

Los podcasts que nos formaron | Temporada 2
Episodio 6 | Versión 1 (31Oct2023)
Andreu Quesada y el diseño sonoro de podcast

::PATROCINIO::

FADE IN <<MÚSICA 1 - Spring in Barcelona por Ian Post>>

NARRADORA 01

Hindenburg presenta la segunda temporada de *Los podcasts que nos formaron*.

FADE OUT <<MÚSICA 1 - Spring in Barcelona por Ian Post>>

::APERTURA::

FX RETRO

TRACK 01 [Fragmento - [Bonus track: El gran colapso de las estanterías](#)
- *La historia es ayer* - 00:06:17]

Narrador: Lo cierto es que nadie daba un duro por estos peleles del podcasting. Pero había que intentarlo...

Marcus H: ¿Y qué nos dais a cambio?

Narrador: Vivir de un podcast de arqueología era prácticamente imposible, así que Marcus H. aceptó sin pensarlo.

Andreu Quesada: ¡Joder! Por la puta palanca del tiempo. ¡La madre que lo parió!

Marcus H: Andreu, tío, pon a trabajar esta máquina que por fin vamos a poder vivir de *La historia es ayer*.

Narrador: Y para sorpresa de todos, al cabo de unos días..., la máquina funcionó.

Andreu Quesada: Un... pequeño... ajuste... aquí... ¡Ay! Bueno, ¡por fin!

Narrador: La verdad es que sigo sin entender cómo lo consiguieron.

Andreu Quesada: Venga, iniciando máquina... Transistores encendidos... Nódulos cuánticos activados... Y radiofrecuencias accionadas... Sujétate Marcus que vamos allá...

(Sonido de la máquina viajando)

Marcus H: Cuéntame, Andreu, ¿dónde estoy?

Andreu Quesada: Hola, Marcus. Pues estás en la granja de la familia Linneos. En un pueblo llamado Rashult.

Marcus H: ¿País?

Andreu Quesada: Suecia.

Marcus H: ¿Año?

Andreu Quesada: 1721. [00:07:22]

FX RETRO

FADE IN <<MÚSICA 1 - Up Hill por Ian Post>>

NARRADORA 02

Hay podcast que te cambian la vida.

Historias en audio que emocionan... Que nos ayudan a pasar el rato... Que nos divierten.

Otros, despiertan el bichito de la curiosidad... Son un antes y un después. Se vuelven piezas esenciales de nuestra vida.

FX RETRO

TRACK 02 [Fragmento - [El otro, el mismo](#) - Radio Ambulante - 00:00:51]

Daniel Alarcón: Queremos volver a nuestras historias favoritas. [00:00:53]

FADE OUT <<MÚSICA 1 - Up Hill por Ian Post>>

FX RETRO

FADE IN <<MÚSICA 2 - Skipping por Ian Post>>

TRACK 03 [Fragmento - [Jadiya](#) - (De eso no se habla) - 00:00:51]

Isabel Cadenas Cañón: El silencio tiene muchas formas y muchas maneras de manifestarse. [00:00:53]

FX RETRO

TRACK 04 [Fragmento - [Carta de Stephen Fry](#) - Epistolar - 00:00:29]

Graciela Borges: Antología de lo íntimo. [00:00:33]

NARRADORA 03

A esos, les llamamos... *Los podcasts que nos formaron.*

FADE OUT <<MÚSICA 2 - Skipping por Ian Post>>

FX RETRO

TRACK 05 [Fragmento - [El crimen de la Guindalera](#) - *Crímenes. El musical* - 00:00:10]

(Sonidos de sala de teatro)

Andreu Quesada: Señora y señores. Bienvenidos al teatro ínfimo y digital de *El Extraordinario*. Mi nombre es Andreu Quesada y estoy aquí para llevarles a presenciar los crímenes más escalofriantes del siglo XIX... De la voz de la periodista Mar Abad conocerán la historia del crimen, las investigaciones policiales y el resultado de las autopsias... De las voces de los actores conocerán a víctimas y asesinos. Todo lo que les contamos es información literal de las sentencias judiciales, las autopsias a los cadáveres y los periódicos de la época. A mitad de función haremos un descanso y entonces a la vuelta comenzará el mejor espectáculo de todos: hablarán las voces de la ciencia. Escucharán a criminólogos, médicos forenses, psicólogos forenses, biólogos forenses, antropólogos forenses, lingüistas forenses. Forenses de verdad. Sin trampa ni cartón... Y ahora... acomódense en sus asientos y silencien las notificaciones de sus teléfonos móviles. ¡Empieza la función! [00:01:16]

