indispensable para entender la escena, puesto que la pistola no se ve. El asunto, sin embargo, es incorporar los elementos visuales de la situación sin que el diálogo se note forzado. En nuestro ejemplo, si el malvado dijera ¡Con esta pistola te mataré!, sonaría falso.

**Diálogo sin gracia.** Sin refranes, sin humor, sin ingenio, sin golpes de efecto, sin juego de palabras... Un texto puede ser muy claro, pero también muy desabrido. En un diálogo dramático no basta la sencillez del lenguaje. Se requiere hacer uso de todas las figuras de la retórica para brillantarlo. ¿Y quien no tenga gracia? Es un desgraciado.

### **Unidad 4.3.: DISEÑANDO UNA ESCENA**

---

Ya tenemos los personajes perfilados y dispuestos a hablar. Ya está pensado el argumento, desde el arranque del conflicto hasta su desenlace. Ahora nos toca estructurar ese arco dramático: dividir el argumento en escenas.

¿A qué llamamos escena en radio? A lo que ocurre en un momento y un espacio determinado. Siempre que hay cambio de tiempo, de lugar, o de ambos, cambia la escena. La escena es la unidad dramática del libreto.

¿Cómo diseñar una escena? Hay que decidir qué personajes intervendrán en ella, quiénes estarán desde el comienzo, quiénes llegarán después. Hay que pensar cuál va a ser el nudo dramático de la situación. Toda escena tiene un pico, encierra un mini argumento. Hay que barruntar algunas frases felices, algunos juegos de palabras. En fin, hay que ponerse a escribirla con ganas.

Las escenas cortas son, generalmente, más útiles que las largas. Dan más ritmo al libreto, permiten entrecruzar más fácilmente los personajes y los vericuetos del conflicto principal. En algunos momentos, sin embargo, caerá bien una escena larga, más reposada o más intensa. Una escena comienza a ser larga cuando pasa de 3 minutos.

Escenas cortas y recortadas. Un vicio característico de los principiantes es escribir la escena completa, sin edición, que dura casi lo que duraría en la realidad. Son esas típicas escenas donde se oye el toque de la puerta, los pasos que van, la puerta que se abre, el saludo del visitante, los pasos que vienen, la invitación a sentarse, el café que se ofrece, el preámbulo de la conversación, la conversación... Y nuevamente, el visitante que se despide, el visitado que lo acompaña a la puerta, otra vez los pasos, la puerta que se cierra.

En esta situación, es muy probable que se pueda podar toda la hojarasca, recortar acciones intrascendentes, y quedarnos solamente con unas cuantas frases, las fundamentales, de la conversación. Y a otra escena, Magdalena.

### **Unidad 4.4.: LA ESTRUCTURA DEL LIBRETO**

---

Ya haz escrito una ristra de escenas, una tras otra. Sométeelas a un control de calidad. ¿Qué pasa si eliminas esta escena? ¿No se pierde nada fundamental en el argumento? Entonces, sobra. ¿Qué pasa si intercambias el orden de escenas, ésta primero que

aquella? ¿Ganas o pierdes? ¿Tampoco pasa nada? Entonces, falta tensión dramática. ¿Qué pasa si rompes esta escena en dos y la cruzas con la siguiente? ¿Mejora el ritmo, empeora? Si da igual, si todas las escenas son movibles o eliminables, comienza de nuevo.

No es tu caso. Ya tienes escrito el libreto y estás satisfecho por la composición de las escenas. La secuencia de las mismas se suele hacer en orden cronológico. El tiempo dramático corre como el tiempo real: A, B, C, D, E... Esta es la estructura más frecuente y también la más cómoda de seguir por la audiencia. Pero podemos dinamizarla con varios recursos de construcción.

## **Los cruces**

Algunos perezosos han confundido orden cronológico con linealidad argumental. ¿A quiénes nos referimos? A esos libretistas que, tanto en adaptación como en creación, no saben cruzar el conflicto principal con los secundarios. Comienzan a desarrollar un personaje y siguen con él hasta agotar toda esa secuencia. Luego agarran al otro y —a través de escenas ordinariamente muy largas— avanzan toda la temática. Luego, el otro. Y así. Las acciones de los distintos personajes se van yuxtaponiendo a lo largo del programa.

Estructurar un argumento de radionovela consiste, principalmente, en entrecruzar los conflictos, los personajes, las temáticas. ¿Quieres aprender a diseñar un libreto dramático? Fíjate en la abuelita cuando toma sus agujas y sus lanas de colores. Unos hilos van por encima, otros por debajo, unos se esconden, otros reaparecen, todos se van combinando gracias a la habilidad de la tejedora. Lo mismo hay que hacer con el argumento dramático: deshilarlo y entretrejerlo. Comienzo una situación y la llevo hasta la mitad, la corto en alto, paso a la otra, vuelvo a la anterior, salto a una tercera, tomo y dejo los personajes, doy entrada a un elemento inesperado, vuelvo al conflicto principal... En esto estriba el ritmo del libreto y el interés del oyente.

Naturalmente, los cruces radiofónicos no pueden igualarse a los visuales. En las telenovelas se salta de un plot a otro con escenas, a veces, de segundos. Esto en radio resultaría demasiado desconcertante, nos aturdiría. Pero de los buenos guionistas de televisión aprenderemos el arte de tejer el argumento.

## **Los cortes**

El tiempo dramático no dura lo que el real. Si un personaje va a tomar una ducha, en radio se sugerirá con unos pocos segundos del efecto sonoro correspondiente. Si los novios

van de luna de miel, el arranque del auto y una cortina musical, sugerirá perfectamente dicha transición.

Dijimos que no es necesario presentar las escenas completas, que éstas ganan intensidad dramática si se recortan. Tampoco estamos obligados a contar todas y cada una de las acciones que hacen nuestros personajes. Igual que con los diálogos, evita las escenas de relleno. Podemos compactar el argumento y darle mayor agilidad con saltos en el tiempo o en el espacio. ¿Por qué no aprovechar la gran facilidad que tiene el medio radiofónico para pasar de un escenario a otro, de un país a otro, de un tiempo a otro? Para hacer estas elipsis, nos ayudará el narrador.

