

Apps y ficción radiofónica: El caso de Storywalker

Apps and radio fiction: the case of Storywalker

Cristina Luque, Universidad CEU San Pablo – cristina.rodriguezluque@ceu.es

Resumen

El presente artículo desarrolla un estudio de caso de la aplicación Storywalker que incluye historias de ficción radiofónica en capítulos y geolocalizadas para escuchar en el móvil. La metodología utilizada es cualitativa de tipo descriptivo. Utiliza la revisión documental, bibliográfica y hemerográfica y, como método complementario, emplea entrevistas semiestructuradas a los creadores de la aplicación. La información analizada permite concluir que Storywalker constituye un formato de creación radiofónica de ficción pionero en España, basado en experiencias similares desarrolladas en el Reino Unido. Además, se erige como una iniciativa cultural que fomenta la tradición oral y la simbiosis entre producción radiofónica y vida teatral como ocurría en las etapas de mayor auge de la ficción sonora en nuestro país.

Palabras clave

Aplicaciones móviles, ficción sonora, producción radiofónica, radioteatro.

Abstract

This is a case study research paper about the application Storywalker which includes radio drama stories in chapters and geolocation to hear in the cellphone. Methods used are qualitative and descriptive. It includes documental, bibliographic and hemerographic revision, and it conducts semi-structured interviews to the creators of the application, as a complementary method. The information analyzed allows concluding Storywalker is a ground-breaking radio format related to fiction in Spain, based in similar experiences in United Kingdom. In addition, it constitutes a cultural initiative which promotes oral tradition and the cooperation of radio production and theater life, as it used to happen in the high growth stages of radio drama in our country.

Keywords

Mobile applications, radio drama, radio production, radio theater.

Sumario

1. Introducción. 2. Antecedentes. 3. Hipótesis y objetivos. 4. Metodología. 5. Resultados. 6. Conclusiones. 7. Bibliografía.

1. Introducción

*“Es esa capacidad para explorar la vida y mostrarla en forma de sonidos, haciendo sentir al oyente todo tipo de experiencias, la que confiere un lugar privilegiado a las historias en la radio”
(Rodero, 2010: 10).*

Cuentos al pie de la cama, fábulas, narraciones de terror, lo que nos contamos sobre el día a día o los recuerdos que nos evoca una música conocida. Los seres humanos nos comunicamos con historias y la ficción radiofónica, desde sus inicios, supo sacar provecho de ese potencial para atraer al público: “hace vivir y sentir al oyente las acciones o pasiones de un conjunto de personajes con los que acaba identificándose, es una fábrica de sueños o de realidades. Porque la historia, contada en forma de radio drama, es al mismo tiempo la descripción de la vida misma” (Rodero y Soengas, 2010: 10).

El presente artículo pretende desarrollar un estudio de caso sobre Storywalker, una aplicación para móviles que incluye siete historias originales de ficción sonora. Con una metodología cualitativa de tipo descriptivo se pretende ahondar en la elaboración de la aplicación como iniciativa innovadora en el arte de contar historias con sonidos.

2. Antecedentes

A pesar de su potencial, las ficciones radiofónicas hoy son unas de las grandes olvidadas en las parrillas de radio españolas y muchos profesionales e investigadores del medio han denunciado la falta de creatividad en la producción radiofónica actual (Rodero, 2005; Rodero y Soengas, 2010; Ruiz, 2014; López Vidales y Gómez Rubio, 2014). Según confirma el estudio “La radio de los jóvenes del siglo XXI”, realizado por OCENDI elaborado entre 2011 y 2013 con la colaboración de 956 universitarios españoles de entre 18 y 25 años, el 46,78% de los encuestados detectó falta de géneros diferentes y al 27,1% le gustaría que la radio contase con seriales divertidos, en particular, dramáticos (López Vidales, Gómez Rubio y Redondo García, 2014).

A pesar de que estudiosos de la materia coinciden en el interés que los públicos potenciales tendrían en los géneros dramáticos, han ido desapareciendo de las parrillas y se han convertido en algo residual en publicidad o en espacios con diálogos pactados realizados por imitadores. Aunque hay quienes abogan por reavivarlo: “Los programas dramáticos pertenecen a un género durmiente susceptible de ser despertado en cualquier momento e incluido en una parrilla de programación con grandes posibilidades de éxito” (Nieto, 2008: 75).

En las primeras épocas de la ficción radiofónica en España, las emisoras tenían cuadros de actores, adaptaban obras conocidas, producían piezas originales y, además, se contaba con guionistas adaptadores o escritores sólo radiofónicos (Nieto, 2008). A partir de la década de los sesenta, “en nuestro país, con la llegada de la televisión y con la apertura a la información en radio, decaen los géneros creativos hasta prácticamente su desaparición. Son pocas las emisoras que han continuado emitiendo ficciones y *Radio 3* es la que lo ha hecho de forma continua y con mayor relevancia” (Ruiz, 2014: 196).

En los últimos años, algunas iniciativas han mantenido viva la ficción radiofónica en España. Cabe destacar la labor de Radio Televisión Española con varias producciones anuales que se representan en La Casa Encendida y que se encuentran online en “Ficción Sonora” (<http://www.rtve.es/radio/ficcion-sonora/>). Suelen ser adaptaciones de clásicos de la literatura como “El Quijote del Siglo XXI” o versiones sonoras de series televisivas como “Carlos de Gante”. Fuera de las ondas, el Centro Dramático Nacional acogió, en 2014 y 2015, el proyecto “Ficción sonora” dentro de su Escuela del espectador con obras de autores dramáticos contemporáneos y talleres en Iberoamérica, (<http://cdn.mcu.es/espectaculo/ficcion-sonora/>). Cadena Ser ha mostrado su interés por recuperar el género en varias ocasiones con especiales de Navidad y la gran apuesta de Prisa la ficción radiofónica es *Podium Podcast* que ha recibido en 2015 el premio a la mejor plataforma radiofónica de emisión online e incluye un canal específico de ficción y seriales originales como “El Gran Apagón”.