FX RETRO

:::PRESENTACIÓN:::

NARRADORA 04

La carrera en audio de Andreu Quesada comenzó en la radio. Allí realizó el diseño sonoro de programas en directo y también transmitidos en streaming... En una época en la que aún no se había popularizado el término “podcast”.

Los primeros trabajos que hizo para escucharse exclusivamente bajo demanda fueron con *El Extrarradio*, el proyecto innovador de María Jesús Espinosa de Los Monteros y Olga Ruiz.

Desde entonces, Andreu ha tenido la oportunidad de trabajar con algunos de los medios sonoros más reconocidos en español. Medios como Podium Podcast. Podimo. Audible. Revista 5W.

FADE IN <<MÚSICA 1 - Up Hill por Ian Post>>

NARRADORA 05

También, ha sido parte de proyectos sonoros que gozan del aplauso de la crítica y de los oyentes como *Solaris*, *Blum* y *Crímenes. El musical*.

Actualmente, es el director de sonido de *El Extraordinario*, un sello dedicado a la producción de podcast de distintos géneros. Junto a Mar Abad y Marcus H., apuesta por hacer productos que suenen a cine y desafíen el canon. Que inviten al oyente a hacer una pausa y escuchar con los auriculares puestos.

Por todo esto, Andreu Quesada es nuestro invitado de hoy.

¡Bienvenidos y bienvenidas! Soy Florencia Flores Iborra y estás en... *Los podcasts que nos formaron*.

FADE OUT <<MÚSICA 1 - Up Hill por Ian Post>>

FX RETRO

TRACK 06 [Fragmento - [Cine y Mafia: más allá de El Padrino](#) - El Extrarradio - 00:05:02]

Entrevistado: Realmente Lucky Luciano, (te estoy hablando de los años 40s), cuando él crea realmente el crimen organizado como tal, es decir, cuando él decide un crimen organizado italiano y judío también, es decir, organizar el crimen para hacer negocios, para ganar dinero. Entonces a partir de entonces es cuando se crean las grandes familias en Estados Unidos. Pero siempre bajo un control de Lucky Luciano que fue uno de los primeros grandes padrinos de la cúpula de 'Cosa Nostra' y que es quien quiere realmente organizarlo como tal, organizarlo como una empresa con sus sedes y sus oficinas en los Estados Unidos. (Música). [00:05:59]

FX RETRO

TRACK 07 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:03:07]

Andreu Quesada: Es complicado responder esta pregunta de ¿cuál fue el primer podcast que escuché? Porque el primer podcast que escuché lo escuché sin saber que era un podcast. Digamos que yo trabajaba en la radio y en aquella época en España todavía no se conocía lo que era el podcasting. Digamos que era un concepto muy novedoso. Ya estaba dando vueltas por el mundo. Igual te hablo del año 2014. Ahora las fechas no las tengo muy, muy claras, pero sería más o menos por aquella época. Entonces yo trabajaba en la radio. Entonces, claro, si tengo que responder a cuál fue el primer podcast que yo escuché, era lo que realizábamos en la radio, a lo que llamábamos programas en streaming, que a día de hoy se llamarían podcast. Pero en aquella época eran programas de radio que no salían por la FM y que colgábamos en internet porque no tenían cabida en lo que era el horario que salía o lo que se emitía por FM, ¿no? A partir de ahí. El primer podcast como podcast que escuché, fue un documental de *El Extrarradio*, que era la productora que formaron Olga Ruiz y María Jesús Espinosa de los Monteros. ¿Cuál fue de ellos? Creo que fue uno sobre David Lynch el primero que escuché, porque empecé a trabajar con ellas y ellas fueron las que me introdujeron en este mundo del podcasting. Y creo que ese fue mi descubrimiento de “Ah, esto es un podcast”, es decir, es un documental sonoro que no sale por FM, que no sale por televisión, sino que se cuelga en Internet. Y es libre y gratuito. [00:04:44]