## Los saltos

El flash back (salto atrás) es un recurso de montaje muy útil. Sirve para dar perspectiva a un personaje regresando, por ejemplo, a un momento de su infancia, algo que le sucedió antes y que explica su actual comportamiento. Puede usarse también para reconstruir una situación, digamos un crimen, tal como realmente ocurrió. O para aportar nuevos elementos que compliquen la trama.

Se puede saltar solo o acompañado. En el primer caso, el personaje trae a su memoria, evoca para sí, un pasaje de su vida. En el segundo —el conocido *\_revival\_*— el personaje se lo cuenta a otro.

En ambos casos, para que el oyente no se pierda, es mejor brindar un punto de apoyo en el texto, sea en boca del personaje o del narrador, antes de comenzar la remembranza: Me acuerdo cuando entré aquella noche en el bar... También ayudará una música característica de regreso en el tiempo. Al terminar el flash back, la misma frase musical nos devolverá a la realidad.

El flash forward (salto adelante) es menos frecuente en radio. En cine se usa mucho: esas películas que comienzan por el final o por alguna escena fuerte que aparecerá a mitad del argumento: Z, A, B, C, D... Z. Tales anticipaciones sirven para intensificar el dramatismo de un argumento. Pero hay que hacerlas con tino y claridad. De no ser así, lo único dramático será la confusión del público.

## Unidad 4.5.: ¿CÓMO SEPARAR LAS ESCENAS?

---

Entre un ladrillo y otro, cemento. Entre una escena y otra, ¿qué? Si en radio hiciéramos los cortes directos que se acostumbran en el cine o en la televisión, el oyente se

despistaría. Pensaría que todos los personajes están juntos, hablando en un mismo lugar. El oído es más distraído que la vista, se desorienta con mucha facilidad.

Por ello, se han establecido algunas normas técnicas para cambiar de tiempo o lugar, para pasar de una escena a otra. Las más usadas son las siguientes:

- **Narrador o narradora.** Fue el primer recurso empleado para efectuar las transiciones en los dramas. Ya vimos sus posibilidades y limitaciones.
- **Música.** Las cortinas musicales resuelven la mayoría de los cambios de escena. Si la música está bien escogida, a más de indicar el cambio, refuerzan los sentimientos de la escena, embellecen el montaje, completan el lenguaje radiofónico.
- **Efectos.** Los ambientes pueden llevarse a primer plano y disolverse con efectos de la siguiente escena, logrando así una simpática transición. Por ejemplo, unos grillos nocturnos que suben, bajan y se mezclan con gallos y pajaritos de amanecer.
- **Desvanecimiento de voces.** Algunos productores emplean a menudo este recurso. Las voces finales de la escena se desvanecen (*\_fade out\_*), se hace un breve silencio, y entra el diálogo de la siguiente escena, ordinariamente desde abajo (*\_fade in\_*). El problema de este tipo de transición no es que no se entienda, sino que resulta fría, deja las escenas como desnudas. Al menos, si en una de las escenas hubiera música ambiental y ésta se disuelve, el efecto, aun sin subir a primer plano, resultaría menos seco para el oyente.

## Unidad 4.6.: EL LIBRETO Y SUS FORMALIDADES

---

Siguen algunas normas convencionales para la redacción del libreto radiofónico. Todas ellas resultarán útiles para los actores, el director y el operador técnico.

- Escribe en papel blanco y de un solo lado. Que el papel sea firme para evitar crujidos.
- Escribe a doble espacio para poder hacer anotaciones posteriores.
- No dividas las palabras al final de la línea ni el párrafo al final de la hoja. Esto dificulta la lectura.
- Numera los renglones. Ahorrarás tiempo a la hora de repetir una escena o un parlamento.
- Los nombres de los PERSONAJES se escriben a la izquierda y en mayúsculas.

- Las ACOTACIONES de tonos para los actores se escriben dentro del texto, en mayúsculas y entre paréntesis. No hay que abusar de ellas. Ensucian la lectura y pueden suplirse con los signos de puntuación normales (¿? ¡!...) o con pautas en el ensayo.
- Un cambio importante de entonación que debe hacer un actor se suele indicar con una (T). Si lo que se quiere es una pausa especial, se indica (PAUSA).
- Los PLANOS también se indican en mayúsculas y entre paréntesis. El primer plano se presupone. Sólo se indican los 2P y 3P, o los desplazamientos (SE ALEJA... SE ACERCA).
- La MÚSICA, tanto cortinas como fondos musicales, se indica como CONTROL. Se detalla en mayúsculas y subrayada.
- Los EFECTOS DE SONIDO que son puestos por el técnico o los que se graban en estudio, simultáneamente con las voces de los actores, se indican como EFECTO. Van en mayúsculas y subrayados.
- Saca copias claras, una para cada actor y otra para el técnico.

## Capítulo 5 - Grabando, grabando...



Imagen: *Wikimedia - Recording a radio play*

***Recomendaciones para grabar una radionovela, cómo dirigirla, qué efectos incluir, cómo sumar la música y usar planos.***

### **Unidad 5.1.: AMOR CON AMOR SE GRABA**

---

En el teatro, los actores y actrices se comunican con gestos, movimientos, con todo el cuerpo. Está la escenografía, están los objetos que toma y deja el actor. En radio, sólo contamos con la voz. Nada se ve y todo hay que hacerlo ver a través de ese hilo de sonido. En el teatro, un silencio largo de un personajes puede significar mucho. En radio, será un bache.

Sólo la voz: ése es el exigente desafío de la actuación radiofónica. Una voz muy cuidada en comparación a la de actores y actrices de cine o televisión. Éstos se preocupan menos de su voz, conscientes del doblaje posterior que le harán y tomando en cuenta que el espectador atiende más a las imágenes. Una voz también muy diferente a la que usa el actor de teatro, que debe proyectarla para que lo escuchen con claridad hasta en las últimas butacas.

En radio no hay que gritar, el micrófono no es sordo. Por el contrario, es un amplificador que recoge y resalta los menores detalles de sonido. Tal sensibilidad hace que un simple carraspeo, que en la conversación ordinaria pasaría inadvertido, frente al micrófono puede sonar a bombazo o terremoto.

El actor o actriz de radio, más que otros, tiene la posibilidad de experimentar los más variados y finos matices de la interpretación sonora. Puede regodearse en las palabras,



tiene a su disposición desde las inflexiones más sutiles hasta las más estridentes. Con un suspiro de amor o un susurro de agonía, podrá transmitir una emoción intensa.