Está claro que el contexto actual no es el de los años 40 o 50 para la ficción radiofónica. Para algunos autores, el cambio hacia nuevos géneros y la producción creativa en la radio vendrá de las nuevas tecnologías (Rodero y Xoengas, 2010). En este sentido, los datos indican que el teléfono será el soporte del futuro para escuchar audios online: dos de cada tres oyentes prefieren el móvil y, en concreto, las aplicaciones son la opción preferida para el 58,4% de los usuarios. Pierden peso el MP4 o el iPod (IAB Spain, 2016, Febrero 25). En el mundo de las apps, se constata que la ficción sonora tiene una tímida presencia. En una búsqueda exploratoria con términos clave en “Play Store” y “App Store” se hallan un total de 16 aplicaciones, 12 y 4 respectivamente que incluyen audiolibros, archivo de radioteatros antiguos, o historias de terror y poca producción original.¹

En el Reino Unido, donde cuentan con una amplia tradición de ficción sonora que todavía sigue viva en las parrillas radiofónicas (Ruiz, 2014) existen dos aplicaciones reseñables que vinculan la ficción sonora y las historias del día a día. La primera es del diario *The Guardian* y se denomina *Streetstories*: se trata de un audio guía que ayuda al visitante a descubrir una serie de historias del vecindario mientras pasea y puede usarse también sin geolocalización (<https://www.theguardian.com/mobile/video/kings-cross-streetstories-app-video>). El mismo mecanismo sigue el proyecto *Kneehigh Rambles* en Cornwall, donde la poeta local Anna Maria Murphy ha ido recogiendo historias y recuerdos de los lugareños que pueden escucharse de paseo o en casa (<http://www.kneehigh.co.uk/show/kneehigh-rambles.php>).

¹ Las palabras clave utilizadas y los resultados filtrados en español eliminando registros no relacionados fueron: “Ficción radiofónica” (2), “Ficción sonora” (2) “radio teatro” (5), “audio drama” (3), “audiograma” (0) en una consulta en Playstore. En App Store los resultados fueron: “Ficción radiofónica” (0), “Ficción sonora” (0), “Radio teatro” (3), “audio drama” (0), “audiograma” (1) [Consultado el 19.10.2016].

La aplicación que constituye nuestro caso de estudio utiliza este mismo mecanismo, puesto que incluye ficciones sonoras basadas en historias de tradición oral, escritas por dramaturgos y dramatizadas por actores profesionales que pueden escucharse mientras se pasea por el barrio madrileño de Usera, o bien desde otro lugar sin geolocalización. Tras una aproximación exploratoria a las aplicaciones existentes a partir de las búsquedas descritas y la revisión documental, se decidió optar por analizar en profundidad el caso de Storywalker por su calidad tanto en la producción sonora como en el diseño y navegación.

3. Hipótesis y objetivos

Conforme al marco teórico expuesto, como hipótesis general se plantea que la ficción sonora en España presenta en los últimos años nuevas formas diferenciadas entre las que se sitúa Storywalker como un nuevo formato que conecta dispositivos móviles, tradición oral, experiencia teatral y ficción sonora.

En este sentido, como objetivo general, se plantea la descripción detallada de los orígenes y funcionamiento de la aplicación Storywalker. De este primer objetivo general, se derivan los siguientes específicos:

1. Exponer los argumentarios de las siete piezas de ficción sonora geolocalizadas en el barrio de Usera que constituyen Storywalker, junto con sus intérpretes, autores, actores y escenas.
2. Estudiar y analizar los procesos de producción sonora, grabación, edición y postproducción desarrollados en las ficciones de Storywalker, así como las innovaciones técnicas introducidas por sus creadores.
3. Estudiar la relación que Storywalker establece con el mundo del teatro como iniciativa ligada a la participación ciudadana en proyectos de dinamización cultural y el papel de las ficciones de la aplicación en la obra teatral "Historias de Usera".
4. Analizar la aplicación como producto, su imagen, diseño y proyección futura como propuesta de gestión de contenidos radiofónicos ficcionales.

4. Metodología y fuentes

La metodología utilizada es cualitativa y descriptiva basada fundamentalmente en tres técnicas: Por un lado, se ha utilizado la revisión bibliográfica, hemerográfica y documental de libros, artículos y recursos digitales relacionados con la ficción radiofónica y el radio teatro. Por otro lado, se emplea un abordaje descriptivo de la aplicación. Además, se ha empleado la entrevista semiestructurada para acudir a fuentes primarias (Vallés, 2014; Corbetta, 2007). La población la constituía lo que se describe como "El Equipo" en la web de Storywalker: Fernando Sánchez- Cabezudo, director de teatro; Juan García Calvo, responsable de desarrollo; Fabián Ojeda, técnico de producción audiovisual; PUM estudio; Ana Bustelo, ilustradora; los técnicos de sonido, Sandra Vicente y Mariano García, y el fotógrafo Pedro Gato. De esta población, la muestra se ha concentrado en tres entrevistas semiestructuradas a miembros clave que se consideraba que podían proporcionar la información necesaria para cubrir los objetivos planteados.

