

De la idea al drama radiofónico completo

Manual para desarrollar y escenificar escenas de un drama radiofónico: los pasos de trabajo

Por Ulrike Werner / traducido por Daniel López Álvarez

Con el ejemplo de una pequeña secuencia dramática se muestra cómo se pueden inventar y producir pequeñas historias radiofónicas (duración de unos 5 minutos). Condición previa es que la historia sea “dramática”, o sea, que tenga una acción que desarrollan personajes por medio de los diálogos.

1. Inventar la historia



Toda dramatización radiofónica ha de tener las siguientes partes:

- un asunto que sirva de base
- los personajes de la acción
- escenas en espacios acústicos
- una consecución de escenas en la acción
- ruidos y música

Desarrollar la materia

Para cada historia se necesita un “asunto”.

El asunto es el material o el contenido del que se ha de desarrollar la historia

Posibles asuntos

- historias de la tradición popular (cuentos populares, sagas o leyendas)
- hechos históricos (por ejemplo: los cambios producidos en un pueblo por la construcción de una fábrica; Cristóbal Colón “descubre” América; las mujeres tienen por primera vez la posibilidad de ir a la escuela)
- Situaciones precarias de carácter social o político (por ejemplo: expulsión de inmigrantes de Alemania; privatización del suministro de agua; biotecnología en la agricultura)
- convivencia diaria (conflictos familiares, amor o situaciones problemáticas en una casa de vecinos multicultural)

Recogida de asuntos

Cuando los autores han decidido un tema, hay que hacer una recolección de asuntos. Este paso se parece mucho a la investigación periodística. Hay que recoger primeramente observaciones, preguntas, impresiones, episodios. Posibles materiales para ello son: Historias, artículos de periódico, cartas, reportajes de televisión, experiencias propias o de otras personas. O los autores se inventan algo - ¡La fantasía no tiene límites!

Clasificar y ordenar los asuntos recogidos

Una vez que se han recogido suficientes materiales, que estos están delante de uno o ya han sido escritos, hay que clasificar el material. Hay que separarse de muchas observaciones e ideas bajo la perspectiva:

- ¿Qué figuras me puedo imaginar bien?
- ¿Qué hace mi tema especialmente comprensible?
- ¿Qué es especialmente fascinante, cómico, triste o interesante?
- ¿Qué conflictos o contradicciones hay a partir de las cuales se pueden desarrollar escenas?
- ¿Qué es lo más importante para la representación del conflicto?

Los personajes

Antes de empezar a desarrollar y escribir las escenas, hay que desarrollar los personajes. Hay que hacerlos tan vitales como si estuviesen hablando delante de uno mismo, hay que imaginarse por qué se comportan de una manera determinada. Hay que conocer su trayectoria vital.

Cuando se tienen dos personajes principales, puede ser razonable hacer que sean en lo posible opuestos el uno al otro, que sean fácilmente distinguibles, y que representen las dos caras del conflicto. Esto facilita el desarrollo de la acción. A la hora de escuchar, poder distinguir acústicamente a los personajes supone una ayuda para los oyentes.



Oposición no significa que un personaje sea bueno y otro malo. Esto resulta muy tosco y aburrido. “Opuestos” significa, que los personajes actúan siguiendo motivaciones, circunstancias vitales o intereses opuestos.

Dar nombres

Antes de nada hay que darles nombres a los personajes.

Sólo cuando tienen un nombre, es posible imaginárselos como si estuvieran delante de uno.

Crear la historia de sus vidas

Aun cuando los personajes solo aparezcan en escenas cortas, es de gran ayuda, crearles una biografía. ¿Dónde han nacido? ¿En qué tipo de familia han crecido? ¿Cómo ha sido su infancia? ¿Cuáles son sus ocupaciones favoritas? ¿Qué profesión tienen? ¿Cuál es su situación actual? ¿Están enamorados, comprometidos, casados? ¿Felices o desgraciados? ¿Qué desean? ¿Por qué están tristes? ¿Han tenido experiencias cruciales? En muchos casos su comportamiento es resultado directo de estos factores.

Cualidades de los personajes, comportamiento, dicción especial

¿Qué cualidades especiales tienen los personajes?

¿Tienen algún tic o neurosis?

¿Qué es especialmente llamativo? ¿Hay signos externos?

¿Cómo hablan las figuras? ¿Tienen un dialecto llamativo? ¿O utilizan una determinada jerga?