FX RETRO

TRACK 08 [Fragmento - [Un rastro y un Van Gogh](#) - El Extrarradio - 00:01:44]

Narrador: (Música) La historia rondaba por las calles de la ciudad. Llegó a mis oídos por terceras personas que me la contaron como una simple anécdota. Decido encontrar la verdad tras esos rumores y resolver el misterio del cuadro. Para esto, me lanzo a buscar a ese hombre que se mueve por las calles de Elche. Con lo que creo puede ser una obra de arte de gran valor. No sé ni su nombre ni su aspecto. Solo los lugares que frecuenta. Busco información. Pregunto a conocidos. Y finalmente me dicen un nombre. Jaime. Jaime el del cuadro. (Música). [00:02:33]

FX RETRO

TRACK 09 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:05:35]

Andreu Quesada: Digamos que lo que me atrae del podcasting, que creo que es la diferencia fundamental con la radio tradicional y no con toda, es la posibilidad de postproducir lo que va a salir. Es decir, no significa que en radio no se haga posproducción, porque también se hace y se emiten contenidos que están muy trabajados. Pero es verdad que en el podcast hay una mayor o hay un... Se enfoca más al contenido postproducido. Es decir, la radio es muy inmediata. Es un medio que tiene prisa, es un medio que tiene prisa por salir en antena. El podcast no, el podcast es un formato que se trabaja, se piensa, se medita. Es verdad que hay ciertos programas o ciertos documentales si hablamos de, por ejemplo, podcast, algunos narrativos o los podcast conversacionales quizás miran más a la noticia, pero luego tenemos toda una parte que es básicamente como producir un documental para televisión. Entonces tiene sus fases de preproducción, de producción, y de posproducción y puede llevar tranquilamente una temporada de seis episodios, un año prepararla. [00:06:51]

NARRADORA 06

Contanos, Andreu... ¿Qué aporta el diseño de sonido a un podcast?

TRACK 10 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:09:02]

Andreu Quesada: El diseño de sonido lo que aporta al podcasting es el hecho de poder llevar una idea al sonido. Esto no hace imprescindible que detrás de un producto (que yo lo llamo producto al resultado final), esto no hace que un producto vaya a sonar mejor porque tenga mucho diseño de sonido, porque a veces hay una frase que se dice "Cuanto menos, a veces mejor". No por tener un gran diseñador de sonido en un proyecto algo va a ser más interesante, porque al final es un producto que tiene que contar con una gran parte narrativa, es decir, con un muy buen guion. Una parte fundamental si hablamos de, por ejemplo, ficción, es que tenga muy buenos actores, y eso. En gran parte también, digamos, es parte del diseño de sonido y no. [...] Entonces, bueno, el diseño de sonido tiene que estar ahí, es importante para poder coger esa idea que tiene una persona en la cabeza y

poderla trasladar al audio. Sobre todo cuando hablamos de podcast que son narrativos y tienes que coger músicas, tienes que crear músicas, tienes que hacer que esa música acompañe de forma narrativa y expresiva la historia que se está contando. Tienes que saber mezclar los efectos para que no suenen estridentes. Es decir, depende también del tipo de podcast que se va a hacer. El diseño de sonido es más o menos importante. No es lo mismo un podcast de ficción que un podcast narrativo. La importancia de un buen diseño de sonido en un podcast de ficción es mucho más grande que la importancia de un buen diseñador de sonido en un podcast conversacional. [00:11:21]

NARRADORA 07

¿Crees que los oyentes aprenden a identificar un buen diseño sonoro?

