

La ficción sonora y la realización en directo: el reto de RNE

Mayca Aguilera¹; Isabel Arquero Blanco²

Recibido: 16 de noviembre de 2016 / Aceptado: 3 de febrero de 2017

Resumen. El equipo Ficción sonora RNE afronta desde hace años ficciones de complejo montaje sonoro, larga duración y ricas recreaciones de espacios añadiendo a ello un reto: la realización no solo en directo, sino también sobre un escenario frente a una audiencia que ve y escucha la obra. Se muestra sobre un escenario cómo se hace la radio, a la vez que se emite. No se pierde la expresividad que tiene el directo y no se renuncia a las recreaciones sonoras ricas y envolventes. En este artículo estudiamos el proceso de producción de estas obras de formato ficcional con objeto de demostrar que la radio puede afrontar cualquier contenido, siempre y cuando esté adaptado al medio.

Palabras clave: Ficción sonora, realización radiofónica, montaje sonoro, radio en directo, producción radiofónica, *podcasts*

[en] Radio Drama and Production on Air: The Challenge of RNE

Abstract. From ten years now, the radio drama team of Radio Nacional de España (RNE) has developed rich long-format radio drama productions. Besides, it faces a complex challenge: live radio programs on stage stand for an audience that listens and sees the play. It shows how radio is made at that precise moment while the show is broadcasting. This allows us to highlight the spontaneous dramatic gesture without renouncing the editing sound step. This article focuses on the radio drama production process to demonstrate that radio broadcasting language could adapt every fictional show.

Keywords: Radio Drama, Radio Drama Shows, Sound Editing, Live Radio, Radio Production, Podcasts

Sumario. 1. Introducción. 2. Metodología. 3. Proceso de producción de una ficción radiofónica para directo y cara al público. 4. Conclusión. 5. Bibliografía.

Cómo citar: Aguilera, M. y Arquero Blanco, I. (2017) La ficción sonora y la realización en directo: el reto de RNE, en *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria* 17 (1), 117-146. <http://dx.doi.org/10.5209/ARAB.54404>

¹ Realizadora de Ficción Sonora RNE y Documentos RNE
mayca.aguilera@rtve.es

² Universidad Complutense de Madrid
iarquero@ucm.es

1. Introducción

La emisión en directo evidencia la capacidad técnico-expresiva de la radio como medio de comunicación, tanto en los géneros informativos como en los ficcionales. Desde sus inicios, en los primeros años del siglo XX y en su etapa experimental, la transmisión de sonidos de manera instantánea de un lugar a otro puso de relieve la capacidad técnica de la radiodifusión. Cuando la voz humana consigue llegar con su tonalidad, intensidad y timbre «nace la radio esencial, la radio en directo» (Cebrián Herreros, 2001: 29), antes ya de la aparición de los noticiarios que de manera regular se instalaron en la programación a partir de 1923 en Estados Unidos.

En España el primer informativo diario *–La Palabra–*, aparece en 1930 en Unión Radio Madrid, con tres ediciones matutinas de veinte minutos de duración y otra especial a las 19:00 horas (Balsebre, 1999). Tras la guerra civil y la creación de Radio Nacional de España (RNE) en 1937 como emisora estatal, se impone la obligatoriedad de conectar con los partes de noticias hasta 1977, fecha en la que se suprime la censura en España y la transmisión de los citados diarios hablados por todas las cadenas de radio. El golpe de Estado del 23 de febrero de 1981 vuelve a poner de relieve la magnitud de la radio como medio informativo al retransmitir en directo el asalto al Congreso y al confirmar a la audiencia, horas después, el fracaso del golpe. El directo ha sido el mejor eslogan de la radio para caracterizar su inmediatez.

En los programas de entretenimiento, la emisión en directo fue igualmente una constante en las primeras rejillas, integradas básicamente por programas o eventos que ya tenían el sonido incorporado, como las actuaciones de grupos musicales, las orquestas, las lecturas literarias o las series de variedades, que se radiaban cara al público.

En los años treinta en Estados Unidos, *The Five Star Theater* ofrecía un programa diferente cada noche de la semana, de lunes a viernes, para promocionar la gasolina Esso. Groucho y Chico Marx protagonizaron la comedia *Flywheel, Shyster and Flywheel, Abogados*³, emitida en 22 episodios por la cadena NBC durante la temporada 1932-1933, cuando los Marx eran ya reconocidas estrellas de la comedia y habían realizado cuatro películas. De la serie solo se conservan los guiones, ya que los episodios no se grabaron. En esa época, «tanto los patrocinadores como la audiencia consideraban un crimen no transmitir en directo cualquier programa de radio» (Barson, 1998: XVI). Cuando el programa tuvo que emitirse desde una pequeña sala de grabación de la RKO, metían allí unas treinta o cuarenta personas para hacer de público y se hacía el programa frente a ellos, dado que a los Marx «les gustaba actuar en vivo puesto que procedían del teatro de variedades» (Barson, 1998: XVIII).

Las actuaciones cara al público fueron muy populares en la radio española de postguerra. Incluso los intérpretes iban caracterizados. «Francisco Rabal interpretando una de romanos en el estudio central de Radio Madrid», reza el pie de foto de una instantánea de Manuel Cevera (Díaz, 2012: 186) donde el actor aparece ataviado con falda corta, túnica y sandalias romanas frente al micrófono y delante de la orquesta que lo acompaña en la representación. Además, no hay que olvidar «la

3 En España los guiones se publicaron con el título *Hermanos Marx. Groucho & Chico, Abogados*

complejidad de realizar la obra en directo, porque en aquellos años todavía no había sistemas de grabación» (Rodero y Soengas, 2010: 29).

Radio Madrid (SER) y RNE crearon sus compañías de actores de radioteatro para los espacios *El Teatro del Aire* (1942) y *El Teatro Invisible* (1945), respectivamente. Barea sitúa el período de auge del teatro seriado en España entre 1939 y 1951, caracterizado por la adaptación de novelas o de éxitos cinematográficos a la radio y del repertorio español clásico, representado por la adaptación de obras como *El Quijote* (1994: 82).

Ficción sonora RNE rescata la tradición de la emisión en directo y cara al público de los primeros radioteatros. Realiza espacios ficcionales de larga duración, de alta densidad sonora y de emisión esporádica. Los guiones son fieles a la esencia de la obra adaptada, aunque no a su estructura ni al número de personajes. Suelen participar entre doce y veinte actores, si bien los personajes no están todos a la vez en escena.



Imagen 1. El equipo de Ficción Sonora RNE durante la representación de *La isla del tesoro* (junio, 2014) en el escenario de La Casa Encendida.

Una de las características principales de la ficción sonora es la complejidad de su narrativa en comparación a la de otros formatos radiofónicos. Se trabaja con todos los elementos del lenguaje sonoro de una manera muy profunda, con el objetivo de crear espacios en los que unos personajes transitan y desarrollan una historia. Al hablar de ficción sonora no nos referimos a las lecturas teatrales o literarias con un acompañamiento musical o algún ambiente que vista a la voz, sino de un trabajo complejo de recreación de espacios utilizando solo el sonido. Todo va encaminado

a conseguir que, al cerrar los ojos, el oyente consiga trasladarse a ese mundo⁴ y se mueva por él del modo en que los personajes de la historia lo hacen; que se sienta dentro de ella y rodeado por el sonido. Por ello, la ficción sonora es una sinfonía de sonidos que deben estar perfectamente coreografiados: palabra, ambientación musical, efectos sonoros, ritmo, tonos y planos sonoros.

A la hora de radiar la pieza de ficción, existen dos opciones: montarla y emitir la grabación, o realizarla en directo. Afrontaremos el montaje de una u otra forma dependiendo del modo de emisión que decida la cadena.

Si se decanta por la grabación, trabajaremos el montaje de nuestra pieza sonora en un editor digital multipista. Así, podremos añadir muchísima complejidad y perfección al trabajo: podremos grabar y editar cada elemento sonoro por separado, colocarlo y moverlo de posición tantas veces como consideremos; podremos tomarnos nuestro tiempo en ajustar los niveles de cada uno de los sonidos para crear planos sonoros; podremos panoramizar, ecualizar o realizar cualquier tratamiento. Nuestros espacios sonoros tendrán tanta riqueza de elementos como gustemos añadir, y si no nos encaja alguna interpretación o algún efecto o música, tendremos la posibilidad de regrabar y sustituir hasta alcanzar el resultado deseado; o probar distintas opciones de montaje hasta encontrar la que nos parezca la mejor.