¿Hay particularidades?

Motivación y comportamiento de los personajes en la historia que se está planeando

El último paso para crear los personajes es probar cómo se comportarán durante la historia que se está planeando. Gracias a que ya son conocidos, es fácil imaginarse su comportamiento y establecer su carácter y su biografía. El comportamiento de los personajes obtiene una motivación

El núcleo de la acción



Cada historia tiene un núcleo de la acción que se puede resumir en una o dos frases. Lo más fácil es que el núcleo de la acción sea un conflicto o un problema y que éste esté representado por dos personajes opuestos.

Ejemplo: Cenicienta/Cinderella

Cenicienta tiene que llevar a cabo trabajo duros en la cocina aunque su padre es rico. La razón es la madrastra de Cenicienta, que quiere acumular todas las riquezas de la casa para su hija. Aunque la madrastra le pone muchos obstáculos en su camino, Cenicienta conquista al príncipe.

Estructura de la historia

Una historia tiene una o más escenas o episodios que están unidos por el “hilo conductor” en un determinado orden que desarrolla el interés. En otras palabras: el núcleo de acción que existe como fondo, el conflicto, se desenlaza en escenas. Estas escenas se encuentran, una detrás de otra, en un orden determinado. A este orden se le llama “proceso”.

Preguntas que ayudan a encontrar el “proceso”:

¿Cómo se desarrolla el conflicto? ¿Qué sucede? ¿Qué experimentan las figuras?

¿Cómo se resuelve el conflicto?

Un modelo “clásico” y sencillo, que ha sido utilizado en Europa desde la antigüedad griega para la estructura de una historia dramática:

1. Situación inicial/exposición: introducción al conflicto (escena 1)
2. Parte principal: se cuenta el conflicto y se llega al punto culminante del drama (escena 2, 3, ...)
3. Resolución: por medio del punto culminante del drama aparece una nueva situación, el final (última escena)



Escenas/Situaciones

Las figuras hablan y actúan en una situación determinada, en un lugar determinado y en un tiempo determinado. Esto se llama “escena”. Una escena tiene lugar en el presente. De la acción de una escena resultan derivaciones que son determinantes para la acción de las siguientes escenas.

Se puede utilizar una figura narradora para “ahorrarse” escenas, si ésta hace resúmenes.

Preguntas que ayudan a desarrollar escenas y situaciones

¿Qué pasa? ¿Qué experimentan los personajes en relación con el conflicto? ¿Cómo reaccionan? ¿Dónde están? ¿Quién más está? ¿Qué es lo siguiente que pasa? ¿Qué se oye en la escena?

Oír

Mientras desarrollas una escena, estás escuchando en tu interior: ¿Cómo hablan las figuras? ¿Qué ruidos hay? ¿Hay alguna música que produzca un estado de ánimo determinado? ¿En qué “lugar” tienen lugar las escenas? (“Cocina,” “sala de baile,” “jardín,” “calle del pueblo,” etc.)

Fijar el proceso/el orden

Cuando las escenas están definidas, hay que fijar un orden de las situaciones. ¿Cómo es la consecución de las escenas hasta llegar al punto culminante? ¿Hay un proceso como hilo conductor?

¿Para una consecución corta de escenas (de entre dos y tres minutos de duración) llegan tres o cuatro escenas! (Introducción, parte central, final)

Niveles acústicos de la narración

Al planear una escena hay que ponerse en la situación de los oyentes. Los oyentes sólo pueden saber lo que oyen.

Los niveles de transmisión de información más importantes son:

- Los diálogos de los personajes
- Los ruidos/música
- (quizás el narrador)

Diálogos de los personajes

Los personajes actúan en la situación mediante la voz. Reaccionan los unos a los otros de manera que se les oye. Gracias a esto la situación cambia. Los oyentes se enteran de lo que está pasando por medio de lo que dicen. Los personajes les dan a los oyentes en sus diálogos además toda la información necesaria para poder seguir la acción. También pueden pensar, preguntar, observar y, así, hacer la situación más comprensible. A veces también leen en alto una carta o una nota para que los oyentes sepan porqué alguna cosa determinada es ahora tan importante.

Los textos de los personajes deberían ser en lo posible cortos y sin muletillas (“pues así”, “así es”, “de alguna manera”). Esto ha de aplicarse también a las frases sueltas. Si se hace así, después, a la hora de grabarlos, se pueden hablar mejor los diálogos.