TRACK 11 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:12:35]

Andreu Quesada: Yo trabajo con gente a la cual hace unos años le podías presentar un podcast cualquiera que no tenía una gran edición y se lo comían sin ningún problema. Y a día de hoy ya me llegan comentarios. “¡Ay! ¿Has escuchado esta voz? No está bien editada y ¿cuántos clics tiene la boca? Se oye, las respiraciones... Muy fuerte”. Entonces la gente poco a poco se va, va entrenando el oído como el paladar, es decir, los sentidos se entrenan. Y claro, cuando la gente se va dando cuenta de que esta voz está mal editada, esta música suena muy fuerte. Uy, estos efectos qué estridentes son. Bueno, ahí empieza a cobrar mucho peso el diseño de sonido, cosa que hace unos años una persona que no tenía el oído entrenado no se daba cuenta de estas cosas. Pero claro cuanto más gente tenemos que es capaz de apreciar un buen trabajo en el diseño de sonido, más importante es la labor del diseñador de sonido. Y cada vez hay más gente que se da cuenta de esto y demanda buenos editores y buenos montadores y buenos diseñadores porque quieren ese producto. [00:13:42]

NARRADORA 08

A la hora de abordar un nuevo proyecto, ¿cuáles son los principales retos a los que te enfrentas?

TRACK 12 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:17:44]

Andreu Quesada: Yo creo que el reto principal que tiene una persona que se enfrenta a un nuevo proyecto es siempre intentar que suene como la persona que ha creado ese proyecto tiene en la cabeza. Es decir, lograr que la persona que ha creado ese guion quede, entre comillas, satisfecha con el trabajo que tú estás haciendo. Porque claro, tú cuando tienes un guion... A ti el guion te puede llegar de muchas maneras. Tú puedes tener un guion muy técnico con muchísimas anotaciones. O puedes tener un guion que no tiene ni una sola anotación en el cual el guionista y la persona que ha creado ese producto te dice: "Vamos a ver qué haces". Bueno. Vamos a ver qué haces... Evidentemente a esa persona se le piden referencias, que te dé una serie de ejemplos de cómo quieres que suene. Pero el reto siempre es lograr que lo que tú estás produciendo se parezca lo máximo a lo que esa persona tiene en su cabeza. Que suene como esa persona tiene en su cabeza, que respete esos espacios. Que respete, pues la parte creativa... ¿Cómo él se imagina esos ambientes? ¿Cómo se imagina la música? ¿Cómo se imagina...? Bueno, pues una serie de factores que hacen que un producto suene de una manera. O de otra totalmente distinta. [00:19:10]

NARRADORA 09

¿Y qué pasa si el diseño sonoro que haces no se parece al que la persona que lo escribió tenía en mente?

TRACK 13 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:21:04]

Andreu Quesada: Aquí tienes dos posibilidades: que a la persona le encante y diga: "Estaba totalmente equivocado. Menos mal que me has hecho cambiar de opinión, porque esto me gusta mucho más". O que te diga: "Perdona, esto hay que repetirlo porque no tiene por donde cogerse". Y te soy sincero, a mí me han pasado las dos cosas y me siguen pasando al día de hoy yo hago un proyecto que no tiene demasiadas indicaciones. A mí me puede encantar. Pero a la persona para la que trabajo no. Y también me pasa, al contrario de hacerle una cosa que no estaba pensada en el proyecto

y que me diga: “Oye, me ha encantado la vuelta que le has dado a este proyecto, ¿no?”. [00:21:41]

NARRADORA 10

Y vos Andreu... ¿Qué recomendás para lograr un diseño sonoro que deje satisfecho a la persona que lo escribió?

TRACK 14 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:22:27]

Andreu Quesada: Te diría que lo más importante es hablar con la persona y sobre todo las referencias. Es decir, si a ti te dan un guion que no tiene ni una indicación técnica de lo que quiere y ni una sola referencia, ese guion se puede interpretar de un millón de maneras. [...] Entonces, lo primero que se pide, o por lo menos lo que yo siempre pido, son referencias. Dame ejemplos de programas que a ti, por ejemplo, te gusten, que te gusten o que creas que es como debe sonar lo que tú estás haciendo. Entonces, a partir de ahí ya tenemos una guía. [00:24:16]

TRACK 15 [Fragmento - Entrevista a Jorge Carrión - 00:35:51]