Si la elegida es la segunda opción, el directo, es probable que las interpretaciones ganen frescura y fuerza, que estén mejor coordinadas, puesto que los actores están juntos y reaccionan a las frases de los otros y al conjunto sonoro que escuchan de una manera muy natural. Pero el directo también limita. Trabajando a tiempo real, esa coreografía sonora resultará muy difícil de ajustar. ¿Por qué? Técnicos y realizador deberán manejar a la vez gran cantidad de canales en la mesa de mezclas, conseguir que cada sonido entre en el momento preciso y al nivel adecuado, a la vez que los actores siguen las órdenes del realizador para ajustar también sus entradas, sus planos sonoros, sus reacciones a los sonidos que escuchan.

Pongamos un ejemplo: una escena de la última ficción sonora de RNE, *Café de Artistas*, adaptación de un relato de Camilo J. Cela de 1953, realizada en septiembre de 2016 en La Casa Encendida. En esta escena, unos personajes conversan en un café con ambiente de fondo, sin ambientación musical salvo al final, donde se quiere remarcar el comienzo de un momento de intriga y tensión dentro de la historia. La única dificultad del fragmento está en los planos sonoros que realizan los propios actores, puesto que tenemos dos conversaciones que se desarrollan paralelamente, una en la barra del bar y otra en otro punto del bar; que se acercan y alejan del oyente: nos movemos de una a otra. Primero estamos en la barra con Renata y Cándido. Entra Rosaura (lejana) y nos acercamos a ella a la vez que Cándido. Después volvemos a la barra con Renata: el punto de transición es remarcado con un efecto de mover platos y tazas sobre la barra, que suena en primer plano a la vez que la voz de Renata, mientras que los otros dos (Rosaura y Cándido) pasan a un segundo plano. Volvemos de nuevo a estar junto a ellos cuando el camarero se acerca a la mesa, y hemos aprovechado la música para desvanecer a Renata y cambiar así el plano.

4 Para Rodero (2011), «la ficción radiofónica que contiene efectos de sonido y planos sonoros logra los mejores valores en la creación de imágenes mentales en el oyente». Por su parte, Gubern circunscribe esta cualidad al medio radio: «por su condición sonora la radio tiene una gran capacidad para sugerir imágenes mentales, mientras que la televisión impone sus imágenes de manera autoritaria. La radio invita a soñar, mientras que la televisión nos cierra el grifo de la imaginación» (1999: 93).

Escuchemos el **Audio 1** para constatar que la dificultad de esta escena se encuentra en la coreografía de actores y no en el montaje sonoro.

[Audio 1. *Café de Artistas*](#) [Fuente RNE]

Si por el contrario hemos de crear una persecución de lanchas motoras por un río, –con tres personajes por lancha, disparos, caídas al agua de algunos personajes, una lancha que vuelca, un personaje al que hieren los disparos–, todo ello ambientado con varios temas musicales que van incrementando la tensión, el ritmo y la velocidad de la escena, a la vez que marcan momentos de sorpresa o giros en la acción, la planificación es más complicada. Ya son seis micrófonos para los actores, sumados a los sonidos de las lanchas, los disparos, la lancha que vuelca, el río y varias músicas. Todo ello a la velocidad que requiere una escena de acción, y teniendo en cuenta que cada actor deberá estar en su plano sonoro adecuado, que algunos efectos deben sincronizar con los diálogos y que la mezcla deberá estar realizada en directo, de manera que todo se entienda. En el **Audio 2** mostramos la persecución de lanchas creada para la ficción sonora de RNE, *Sherlock Holmes*.

[Audio 2. *Sherlock Holmes*](#) [Fuente RNE]

Por lo tanto, si la emisión es en directo, lo habitual es simplificar, limitar los montajes complicados al editor multipista y dejar para el directo aquellos más sencillos que podamos acometer correctamente.

2. Metodología

Nuestra metodología se centra en el estudio cualitativo de las etapas de producción de las ficciones sonoras realizadas por el equipo de RNE, ya que partimos de la hipótesis de que el proceso de producción llevado a cabo es el que posibilita un formato exclusivo de género ficcional que integra la emisión en directo y la complejidad del montaje.

El esquema teórico de producción radiofónica que aplicamos es el que enmarca «el proceso creativo de elaboración y realización de productos radiofónicos –géneros y programas– a partir del conocimiento teórico y técnico de sus componentes, herramientas y estructura» (Rodero, 2005: 15). Este modelo nos parece completo porque permite abordar la toma de decisiones sobre los componentes de las ficciones sonoras –el sonido y el lenguaje radiofónico–, las herramientas –técnicas y tecnología–, así como la estructura –géneros y programas– tomando como referencia las diferentes etapas del proceso de producción. De acuerdo con Rodero, el proceso de producción comprende un conjunto de fases «que engloba desde la misma concepción, preparación y diseño hasta la realización del producto radiofónico» (Rodero, 2005: 16). Además, este modelo permite integrar otros estudios sobre la creación de programas en radio, ya sea a partir del concepto del lenguaje radiofónico

(Balsebre, 2004), del guion (Ortiz y Volpini, 1997), o de la narrativa radiofónica (Guarinos, 2009).

En este artículo aportamos archivos de sonido procedentes diferentes ficciones sonoras realizadas en directo y estrenadas en el escenario de La Casa Encendida de Madrid para mostrar cómo se han ido acumulando resultados en las distintas etapas de creación. Asimismo, incluimos fragmentos de guiones y hojas de planificación destinadas a situar los micrófonos en el escenario y el movimiento de los actores en sus diferentes intervenciones, además de fotografías que contribuyen a situar en el escenario diferentes elementos mencionados en el texto.

Como hipótesis secundaria, planteamos que estas producciones de alta calidad, tal y como las conocemos en el formato de RNE, son fruto de un intenso proceso de producción llevado a cabo por un equipo estable de realización, con muchos años de experimentación en la creatividad radiofónica. El carácter ocasional de las producciones –con dos estrenos por temporada– viene determinado por la necesidad de compaginar la planificación de estas obras especiales con las tareas que a diario desempeñan los integrantes del equipo en sus respectivos programas de radio. A partir del proceso de producción seremos conscientes del tiempo que se invierte en elaborar unas piezas sonoras tan cuidadas y de tantos matices acústicos. Si bien destacamos que todo ello no sería viable sin el compromiso del equipo RNE, decidido en demostrar que no hay temas imposibles para la ficción sonora radiofónica y en realizar obras que perduren en el tiempo y que puedan tener un valor de escucha en el futuro.

3. Proceso de producción de una ficción radiofónica para directo y cara al público

El proceso de producción de una ficción radiofónica para directo y cara al público comprende una serie de etapas específicas orientadas a integrar complejos montajes de ambientes y espacios sonoros en un escenario donde actores y equipo de realización interactúan durante el tiempo en el que se desarrolla la obra. Por tanto, las etapas de producción, genéricamente ordenadas en las fases de preproducción, realización y postproducción o montaje, se implementan de forma diferente para poder llegar a la coreografía completa de todos los elementos humanos –técnicos, realizador, actores– y de los elementos sonoros. En este punto, abordaremos las diferentes etapas con el siguiente orden: la elección de la obra, la escritura del guion, el *casting* de actores, la lectura del guion, el montaje, los ensayos y la emisión en directo y cara al público.

3.1. La elección de la obra

Existen multitud de factores que van a condicionar qué obra vamos a adaptar. El tipo de audiencia es uno de los más importantes, ya que en nuestro caso tiene un perfil muy amplio: emitiremos en directo a través de Radio 3, después en diferido mediante Radio Nacional y más tarde el *podcast* quedará alojado en www.rtve.es/ficcionsonora para su libre descarga. No estamos enmarcados, por ejemplo, en un programa de ficción nocturno que nos limite a géneros como el terror, el policíaco o la intriga. Ni en un programa despertador de mañana que nos haga decantarnos por

temas más pegados a la comedia, ligeros o a las historias de cada día. En ese sentido, tenemos libertad para cambiar de género cuando lo consideramos.

Como línea general de trabajo y estilo, en estas ficciones sonoras de larga duración, de emisión esporádica y en directo cara al público, hemos apostado por adaptar al medio sonoro textos incontestables de la historia de la cultura mundial –por lo que supusieron en su época, por su tratamiento del género, por el punto de vista particular o por su temática rompedora–. Ofrecemos nuestra versión sonora de textos que en muchas ocasiones ya han sido adaptados a variados y muy distintos medios. ¿Por qué no hacer una versión sonora de una obra eminentemente visual como *Blade Runner*, que es una adaptación de una novela? Entre nuestras piezas se encuentran grandes obras de la literatura clásica como *La isla del tesoro* (Robert Louis Stevenson, 1883), *Extraños en un tren* (Patricia Highsmith, 1950) o *Drácula* (Bram Stoker, 1897). También *Young Frankenstein* (Mel Brooks, 1974), *Blade Runner* (Philip K. Dick, 1968; Ridley Scott, 1982), *Life of Brian* (Monty Python, 1979) o *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960) que pertenecen a géneros dispares pero que han marcado todas ellas un hito en la historia del cine. En otras ocasiones realizamos encargos como radio pública para celebrar aniversarios importantes del mundo de la cultura, como los 400 años de la muerte de Cervantes (*El Quijote del siglo XXI*, 1616), el centenario del nacimiento de Cela (*Café de artistas*, 1953) o el centenario de la publicación de *Platero y yo* (1914), de Juan Ramón Jiménez.