Todo se juega en la voz. Sin embargo —y por eso mismo—, la expresión corporal del actor y la actriz de radio se vuelve decisiva. No se ve, pero se siente. Como ya dijimos en el capítulo del lenguaje, la buena modulación depende, en gran medida, de la gesticulación. Si estoy grabando la escena de una muchacha corriendo, la actriz deberá mover brazos y piernas para lograr el jadeo típico de la marcha. Para entonar bien el grito de Tarzán hay que estirarse y para una escena romántica la pareja no ahorrará algunos arrumacos. (¡Algunos, tampoco exagere!) Hay que hablar con todo el cuerpo, agitar manos, apretar puños, hacer muecas, sacar pecho, aprovechar todos los músculos para subrayar una palabra, para entonar una frase con rabia, lástima o desesperación. Mueva todo menos la cabeza, para no salirse de plano. Graba de pie y coloca el libreto en un atril para tener las manos libres. Suéltate, atrévete a payasear un poco. Si te pones rígido frente al micrófono, también tu voz saldrá dura, tu tono resultará monótono.

¿Cuál es la clave de una buena interpretación dramática? Una mejor caracterización. Es decir, el actor debe meterse en el carácter del personaje asignado. Meterse en su pellejo. Transformarse, creerse que uno es quien no es. De ahí las máscaras y los disfraces. Cuando se está oculto, cuando no somos reconocibles por los demás, resulta más fácil lograr ese desdoblamiento.

En radio, sin embargo, para poco sirve ponerse una capa o un uniforme. A la que hay que poner disfraz es a la mente. El actor y la actriz deben imaginar al personaje, deben verlo interiormente, sentirlo, conocer a fondo sus actitudes, su conducta, gustar de ese papel.

Hay que meterse también en la situación, evocar el lugar donde ocurre la escena. Si es un campo, ver las flores, olerlas. Si es una fábrica, oír los motores, dejarse abrumar por la presión laboral. A veces, los actores piden escuchar la música o los efectos que el operador montará después para entrar en calor, para posesionarse del ambiente dramático. Difícil será crear imágenes auditivas en la mente del oyente, si el actor no las tiene primero en la suya.

Entrar en el lugar y en la historia, evolucionar junto con el personaje. Si estoy interpretando a un delincuente, no puedo dejar traslucir mi criminalidad desde el comienzo. El libreto implica sorpresas y la interpretación también. Las barajas se echan una a una, al igual que las facetas de un carácter. Precisamente, para impedir que el actor contamine su trabajo conociendo el punto de llegada de su personaje, hay directores de telenovelas que prefieren entregar poco a poco los libretos. Para los actores también será una novedad descubrir cuán santos o perversos llegaron a ser en el desenlace de la obra.

La buena interpretación se arriesga desde el momento del casting, en la selección de actrices y actores. A la hora de formar su elenco, quien dirige debe proceder con mucha perspicacia, como quien arma un rompecabezas. La grabación puede levantarse o hundirse, según se distribuyan los papeles. Hay muchas recomendaciones para este momento crucial. Y todas son subjetivas, porque se trata de establecer una relación entre el color de esa voz y el personaje que queremos crear. ¿Suena a terrateniente? ¿Se corresponde esta manera de hablar con la de un migrante costeño? ¿Es creíble este tono para interpretar a Manuela Sáenz? No debe tomarse en cuenta solamente el timbre de la voz. También hay que relacionar el carácter de quien actúa con el del personaje. Una persona muy apacible no dará para un personaje violento. Hay actores versátiles que se atreven con el zorro y con las ocas. Pero, por lo general, conviene adecuar lo más posible el temperamento real y el ficticio.

Fundamental a la hora del casting es el contraste de voces. Ya hablamos del contraste de caracteres para que pueda enredarse la trama. Otro tanto puede decirse de la necesaria diferenciación de voces para que pueda entenderse esa misma trama. Si ya seleccionó una voz aguda para el Quijote, vaya buscando una pastosa para Sancho.

Para reconocer más fácilmente a los personajes, incorporaremos en su estilo de hablar determinados tics o muletillas. Repetir los nombres en los diálogos es un recurso útil. Pero también podemos hacer que un personaje siempre se dirija a otro con un mira, muchacho. O que este doctor tartamudee un poco. O que aquella esposa siempre comience sus parlamentos con un licuado suspiro. O que este niño siempre ande agripado, sorbiendo mocos. El casting y la caracterización debe armarse con el máximo contraste de voces y giros para que el oyente pueda saber qué se dice y quién lo dice.

¿Con qué vara medimos la profesionalidad de actores y actrices? Muchos directores dicen que la regla de oro de la actuación ante el micrófono es la naturalidad. No podría ser de otro modo en un medio tan íntimo, tan coloquial como la radio. Ya pasó la época de las voces ampulosas o sobreactuadas.

Otra forma de falsear la voz consiste en los malos remedos. Con un elenco escaso, ponemos a un blanco de la ciudad imitando a un indio de la sierra o a un negro de la costa. Y se nota. Y molesta a los imitados. Otras veces, decimos a una quinceañera que haga el papel de una viejita. Y también se nota. Y suena a burla. Lo mismo ocurre con los personajes extranjeros, imitando a un gringo, a una francesa, a un cubano en Bolivia o a una boliviana en Cuba. En obras cómicas no hay mucho problema: la interpretación caricatural permite eso y más. Pero si la obra es seria, tendremos dificultades. Mejor será tomarnos un poco de tiempo para seleccionar voces más adecuadas. O por último, cambiar el perfil del personaje en cuestión.

El caso de los niños y las niñas es aparte. En general, resulta difícil grabar con ellos. La solución de mujeres adultas imitándolos es riesgosa. Algunas mujeres tienen facilidad para imitar la voz y el tono ingenuo de los pequeños. Otras imitadoras adoptan una expresión abobada. En mi experiencia, la mejor solución es meterlos en cabina, ubicar bien el micrófono, crear un clima de juego y confianza, sentarse en el suelo y decirle a cada niño el texto que debe repetir. Le da el tono en que deben decirlo y lo hará perfectamente. Luego ensamblas el diálogo con el de los personajes adultos. (Poner a niños y niñas a leer un libreto no funciona porque, aunque sepan leer, lo hacen muy rígidamente).