Jorge Carrión: Y lo interesante del podcast, al menos de lo que yo hago, sobre todo de *Ecos*, es que, evidentemente, para escribir podcast y para diseñar el podcast, lo que tengo que hacer es escuchar podcast, pero también música, arte sonoro, bio acústica, incluso cine o televisión, ¿no? Me acuerdo del momento ‘Eureka’ en que se me ocurrió que la banda sonora del podcast iba a ser la batería y le dije a Andreu si él tocaba la batería. Me dijo que sí, que fue viendo una película con la escena carcelaria de thriller con percusión de fondo y le grabé Andreu con el móvil, la escena se la mandé y le dije “Esa es la música de *Ecos*”, ¿no? Y la encontré en una película, ¿no? [00:36:47]

TRACK 16 [Fragmento - [La lengua de los pájaros](#) - *Ecos* - 00:00:12]

(Batería del audiólogo) [00:00:16]

TRACK 17 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:24:17]

Andreu Quesada: Eso no quita que yo le pueda decir a esa persona: “Oye,

mira, yo creo que para esto –y esto nos ha pasado recientemente–, yo creo que para el producto que vamos a sacar, yo creo que para el año en el que estamos igual este tipo de música no acompaña mucho a este proyecto”. Entonces ahí tú tienes la posibilidad de aportar un poquito de tu parte y decirle: “Oye, mira, te presento esto, ¿qué te parece? ¿Te gusta esta propuesta? ¿No te gusta? ¿Le damos otra vuelta?” Pero yo creo que si no tienes comunicación con la persona que ha escrito ese proyecto, es muy difícil que lleguéis a buen puerto. Y es fundamental. Es que es fundamental la comunicación. [00:24:56]

NARRADORA 11

Y cómo es tu experiencia... ¿Cambia la forma de trabajo cuando contás con un equipo de sonido?

TRACK 18 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:25:19]

Andreu Quesada: Claro, no es lo mismo trabajar en un equipo en el que hay un diseñador de sonido y ese diseñador de sonido se ocupa de grabar, de hacer la música, de editar y de montar que cuando estás hablando de un equipo de diseño de sonido que se compone de: un diseñador de sonido, un editor, un montador, un artista de Foley, un músico... Entonces ahí sí que igual. Es menos importante que la persona que está con el ProTools tenga una comunicación directa con el guionista. Pero sí que es importante que el jefe del equipo de diseño de sonido hable en profundidad con la persona que tiene la idea en la cabeza, porque ese diseñador de sonido, que es el jefe del equipo de diseño sonoro, podrá comunicarse con el resto del equipo y decirle a los demás: “Gente, esto tiene que sonar de esta forma”. [...] El proyecto, creo yo, más importante a nivel equipo ha sido *Blum*, que supongo que conoceréis. En este equipo contamos... Mi papel era supervisar, entre comillas, la parte de guion y la parte de audio. Es decir, a mí me pasan los guiones y yo lo que leo dentro... Tengo una conversación o tengo una reunión con Manuel Bartual, Carmen Pacheco para, por ejemplo, hay conceptos en audio que un guionista no tiene por qué saber. No tiene por qué saber que cuando hablamos de que un audio, por decir un sonido, empieza a sonar cada vez más fuerte, más fuerte, más fuerte porque retumba por la

sala. Se llama resonancia. Entonces claro, tú cuando ves en un guion ¿no? Porque el sonido empezó a rebotar por la sala y cada vez era más fuerte y más fuerte: “Oye, ¿por qué no decimos que se crea una resonancia?” Justo es esto lo que estamos buscando. [00:28:46]

FX RETRO

TRACK 19 [Fragmento - [Capítulo 9. La despedida](#) - Blum - 00:09:15]

(Respiración de Emma).

(Ajuste de la caja).

(Quejidos de Emma).

(Sirenas de un carro). [00:10:28]

FX RETRO

TRACK 20 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:28:54]

Andreu Quesada: Tú, como diseñador de sonido y experto en audio, tú tienes que leer ese guion y ver dónde están los fallos, entre comillas, que hay cuando se habla de conceptos de audio. Pues, ahí tienes un papel que es de supervisión de guion. Luego tenemos a otra persona que nos hizo la música. Luego tuvimos a otra persona, Nacho Cantizano, que hizo el montaje, la edición y todo el montaje. Luego tuvimos a otra persona que nos hizo el Foley. En este proyecto fue el proyecto en el que contamos realmente con un equipo de sonido, con un equipo de diseño sonoro, como se puede contar, por ejemplo, en el cine. [00:29:29]

NARRADORA 12

Andreu... ¿Cómo es tu proceso creativo?