A la hora de valorar una obra para su adaptación tenemos en cuenta lo específico del medio radiofónico, de acuerdo con los siguientes criterios: que el texto tenga suficientes tramas internas, escenas de acción, espacios y ambientes que nos puedan generar interés en la creación de la atmósfera sonora. Que el texto suponga un reto sonoro para demostrar que el soporte radio permite afrontar cualquier contenido, siempre y cuando esté adaptado al medio. Y que el texto se adapte lo mejor posible a la potencia narrativa del sonido, tanto en la voz de los actores, como en la creación de espacios como en la aportación de la música.

Por tanto, los objetivos generales para la selección de la obra son los siguientes:

Interesar al oyente para que viva una historia solo con sonidos frente al mundo de prioridad visual en el que nos movemos. Demostrar que no hay temas imposibles para la ficción sonora. Mostrar que la ficción sonora puede profundizar en temas complejos –como las relaciones personales–, con mayor fuerza, matices y acierto que el mero impacto visual, en muchas ocasiones simplificador y vacío. Igualmente, probar que el sonido, con sus recursos utilizados de manera adecuada, llega de una manera más directa e impactante a nuestras emociones –una película de terror sin sonido no da miedo–. El sonido es transmisor de emociones de una manera más intensa que la imagen. Y, finalmente, hacer obras que perduren en el tiempo y que puedan tener su valor de escucha en el futuro, tratando temas esenciales que siempre van a tener interés.

3.2. La escritura del guion

Los guiones adaptados de las ficciones sonoras de RNE se escriben y reescriben constantemente. Se realizan cambios hasta el mismo día de la representación. Durante la escritura de guion se marca el tono general de la obra, se perfilan los personajes y se crea la estructura. Escribir para sonido no es lo mismo que escribir para ser leído o escribir para ser visto y oído. La adaptación radiofónica requiere un importante

esfuerzo de acomodación al medio radio, de manera que la información que el lector y espectador adquiere a través de la lectura –literatura– y la visualización –cine, teatro– aquí lo pueda recibir por medio del sonido. Por tanto, una ficción sonora no consiste en que un locutor narre un texto acompañado de otras voces que hacen de personajes, transcribiendo tal cual una novela. Tampoco consiste en leer el texto de una obra teatral, puesto que estaríamos olvidando toda la información visual que el espectador recibe al ver a los actores en escena. Al escribir para radio, nunca podemos olvidar esta máxima: lo que no suena, no está.

En esta fase, el realizador aporta ideas para la creación de los espacios sonoros, para la comprensión de todas las partes del guion que considere que no son suficientemente claras y fáciles de seguir por el oyente. La primera versión de guion se modificará ya en esta etapa, donde se eliminan o modifican las partes que no son comprensibles solo con sonido.

Pongamos un ejemplo. En la película de Mel Brooks *El Jovencito Frankenstein*, el sobrino del *Doctor Frankenstein* pedirá a su ayudante, Igor, que robe el cerebro de un eminente filósofo y científico fallecido –Hans Delbruck– para trasplantárselo a su criatura. Igor acude al depósito solo, y cuando localiza el frasco con el órgano se le cae al suelo porque se asusta al ver su reflejo en un espejo, iluminado por un relámpago. Así que decide coger otro cerebro cualquiera y llevárselo al Doctor. Pero Igor no sabe leer, y robará un cerebro defectuoso. Se trata de una escena imprescindible para el desarrollo de la historia y que es difícil de contar tal cual está escrita usando solo sonido, puesto que es básicamente visual. Igor no puede contarnos lo que va haciendo porque sería muy ridículo que hablase solo, describiendo sus movimientos. Tampoco somos partidarios de utilizar narradores⁵ que describan con un texto lo que puede ser narrado con sonido. Así que hubo que dejar de ser fiel al guion de Mel Brooks y modificar la escena para contarla sonoramente: Igor no irá solo al depósito; le acompañará Inga, que en nuestra versión sonora es una ferviente defensora de las terapias naturales, la sanación espiritual y la medicina homeopática. En el **Audio 3** se encuentra la versión adaptada de esta escena.

[Audio 3. Joven Frankenstein. Escena del robo del cerebro](#) [Fuente RNE].

Este tipo de conflictos son muy habituales. Adaptar a sonido plantea retos constantes para facilitar la comprensión al oyente. De esta manera, los guiones de ficción sonora RNE tratan de ser fieles a la esencia de la historia, en el mensaje; no así en las formas ni en la estructura. Ni siquiera en el reparto, ya que siempre es necesario recortar personajes –primero, por una cuestión práctica de contratación; y segundo, porque las voces son más difíciles de identificar que las caras. A menos

5 Balsebre sitúa la aparición del recurso al narrador en la primera fase del teatro radiofónico (1920-1930), como personaje ajeno a la intriga, cuyo monólogo facilitaba la comprensión del relato y era clave en la articulación de la discontinuidad temporal (2004: 178). Por su parte, Guarinos (2009: 221) distingue los géneros de *hearing* (audición) «que desarrollan una historia sin mediación de narrador en discurso directo: teatro, teatro seriado, personajes sueltos, presentadores y oyentes/personajes, cuñas publicitarias, recreaciones», frente a los géneros de *telling* «que desarrollan una historia con mediación de narrador en discurso indirecto por completo o alternando el directo con el indirecto o referido: relato, radionovela, cuñas publicitarias».

personajes, menos probabilidades de que el oyente se pierda—. Es otro medio, otra manera de narrar. Una vez hay una versión del guion a la que el guionista, el director y el realizador dan el visto bueno, se empieza a trabajar con ella: se hace una primera lectura de guion con todos los actores y comienza a trabajarse el montaje sonoro – ambientación musical, creación de efectos y espacios (premontajes)–.

3.3. El casting

Tras una reunión en la que director, realizador y guionista estudian el reparto de personajes y deciden qué perfil de voz y qué tipo de intérprete necesita cada uno de ellos, se realiza la selección de actores. Estamos limitados por un presupuesto que aporta la Fundación Montemadrid como parte de un acuerdo con Radio Nacional de España, en el que las dos instituciones tienen el objetivo de difusión cultural de obras de ficción sonora que serán representadas cara al público en las instalaciones que la fundación tiene en La Casa Encendida de Madrid. En líneas generales, trabajamos con un actor profesional conocido del mundo del cine, teatro y o la televisión –en ocasiones, dos– que ayude a promocionar la representación y que añada un atractivo más a la obra. Respecto al resto de papeles, se reparten entre compañeros de RNE que voluntariamente se ofrecen a participar, y otros que no pertenecen a la plantilla de RNE –dobladores, locutores, actores menos conocidos– que saben actuar y aceptan participar de manera altruista.

3.4. La lectura del guion

Una vez tenemos una versión del guion, que aunque no es la definitiva, se aproxima mucho a lo que será la versión final, actores, realizador, director y guionista se reúnen para hacer una primera lectura conjunta del texto.



Imagen 2. Antonio de la Torre, protagonista de *Blade Runner*, junto a Benigno Moreno, director de las ficciones sonoras de RNE, durante la primera lectura del guion.

La primera lectura del guion tiene como objetivo marcar las características de los personajes, esto es, su personalidad, las relaciones que mantienen con el resto del elenco, así como el tono general de la obra y de cada uno de los actores. Todavía no

se trabaja con ambientación, ni se marcan apenas planos; el objetivo son las voces y los personajes, así que se dan unas pautas para que cada actor, individualmente, trabaje su papel, puesto que la siguiente reunión del equipo será un ensayo completo con ambientación en el que se realizará el complejo trabajo de sincronización con el resto de los elementos sonoros. Atendamos a este fragmento de la primera lectura del guion de *La isla del tesoro*, con Roberto Álamo (junio, 2014), en el **Audio 4**.

[Audio 4. La isla del tesoro. Lectura de guion](#) [Fuente RNE].