La primera entrevista se realizó vía Skype con Juan García Calvo, responsable del desarrollo del producto que se encontraba en México y, por fallar la tecnología, se recurrió a la pregunta y repregunta por correo electrónico en los días 22 y 23 de septiembre de 2016. La segunda entrevista se hizo en persona al director de teatro Fernando Sánchez-Cabezudo el 30 de septiembre de 2016 con una duración de 30 minutos. Y la tercera entrevista se desarrolló también en persona con los responsables de sonido de la aplicación Mariano García y Sandra Vicente, con una duración de 36 minutos, en la sede del Estudio 340 en Madrid. Todas las entrevistas, así como la rueda de prensa de la obra teatral "Historias de Usera" en Matadero basada en las ficciones de Storywalker han sido transcritas y se ha llevado a cabo un proceso de revisión, estudio y selección de la información para responder a los objetivos planteados.

5. Resultados: El caso de Storywalker

Las historias de todos los días, las que se oyen en los bares, en los portales son las que la aplicación Storywalker ha tratado de geolocalizar en el barrio madrileño de Usera. Con la recuperación de esa memoria oral, ha hecho que vecinos y dramaturgos se unan para crear pequeñas piezas dramáticas sonoras que, situadas en el mapa del barrio, el usuario puede ir escuchando con su móvil mientras pasea. El responsable de producto de la aplicación, Juan García Calvo lo explica así:

"Storywalker busca recuperar la memoria oral de un determinado lugar de una manera creativa e innovadora. Combinamos la investigación, la creación artística y la tecnología con un fin socio-cultural. Recogemos las historias populares que definen un barrio o una ciudad a través de entrevistas con los vecinos, dichas historias las ponemos en manos de dramaturgos para que creen pequeñas piezas dramáticas o guiones y posteriormente estas historias son grabadas en audio con actores profesionales. Esas cápsulas de audio se sitúan en el mapa, en el lugar donde transcurrieron y se pueden escuchar mediante una app para dispositivos móviles" (J. García Calvo, entrevista electrónica, 22-23 de Septiembre de 2016).

Los orígenes de Storywalker parten de la necesidad de un grupo de profesionales dedicados al teatro que buscan un nuevo soporte en el que desarrollar su arte, tras el cierre de la Sala Kubik en Madrid en 2013, como detalla el director Fernando Sánchez-Cabezudo:

"El origen viene porque tuvimos que cerrar la sala. En 2013, a raíz del Madrid Arena, hubo un colapso en la ciudad por el tema de licencias (...) Y, en ese momento, tuvimos que cerrar la sala para hacer ciertas obras para adecuarla. De hecho, hicimos un crowdfunding en el que los vecinos pusieron fondos para asumir parte de las obras y vino un poco todo por cómo devolverle al barrio esto (...) Y surgió

Storywalker que está basado en la tradición quizá más inglesa del radio teatro, pero también española; pero sí que se ha desarrollado más allí, en la BBC, la ficción sonora” (F. Sánchez-Cabezudo, entrevista personal, 30 de septiembre de 2016).

La opción por el audio y la elección de la ficción sonora vino dada por la sencillez de integrar a los vecinos en el soporte y por la facilidad para innovar en el proceso: “Era una manera fácil de trabajar con el vecino, no era una producción excesivamente costosa, no tienes que hacer toda la parafernalia de la puesta en escena”, explica Sánchez-Cabezudo (entrevista personal, 30 de septiembre de 2016).

5.1. Los argumentos de las piezas, autores, actores y escenas

Storywalker cuenta en total con siete piezas dramáticas cada una de ellas divididas entre una y cuatro escenas con una duración aproximada entre tres y quince minutos cada una. (F. Sánchez-Cabezudo, entrevista personal, 30 de septiembre de 2016). Los argumentos proceden todos de la tradición oral del barrio y son enormemente variados: desde un concierto de Lou Reed, hasta una historia de enamorados, pasando por la presencia china en el barrio de Usera, conocido como el “Chinatown” madrileño. A continuación, se exponen los argumentos junto con los autores, el cuadro de actores, las escenas y sus duraciones exactas (Martín, 2014, Junio, 5; storywalker.es; M. García y S. Vicente, entrevista personal, 14 de octubre de 2016):

❖ **El lado salvaje. Miguel del Arco.**

20 de junio de 1980. Lou Reed viene a Madrid a presentar su álbum “Growing up in public” en el estadio Román Valero, el campo del Moscardó. El músico apareció en escena con una o dos horas de retraso por causas no del todo claras y se encontró con el público muy enfadado. Alguien le tiró algo, el músico se enfadó y abandonó el escenario a los veinte minutos de empezar el concierto. La pieza cuenta lo que pasó en el concierto en el que unos logran hacerse con el bomo de la batería.

Intérpretes: Asier Etxeandia, Raúl Prieto, Adolfo Fernández, Alberto Velasco, Israel Elejalde y Fernando Sánchez-Cabezudo.

Escenas: 1; Duración: 13’49”.

❖ **Copacabana. Alfredo Sanzol.**

Dos personas mayores se encuentran en la cola de la Agencia Tributaria al ir a pagar unos impuestos. Hace años que no se ven y se ponen al día de sus vidas. Recuerdan cuando iban a bailar al Salón de Bodas Copacabana, donde ahora se encuentra la delegación de Hacienda. Sanzol eligió la historia porque le impresionó el cambio de actividad del salón. Aún se conservan parte de las estancias de baile en los pisos altos. Reconoce que le costó seis o siete meses alumbrar una historia de cinco minutos. Intérpretes: Gloria Muñoz y Gerardo Malla.

Escenas: 1; Duración: 5’55”.

❖ **Auge y caída de un amor en Usera. Denise Depeyroux.**

Pieza inspirada en el barrio pero con personajes inventados. Matilde y Tristán son dos personas muy neuróticas que se conocen viendo una obra de Daniel Veronese en la sala Kubik y que van haciendo un periplo por distintos espacios de Usera a medida que avanza su relación. Su primera cita y su primer beso suceden en la biblioteca y su ruptura en la vinatería.