TRACK 21 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:35:18]

Andreu Quesada: En cuanto a la selección de estilos y todo esto que tiene que ver con la parte creativa. Yo soy bastante... digámoslo así, como aguafiestas. Lo digo porque entiendo que haya gente que se tome estos tiempos y coja estos recursos, ¿no? De irse a una playa, estar en armonía

con el medio. Yo soy mucho más, no sé cómo decirlo en esta parte, es decir, yo pruebo y fallo. Para mí no tiene más. Es decir, no tengo el tiempo muchas veces en los proyectos de irme a la playa o a la montaña a meditar para ver si se me ocurre una idea, ¿no? Es decir, soy poco mágico en este aspecto. [...] Eso no quita, y esto me pasa mucho, que un día vayas caminando por la calle y tienes un proyecto en mente y de repente sucede algo que dices “Uy, mira, esto es justamente lo que estaba necesitando, lo que necesitaba para ese proyecto en concreto”. Esta es la pieza que me faltaba y eso muchas veces lo encuentras viendo o escuchando o paseando un día tranquilamente por la calle con tu pareja. Más allá de eso, no recurro a... Como hay músicos que dicen pues yo me fui un mes a la montaña para estar solo para... ¿No? Para meditar. Y yo lo respeto, pero yo soy más de me siento en mi estudio. Pruebo, fallo, pruebo, fallo, hasta que encuentro realmente lo que estoy buscando. [00:37:47]

NARRADORA 13

Háblanos del rol de la experimentación...

TRACK 22 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:42:00]

Andreu Quesada: La primera vez que me puse a trabajar con Jorge Carrión [...] digamos que yo no estaba muy metido en el mundo de la experimentación. Y es precisamente Jorge el que te empuja y te dice “esto es demasiado clásico. Suéltate. Suéltate”. [...] La primera vez que trabajé con Carrión yo había hecho podcasting, pero eran narrativos un poquito más clásicos. Sin embargo, a la hora de trabajar con Jorge Carrión te encuentras con un proyecto que es muy experimental. Bueno, la primera toma de contacto que tienes con él y el primer piloto que le mandas es... “Esto es clásico”. Hablábamos antes de esto. “Esto es muy clásico. Dale otra vuelta. Vamos a buscar algo que sea un poquito distinto”. Entonces. A partir de aquí volvemos otra vez a lo mismo. Las referencias. ¿Qué referencias te puede dar esa persona para que tú tomes ejemplos de ellos? Todo el cine de... Pues, no lo sé, David Lynch, por ejemplo. Cosas experimentales, cosas raras. La música que has escuchado también hace mucho. Qué tipo... En definitiva, es la cultura que tú has consumido durante toda tu vida creo que es la que

marca también un poco tu criterio a la hora de montar y a la hora de producir una obra. [...] Pruebas, ensayas, fallas, cometes errores y creo que todo se basa en eso. En experimentar. Probar y llegar a ese punto en el que te encuentras en el mismo camino que la persona que ha creado ese proyecto y dice: “Ahora estamos ahí”. Esto es lo que yo estoy buscando. Ahora vamos a empezar a trabajar. [00:44:31]

NARRADORA 14

Andreu... ¿Hasta dónde te ha llevado la experimentación con el audio?

TRACK 23 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:45:23]

Andreu Quesada: Para el último episodio de de *Solaris*, hay un punto en el que la voz de Ella se transforma. Entonces era un momento importante dentro de esa serie a la que Jorge le daba mucho peso. Entonces yo le mandaba pruebas a Jorge y le mandaba pruebas y me decía: “No estoy escuchando realmente lo que estoy buscando”. Bueno, pues, esa noche me comí unos hongos psilocibe. Me comí unos hongos, que... Psicoactivos. Es decir, me drogué en mi estudio. Cuando le pasé la prueba que había hecho durante esa noche sumido en esa... En ese viaje psicoactivo. Le encantó. Sin saber que yo había tomado hongos. Entonces fue después cuando yo le dije “Oye, que sepas Jorge, que para hacer eso me comí unos hongos”. Ahí, él me dijo: “Espectacular, porque más conceptual que eso no hay nada”. Estamos hablando de un episodio en el que hongos, setas y tal y yo para lograr ese resultado. Al final dije mira, me comí unos hongos y a tomar por saco. Y lo que conseguimos al final fue lo que hay ahí plasmado, o sea, lo que podéis escuchar en el último episodio de de *Solaris* la voz fue producida aquí en el estudio bajo los efectos de los hongos psilocibe. [00:46:41]