El narrador

A veces vale la pena crear la figura de un narrador porque ésta puede resumir las escenas o dar información complementaria.

Ruidos

El nivel narrativo de los ruidos y sonidos hay que desarrollarlo al mismo tiempo que se desarrollan los diálogos.

¿Qué ruidos son cruciales? o sea ¿qué ruidos cuentan algo?

“Pueden ser ruidos sueltos como una llamada en la puerta o el crujir de un árbol. Pero puede tratarse de un “telón de ruidos” que ambienta una escena completa. A este “telón de ruidos” se le llama en el lenguaje de la radio “sonidos de ambiente”, o, más corto, “ambientes”, en alemán las llamamos “atmos”. Algunos ejemplos de “ambientes” son: el canto de pájaros cerca de un riachuelo chapoteante; las voces y ruidos de una estación de tren; música, platos, voces y pasos en una pizzería.”

¡Ojo! ¡No planees demasiados ruidos!

Una producción se complica si tiene demasiados ruidos. Además, existe el peligro de saturar la historia con ruidos, por lo tanto, planea sólo los ruidos más importantes. Por ejemplo: ruidos que ambientan una escena completa, como los “ambientes”, son sencillos y muy eficaces.”

Definir espacios acústicos

Al oyente le ayuda que se definan espacios acústicos para las escenas. Los espacios se pueden hacer audibles acompañando escenas con “ambientes”. Esto es apreciable en la producción posterior.

Ejemplos

“En el restaurante”; “en el cuarto de estar”; “en la calle.”

Hay que prestar atención a si los espacios son abiertos o cerrados, si se trata del interior o del exterior. Esto es importante para la grabación. Si lo que se quiere es representar un espacio pequeño, se puede crear este efecto mediante paredes corredizas o cartones que se ponen alrededor del actor.

Cómo hacer ruidos



¿Cómo se encuentran ruidos? Hay CDs de ruidos y en internet, en la dirección www.hoerspielbox.de se pueden bajar ruidos gratis. Pero estos ruidos casi nunca son tan bonitos como los ruidos que ha producido uno mismo.

Con un aparato de grabación y un micrófono estéreo, se pueden grabar ruidos dentro y fuera. Es posible grabar ruidos “reales”, como el “ruido de platos en un restaurante”; o “campanas de iglesia”. También se pueden grabar “ambientes” como: “de compras en un supermercado”; “ruido del mar”; “ir en ascensor en un edificio alto”.

Muchos ruidos se pueden producir, tanto dentro como fuera, con requisitos. Por ejemplo, para producir el chapoteo del agua no necesitas ni un río ni el mar: se puede poner una palangana con agua al lado del micrófono y hacer ruidos con la mano o con una cuchara. ¡Aquí se trata de probar y oír!

Música



La música llega directamente al corazón. Por eso produce un efecto más fuerte que palabras y textos. Para obtener el efecto deseado es imprescindible escuchar con mucha precisión. Hay que “dosificar” la música conscientemente. A veces los textos tienen un efecto más profundo cuando se los escucha sin música. La música también es capaz de subrayar, robustecer o contraponerse al efecto de los textos.

La música puede separar las partes de un drama radiofónico; puede proporcionar un tema principal; melodías cortas pueden oírse entre dos escenas. La música puede crear efectos dramáticos, estados de ánimo, pero también caracterizar a los personajes.

Está muy bien si la música es de uno mismo. Si alguien toca un instrumento, puede ser muy útil. Un par de tonos de un carrillón pueden ser más deliciosos que música enlatada.

2. Producción del drama radiofónico en el estudio

Cuando el guión está listo hay que meterse en el estudio (o sentarse delante del ordenador) con el guión, con los requisitos, con los instrumentos musicales y con los ruidos grabados. Aquí hay que grabar todo en el ordenador y hacer los arreglos. Para esta parte técnica son necesarios una cierta preparación y ejercicio..

Grabación

Antes de hacer las grabaciones de los textos y de los ruidos. Por un lado, las pruebas ayudan a los actores a meterse en sus papeles. Se pueden hacer ejercicios de respiración y de relajación como calentamiento. La mejor manera de hablar es estando de pie. Si el actor se mueve, tiene que tener cuidado de que la distancia al micrófono no varíe. Los técnicos nivelan el volumen de cada persona durante las pruebas, porque ¡cada uno tiene una voz distinta! Si una escena no funciona o no termina de salir bien, quizás es mejor seguir hasta el final y, entonces, repetir aquella escena.