Intérpretes: Ariadna Gil, Fernando Cayo, Pablo Messiez y Bárbara Lennie.

Escenas: 4; Duraciones: 9’23”; 15’02”; 8’49” y 9’18”.

❖ **El 37. José Padilla.**

Alguien tira una piedra a un tranvía. Ese es el desencadenante de esta historia cuyo protagonista es el 37, el tranvía que unía Usera con Madrid. En los años cincuenta, Usera era un barrio de infraviviendas donde habían llegado inmigrantes de localidades cercanas en busca de trabajo. No pertenecía a Madrid y el Ayuntamiento pensó unirlo con la capital por medio de tranvías. A partir de esa anécdota, la historia narra un triángulo amoroso de tres partes que comienza a finales de los años cincuenta y termina diez años después.

Intérpretes: María Adánez, Javier Lara y Lucía Quintana.

Escenas: 3; Duraciones: 4’43”; 4’37” 2’40”.

❖ **El vampiro chino de Usera. Alberto Olmos.**

“El vampiro chino” es un blog que el escritor Alberto Olmos realizaba como un experimento de escritura en el que se hacía pasar por un adolescente. Se rescató y se adaptó. Algunas de las aventuras del vampiro comienzan en la azotea de la biblioteca que el autor conocía bien porque vivía en el barrio. Es un monólogo interpretado por Minke Wang, actor y escritor chino residente en la zona. Cuenta cómo sobrevuela el barrio describiendo lo que ve desde las alturas.

Escenas: 3; Duraciones: 2’35”; 2’12” 2’05” 4’09”.

❖ **El Sereno. Alberto Sánchez-Cabezudo.**

Un hombre viene a Usera buscando información sobre su padre al que no conoció. Encuentra a la persona que le puede hablar de él y le cuenta una historia en la que está implicada su madre y un sereno que apareció colgado en un poste de la luz. Pepe Sacristán y Sergio Peris-Mencheta dan voz a los dos personajes de esta historia con aroma de *thriller*.

Intérpretes: Pepe Sacristán y Sergio Peris-Mencheta.

Escenas: 3; Duraciones: 10'20"

❖ **La Narcisa. Pilar Franco, Yolanda Menéndez y Flor Cabrera.**

Una mujer enferma delira, llamando a gritos desde la cama al que cree que es su hijo, *El Cordobés*. Está segura de que el torero es el hijo que tuvo con un *marino* que conoció hace años, pero que perdió en realidad. La historia está basada en la de una mujer que vivió en el barrio hace años y está escrita por tres vecinas integrantes del Taller de Escritura Creativa de la Biblioteca José Hierro, que quisieron participar en el proyecto.

Intérpretes: Pepe Viyuela, María Isasi, Ernesto Arias, Aitor Tejada, Fernando Soto, Nuria Benet, Ana Cerdeiriña, Israel Elejalde, Óscar de la Fuente e Isidoro López Borges. Con la colaboración especial de Julia de Castro, *De La Purissima*, cantando *Tatuaje*.

Escenas: 3; Duraciones: 5'00; 5'20"; 2'38".

5.2. El trabajo sonoro: innovación y localizaciones

Tras describir los argumentos, se tratará de profundizar en los trabajos de producción, grabación, edición y posproducción de las ficciones sonoras. Uno de los aspectos en los que los creadores de la aplicación pretendían innovar- además de en la redacción de guiones en el que participaron vecinos y dramaturgos- era en la obtención del sonido tanto de las voces como de los ambientes: "Lo hicimos cómo si fuera cine. No lo grabamos en el estudio, sino que fuimos a los sitios para grabarlo con el sonido ambiente de donde habían sucedido las cosas", explica Sánchez-Cabezudo (Entrevista personal, 30 de septiembre de 2016). Las dos personas encargadas de la producción sonora fueron Mariano García y Sandra Vicente, del Estudio 340 que también han sonorizado la obra "Historias de Usera" en sus representaciones en el Teatro Español y en la Sala Kubik. Ambos se dedican como trabajo principal a la sonorización teatral.

En el proceso de grabación, Mariano relata que el trabajo se dividió, por un lado, en la captación de las voces en acción y, por otro, en la generación de atmósferas, efectos y música original. Todas las músicas de la obra son originales, bien creadas *ad hoc* o bien grabadas en el Estudio 340 por otros intérpretes cuando se trataba de canciones ya existentes. En cuanto a los actores, García resalta que la grabación de lecturas en acción se hizo al más puro estilo cinematográfico y ello logró añadir calidad y realismo a las interpretaciones.

"La particularidad es que rodamos todo como si se tratara de una película, con pértigas, micrófonos inalámbricos... pero sin el inconveniente de tener un cámara diciéndonos: 'no me metas ahí la pértiga porque entra en plano'. A partir de ahí, lo diferente de otras ficciones que se están haciendo en la radio ahora sobre todo es que leían; pero estaban en acción" (M. García y S. Vicente, entrevista personal, 14 de octubre de 2016).

Por otro lado, estaba la creación de texturas, atmósferas, músicas y efectos. Mariano y Sandra repartieron el trabajo para grabar juntos y editar por separado con el programa Logic Pro. Toda la producción se realizó en dos meses. Sandra relata así el calendario que se plantearon:

"Hicimos un planning totalmente absurdo, era imposible pero al final lo realizamos. Nos planteamos una semana para cada pieza. Muchas veces estábamos grabando la segunda y estábamos haciendo la anterior. Grabación de semana en semana y mezclábamos edición. Rodábamos por la mañana y mezclábamos por la tarde. A grabar íbamos juntos y luego las ediciones había que repartirlas para avanzar y puesta en común. O venía Fernando o venía el director de la pieza y ya con él, más sentados los dos, les decíamos 'esta es la propuesta' y trabajábamos con ella" (M. García y S. Vicente, entrevista personal, 14 de octubre de 2016).