FX RETRO

TRACK 24 [Fragmento - [Capítulo 12: Hongos](#) - Solaris - 29:45]

Jorge Carrión: Se me ocurre que como no puedo verte... quiero decir, veros... quisiera, al menos, si es posible, poder escucharte, poder escucharos... Sí, eso, conocer tu, vuestra, vuestra auténtica voz.

Ella: Nuestra voz no es tan armónica ni tan seductora como ha querido tu subconsciente masculino que fuera. No es la voz que has imaginado y domesticado. Recuerda que las sirenas reales, las de Ulises, tenían forma de pájaro y una voz terrible. ¿Me dejas liberarla durante un momento?

Jorge Carrión: Sí, claro que sí... Venga, adelante.

Ella: Sonaría así: como millones de voces neutras enunciándose al unísono y reflejándose en reflejos infinitos de pura sonoridad.

Jorge Carrión: Dios mío... ¡Madre mía! [00:31:08]

FX RETRO

NARRADORA 15

¿Y qué habilidades debe tener un diseñador sonoro para lograr hacer algo como lo que nos estás contando?

TRACK 25 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:48:48]

Andreu Quesada: Creo que cualquier persona se puede dedicar al diseño de sonido. Eso no quita que haya gente que tenga más facilidad que otra. Eso pasa en todos los ámbitos. Es decir, cualquier persona practicando puede llegar a ser un gran dibujante. Hay gente que tiene mucha facilidad para dibujar. Cualquier persona puede tocar muy bien un instrumento. Hay gente que la toca, que toca el piano y dando cuatro clases dices: “Oh chico, que facilidad tienes para tocar”. Entonces yo creo que a veces más que tener un don, ¿no? Es haberte empapado mucho de todo lo que hay ya publicado. Es decir, creo que es más importante para un diseñador de sonido tener cultura, tener una buena... Tener un buen bagaje cultural que ser un prodigio. Decir es que no se sabe cómo, pero eres muy bueno editando o eres muy bueno si no tienes referencias del mundo, eso puede ser bueno y malo ojo. No tener referencias es bueno y malo a la vez, porque el hecho de no tener referencias te hace no caer en clichés. Pero a la vez no tener referencias también te puede llevar a no encontrar lo que estás buscando. Entonces, no sé si me parece incluso más importante tener un buen bagaje cultural, saber de música, saber de cine, saber de podcasts, que el hecho de decir: “Mira, es que tengo una facilidad tremenda para editar”, porque claro, el diseño sonoro son dos patas: la edición, lo que es la parte técnica y la parte creativa. Es una

balanza. Si te falla alguna de esas dos patas. Será difícil que logres un buen resultado porque puedes ser muy bueno editando, puedes ser muy bueno haciendo montaje, pero si no tienes un poco de imaginación para darle ese toque de más que requiere un proyecto, pues igual no se... No se logra ese no lo que está buscando esa persona a la hora de encontrar un buen diseñador de sonido. [00:50:59]

NARRADORA 16

¿Cuáles son los errores más comunes que encontrás en el diseño sonoro?