La grabación de la primera lectura servirá al realizador como base compositiva para crear todos los premontajes. Probará distintas músicas y efectos sonoros bajo las voces –descartando unos y seleccionando otros–, hasta crear los sustratos sonoros: una mezcla de música –nuestra banda sonora– y de efectos de sonido, que recrean los espacios en los que se mueven los personajes y todos aquellos sonidos que juegan un papel en la acción. A continuación, un fragmento de la primera lectura de guion de *Sherlock Holmes. El signo de los cuatro*, con Sergio Peris-Mencheta (noviembre, 2015), con diferentes indicaciones sobre la interpretación y el tono en el **Audio 5**.

[Audio 5. Sherlock Holmes. El signo de los cuatro. Lectura de guion](#) [Fuente RNE].

La lectura conjunta de guion tiene una gran utilidad para estimar la duración que tendrá la obra y hacer una valoración del texto. Escuchar por primera vez en boca de los actores el texto ayuda apreciar aspectos difíciles de ver durante el proceso de escritura: escenas o diálogos que no funcionan o que no se entienden bien y que habrá que modificar, o directamente suprimir y cambiar por otros; personajes mal o poco perfilados, trozos aburridos, fragmentos que no aportan nada, además del ritmo general de la obra. Con todos esos datos aportados durante la lectura conjunta del texto, el guionista modificará y ajustará nuevamente el guion. Además, ya conoceremos de un modo bastante aproximado la duración de la obra, con lo que la lectura también ayudará a acortar su duración en caso de que el texto sea largo, cosa que sucede habitualmente.



Imagen 3. Mayca Aguilera, y Alfonso Latorre, valorando cambios en el guion.

3.5. La fase de montaje

La fase de montaje es sin duda la más larga y compleja de todo el proceso de creación de una ficción sonora. En ella se toman todas las decisiones referentes al sonido –estilo y tono, construcción de espacios, transiciones entre escenas– y a la interpretación de los actores, que habrá que transmitirles durante los ensayos.

3.5.1. Ambientación y creación de premontajes de una escena sencilla

Para explicar el proceso de trabajo en montaje utilizaremos dos escenas: la primera, con un montaje sencillo y, la segunda, con un montaje más complejo, ambas extraídas de *El joven Frankenstein* (febrero, 2015).

El guion radiofónico de *El joven Frankenstein* es un texto adaptado por Alfonso Latorre a partir de la película *Young Frankenstein*, dirigida por Mel Brooks en 1974 y traducida al castellano como *El jovencito Frankenstein*. z es una parodia no tanto de la novela *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) como de las historias de terror que el cine ha creado a partir del libro, poco fieles al texto original. La película de Mel Brooks –y también la adaptación sonora– convierten en cómica una historia que el cine clásico creó para asustar. Por tanto, nos planteamos una ambientación musical misteriosa, con temas tensos e intrigantes, con sustos musicales que acompañen las sorpresas o que remarquen acciones o frases como si de una historia terrorífica se tratara, pero de manera que al final la suma de las interpretaciones, la música y los efectos sonoros provoquen risa y no miedo. Tenderemos a ser exagerados, a hacer que las puertas chirrién tanto que resulten ridículas; a utilizar temas musicales tan enfáticos que parezca que estamos ante hechos de suma gravedad para el devenir de la humanidad; a vestir las frases de los personajes de tanta épica que resulten absurdas. Por lo tanto, las claves de ambientación serán: música de terror poco sutil, bastante tópica, y que a la vez gire con la historia y con la interpretación hacia melodías cómicas.



Imagen 4. Pepe Viyuela, Alexandra Jiménez y Juan Suárez durante la representación de *El joven Frankenstein* en el escenario de La Casa Encendida.

Vayamos con la escena en la que Frederick Frankenstein, a quien hemos apellidado Fronkostin, sobrino del Doctor Víctor Frankenstein, descubre casualmente la vieja biblioteca de su abuelo, y en ella el libro que contiene el secreto para devolver la vida a un cuerpo muerto. Es el momento en que Freddy deja de considerar a su abuelo un impostor y empieza a creer en él, a la vez que encuentra la manera con la que emularle: el libro. Trabajaremos la escena con la palabra de referencia que grabamos durante la lectura, y siempre con el guion delante, puesto que lo modificaremos a medida que vamos creando el montaje. Obviamente, la lectura es mucho más fría y rápida de lo que será la interpretación final, puesto que se trata de una primera toma de contacto con el texto, que además se hace sin ambientación (**Audio 6**).

[Audio 6. El joven Frankenstein. Lectura escena biblioteca](#) [Fuente RNE].

Freddy (Pepe Viyuela) e Inga (Alexandra Jiménez) escuchan una melodía de violín que viene de detrás de un mueble de la habitación. Lo mueven. Encuentran un pasadizo escondido. Entran. No saben lo que van a encontrar. Se topan con Igor (Juan Suárez). Y juntos entran en una estancia. El texto del fragmento escuchado anteriormente es el siguiente:

IGOR: *Una bonita melodía bávara. Venía de esta puerta.*

INGA: *¡Doctor! ¡Mire! ¡Un acordeón!*

FREDDY: *Vaya... Esto explica lo de la música.*

IGOR: *Aún está caliente.*

INGA: *¿Pero quién lo estaba tocando?*

FREDDY: *No lo sé... Es todo muy extraño.*

INGA: *¿Qué es este lugar?*

IGOR: *¿La sala de música?*

INGA: *¡No, aquí sólo hay libros y papeles!*

FREDDY: *¿Libros y papeles? ¡Es ésta! ¡Ésta es la biblioteca privada de mi abuelo! ¡Mirad! ¡Mirad este libro!*

INGA: *(LEE) «Cómo lo hice», por Víctor von Frankenstein.*

IGOR: *Deja, deja que lea. (LEE) Ro... rooom... ¿cómo se lee la eme con la pe?*

INGA: *Es «rompiendo».*

IGOR: *¡Ah! Sí... rom-pien-do. Laaas... tiniiii...*

FREDDY: *¡Déjame a mí, Igor!*

IGOR: ;Es Aigor!

FREDDY: Veamos... (LEE, GRANDILOCUENTE) Rompiendo las tinieblas, una súbita luz se posó sobre mí. Una luz brillante y maravillosa, la luz del conocimiento. ¡Sólo yo he conseguido descubrir el secreto de la creación de la vida! ¡No! ¡Llegué más allá! ¡Fui capaz de devolver la vida a una materia muerta!

INGA: ;Oh, Dios mío!

IGOR: Eso quiere decir...

FREDDY: (ÉNFASIS EN CADA PALABRA) Quiere decir... que... puede...
¡hacerse!

Ahora ambientemos y montemos este fragmento. Igor hace referencia a «esa puerta». La abren. Chirría, obviamente. Lleva reverberación, puesto que estamos en unos pasadizos secretos dentro del castillo. Y así entran en un lugar desconocido. La historia impone una música misteriosa y suave pero oscura, de tempo tranquilo, sigilosa incluso, que les acompañe en un caminar lento y precavido, puesto que todo indica que algo malo podría suceder. Así, con la puerta que se abre mezclada con una música, quedaría este premontaje número 1 (**Audio 7**) con el que entramos en la biblioteca.

[Audio 7. El joven Frankenstein. Biblioteca, premontaje 1](#) [Fuente RNE].

A continuación, Freddy se da cuenta de que es una biblioteca oculta que perteneció a su abuelo. En ese momento, hemos de cambiar la música para resaltar ese descubrimiento; envolverlo de emoción y de cierto misticismo, puesto que parece que sin quererlo hemos entrado al templo sagrado del doctor Frankenstein, a su biblioteca oculta, donde guardaba todos sus secretos. La música cambia y se convierte en emocionante; pero también es tranquila, puesto que no hay acción: estamos en una escena estática. Aún así, la magnitud del descubrimiento la resaltan los coros del tema musical. Inga e Igor hojean un libro llamado «Cómo lo hice», así que aprovechamos para añadir también el sonido de pasar las hojas de un libro. De este modo creamos nuestro premontaje número 2 (**Audio 8**).

[Audio 8. El joven Frankenstein. Biblioteca, premontaje 2](#) [Fuente RNE].

Igor intenta leer pero no sabe, y cuando Freddy coge el libro necesitamos de nuevo crecer en emoción, así que hacemos otro cambio musical: la lectura que hace Freddy del libro es pomposa, creciente. La música hará lo mismo. Con un efecto de pararnos en una página concreta del libro y con esa música más grandilocuente que la anterior, creamos el premontaje número 3 (**Audio 9**).

[Audio 9. Joven Frankenstein. Biblioteca, premontaje 3](#) [Fuente RNE].