Una de las innovaciones fundamentales que introdujeron fue el sonido binaural, ya que estaba previsto que las historias de escucharan con auriculares. Grabaron con una cabeza de corcho que, de forma simpática, llaman Puri:

"Como no teníamos presupuesto para una cabeza binaural de esas que venden en el mercado maravillosas, nos generamos una que es Puri, que está ahí atrás y con unos micrófonos de electret en forma de diadema que fuimos adaptando, lo cubrimos, no para tener la captación principal de la historia; pero sí para utilizarla como un punto subjetivo. A lo mejor, teníamos las voces principales cubiertas con los inalámbricos o con la pértiga, pero, de repente, colocábamos la cabeza en un sitio concreto del espacio y nos llevaba ahí; la imagen sonora se nos iba ahí" (M. García y S. Vicente, entrevista personal, 14 de octubre de 2016).

Imagen 1: “Auge y Caída de un amor en Usera” con Ariadna Gil, Fernando Cayo y Puri. Y Sandra Vicente en un momento de la grabación



Fuente: Facebook Storywalker y archivo personal de Sandra Vicente.

Las localizaciones se situaron a lo largo de todo el barrio de Usera: la biblioteca, una vinatería, parques, la delegación de Hacienda, tiendas chinas. En la siguiente tabla, se relatan las peculiaridades de las grabaciones obra por obra.

Tabla 4. Producción sonora y localizaciones de las ficciones de Storywalker

Ficción Sonora	Localizaciones de grabación	Detalles de producción sonora
El Lado Salvaje	Controlada en la Sala Kubik Fabrik	“La más complicada de grabar para mí fue ‘El Lado Salvaje’, la de Lou Reed, por la acción que pedía el guion. Lo hicimos en la Kubik, primero pensamos en grabarla en el Moscardó; pero, como requería mucha acción, decidimos controlarla en la Kubik. Teníamos gente en la grada de arriba, gente abajo. Una pértiga arriba y una abajo, para que pudieran gritarse en la distancia; pero sin todos los ruidos. Esa fue muy divertida de grabar, pero a nivel de posproducción fue muy difícil. Parecía una película”.
Copacabana	Copacabana, actual delegación de Hacienda	“Nos fuimos al Copacabana, que es un sitio muy curioso. El edificio sigue existiendo. La primera planta es la administración de la Delegación de Hacienda. Pero la segunda, la tercera planta, el sótano sigue siendo igual. Es como si visitaras el Titanic, están las lámparas, las mesas, las sillas... Para los actores ir a la Delegación de Hacienda y luego subir y ver dónde se celebraban las bodas, para ellos emocionalmente...les ponía en un sitio muy diferente”.
Auge y caída de un amor en Usera	Sala Kubik, Biblioteca José Hierro y Vinatería de Usera	“Era muy larga y diferentes localizaciones. Una la grabamos en la Kubik y, además, también grabamos la parte de teatro. Los protagonistas, cuando están en el teatro están escuchando una función. Luego nos fuimos a una vinatería de Usera. Porque lo que sí tenía claro Fernando Sánchez -Cabezudo y todo el equipo de Storywalker es que las historias eran de Usera y tenían que grabarse allí. En la biblioteca, también nos fuimos. Ahí ‘la Puri’ fue muy importante, todo el paseo a la biblioteca. Cuando están en la Iglesia, grabamos en la Kubik que era un espacio cerrado con la ‘reverb’ típica de una iglesia”.
El 37	Museo del Ferrocarril, Habitación de Hotel Sonidos de tranvías de Oporto	“Grabamos una en el Museo del Ferrocarril, que fue maravilloso. Eran tres partes. Dos en el tranvía y una tercera que fue una escena cuando ellas vuelven se hizo más sin localizar. Cuando va a darle el adoquín. Daba igual que fuera una casa. Lo del tranvía necesitábamos un tranvía, un tren... la sonoridad de un tranvía. La producción consiguió estar un día en el museo del Ferrocarril y logramos grabar en un vagón de madera. Era genial”.
El Vampiro Chino	Estudio 340 y tiendas de alimentación china en Usera para efectos y atmósferas	“Al ser un tipo blog de un adolescente chino perfectamente podía ser aquí, y luego recrear nosotros. Las voces en <i>off</i> , los sonidos... Sonoramente es muy atractiva la historia de lo que es la comunidad china en Usera. Esa, era la que más ‘de atril’ era. Luego nosotros íbamos recreando. Está en la tienda, nos fuimos a un chino de Usera. Todos los sonidos son reales no hay nada de base de datos. Para el parque, íbamos Mariano y yo con ‘la Puri’ en una moto, en la azotea grabamos muchísimo; subiendo el ascensor es la Puri”.
Sereno	Parque cerca de Sala Kubik	“Tiene la particularidad de que está ambientada en los años 50. Y el espacio exterior suena muy diferente a 2014. Y lo que es grabar sonido directo al aire libre complica mucho la

		producción. A mí me pareció una de las más bonitas de grabar. Fue con Pepe Sacristán y con Sergio Peris-Mencheta. Y la verdad es que conseguimos que tuvieran la intimidad en un descampado al lado de la Kubik, en un parque tremendo, con un aire, con coches de policía, con paraguas para cortar el viento. Fue muy intensa, pero consiguieron tener la intimidad necesaria para ese texto que es muy de cine negro. Luego se lo dimos con las atmósferas. Pero de base venía muy bien grabada”.
La Narcisa	Hotel y Bar “El Barajas”.	“Eran tres historias. La primera la grabamos con Pepe y María en un hotel para tener la posibilidad de tener una cama, el sonido de una cama y el espacio para poder moverse, como si estuviésemos grabando la escena en la habitación. Y las otras dos se grabaron en el bar de El Barajas que estaba al lado de la Kubik. Y también ahí la Puri permitió grabar ambientes estupendos. El bar permitía a los actores que fuera muy cinematográfico, porque el camarero estaba en la barra. Sonoramente teníamos el espacio, la puerta de entrada, de salida...todo eso lo teníamos real. Luego a la hora de editar o de mezclar era más complicado”.