Es hora de grabar. Dejemos ya las recomendaciones y que se encienda el bombillito rojo. A actuar se ha dicho. A posesionarse del personaje. Los griegos tenían una hermosa expresión para describir este momento único: el entusiasmo. En la raíz de esta palabra está la divinidad que se apodera de sus elegidos y elegidas y se les cuela en el cuerpo. El entusiasmo era la excitación espiritual en que entraban las sibilas para pronunciar sus oráculos. Un trance similar envolvía a los actores a la hora de salir a escena y comenzar la representación. Interpretar un papel es eso, un acto de amor entre dioses y artistas, entre artistas y público. Con igual entusiasmo el autor escribió los libretos. Y amor con amor se graba.

## **Unidad 5.2.: ¡AQUÍ MANDO YO!**

---

Hay escuelas de actores. Y las de directores, ¿dónde están? Ciertamente, no es fácil encontrar un curso, ni siquiera un taller, donde aprender la realización de programas de radio, especialmente los dramáticos. Pero no te preocupes demasiado por la matrícula: a dirigir se aprende dirigiendo.

A continuación, una serie de consejos coleccionados a partir de la experiencia de algunas directoras y directores amigos y de unos cuantos años de andar uno mismo metido en cabinas de grabación.

- El director o directora debe conocer perfectamente el libreto que va a grabar. Lo ha leído una vez, dos veces, lo ha subrayado, conoce con claridad la intención del autor. Cada escena que graba la sabe situar mentalmente en el conjunto del programa.
- El director o directora debe asegurarse que los actores conozcan bien su papel. Aunque muchos actores no leen nada antes del primer ensayo, él entregará con tiempo los libretos e insistirá en que les den una primera leída.
- Si el libreto excede, a todas luces, el tiempo del programa, es mejor recortarlo antes que después, cuando ya esté grabado. Una posibilidad es ir peinandolo,

recortando frases no indispensables en los diálogos. Otra, volarse toda una escena o sustituirla por un narrador. O dos escenas, o las que sean necesarias. La piedad no es buena consejera cuando se trata de ajustar la minutación del libreto al tiempo real de que disponemos.

- A la hora del ensayo en seco (fuera de cabina), quien dirige tiene que marcar bien a los actores. Primero, les explicará el carácter de cada personaje. A medida que se va leyendo el libreto, indicará las palabras que deben subrayar, las frases de doble sentido, dónde enfatizar la interpretación, etc. El sonidista estará presente en los ensayos.

- El director o directora se asegurará un buen sonidista con quien pueda trabajar coordinadamente, con tanta confianza como disciplina. A pesar de la delegación de funciones que haga en el sonidista, quien dirige debe conocer igual que él las posibilidades técnicas de los equipos con que trabaja. Sólo así podrá exigirle los mejores resultados.

- En cabina, ya con micrófonos, se hace un segundo ensayo. Algunos le llaman ensayo general, como en el teatro, porque repasan de corrido todo el libreto, con efectos y músicas, incluso con cronómetro, para medir su duración. Tal vez no sea necesario hacer esto. El objetivo del segundo ensayo ya no es marcar el libreto ni mejorar la interpretación, sino asegurar la parte técnica, los volúmenes de voces, los planos en que van a actuar, efectos de cabina, ambientes, paneles, filtros, todos los recursos que intervienen en la grabación. Por esto, resultará más cómodo ir ensayando poco a poco, escena tras escena. Cuando una escena ya está bien comprendida tanto por el técnico como por los actores, se graba.

- El director o directora debe crear un buen ambiente entre los actores y actrices antes de comenzar a grabar. También fomentará una buena relación entre éstos y el técnico de grabación.

- El director o directora debe armarse de una buena dosis de paciencia antes de empezar a grabar. No sabe lo que le espera. Aun en las situaciones más crispadas, deberá mantener el buen humor y nunca transmitir su nerviosismo a los actores.

- Exigentes, pero no perfeccionistas. Una escena se repetirá cuantas veces sea necesario hasta quedar satisfechos tanto quien dirige como el elenco. Pero hay que conocer las posibilidades y limitaciones de cada actor para conseguir su interpretación óptima. Es una curva que sube y luego baja. Si le hago repetir una vez más, ¿gano puntos o comienzo a perderlos por agotamiento?

- Durante la grabación, no permita gente extraña en el estudio ni en la cabina de control. No hay lugar para visitantes, amigos ni turistas. Distraen. Ocupan espacio. Molestan. Todos fuera.

- El director o directora sabe felicitar a los actores cuando interpretan bien. Y sabe corregirlos sin agresividad y dando pautas concretas para mejorar su trabajo. Nunca hará preferencias ni privilegios entre el elenco.
- No corrija diciendo la frase para que el actor imite su entonación. Es preferible marcar la intención del texto para que él la interprete a su estilo. Dígale *¡más atrevido!*, *¡más cálido!*, *¡como si tuvieras delante un helado de fresa!*, *¡masticando las palabras!*... Pero no lea el texto, porque el actor remedará el tono del director.
- El director o directora tendrá el suficiente coraje para sacar del elenco a quien no rinda o cambiar sobre la marcha los papeles. A la hora del casting hay que pensar bien las cosas. Pero si durante la grabación un actor o una actriz no funcionan, no podemos arriesgar todo el trabajo por un falso respeto a los papeles ya repartidos. Naturalmente, esta medida es un último recurso.
- Ensayar más para detener menos la grabación. El ideal sería que una escena se grabe de corrido y no por pedazos. No hay que ser muy puntillosos cortando a cada momento. A lo mejor, por resolver un error pequeño, un titubeo de lectura, perdemos para siempre el empuje, el élan con que se estaba grabando el conjunto de la escena. Si una escena se traba, es mejor tomar un pequeño descanso e intentarla nuevamente desde el principio.
- Atención al ritmo de la escena que se está grabando. El texto, la vocalización, la intención pueden estar correctas, pero los diálogos se sienten muertos. ¿A qué se debe esto? Está fallando el ritmo. Éste no se mide con el velocímetro. Cuando hablamos de ritmo nos referimos, básicamente, a la fluidez e intensidad de los diálogos.
- Tres pautas que el director o la directora deben recordar siempre a los actores — aunque sean muy profesionales— para mejorar la fluidez y ganar en ritmo:

Encadenar los diálogos. Los actores no pueden pisarse en los finales de las frases. Perdemos texto, dificultamos la comprensión. Tampoco pueden esperarse, dejando baches y dando la impresión de una lectura a varias voces. Ni montados ni descolgados: como jugando ping-pong, bien acoplados.