Finalmente, Freddy explica el por qué de su emoción a Inga e Igor: crear vida a partir de la materia muerta puede hacerse, y en el libro se explica cómo. Buscamos la exagerada y épica resolución musical del tema que introdujimos en el premontaje 3 y, para aumentar su carácter grandioso, añadimos unos truenos y unas descargas eléctricas que ponen el punto final a la escena, elevando el clímax en cuanto a contenido, ambientación e interpretación. Así queda el cierre en el premontaje 4 (**Audio 10**).

[Audio 10. *El joven Frankenstein*. Biblioteca, premontaje 4](#) [Fuente RNE].

Mediante estos cuatro premontajes hemos creado la envoltura sonora de la escena de la biblioteca. Ahora, y sobre estos premontajes, habrá que ensayar las interpretaciones y practicar los fundidos. Finalmente, la escena quedó así, tal como se llevó a cabo en directo en La Casa Encendida (**Audio 11**).

[Audio 11. *El joven Frankenstein*. Directo, escena Biblioteca](#) [Fuente RNE].

La interpretación de los actores lleva un tempo distinto al de la lectura, acorde a la música. Los tres actores son conscientes del espacio en el que se mueven: escuchamos el esfuerzo de Igor al empujar la puerta, a Freddy alejarse de micrófono –puesto que se está moviendo por la biblioteca contemplando las obras literarias–, a Inga en primer plano hojeando el libro, leyendo el título. A los tres sigilosos al principio y a Freddy creciendo en emoción. La música acompañando su euforia. No están leyendo un guion, están interactuando con el espacio que les hemos creado. Su actitud al entrar en ese lugar desconocido es curiosa, observadora; dejan espacio para imaginarlos observando, no tienen prisa por decir sus frases. Al final de la escena, nos permitimos salir de la realidad creada y utilizar dos elementos que no son parte de la recreación espacial realista que tiene el resto de la escena, sino que nos sirven para exagerar y dar relevancia a lo que acaba de suceder: efectos de truenos y descargas eléctricas –ciertamente, no se ha desatado una tormenta en ninguna parte– y un aumento considerable en la reverberación del micrófono de Freddy, potenciando así la imagen del poder (de Dios) que el libro va a proporcionarles.



Imagen 5. Pepe Viyuela en *El joven Frankenstein*.

Esta escena posee pocos elementos sonoros. Sin embargo, el hecho de haberlos agrupado en cuatro premontajes y haberlos mezclado facilita que durante la realización en directo cada sonido esté en su plano sonoro y entre en el momento que le corresponda. Por otro lado, todo debe marcarse escrupulosamente en el guion. Una de las páginas del guion de realización de la escena figura a continuación.

206

ESCENA: MICROS: 1 2 3 4 5 6 7y8

CONTROL: 406 FX PUERTA CHIRRIANTE Y MÚSICA. PP Y F EN 0:05.

2 → 4 Mix (Puerta) R1 -40 db.

4 INGA: ¡Doctor! ¡Mire! ¡Un acordeón!

3 FREDDY: Vaya... Esto explica lo de la música.

5 IGOR: Aún está caliente.

4 INGA: ¿Pero quién lo estaba tocando?

3 FREDDY: No lo sé... Es todo muy extraño

4 INGA: ¿Qué es este lugar?

5 IGOR: ¿La sala de música?

4 INGA: ¡No, aquí sólo hay libros y papeles!

3 FREDDY: ¿Libros y papeles? ¡Es ésta! ¡Ésta es la biblioteca privada de mi abuelo! ¡Mirad! ¡Mirad este libro!

CONTROL: 107 CAMBIO MUS + FX PASAR PÁGINAS LIBRO. PP Y F EN 0:08.

4 INGA: (LEE) "Cómo lo hice", por Victor von Frankenstein.

5 IGOR: Deja, deja que lea. (LEE) Ro... rooom... ¿cómo se lee la eme con la pe?

4 INGA: Es "rompiendo".

5 IGOR: ¡Ah! Sí... rom-pien-do. Laas... tiiiiiii...

3 FREDDY: ¡Déjame a mí, Igor!

5 IGOR: ¡Es Aigor!

207 **MÚSICA ÉPICA Y FX PÁGINAS LIBRO.**

Mix ↑ Mix Fv Papeles

El joven Frankenstein (4ª versión) 18

Imagen 6. Hoja de guion de *El joven Frankenstein* con marcas de realización.

Como se observa en la hoja del guion, los premontajes vienen marcados con una numeración (406, 107, 207). Utilizamos este sistema numérico porque en el directo contamos con cuatro equipos de reproducción de archivos de sonido (*WAV*, en este caso). Iremos del equipo 1 al 2, de ahí al 3 y de ahí al 4 y, de nuevo, al 1, ya sea fundiendo, enlazando o realizando la transición necesaria en cada caso. Premontaje 406 significa máquina 4, corte 6. Premontaje 107, máquina 1, corte 7; premontaje 207, máquina 2, corte 7, etcétera. En guion se indica el punto exacto de entrada de cada premontaje y el modo en que funde o enlaza con el anterior, hasta dónde se mantiene cada uno, si hay dos premontajes sonando a la vez, si en vez de pasar del 1 al 2 saltamos al 3 –ya que el 2 sonó sobre el 1, anteriormente–.

Otros elementos indicados en guion: con líneas gruesas señalamos que en esa parte del diálogo los micrófonos llevarán una reverberación en el directo, igual que ya la llevan los efectos sonoros (puerta, hojas del libro), puesto que estamos en un espacio reverberante. Como se observa en la hoja de guion, hemos marcado el segundo en el que debemos dar paso a los actores y el número de micrófono en el que está situado cada uno de ellos, en el encabezamiento de la página y también junto a cada línea de diálogo. Además, hacemos una distinción entre los premontajes ante cuyas entradas los actores deberán esperar a que se les dé paso –van indicados con la palabra control delante– y aquellos premontajes a cuya entrada los actores no deberán esperar, sino continuar con su texto –llevan la letra más pequeña y no tienen delante la palabra control–.

Se cambia de premontaje cada vez que algún sonido (música o efecto) debe sincronizarse con la voz de un personaje (con su texto), o siempre que se produzca cualquier transición o modificación sonora.

En el directo se irá fundiendo cada premontaje (bloque sonoro) con el siguiente, en el punto que el realizador haya marcado en guion, e irá fundido, enlazado, ensamblado de la manera que él y los técnicos hayan decidido en los ensayos. Estos puntos de entrada de los premontajes se marcan en el texto del actor en negrita y subrayado, y se modifican constantemente en los ensayos hasta que se encuentra el punto óptimo de entrada. La forma en que se hace el cambio de máquina también se incluye en el guion –por ejemplo, mix. 5 seg. a PP (Primer Plano) o el dibujo de una flecha hacia arriba–.

Este mismo proceso de premontaje se realiza en todo el guion. Los premontajes se crean en un editor multipista. Las obras de ficción sonora pueden contener 100 premontajes, 120, 130, dependiendo de la longitud del texto, del número de espacios sonoros y del tipo de escenas que tenga la obra –una escena de acción lleva mucho más montaje que una escena estática–.



Imagen 7. Editor multipista Sadie con el que se montan las ficciones en RNE.

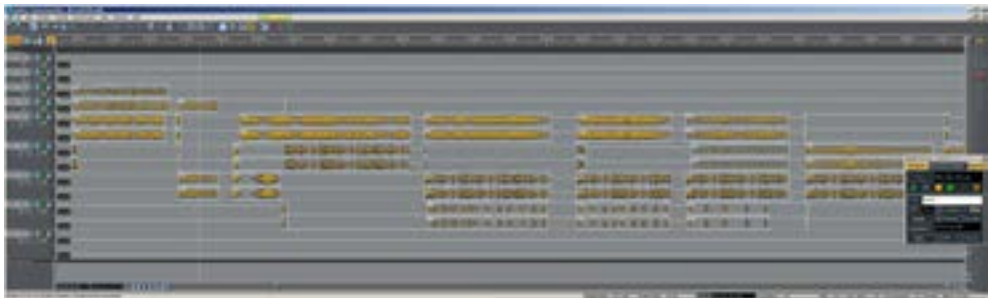


Imagen 8. Captura de pantalla de una de las EDL (*Edit Decision List*) de una ficción sonora donde se muestran varios bloques de audio: los premontajes.