Fuente: Elaboración propia sobre M. García y S. Vicente, entrevista personal, 14 de octubre de 2016.

5.3. De lo digital al teatro: vecinos, dramaturgos y actores

Los vecinos participaron en todo el proceso de Storywalker desde su origen en la investigación de los argumentos que se entregaron a los autores hasta en la escritura y en la representación teatral. Participaron seis dramaturgos a los que se unieron tres vecinas del barrio de Usera que escribieron “La Narcisa” en un taller de Escritura Creativa celebrado en la Biblioteca José Hierro.

Dos años después del lanzamiento de Storywalker en 2014 se llevó a escena la obra “Historias de Usera”, inspirada en las ficciones sonoras de la aplicación. Ha sido representada en dos ocasiones, una con motivo del cierre de la sala Kubik en julio de 2016 y otra en octubre de 2016 en las Naves del Teatro Español en Matadero Madrid. Con “Historias de Usera” se cierra una especie de “círculo perfecto del proyecto. Un viaje que partió en la calle, recogiendo las historias, para pasar a lo digital con la ‘app’ y las ficciones sonoras, y ahora volver a lo físico en un teatro”, resalta Juan García Calvo (entrevista electrónica, 22-23 de Septiembre de 2016).

Fernando Sánchez-Cabezudo ha contado para la representación teatral con la participación de varios vecinos del barrio como actores. Uno de los valores fundamentales de esta iniciativa ha sido el de recuperar el concepto de comunidad:

“Todo el proyecto ha servido para potenciar ese sentimiento de orgullo de que se cuenten sus historias. De poner en primera línea las vivencias de gente anónima muchas veces. Y genera una identidad, una identidad cultural y de comunidad a la que, desgraciadamente, no estamos acostumbrados. El término comunidad en Inglaterra y en Francia es algo muy habitual. Aquí no es despectivo, pero es como un poco amateur. El hecho de trabajar la comunidad en sí desde lo cultural es algo necesario y fundamental. Y yo creo que es la base misma del hecho teatral” (entrevista personal, 30 de septiembre de 2016).

Los actores-profesionales y vecinos- que participan en la versión escénica de “Historias de Usera” destacan lo positivo de llevar el teatro a los barrios y subrayan cómo el trabajar con aquellos que conocen las historias de primera mano y las viven como suyas, les han llevado a ser mucho más exigentes con su propia interpretación.

Tabla 1. Impresiones de los vecinos al participar en la obra “Historias de Usera”

Vecinos	Reacciones
Juan Antonio Rodríguez	“Quería dar las gracias personalmente a Fernando como director del equipo por darnos la oportunidad de habernos introducido en este proyecto tan esencial para el barrio. Los que componemos los vecinos (en la obra) ya llevábamos de alguna manera el gusanillo del teatro, entonces nos vino como que fenomenal integramos en un proyecto teatral serio”.
Vecino de El Zofío	“Me gustaría agradecer a Fernando que lleva tantos años fomentando el teatro en el barrio. Solo en el centro hay obras; no, a la gente de los barrios también nos gusta el teatro y gracias por darnos la oportunidad de vivirlo con nuestra propia piel”.
Juan Ramón Saco	“Estábamos en un teatro de instituto participando con los chavales para que siguieran un camino y, por un tropezón, caímos en manos de Fernando y de estos señores de los cuales estoy orgulloso de haber aprendido muchas cosas”.
Luis Ureña	“Quiero darles las gracias a todos, por lo que me han enseñado día a día, esas ganas de mi barrio Usera que lo quiero. Fernando muchas gracias por el placer de trabajar con todos vosotros. Muchas gracias, mucho ánimo y como tú bien dices: ¡Viva Usera!”

Fuente: Elaboración propia, transcripción personal de rueda de prensa Historias de Usera, 30 de septiembre de 2016)

Tabla 2. Impresiones de los actores al participar con vecinos en “Historias de Usera”.