Parafrasear el propio libreto. El actor, aunque se somete a sus parlamentos, debe tener libertad para añadir palabras de su cosecha, duplicar algunas expresiones, titubear otras, meter pequeños contrabandos que flexibilizan el texto. Con este parafraseo se logra mucha frescura en la interpretación.

Apostillar el libreto ajeno. Aunque en su libreto no esté señalado ni un bocadillo, el actor se debe hacer sentir cuando otros dialogan con él. Reproduce así lo que ocurre en la conversación común, especialmente en la telefónica: si alguien me está

hablando, yo me hago presente con expresiones mínimas de apoyo o de interés: *anjá... eso... ¿sí?... hummm... desde luego...* Apostillar no es algo mecánico. Requiere mucha atención al diálogo para hacerlo oportunamente. En cine o en televisión este recurso no es tan necesario. En radio, sí. Viene siendo la manera para que el oyente vea a quienes están presentes en escena sin estar hablando en ese momento.

- Durante la grabación hay una sola autoridad, la de quien dirige. Es bueno oír sugerencias del técnico y de los actores. Pero las decisiones finales las toma una sola persona. En la cabina de grabación no hay democracia. ¡Aquí mando yo!
- Lo anterior no quiere decir gritos ni caras de vinagre. Se llama director, no dictador. En ningún momento quien dirige puede faltar al respeto a su tropa, ni mostrarse violento a la hora de dar pautas de interpretación. Que reine tanto la camaradería como la disciplina para que el trabajo salga con profesionalismo.
- Siempre que pare la grabación, el director o directora explicará la causa. Si se ha debido a una falla técnica, dígalos. Si quiere que los actores repitan, márqueles la intención que quiere. Los directores que sólo dicen ¡otra vez! corren el riesgo de un elenco desalentado, que repite sin saber por qué, y que acaba interpretando igual o peor.
- La autoridad de quien dirige se gana, no se impone. Su liderazgo depende de dos cosas fundamentales: su dominio del oficio y su buen carácter para relacionarse con el elenco y saber sacar lo mejor de cada quien.
- Por razones de tiempo y presupuesto, en muchas emisoras se graban las voces de actores y actrices por separado. No es la mejor solución, pero resuelve muchos problemas. En este caso, quien dirige debe estar junto al actor o actriz en cabina para animarlo, para hacerle las voces de los personajes ausentes, para exigirle las apostillas y los parafraseos que darán naturalidad al diálogo.

### **Unidad 5.3: EFECTOS Y DEFECTOS**

---

Cuando un novato comienza a hacer radio, le entra una ansiedad sonora. Quiere experimentar efectos. Si la escena ocurre en una granja, pone patos y gallinas, vacas y caballos, la fauna entera. Si la escena transcurre en un salón de clases, indica la bulla de los niños, el ruido de los pupitres, el timbre, los pasos del profesor y hasta efecto de tiza sobre pizarrón.

Tantos efectos sólo contribuyen a ensuciar la grabación. Aunque en la realidad haya muchos objetos que están sonando a nuestro alrededor, en radio tenemos que

seleccionar los más expresivos. Un efecto o dos, máximo tres, suelen ser suficientes para crear la mayoría de nuestros escenarios sonoros.

Los más expresivos. En los antiguos radioteatros, por ejemplo, nunca faltaban los pasos. Pasos que se acercaban, pasos que se alejaban, pasos por la escalera y por la vereda, pasos de todos los zapatos y sobre todos los suelos. Pero resulta que la mayor parte de los pasos apenas suenan. O si suenan, no significan nada, no contribuyen a hacer sentir la escena. Otra cosa serían las lentas pisadas del ladrón que se aproxima o la carrera sobre el asfalto de la mujer que huye. El criterio es la expresividad. ¿Para qué sirven estos pasos que vienen y van? Podemos prescindir de ellos y, simplemente, jugar con los planos para mostrar el acercamiento o alejamiento de los personajes.

Clasifiquemos los efectos de sonido en dos grupos fundamentales: descriptivos y narrativos. Veamos ambos.

Los descriptivos, también llamados ambientales, nos sirven para pintar los paisajes, mostrar el entorno donde ocurre la historia. Son los efectos que no se recuerdan, que pasan desapercibidos. Están ahí, acompañando los diálogos, arrojando discretamente la acción. Se mantienen en segundos y terceros planos. Si amanece en el campo, pajaritos. Y si anochece, grillos. A orillas del mar, olas. Arriba en la montaña, viento. En toda cocina, ruido de cazuelas. Y en toda oficina, una computadora.

Estos efectos no reclaman una atención específica. Pero tampoco son simples telones de fondo, decorados fríos. Transmiten emociones. Se vuelven indispensables a la hora de crear las imágenes auditivas que caracterizan al medio radiofónico. Si estamos en una cárcel, los gemidos de otros presos lejanos o la gota intermitente de agua crearán en los oyentes un clima especial, un ambiente de fuerte dramatismo.

Los narrativos son los efectos que forman parte de la trama, que se integran en ella. Unos jóvenes van de vacaciones, el carro resbala, las llantas chirrían y se estrellan. Una empleada es asediada por el señorito, forcejean y la bandeja se cae con estrépito. El juez abre el juicio con los consabidos golpes de mazo y todos se callan. El disparo del suicida, la sirena del barco que llega, el llanto del bebé que nace. En todos estos casos, el efecto de sonido hace avanzar la acción. También son efectos narrativos los que usamos para sugerir el paso del tiempo: avión que despegue, cortina musical, avión que aterriza.

Esta segunda clase de efectos sí se perciben, a veces hasta nos saturan los tímpanos. Un bombardeo aéreo o el alarido del karateca. Hay que saber regular el volumen y, sobre todo, aprender a situarlos. Por cierto, hablando de efectos no nos vendrá mal esta adivinanza: ¿qué es lo correcto en radio, decir el gallo cantó y luego sonar el kikirikí? ¿O al revés, kikirikí y luego el gallo cantó? Algún listo estará pensando que la disyuntiva es

falsa. Porque si pongo el cantar del gallo, sobra el narrador que lo explicita. Es cierto. En muchos casos es así. Pero hay otros muchos en que, a más del efecto, viene bien una palabra que lo acompañe. Vuelvo a la adivinanza: ¿cuál va primero?