Para no perder la orientación hay que anotar en el guión cuántas veces se ha grabado una escena y cuál es la mejor variante.

Si se trata de una dramatización improvisada se pueden ir grabando las escenas, y, antes de pasar a la siguiente, parar la grabación y probar como sigue.

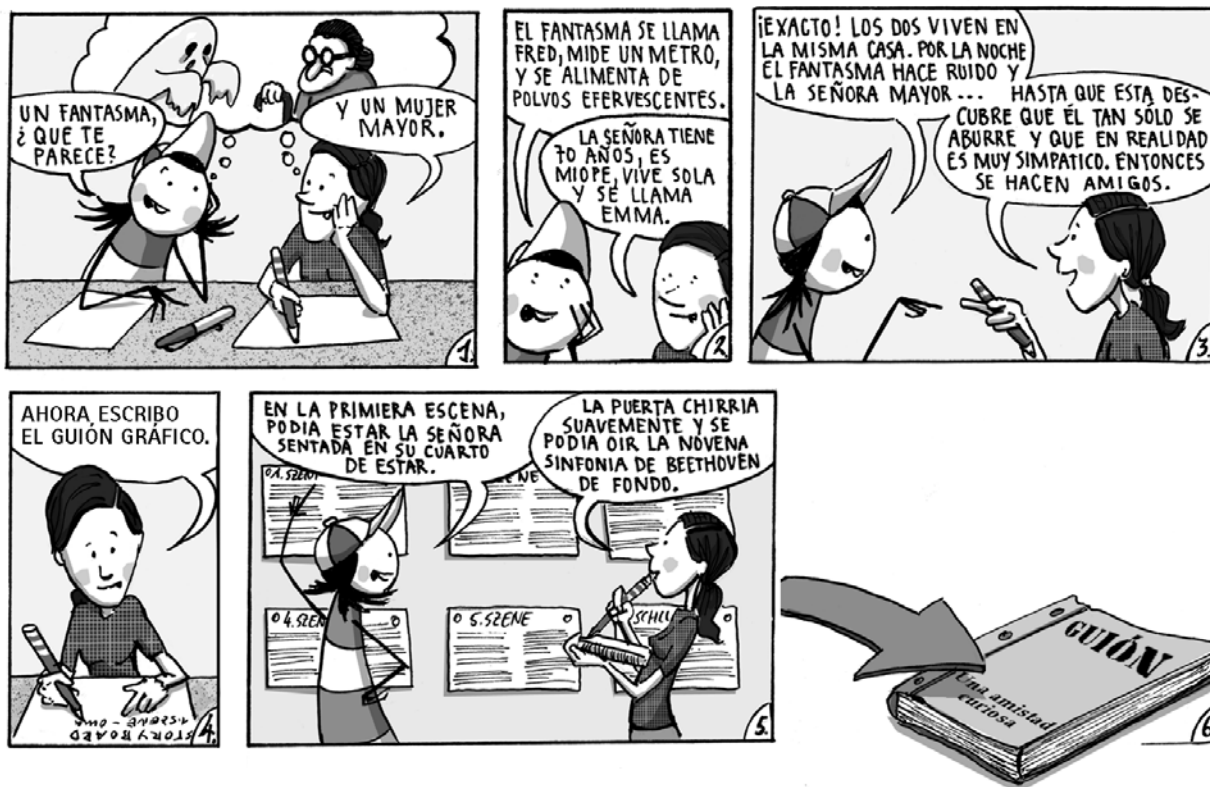
Hacer los arreglos y mezclar

En los proyectos de dramas radiofónicos se deben abrir suficientes pistas para poder mezclar y sobreponer los sonidos sin problemas:

- por lo menos dos pistas para las voces
- por lo menos dos pistas para ruidos (ruidos sueltos y “atmos”)
- por lo menos una pista para la música

EL DRAMA RADIOFÓNICO

PRIMERA PARTE: ¿CÓMO ENCUENTRO UNA HISTORIA?



SEGUNDA PARTE: EN EL ESTUDIO: ¿CÓMO PRODUZCO LAS VOCES, LOS SONIDOS DE AMBIENTE O ATMOSFÉRICOS Y LA MÚSICA?