Actores	Reacciones
Inma Cuevas (La Narcisa)	“Para mí fue fantástico participar aquí y no diferencio entre vecinos y actores. Verles trabajar a los vecinos mano a mano con nosotros con la ilusión de cuando éramos niños. Le digo a Fernando: ‘para mí participar en Historias de Usera ha sido como volver a ser una niña de 8 años en el patio de mi casa’. Jugar en el patio con mis amigos con 8 años. Siento que tengo la capacidad para trabajar, para jugar, para disfrutar...”
Jesús Barranco (Jesús)	“Me considero dentro de un elenco de 11 actores y también me considero vecino de Usera porque ensayo con mi compañía en la calle Amor Hermoso, 88. Es bonito saber que Fernando, sabiendo que yo que ensayo con mi colectivo Armadillo allí y que habíamos actuado en Kubik me llamara y me dijera: ‘Quería que fueras parte de este espectáculo porque has formado parte de la historia de esta sala’. Luego también me siento emocionado como si fuera una especie de sacerdote por donde transita la historia de Usera. Es una cosa ritual (...) Este encuentro ha sido fundamental como artista”.
Pilar Gómez (Matilde)	“Con Usera me pasa que yo soy una onubense profundamente enamorada de Madrid, que no sabía qué era Usera y cuando Fernando me llevó allí... allí en frente de un descampado en un local que era un garaje y me dijo: ¡Aquí voy a hacer mis sala! Le dije: ‘Tú estás loco como una cabra y en fin, tú verás lo que haces, pero yo me lo pensarías’. Yo fui de esas que animó mucho a Fernando que cogiera el local de Usera, porque dije: ‘pero aquí ¿quién va a venir al teatro?’ Y, como buen loco que es, no sólo ha llevado el teatro a Usera sino que va a llevar a Usera al Mundo. Y, en ese sentido, toda mi admiración y ¡viva la locura!
Huichi Chiu (El Vampiro Chino)	“Este proyecto he disfrutado un montón el proceso. Para mí estoy sintiendo la esencia del teatro. No sólo los actores demostramos lo que sabemos, es cómo se comunica con la gente. Hay muchos teatros pequeñitos en los barrios pero nunca he visto una persona como Fernando que está llevando el teatro al barrio. Y ojalá que cada barrio de Madrid pueda hacer una historia así, porque se hace una ciudad distinta de otra ciudad”.
Alicia Rodríguez (La Narcisa)	“Cuando vi ‘Historias de Usera’ no tuve la sensación de que fuese algo exclusivo del barrio, sino que tenía algo de universal. Yo también vengo de un pueblo, barrio de Sevilla y me parece fundamental que se puedan contar este tipo de historias. Creo que hay una humanidad increíble en todo el equipo, técnico y artístico. Es entrar en casa. Y estoy disfrutando como una chiquilla. Gracias a todos por la acogida, porque para mí es emocionante”.
José Troncoso (Tristán)	“Creo que Fernando es una especie de catalizador. Sabe hacer que ocurran las cosas, porque todo el equipo es para llevárselo para casa. Y tiene como un don, y es que junta a gente que hace que se produzca la alquimia (...) Y los vecinos son maravillosos y nos han puesto a todos en un nivel de exigencia altísimo, porque la ilusión, no digo que se pierda; pero no se vive de la misma manera. Entonces, volver de verdad a revivir los nervios de un estreno ha sido una experiencia mágica, estar con ellos de verdad reviviendo estas cosas de ¡que nos toca, que nos toca!, ya uno se va acostumbrando”.

Fuente: Elaboración propia, transcripción de rueda de prensa de “Historias de Usera” en Matadero, 30 de septiembre de 2016.

5.4. Storywalker como producto y su futuro

Descampados, bares, restaurantes, bibliotecas, el campo de fútbol del Moscardó... La aplicación geolocaliza los escenarios y, en el mapa que aparece en la pantalla, se dibuja una lista de las obras con globos de diferentes colores que identifican cada pieza y el lugar donde se representa. Al ir avanzando en el paseo, una flecha marca la ruta para llegar al sitio donde sucede cada capítulo de la historia. En 2014, Storywalker quedó finalista entre ochenta proyectos a los Appdate awards, los premios más importantes de aplicaciones en España (storywalker.es; The App date, Diciembre 22; www.theappdate.com). La dramatización de las historias viene acompañada de ilustraciones realizadas por Ana Bustelo, y los desarrolladores han sido Estudio PUM. Las ilustraciones también son útiles para la modalidad que describen como “Off localización”. Sin estar en el barrio de Usera, se puede también acceder a las ficciones.

Imagen 2. Algunas ilustraciones de Storywalker



Fuente: Facebook Storywalker, Ana Bustelo

Otra de las herramientas digitales de la que dispone la aplicación es la web que se ha creado para dar a conocer *StoryWalker*. Además de una biografía de todos los miembros del equipo y los dramaturgos, se puede ver cómo se rodaron las siete historias. Juan García Calvo explica que los vídeos son un *making-off* y tienen un valor documental y promocional para dar a conocer el trabajo realizado en redes sociales y motivar la descarga de la aplicación (entrevista electrónica, 22-23 de Septiembre de 2016).

La intención de los creadores es extender el proyecto para llevarlo a otros barrios como el de las Letras en Madrid o a ciudades como Toledo, Valladolid, o incluso Méjico o Chile (Urquijo, s.f.; Cebrián, 2014, Noviembre 17; Martín, 2014, Noviembre 16). Cuando nació nació el 13 de Mayo de 2014, era de pago (1,79 euros); pero un año después pasó a ser de libre acceso. Los intentos de expansión aún están en vías de fructificar. Sus creadores siguen buscando futuro: “Vamos a intentar seguir moviéndolo, lo intentamos en otras ciudades, pero no hay una consciencia de la necesidad de algo así. Cuando hablas de una app o de ficción sonora es como...qué visibilidad va a tener esto, incluso a nivel institucional A mí me encantaría”.

La falta de inversión ha sido la principal dificultad de expansión; pero destacan que la herramienta ya está creada y podría utilizarse para publicidad. Lo que nació siendo una alternativa al no tener escenario donde representar, ahora que “Historias de Usera” ha sido llevada a escena se ha convertido en un complemento de la obra teatral, como explica Sánchez-Cabezudo: “Ahora mismo se ha convertido en un extra porque el teatro se come a esta nueva experiencia. Al final, Storywalker va a ser una continuación de la experiencia de la propia obra de teatro, cuando ha sido al revés” (F. Sánchez-Cabezudo, entrevista personal, 30 de septiembre de 2016).

6. Conclusiones

La información analizada permite afirmar que Storywalker se sitúa como un nuevo formato de ficción sonora geolocalizada, que tiene antecedentes en el Reino Unido y ha sido reconocida como una de las mejores aplicaciones móviles de España en 2014, con lo que se constata la hipótesis de trabajo planteada.