Ciertamente, el efecto de sonido. El kikirikí debe ir primero. Porque el efecto ocurre en la escena. Y la escena representa la realidad. El narrador la evoca, no puede adelantarse a ella. Montando al revés —primero el narrador y luego el efecto— perdemos ritmo y añanamos el relato. Pruebe a hacerlo y verá los resultados. Es por eso que las narraciones infantiles usan mucho esa inversión: *Pepito estornudó... ¡ACHÍS!... Mariquita fue a darle un beso a su mamá... ¡MUAAA!*

Suelen confundirse unos efectos y otros. Se utilizan los descriptivos como narrativos. Por ejemplo, un efecto ambiental, como sería el serrucho de un carpintero mientras trabaja, se deja solo, sin diálogo que lo acompañe, se alarga, se da una presencia al instrumento que no lo requiere. Defectos, más que efectos. También ocurre al revés, uno narrativo convertido en ambiental. Dos amantes que llegan a un motel y se encaman. Con dos resortes que se hagan sonar, ya el oyente sabe que están haciendo el amor. Pero el morboso efectista, dale que dale con los resortes, distrayendo todo el diálogo posterior que sostiene la pareja. Nuevamente defectos, más que efectos.

¿De dónde sacar los efectos de sonido? Hoy podemos bajarnos de Internet infinidad de ellos de forma gratuita. No olvidemos, sin embargo, que muchos efectos, descriptivos y narrativos, se pueden producir en cabina.

El criterio es claro: todo lo que usted pueda resolver con sus propios recursos en la cabina de grabación, prefíralo a los efectos sacados de computadora. Porque haciendo el efecto en cabina, usted puede acompañar la acción, darle más o menos intensidad, hacerlo más verosímil. Por ejemplo, un perro. Si usted toma los ladridos de un disco, su Lassie sonará artificial, superpuesto. Pero si alguien de su elenco sabe imitar a un perro, ladrará en el momento oportuno, gruñirá, zamarreará, se integrará como un personaje más en la escena.

En cuanto a los murmullos y otros ruidos de gentío, no los deje para montarlos después sacándolos de de la compu. Quienes no estén actuando en ese momento, pueden entrar a cabina y apoyar la escena con los ambientes que hagan falta. Pueden ser leves toses o cuchicheos, si la escena transcurre en una reunión o una asamblea. O aplausos entusiastas en un mitin político. Quien dirige o su asistente irán señalando a los ambientadores si deben subir o bajar el volumen, indicarán qué tipo de conversación pueden mantener en terceros planos para apoyar mejor la acción. Si se trata de gran cantidad de gente, por ejemplo, una multitud en un estadio, ensaye a mezclar dos niveles



de efectos: la bulla en plano general que tomará del disco y un ambiente más próximo, realizado en cabina por tres o cuatro fanáticos durante la grabación de la escena.

## **Unidad 5.4: MÚSICA Y FLORES, LLAMAN AMORES**

---

Imagínese una radionovela sin música. Piense en Don Juan seduciendo a secas a Doña Inés, sin piano ni violín. ¿Sería concebible una escena de amor intenso o de suspense angustioso sin el apoyo de una melodía?

Música: territorio del corazón. Dijimos que los efectos crean el escenario sonoro, despiertan en el oyente las imágenes auditivas, le hacen ver con la imaginación. En cuanto a la música, ésta crea otro escenario, el emotivo. Hace sentir con la piel, con los cinco sentidos. La música contribuye decisivamente al clima emocional de la obra.

¿Cuándo y cómo usar la música en un programa dramático? Veamos estas tres utilidades básicas:

### **Para separar las escenas**

En el teatro, se suben y bajan los telones para separar los actos de una obra. En radio, tal vez por lo cotidiano del medio, preferimos llamarles cortinas. Las cortinas o separadores musicales de las escenas se vienen empleando casi desde el comienzo de la radiodifusión. Para los realizadores, es la forma más habitual de cambiar tiempos y lugares. Para el público, es la manera más comprensible y cálida de efectuar imaginativamente estos cambios.

Cortina es el nombre más común. ¿Cuántos segundos dura? Depende de la música seleccionada y de lo que usted quiera expresar con ella. Al poner una cortina, no atienda al reloj, sino a la música, a su cadencia, a sus compases. Cuando la frase musical va terminando, es el momento de bajar el volumen de la cortina y mezclar las voces de la siguiente escena. Las frases musicales, igual que las habladas, no deben truncarse arbitrariamente apelando a la norma de ocho segundos o diez segundos por cortina. (Otra cosa es si queremos un efecto brusco, de sobresalto, y degollamos la música para provocarlo.) Establezcamos márgenes: con más de quince segundos, resulta larga; con menos de seis, no suele alcanzar para una separación tranquila de escenas. Merecería el nombre de visillo, no de cortina.

Sin embargo, muchas veces queremos una transición rápida, incluso muy rápida, entre las escenas. Entonces, indicamos ráfaga musical. Dura menos segundos que la cortina y, sobre todo, exige una música bien ágil. También se suele marcar puente musical cuando

buscamos un cambio sencillo de escena, sin nada especial, una música de simple transición. La llamada música de telón, más larga y rematada, se reserva para el final del programa.

Con diferentes nombres, la primera función de una cortina —más larga o más corta— es enlazar unas escenas con otras, separarlas y unir las al mismo tiempo. Pero las cortinas no son neutras, transmiten sentimientos, sensaciones. Según la intención del autor, pueden servir para describir ambientes o para expresar las emociones intensas de los personajes. Una cortina melancólica cierra emocionalmente la escena de una madre despidiendo al hijo. Si la siguiente escena es muy diferente, por ejemplo, en el ambiente estricto de un cuartel militar, lo más frecuente será mezclar dos músicas (\_cross-fade\_) para pasar de una situación a otra. La segunda música, en este caso, podría tener un ritmo agresivo, tal vez una percusión dura. Siempre hay que cuidar estas combinaciones musicales, pueden chocar al oído. ¿No resultaría mejor hacer la mezcla por debajo, una vez comenzada la segunda escena, o simplemente fundir con un efecto de sonido apropiado, en este caso, una marcha de los reclutas?