3.5.2. Ambientación y creación de premontajes de una escena complicada

Tomaremos como referencia la escena de la creación en *El joven Frankenstein* para ejemplificar la ambientación y creación de premontajes de una escena que denominamos complicada para su realización en directo: ha de hacerse a gran velocidad y tiene muchos elementos sonoros que mezclar. Se trata de la escena en la que Freddy, Inga e Igor se juntan en el laboratorio del Doctor Víctor Frankenstein para emularle, dando vida al cuerpo de un cadáver que han robado del cementerio. Participan en ella los mismos tres personajes de la escena de la biblioteca, analizada anteriormente. En el exterior llueve. Los personajes esperan que la descarga eléctrica de la tormenta les ayude a dar vida a su criatura. Están en una sala grande, con una camilla donde han tendido el cuerpo, que accionado, sube hacia una claraboya abierta en el techo para dejar paso a los rayos. Consecuentemente, tenemos lluvia, conmutadores, electricidad, rayos, la camilla que sube y baja y, por supuesto, una música épica y emocionante (**Audio 12**).

[Audio 12. *El joven Frankenstein*. Escena de la creación](#) [Fuente RNE].

110

ESCENA: MICROS: 1 2 3 4 5 6 7 y 8

3 FREDDY: ¿Qué es esto?

4 INGA: Un amuleto atlante. Le protegerá contra tanto campo magnético y purificará el experimento.

3 FREDDY: Paparruchas.

4 INGA: Pero doctor...

3 FREDDY: Ahora, deprisa. Luchamos contra el tiempo y los elementos. (PROYECTANDO) ¿Preparado?

5 IGOR: (LEJOS) Oiga, ¿seguro que su abuelo lo hizo así?

3 FREDDY: ¡Sí, sí! ¡Todo está escrito en las notas! Ahora suelta las cometas y baja tan rápido como puedas.

+ 210 FX SOLTAR COMETAS 15"

5 IGOR: (LEJOS) ¡Cometas sueltas!

3 FREDDY: ¡Inga! Quita el seguro de la polea central.

4 INGA: Sí, doctor.

+ 310 FX SOLTAR SEGURO POLEA, SONIDO METÁLICO 4"

3 FREDDY: Oh, Inga... ¿Te imaginas el cerebro de Hans Deoruck en este cuerpo?

4 INGA: ¡Oh, Frederick! Estoy tan excitada...

3 FREDDY: Yo también. ¿Estás preparada?

4 INGA: Preparada.

3 FREDDY: Levántamela.

4 INGA: ¿Ahora? ¿Aquí mismo?

3 FREDDY: Sí, sí. La plataforma, levántamela.

4 INGA: ¡Oh! ¡La plataforma! ¡Oh, eso! Ya... ya.

410

El joven Frankenstein (4ª versión) 26

Imagen 9. Hoja del guion de realización. Escena de la creación de *El joven Frankenstein*.

El laboratorio es grande. Los tres personajes hablan entre ellos proyectando la voz, puesto que están alejados. Al final, cuando se juntan en la camilla, dejan de proyectar: ya están los tres juntos para examinar el cuerpo. Los tres reaccionan a los sonidos: les escuchamos realizar un esfuerzo cuando tienen que tirar de la polea para

subir y bajar la camilla, cansarse. Si no fuera así, interpretaciones y recreación sonora no serían coherentes, no parecería que son ellos los que manipulan los objetos.

Observando las hojas del guion de realización vemos, en primer lugar, que hay muchísimos elementos sonoros que sincronizar. Es una escena que ha requerido mucho tiempo de montaje y que, igualmente, requerirá de bastante tiempo de ensayo. En algunas ocasiones suenan dos premontajes a la vez; hay varios premontajes que se van soltando sobre otro que ya llevaba varios elementos sonoros mezclados. Pero todos los premontajes que se lanzan sobre ese primero deben sincronizarse con el texto; entrar en una palabra concreta. Los puntos de entrada están marcados en guion, y algunos de ellos modificados sobre la marcha según se ha considerado conveniente en los ensayos.

3.5.3. Efectos sonoros: recolección o creación

Existen multitud de librerías de efectos sonoros, algunas de ellas nuevas y otras clásicas. Las clásicas suelen ser muy útiles cuando necesitamos recrear efectos de una época concreta: teléfonos, coches, electrodomésticos antiguos. Asimismo, también existen páginas web en las que los usuarios graban ambientes y los cuelgan en la red para la descarga libre. Algunos de esos ambientes pueden resultar muy útiles (por ejemplo, ambiente de un mercado de Marrakech, ambiente de turistas visitando ruinas en Atenas, ambiente de un bar en Irlanda). Son efectos más concretos que los de las librerías, que probablemente no estén en ellas y que aportan mucho realismo a nuestra escena. Pero hay una verdad innegable: siempre que podamos generar nosotros nuestros propios efectos sonoros, deberemos hacerlo porque los resultados siempre serán más cercanos a lo que queremos.

Un ejemplo muy claro es el de las hojas del libro que escuchamos anteriormente (**Audio 11**). En cualquier archivo de efectos sonoros podremos encontrar un efecto de hojas de libro, pero casi seguro que no va a servirnos. Las hojas de un libro se pueden pasar de muchas maneras: con nervios y precipitación, buscando algo que urge, o bien con tranquilidad y parsimonia. Además, el libro puede ser pequeño, o puede ser un gran libro antiguo de hojas gruesas. Todo eso suena diferente. El nerviosismo de un personaje lo podemos reconocer en su forma de abrir con la llave la puerta de una casa, en su manera de andar, en su forma de pasar las hojas de un libro. En nuestra escena tiene que parecer que son los personajes los que pasan las hojas del libro, que el libro es antiguo y que lo curiosean con expectación. Eso no lo vamos a encontrar en una biblioteca de efectos sonoros. Por tanto, debemos grabarlo nosotros mismos.

En una de las escenas de *Sherlock Holmes. El signo de los cuatro*, necesitábamos representar una de las inyecciones de morfina o cocaína que *Holmes* se inyecta. Para ello, grabamos un considerable número de sonidos de instrumental médico —frascos, jeringuillas, gomas, líquidos— que después montamos para simular la inyección de droga. A continuación, un fragmento del bruto de esa grabación (**Audio 13**).

[Audio 13. *Sherlock Holmes. El signo de los cuatro*. Grabación bruto drogas](#) [Fuente RNE].

Posteriormente, mezclados con otros sonidos que conformaban el principio de la escena en la que se insertaron, y con la reacción del actor Sergio Peris-

Mencheta, el resultado es una situación en la que parece que es el actor quien está manipulando el instrumental e inyectándose la droga (**Audio 14**).

[Audio 14. *Sherlock Holmes. El signo de los cuatro. Escena droga* \[Fuente RNE\].](#)



Imagen 10. Grabación de instrumental médico para simular la preparación de una inyección y el posterior pinchazo en el Teatro 2 de La Casa de la Radio (RNE).

Generamos el efecto a la velocidad e intensidad que queramos, con la duración que nos haga falta y con la intención que nos pide la escena. También elegimos el ambiente en que lo grabamos (estudio, exteriores) e incluso plano sonoro —que se escuche muy limpio el efecto y en primer plano (PP); que se escuche también el espacio en el que está inmerso—. En otras ocasiones, generamos nuestros propios efectos porque no existen en ningún archivo sonoro. En las obras de ficción sonora esto ha sucedido en multitud de ocasiones. ¿Cómo suena un vampiro deshaciéndose y desapareciendo? ¿Cómo suena un coche volador? ¿Cómo suena un cadáver cayendo desde cierta altura? ¿Cómo suena romperle a alguien el cuello? O mejor dicho, ¿cómo debería sonar para que nos parezca eso? En principio, desconocemos cómo sonaría, aunque géneros como el terror y la ciencia-ficción, llenos de escenas no realistas, nos ponen frente a este tipo de retos. Veamos dos ejemplos significativos: el del cadáver que cae y el del cuello roto.

Para construir el efecto del cuerpo humano (cadáver) que cae, realizamos pruebas arrojando distintos bultos desde cierta altura para probar qué sonido nos resultaba parecido. Finalmente lo hicimos con un bolso grande que llenamos de libros envueltos en telas. Probamos a dejar caer el bolso sobre la moqueta del estudio y sobre una tabla de madera. Algunas caídas fueron más secas, otras menos. Unas suenan como si el objeto que cae fuese más duro, y otras como si fuera más blando. Algunas las de las muchas tomas que se grabaron (**Audio 15**).

[Audio 15. *Sherlock Holmes. El signo de los cuatro. Tomas de caída de un bolso* \[Fuente RNE\].](#)

Elegido el golpe que más nos convence, procedemos a tratar ese sonido, para que el bulto que cae parezca de mayor tamaño. Así queda tras modificar su velocidad de reproducción y añadirle un efecto de polea, que también hemos grabado nosotros en estudio. Holmes sube el cuerpo con la polea, y lo deja caer (**Audio 16**).

[Audio 16. *Sherlock Holmes. El signo de los cuatro. Ruido retocado del bolso y con polea*](#)
[Fuente RNE].