Los argumentos de las ficciones se inspiran en la tradición oral del barrio de Usera. Hay historias de amor, asesinatos, inmigración china y se cuentan vidas de personas reales del barrio. Todas tienen entre una y cuatro escenas con una duración de entre tres y quince minutos.

El proceso de producción sonora, grabación, edición y posproducción ha incluido técnicas cinematográficas en localizaciones reales con un registro de las voces en acción y la recreación de escenarios con atmósferas, músicas y efectos con el software Logic pro que incluye el punto de vista subjetivo del oyente a partir de grabaciones realizadas con una cabeza binaural.

Storywalker nació como plataforma de desarrollo de la actividad teatral que acabó con el cierre de la Sala Kubik Fabrik y, tras el estreno de “Historias de Usera” en 2016, se ha convertido en un elemento complementario a la experiencia teatral. Resulta especialmente significativo cómo, desde los años de gestación de la aplicación, se ha creado un sentido de comunidad entre los vecinos del barrio y los actores implicados en el proyecto.

La aplicación utiliza ilustraciones originales y sus creadores trabajan por impulsarla en otras ciudades o ámbitos en los que las ficciones sonoras geolocalizadas puedan resultar de utilidad para contar historias con una narrativa innovadora y diferente.

7. Bibliografía

Cadena Ser (2016, Octubre 19). Todos los premiados en los Ondas. *CadenaSer.com* Recuperado de http://cadenaser.com/ser/2016/10/19/sociedad/1476869348_936464.html [Consultado el 19.09. 2016]

Cebrián, M. (2014, Noviembre 17). "Storywalker" propone contar la intrahistoria de Toledo en una aplicación de móvil". *ABC.es* Recuperado de <http://www.abc.es/toledo/20141117/abci-storywalker-propone-contar-intrahistoria-201411152049.html> [Consultado el 14.09.2016]

Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid: McGraw-Hill Interamericana.

F. Sánchez-Cabezudo, entrevista personal, 30 de septiembre de 2016.

IAB Spain (2016, Febrero 25). Estudio Anual Audio online. *IABSpain.net*. Recuperado de http://www.iabspain.net/wp-content/uploads/downloads/2016/02/IAB_EstudioAudioOnline_2015_Reducida.pdf [Consultado el 18.10.2016]

J. García Calvo, entrevista electrónica, 22-23 de Septiembre de 2016.

López Vidales, N. y Gómez Rubio, L. (2014). Nuevos hábitos de los jóvenes españoles y tendencias de futuro en el consumo de radio y televisión. *Historia y Comunicación Social*. Vol. 19, Núm. Especial Febrero, Pp. 327-340. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/45031/42401> [Consultado el 25.09. 2016]

López Vidales, N., Gómez Rubio, L., y Redondo García, M. (2014). La radio de las nuevas generaciones de jóvenes españoles: Hacia un consumo on line de música y entretenimiento. *Zer-Revista de Estudios de Comunicación*, 19 (37), Pp. 45-64. Recuperado de <http://www.ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/13516/12104> [Consultado el 25.07.2015]

M. García y S. Vicente, entrevista personal, 14 de octubre de 2016.

Martín, D. (2014, Noviembre, 16). Historias que caben en un móvil. *elmundo.es*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/madrid/2014/11/16/5468a16de2704e61338b456f.html> [Consultado el 14.09.2016]

Martín, M. (2014, Junio 5). 'Storywalker', historias teatrales para el nuevo 'Chinatown' de Madrid, *El Asombrario&Co*. Recuperado de <http://elasombrario.com/storywalker-historias-teatrales-para-pasear-por-usera/> [Consultado el 09.09.2016]

Nieto, M. A. (2008). Dramáticos en M. Alcudia Borreguero (2008). *Nuevas perspectivas sobre los géneros radiofónicos*. (pp. 75-107). Madrid: Fragua.

Rodero, E. (2005). Recuperar la creatividad radiofónica. Razones para apostar por la radio de ficción, *Análisi* (32), pp. 133-146.

Rodero, E. (2010). Adecuación del relato de ficción en la radio, en E. Rodero y X. Soengas (2010). *Ficción Radiofónica: Cómo contar una historia en la radio* (pp.9-20). Madrid: IORTV.

Rodero, E. y Soengas, X. (2010). *Ficción Radiofónica: Cómo contar una historia en la Radio*. Madrid: IORTV.

Ruiz Gómez, S. (2014). *La ficción radiofónica contemporánea: Una comparativa entre Radio 3 de Radio Nacional de España, Radio 3 Extra y BBC Radio 3, BBC Radio 4 y BBC Radio 4 Extra (2011-2013)*. (Tesis doctoral inédita). Universidad CEU San Pablo, Madrid.

TheAppdate (2014, Diciembre, 22). Estas son las cinco mejores 'apps' españolas de 2014. *The App date*. Recuperado de http://blogs.elconfidencial.com/tecnologia/las-apps-de-la-semana/2014-12-22/estas-son-las-cinco-mejores-apps-espanolas-de-2014_598464/ [Consultado el 10.10.2016]

Urquijo, I. (s.f.). Story Walker: Usera 3.0. *Duendemad.com*. Recuperado de <http://www.duendemad.com/es/entrevistas/story-walker-usera-30> [Consultado el 14.09.2016]

Vallés, M. S. (2014). *Entrevistas cualitativas* (2º ed.). Madrid: CIS.

Cómo citar este artículo en bibliografías – How to cite this article in bibliographies / references:

LUQUE, C. (2018): "Apps y ficción radiofónica: El caso de Storywalker". En *Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, vol. 5, número 9, pp. 94-103.