### **Para subrayar una escena**

En las viejas radionovelas se usó y abusó de los fondos musicales. Todo se fondeaba, tal vez por mimetismo con el cine mudo, donde la película entera llevaba música, o tal vez por el creciente sabor a caramelo que fue adquiriendo este formato. Como los extremos se tocan, resaltar con música todo el programa equivale a no resaltar nada, igual que si en una carta subrayamos todos y cada uno de los renglones.

Los fondos son muy útiles, suben la temperatura al drama, sirven para destacar los estados de ánimo de los personajes, su interioridad. Por eso mismo, reservalos para momentos fuertes, en los clímax del argumento.

No te faltará donde escoger. Para gustos se hicieron colores y para sentimientos, músicas: las hay alegres y tristes, románticas y nostálgicas, de miedo, de locura, de espanto, de hastío, de compasión, de sorpresa, de euforia, de duelo, de angustia, crescendos desesperados y pianísimos reconciliadores, acordes nerviosos y melancólicos, arpegios místicos, ritmos sensuales, compases histriónicos, otros de profunda amargura, músicas patéticas y poéticas, de crueldad y de ternura, de todas las emociones que bullen en el alma humana.

En la riqueza estriba la tentación. Podríamos pensar que embellecemos más un libreto seleccionando, para cada nueva emoción, una música que la destaque. No se entusiasme tanto, señor musicalizador. Un criterio básico para los fondos es la sobriedad. La música es como el azúcar: mejor quedarse con ganas que empalagado.

Otro criterio importante de musicalización: la música se anticipa a la acción, precede al diálogo de los personajes. Es decir, no comienzo la música romántica cuando ya se están dando el beso, sino antes, cuando no se sabe lo que va a ocurrir, aunque se sospecha. Tampoco pondré el fondo de suspense cuando el asesino mata a la vieja, sino cuando está subiendo la escalera. Ahora bien, para que este truco funcione subliminalmente y no descubra el desenlace, el técnico debe ir filtrando la música muy suavemente, muy desapercibidamente. Dicen que el mejor fondo es aquel que entra sin que el oyente se entere. Cuando ya está atrapado emocionalmente, cuando se da cuenta, ya tiene el puñal encima o los labios sobre la boca.

Otra forma para subrayar una escena son los llamados golpes musicales. Estos siguen muy de moda en las telenovelas. Cada vez que la sirvienta está a punto de descubrir su oculto abolengo, suena un redoble de timbal. Cuando la señorita pronuncia su infaltable ¡estoy embarazada!, se escucha el correspondiente platillazo. ¿Qué pensar de este recurso? A diferencia del fondo musical que actúa con discreción, los golpes resultan muy efectistas, muy grandilocuentes. Se diría que roban al oyente la posibilidad de sentir su impacto interior. Algo similar se emplea en algunos programas cómicos. A falta de buenos chistes, se encajan esas risas grabadas que interrumpen a cada paso el diálogo.

Naturalmente, se pueden usar los golpes musicales, incluso se pueden encontrar algunos que suenen menos artificiales. Pero resérvelos para casos muy especiales. Donde sí pueden dar buenos resultados, por lo que tienen de caricaturescos, es en los programas humorísticos.

¿Y si en vez de la situación subrayamos al personaje? Es la misma lógica de resaltar las emociones de la trama, pero en este caso se quiere condicionar un sentimiento especial respecto a un personaje. Esto se logra asociando un tema musical cada vez que aparece —o va a aparecer— dicho personaje. La pauta clásica de estos leit-motiv es tener una música característica para el bueno y otra para el malo. Pero hay personajes secundarios que ameritan un tema propio. Este recurso —si la música está bien seleccionada— va creando simpatías y antipatías crecientes respecto a protagonistas y antagonistas. También puede establecerse un tema de identificación para una situación recurrente. Por ejemplo, un leit-motiv para el casino en cuya ruleta los jugadores pierden hasta los calcetines.

### **Para ambientar una escena**

Una tercera función de la música es la ambientación exterior del lugar o tiempo donde transcurre la escena. Fondos o cortinas que sugieren un paisaje, que describen una situación, que nos trasladan a otros tiempos y lugares. Por ejemplo, si la historia sucede en el altiplano de Bolivia, las quenás y las zampoñas nos llevarán a ese ambiente

indígena. Si la acción pasa en el siglo pasado, cuando San Martín y Bolívar se encuentran en Guayaquil, una polka nos ubicará en la época.

Comienza el drama con una escena de amanecer en la campiña. El libretista, seguramente, ha marcado: MÚSICA DE AMANECER. Porque hay músicas que sugieren un momento del día o de la noche, una playa caliente o un cerro de nieve, un paraje desolado o el bullicio de la gran ciudad. Una escena en la catedral se ambientará con órgano y gregoriano. Las escenas de guerra irán con marchas militares. Y para un ambiente erótico, que no falte el jazz o un bolero. Así como hay músicas para subrayar cualquier emoción de los personajes, también hay repertorio de sobra para describir musicalmente cualquier contexto.

Puede ocurrir que la música forme parte de la escena, que sea un sonido del ambiente donde ocurre la acción. La adolescente liberada está en una discoteca bailando rock. El novio despechado bebe en una cantina donde suenan boleros. Mientras tanto, el niño juega al nintendo a ritmo de reggaeton. Estos fondos ambientales, que pertenecen a la misma escena, vienen siendo como un efecto musical. Pero contribuyen también a crear diferentes atmósferas dramáticas.

Menciono, por último, algunos criterios para seleccionar la música de nuestras cortinas, fondos y temas musicales.

- **Que sea instrumental.** La cantada, distrae. Y si es una melodía muy conocida o muy de moda, distrae doblemente. En vez de concentrarse en el argumento, el oyente se irá, literalmente, con la música a otra parte. (Si el ambiente de la escena es con música cantada —una fiesta, un bar, una procesión— ahí se justifica.)
- **Que sea apropiada a la época o lugar.** Un drama en Colombia no va a ambientarse con chacareras, ni otro en Argentina con vallenatos. Cuidado con exagerar este criterio: no todo drama colombiano hay que musicalizarlo con temas del país. Lo importante es que la melodía elegida no suene anacrónica ni extranjerizante.
- **Que el conjunto sea armónico.** No se trata de hacer una ensalada musical tomando cortes de diferentes géneros, ritmos y autores. A veces, con un mismo disco, o incluso con una sola pieza, se pueden lograr todos los sentimientos que queremos expresar en nuestro drama. Si esto no fuera posible, seleccionemos discos del mismo estilo, tal vez del mismo compositor, o interpretado con iguales instrumentos.