Imagen 11. Grabación de una polea en el Teatro 2 de La Casa de la Radio (RNE).

Finalmente, escuchemos cómo quedó el efecto al incluirlo en la escena inicial de *Sherlock Holmes*. Hubo que añadirle una reverberación, la misma que llevan las voces y el resto de efectos de la escena, puesto que estamos en una sala reverberante. Sherlock está en el aula de un antiguo hospital —de esas con gradas y bastante altura— realizando un experimento: quiere comprobar qué sucede con un cuerpo humano al precipitarse al vacío, dependiendo de la altura desde la que caiga. Es entonces cuando Watson y él se conocen (**Audio 17**).

[Audio 17. *Sherlock Holmes. El signo de los cuatro. Escena caída del cadáver*](#)
[Fuente RNE].



Imagen 12. Sergio Peris-Mencheta como Holmes y Juan Suárez como Watson en *Sherlock Holmes. El signo de los cuatro*.

Para construir el efecto de romper el cuello de un personaje, sabemos que nuestro sonido no será literal, realista, y que probablemente sonaría poco o nada. Hay que inventarlo, exagerarlo. Como muchas veces hemos comprobado, en ocasiones suena más auténtico un efecto falseado que ese mismo sonido tal como se produce en la vida real —como los disparos de armas o los puñetazos—. Con esta idea y sabiendo que estamos trabajando unos géneros que admitirán la exageración, nos disponemos a rasgar diferentes verduras y hortalizas, hasta que descubrimos que el sonido del brócoli podría resultar convincente (**Audio 18**).

[Audio 18. *Drácula del siglo XXI*. Grabación de brócoli](#) [Fuente RNE].

Posteriormente, editamos y tratamos ese sonido, ralentizándolo y eliminando el ruido del cuchillo (**Audio 19**).

[Audio 19. *Drácula del siglo XXI*. Tratamiento del brócoli](#) [Fuente RNE].

Incluimos este efecto en una de las escenas de la ficción sonora *Blade Runner*: la muerte de Tyrell a manos de Roy, personajes interpretados por Juan Megías y Álex Angulo, respectivamente (**Audio 20**).

[Audio 20. *Blade Runner*. Escena cuello roto](#) [Fuente RNE].



Imagen 13. Alex Angulo en *Blade Runner*.

3.5.4. Planificación de micrófonos

Por último, en esta fase de producción de todo el envolvente sonoro de nuestra obra, también deberemos preparar la distribución de micrófonos de los actores. En las obras de ficción sonora suelen participar muchos actores—entre doce y veinte—. Pero sus personajes no están todos a la vez en escena. Por ello, habitualmente utilizamos seis micrófonos. Si es necesario hacer escenas corales en las que un grupo de voces corea algo —manifestación, alumnos en una clase, parroquianos de un bar—, utilizaremos dos micrófonos más generando un estéreo —uno para el canal derecho y otro para el canal izquierdo—. Al haber menos micrófonos que actores, los distribuiremos de manera que vayan entrando y saliendo sin dificultar unos a otros, ni en los movimientos ni en la interpretación. Por lo general, a los actores protagonistas les asignamos un micrófono fijo, que será el mismo en todas las escenas; y a los actores secundarios uno u otro dependiendo de con qué otros personajes están compartiendo escena. Cada actor debe colocarse en su micrófono asignado, tal y como consta que consta en todos los folios del guion de realización.

Escena	Tono	Pág.	1	2	3	4	5	6	7 y 8
RADIO	-	1 A 2	LOCA	LOCO					
APERTURA TESTAMENTO	DÍA INT	3 A 5	HELENE	ANASTASIA	MARLENE	FALKENSTEIN	HENRICH	AGATHA	
CLASE UNIVERIDAD	DÍA INT	5 A 7		ALUMNO	FREDDY	FALKENSTEIN			ALUMNOS
ESTACIÓN DE TREN NYC	DÍA INT	8 A 9	ELISABETH		FREDDY			REVISOR	
ESTACIÓN DE TREN BAVIERA	NOCHE EXT	10 A 12			FREDDY	INGA	IGOR		
PUERTA CASTILLO	NOCHE EXT	13		BLÜCHER	FREDDY	INGA	IGOR		
CASTILLO HAB. FREDDY	NOCHE INT	14 A 16		BLÜCHER	FREDDY	INGA	IGOR		
TUNEL TRAS ESTANTERÍA	NOCHE INT	17 A 19			FREDDY	INGA	IGOR		
COMEDOR CASTILLO	MAÑANA-DESAYUNO	19 A 20			FREDDY	INGA	IGOR		
CEMENTERIO	NOCHE	20 A 22			FREDDY		IGOR	ALGUACIL	
LABORATORIO	INT. LLUEVE FUERA	22 A 23			FREDDY	INGA	IGOR		
HOSPITAL-DEPÓSITO	INT. LLUEVE FUERA	24 A 25				INGA	IGOR		
CASTILLO LABORATORIO	NOCHE, INT. LLUEVE FUERA	25 A 29			FREDDY	INGA	IGOR		
AYUNTAMIENTO	INT. NOCHE	29 A 31	KEMP	FALKENSTEIN				ALGUACIL	CIUDADANOS
CASTILLO, COMEDOR	INT. DÍA	31 A 32			FREDDY	INGA	IGOR	CRIATURA	
CASTILLO, LABORATORIO	INT. DÍA	32 A 34			FREDDY	INGA	IGOR	CRIATURA	
CASTILLO, SALA DE ESTAR	INT. DÍA	36 A 38	KEMP		FREDDY	INGA	IGOR	CRIATURA	
CASTILLO, LABORATORIO	INT. DÍA	38		BLÜCHER				CRIATURA	
CASTILLO, SALA DE ESTAR	INT. DÍA	39	KEMP		FREDDY	INGA	IGOR	CRIATURA	
CASTILLO, LABORATORIO	INT. DÍA	40 A 42		BLÜCHER	FREDDY	INGA	IGOR	CRIATURA	
BOSQUE	EXT. DÍA	42	NIÑA					CRIATURA	
CASTILLO, SALA ESTAR	INT. DÍA	43			FREDDY	INGA	IGOR		
BOSQUE	EXT. DÍA	43 A 44	NIÑA					CRIATURA	
AFUERAS PUEBLO	EXT. NOCHE	44 A 45			FREDDY	INGA	IGOR	CRIATURA	
CASTILLO	MAZMORRA	45 A 48		BLÜCHER	FREDDY	INGA	IGOR	CRIATURA	
AYUNTAMIENTO	INT. DÍA	48 A 51	KEMP	FALKENSTEIN	FREDDY			CRIATURA	PUEBLO/CIUD
CASTILLO	INT. DÍA (polvo)	52 A 53			FREDDY	INGA			
BOSQUE	NOCHE, EXT	53 A 54	KEMP				FALKENSTEIN		PUEBLO/CIUD
CASTILLO	INT. DÍA (post-polvo)	54 A 55		BLÜCHER	FREDDY	INGA			
PUERTA CASTILLO	EXT. DÍA	55 A 57			FREDDY	INGA	IGOR	ELISABETH	
CASTILLO HAB. ELISABETH	INT. NOCHE	57 A 59			FREDDY			ELISABETH	
BOSQUE	EXT. NOCHE	59 A 60	KEMP						PUEBLO/CIUD
CASTILLO HAB. ELISABETH	INT. NOCHE	60 A 61		ELISABETH				CRIATURA	
CASTILLO HAB. INGA	INT. NOCHE	61 A 62			FREDDY	INGA			
BOSQUE, CUEVA	INT. NOCHE	62 A 63		ELISABETH				CRIATURA	
BOSQUE	EXT. NOCHE	63	KEMP						PUEBLO/CIUD
BOSQUE, CUEVA	INT. NOCHE	63 A 64		ELISABETH				CRIATURA	
CASTILLO, TORREÓN	EXT. NOCHE	65 A 66			FREDDY	INGA	IGOR	CRIATURA	
CASTILLO, LABORATORIO	INT. NOCHE	66				INGA	IGOR		
CASTILLO, PUERTA	EXT. NOCHE	66 A 67	KEMP						PUEBLO
CASTILLO, LABORATORIO	INT. NOCHE	67 A 69	KEMP			INGA	IGOR	CRIATURA	PUEBLO/CIUD
CASTILLO HAB. FREDDY	INT. DÍA	69 A 70			FREDDY	INGA			
PISO, NUEVA YORK	INT. DÍA	70 A 71	CRIATURA	ELISABETH					
CASTILLO HAB. FREDDY	INT. DÍA	71			FREDDY	INGA			

Imagen 13. Distribución de micrófonos en *El joven Frankenstein*.