TRACK 26 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 00:56:15]

Andreu Quesada: Pues dependiendo del podcast que estés escuchando. Si es narrativo, si es conversacional o si es ficción, creo que se peca de unos errores o de otros. Creo que donde es más evidente, quizá por el tipo de podcast que es escuchar errores es en los podcast narrativos. Creo que a día de hoy los podcast narrativos no se trabajan de la misma forma en la que se trabajan las ficciones. Cosa que sí pasa, por ejemplo, en el documental en vídeo, en el documental en vídeo se pone mucho empeño porque todo suene y se vea muy bien. Sin embargo, a día de hoy todavía el podcast narrativo hay mucha parte de podcast narrativo que no se trabaja como se trabaja la ficción, que es poniendo mucho énfasis en que la calidad de la grabación sea buena, que haya una buena mezcla, que haya una edición... Te diré que creo que donde más falla el podcast narrativo a día de hoy es en la edición de voces. Es en la edición de voces. Es en no tener cariño porque una voz se escuche perfecta, se escuche seca, se escuche sin clics. Que las respiraciones no destaquen, que no haya espacios vacíos entre una palabra y otra, que tenga la cadencia necesaria, la cadencia correcta la locución. Creo que es ahí donde más se falla en podcast. [...] En podcast conversacional no te puedo decir tampoco dónde se falla, porque a decir verdad, lo que se pretende es dar un mensaje. Es menos importante, el continente, ¿no? Es decir, da igual que se escuchen mal la voz, entre comillas, porque lo que te interesa es el mensaje que se está dando. [...] Porque las ficciones cuando se hacen los que están haciendo a día de hoy ficciones, ya se están volcando en hacer buenas ficciones, pagar a buenos

actores, grabar en buenos estudios, utilizar compositores de música. Pagar buenas librerías musicales para que la música sea buena. Pero los narrativos todavía falta un poquito de... Pues, de trabajo, ¿no? De grabar en un buen estudio la voz del locutor, del narrador, de coger una buena librería musical, de ir a grabar las entrevistas en persona o conseguir que la persona que está grabando la entrevista tenga unos buenos medios para que el audio suene bien. [01:01:03]

CIERRE

Sin lugar a dudas el diseño de sonido puede hacer la diferencia... Muchas gracias Andreu por hacer del podcast un sonido más bello.

FADE IN <<MÚSICA 5 - Spring in Barcelona por Ian Post>>

CRÉDITOS

En orden de aparición escuchamos... *El gran colapso de las estanterías*, de La historia es ayer, *El crimen de la Guindalera*, de Crímenes. El musical, y *La despedida*, de Blum. Todos, podcasts de El Extraordinario.

También sonó *Cine y Mafia: más allá de El Padrino y Un rastro y un Van Gogh*, de El Extrarradio.

Finalmente, escuchamos *Hongos*, de Solaris, y *La lengua de los pájaros*, de Ecos. Así como un fragmento de la entrevista que le hicimos para este podcast a Jorge Carrión.

Los podcasts que nos formaron lo hacemos Tristana producciones y Peces fuera del agua.

El guion lo escribió Óscar Iván Pérez.

La mezcla de sonido está a cargo del equipo de *Tristana producciones*.

El diseño gráfico es de *Eolio*.

La estrategia de promoción la hace *Mike Mora*.

Los podcasts que nos formaron se mezcla y edita en Hindenburg Pro. Obtén 60 días de prueba gratis y un 30% de descuento en la compra de la licencia anual con el código que incluimos en la descripción de este episodio.

Y no te olvides de seguirnos en tu aplicación de podcast preferida.

Soy Florencia Flores Iborra.

¡Gracias por escuchar!

FADE OUT <<MÚSICA 5 - Spring in Barcelona por Ian Post>

BONUS TRACK

TRACK 27 [Fragmento - Entrevista a Andreu Quesada - 01:35:40]

Andreu Quesada: Tendríamos que empezar a hablar de géneros y no decir podcast. [...] Cuando se dice podcast, bueno, podcast, de lo único que me estás hablando es de que es audio colgado en internet. No me estás dando ninguna otra información. Cuando me digas si estamos hablando de un conversacional, de un narrativo, de un experimental, de una ficción, ¿qué tipo de ficción? ¿Es una gran producción? ¿Es una producción amateur? ¿Es una producción? Es un... No sé cómo lo podríamos llamar, ¿es un cortometraje? ¿Es una ficción que dura 10 minutos o es una serie que dura 45 minutos cada episodio? Entonces claro. Todavía falta como acotar mucho en el mundo del podcast, ¿no? Esos, como esos términos para cuando hablamos. También poder hablar con propiedad y decir vale, es ¿de qué me estás hablando? De podcast, Pero ¿qué tipo de podcast? [01:37:51]