## Unidad 5.5.: UNA PALABRA SOBRE LOS PLANOS

---

En radio, llamamos plano a la distancia que existe entre el locutor y el micrófono. Así, para hablar en primer plano, que es lo más habitual, nos colocamos a unos 10 centímetros — una cuarta— respecto al micrófono. Para primerísimos planos nos ubicamos más cerca aún. El segundo plano lo logramos —dependiendo de la sensibilidad del micrófono— a poco menos de un metro, o sin retirarnos tanto, pero volteando la cara hacia un lado, fuera del campo del micrófono. Terceros y cuartos planos los obtendremos con mayores alejamientos, situándonos al fondo del estudio o, si éste es pequeño, hablando de espaldas, contra la pared.

Los planos corresponden, como bien los clasifica Hall, a diferentes situaciones humanas y sociales. El primerísimo plano (PP) sugiere la distancia íntima, que empleamos para el susurro amoroso o para la media voz agresiva. El primer plano (1P) indica una distancia personal, la comunicación corriente entre dos amigos que conversan. Los segundos planos (2P) representan distancias sociales, las que se dan en una reunión familiar o las que marcan relaciones de subordinación, por ejemplo, entre un jefe y su empleado. Terceros y cuartos planos (3P y 4P) se reservan para las distancias públicas: discursos, sermones, mítines.<sup>1</sup>

Algunos libretistas se olvidan de marcar los planos en el libreto. Las músicas y los efectos sí los señalan, pero no juegan con los planos. El resultado son escenas planas, como una foto fija, sin dimensión ni movimiento. La monotonía es a la voz lo que la falta de planos a la escena.

Revisemos tres utilidades de una buena planificación:

- Para dar profundidad a la escena.** La familia está sentada a la mesa. Si todos hablan en el mismo plano, parecerá que todos comen en el mismo plato. Coloque a unos más cerca y a otros más lejos de los micrófonos. (Cuidado: mientras más los aleja, más se le agranda la mesa, se le puede convertir en mostrador de bar). Si un compadre viene de visita, que salude desde la puerta, es decir, desde el fondo del estudio. Si la madre va a traer más sopa, que hable alejándose hacia la cocina. No sólo la vista, el oído también capta las terceras dimensiones.

- Para dar movimiento a la escena.** Marisela va al encuentro de su prometido. Si los dos aparecen suspirando en primer plano, la escena se vuelve estática. Mejor que el pimpollo se acerque a ella de 3P a 1P, hablando mientras se aproxima lentamente al micrófono. O al revés, él está ya en primer plano y es ella la que corre de 3P a 1P. O los dos vienen de 3P a 1P. En cualquiera de las posibilidades,

la escena cobra movimiento.

Ya se acercaron, ya se besaron. Pueden hablar de su amor un rato en primer plano. Al despedirse, ella se aleja, o él, o los dos. Se mueven de 1P a 3P. No se logra el mismo efecto si el operador baja el volumen en la consola (fade out), porque cuando un personaje se despide del otro alejándose tiene que proyectar la voz, hablarle a la distancia.

Se adoran, no quieren separarse. Podemos acompañarlos con el micrófono. En este caso, los dos siguen hablando en primer plano pero hacen como si avanzaran, con el ritmo de respiración propio de quien está caminando. O al revés, podemos despedirlos: los dos se alejan conversando. En esta fórmula sí da lo mismo que ellos se separen del micrófono o que el operador les baje el botón de la consola.

•**Para engrandecer o empequeñecer a los personajes.** El patrón despide arbitrariamente a unos obreros. El patrón, altanero, se dirige a ellos en primer plano. Y los despedidos quedan atrás, en segundo plano, humillados. Al rato, el sindicato declara una huelga y se carean con el patrón. Esta vez, ellos ocupan el primer plano y el abusivo, el segundo.

La grandeza o pequeñez puede ser tanto psicológica como física. Si la hormiguita ahorradora dialoga con la cigarra irresponsable, la diferencia de planos indicará también la diferencia de tamaño entre ambas. Por eso, cuando dos conductores no equilibran bien sus planos, uno parece Gulliver y el otro un liliputiense.

## Unidad 5.6: EL MONTAJE FINAL

---

Después de grabar las voces, comienza la segunda parte del trabajo. Quien dirige y quien maneja los controles emplearán más horas que en la misma grabación seleccionando las mejores tomas, decidiendo las músicas y los efectos más apropiados, haciendo la edición de cada capítulo.

Actualmente, con los nuevos recursos tecnológicos, todo el proceso de producción se ha facilitado hasta el límite de la magia. Los software de edición permiten al técnico ver el sonido, manipularlo, ajustar los volúmenes, cortar baches con sólo digitar una tecla, limpiar cualquier ruido espurio, cambiar los planos, jugar por separado con las voces de todos los actores, ecualizarlas, desfigurarlas o configurarlas, comprimir o extender los tiempos de grabación, quitar y poner a voluntad los efectos y las cortinas musicales, en fin, hacer y rehacer todos los caprichos del montaje. ¡Ya están lejos aquellos tiempos de las tijeritas y la cinta blanca para los empalmes!

Tanta facilidad y posibilidades nos brindan las computadoras, tanto tiempo y esfuerzo nos ahorran, que un peligro real consiste en hipotecar en ellas nuestra responsabilidad

artística. Pero, al menos hasta la fecha, no se han inventado software de creatividad. Si el argumento del libreto no es potente, si la dirección y la interpretación no son acertadas, si el operador técnico no tiene experiencia ni gracia... ¡no te salva el ProTools ni el Ardour!

No nos extendemos en los aspectos técnicos. Más bien, remitimos al excelente [Manual para Radialistas Analfatécnicos](#) de nuestro compañero Santiago García Gago.

***Y así llegamos al final de este curso. Espero que les haya sido de utilidad. Y espero, sobre todo, que produzcan como los criterios expuestos apasionantes radionovelas. ¡Buena suerte!***

*José Ignacio López Vigil*

*Una producción de:*



*Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir bajo misma licencia 4.0*