Como se observa en el cuadro, contamos con ocho micrófonos y con los nombres de los personajes distribuidos por páginas y por escenas. Hay actores que siempre actúan en un mismo micrófono, mientras que a otros los cambiamos, como se ha

señalado. Los micrófonos 7 y 8 forman un conjunto estéreo, y se utilizan para los ambientes humanos —escenas de grupos de personas como manifestaciones, fiestas—. Aprovechamos el cuadro de distribución de micrófonos para realizar también unas anotaciones generales de descripción de escenas e iluminación que después servirán para hacer el juego de luces del escenario.

3.6. Los ensayos

En Ficción sonora RNE realizamos tres ensayos antes del día de la emisión en directo y cara al público. A ellos acuden técnicos, realizador, director, guionista y el equipo artístico completo. Se instala el mismo material técnico que después se llevará al directo, ubicado de la misma forma que lo haremos en el escenario.



Imagen 14. *Sherlock Holmes*. Ensayo.

En la imagen, observamos una línea de micrófonos orientados de cara hacia donde se situaría el público. Cada micrófono se ubica junto a un atril. Todos los atriles cuentan con unos auriculares para que los actores escuchen perfectamente el montaje, al resto de compañeros y a sí mismos, de manera que puedan ubicarse más fácilmente en el espacio sonoro (planos). Se suelen utilizar seis micrófonos, además de otros dos para ambientes, si fueran necesarios. Como habitualmente hay menos micrófonos que actores, estos se coordinan para salir y entrar al escenario cuando les toque intervenir. Y como ya explicamos anteriormente, cada actor deberá situarse en el micrófono que previamente realización le haya asignado, y no en otro. En un

lateral de la línea de micrófonos y orientada hacia ellos se coloca la mesa de mezclas y el resto del equipo, de manera que los actores miran hacia el público mientras que técnicos y realizador miran hacia los actores. Como los actores deberán atender constantemente a las indicaciones del realizador, se pasarán toda la obra mirando hacia un lateral.



Imagen 15. *Sherlock Holmes*. Realización.

Los ensayos son una etapa de gran importancia, ya que los actores escuchan por primera vez el montaje sonoro y van adaptando su interpretación al sonido. Por ejemplo, a veces no saben si en una escena deben ser sigilosos y tranquilos o estar aterrados y nerviosos. O desconocen cómo es el espacio en el que se encuentran — un espacio ruidoso sobre el que deberán proyectar su voz, un interior silencioso que les permite hablar más íntimamente—. En cuanto escuchan el montaje sonoro, se sitúan. El montaje les da muchas de las claves para actuar. Una cosa es construir un personaje en soledad y otra muy distinta, hacer que ese personaje viva en el entorno sonoro que le hemos construido.

Los actores deben perfeccionar sus personajes pero, además, tienen que enfrentarse a algo más importante: aprender a convertirse en un nuevo elemento de ese envoltorio sonoro que se ha construido con las músicas y los efectos; deben encajar y empastar con ese envoltorio, aprender dónde entran y de qué manera, con qué intención, plano sonoro y tono. Tienen que escuchar y escucharse, y a partir de ahí enriquecer la interpretación. Los actores también han de ejecutar efectos sonoros durante el directo: besos, bofetadas, saludos golpeándose la espalda, fumar, beber y comer, hablar desde el otro lado de una puerta, simular que están amordazados. Igualmente, son fundamentales las reacciones a la acción y a lo que dicen los demás personajes. No tenemos imagen; si un personaje está en una escena pero no habla, es como si no estuviera. Debe hacerse presente, aunque solo sea reaccionando.

En realización, comprobamos si las músicas encajan las unas con las otras a lo largo de la obra; si hay que cambiar alguna porque no da el tono adecuado, o el ritmo, o la intención. Ensayamos los fundidos, las transiciones entre un premontaje y otro: marcamos los puntos exactos de entrada y salida, retocamos los tiempos de entrada de los actores, decidimos exactamente qué tipo de reverberación llevan las escenas que la necesitan. Y, además de perfeccionar toda la parte técnica, deberemos

transmitir a los actores lo que ya hemos pensado y decidido a lo largo de todo el proceso de montaje: hacerles ver la escena para que sepan bien dónde están y en qué situación.

En guion, se rectifican constantemente frases —redundancias, inexactitudes, fragmentos innecesarios o datos que no aportan claridad—, hasta el mismo día de la representación. En el **Audio 21** podemos escuchar parte de uno de los ensayos con las diferentes correcciones, tanto de realización como de los actores.

[Audio 21. *Sherlock Holmes*. Escena de las barcas. Ensayo](#) [Fuente RNE].

3.7. La emisión en directo y cara al público

Para la emisión en directo desde La Casa Encendida, se monta el mismo equipo técnico con el que se ha ensayado, y en la misma posición.



Imagen 16. *Sherlock Holmes*. Escenario de La Casa Encendida.

Además, en los últimos años hemos contado con la ayuda del equipo de decorados de TVE, que ilustra las obras con elementos para crear un ambiente relacionado. También se instala un sistema de megafonía para los oyentes que acudan a la representación en directo y focos para generar puntos de interés con la iluminación.



Imagen 21. Escenario y luces para *Blade Runner*.

Las obras se retransmiten en directo a través de Radio 3 y en *streaming* de video a través de www.rtve.es. Un grupo de alumnos de Realización del Instituto de RTVE es el encargado de esta tarea. Unas horas antes de la emisión, se hace un ensayo general, que además servirá para arreglar el *podcast*, en el caso de que haya habido durante la emisión algún fallo importante y destacable —se sustituiría ese fragmento por el del ensayo general—, ya que el *podcast* quedará alojado en Internet para su descarga libre. También se hace una grabación de la palabra limpia, sin el resto del montaje, para una postproducción en sonido multicanal 5.1.



Imagen 22. Equipo de realización en La Casa Encendida.

En la mesa de control de sonido, situada en un lateral del escenario (**Imagen 22**), se ubican los tres realizadores Miguel Ángel Coletto, Benigno Moreno —también director de las ficciones sonoras de RNE— y Mayca Aguilera. Uno se encargará de los micrófonos y las reverberaciones, el otro lanzará y mezclará los premontajes y, el tercero, irá colocando los cortes de las tarjetas donde están grabados esos

premontajes en archivos de sonido formato WAV, y dará paso a los actores. Las representaciones, como ya hemos señalado al comienzo, no son lecturas de texto: son coreografías completas de todos los elementos humanos —técnicos, realizador, actores— y sonoros, motivo por el que todos los actores y los realizadores llevarán auriculares y se intentará conseguir un sonido de megafonía envolvente e intenso.

La calidad de la toma de sonido que podamos hacer en el patio de La Casa Encendida —con reverberaciones indeseadas, con acoples— siempre será muy inferior a la toma de sonido que haríamos en nuestros estudios. Es una de las renunciaciones que las ficciones sonoras de RNE hacen en favor de la espontaneidad del directo, del espectáculo de ver cómo se hace la radio y de la vida que adquiere un producto de ficción radiofónico cuando todos los elementos que lo componen interactúan entre sí.

4. Conclusión

La transmisión en directo y cara al público de las obras que realiza el equipo Ficción sonora RNE determina su formato de emisión independiente y esporádica de obras de larga duración adaptadas a la radio. El estudio cualitativo de su proceso de producción permite concluir que la toma de decisiones está orientada en sus diferentes fases a hacer visible el dispositivo técnico-expresivo del medio radiofónico. Mediante la elaboración y montaje de espacios sonoros de alta densidad se aportan las claves de tono, intención y plano con las que evolucionan las voces en directo de los actores. Desde la elección de la obra y la escritura del guion, con constantes modificaciones hasta el mismo día del estreno, todo el proceso está dirigido a aprovechar la capacidad narrativa del sonido, la contribución de la música y la espontaneidad que aporta la emisión en directo.

Por último, podemos deducir que este modelo de producción específico para el directo implementa una rutina profesional en la que actores y equipo de realización participan de manera conjunta para interpretar, como una orquesta, una sinfonía de sonidos.

5. Bibliografía

- Balsebre, A. (1999). *En el aire. 75 años de radio en España*. Madrid: Promotora General de Revistas S. A.
- (2001). *Historia de la radio en España. Vol. I (1874-1939)*. Madrid: Cátedra.
- (2004). *El lenguaje radiofónico*. Madrid: Cátedra.
- Barea, P. (1994). *La estirpe de Sautier. La época dorada de la radionovela en España (1924-1964)*. Madrid: El País Aguilar.
- Barson, M. (1998). *Hermanos Marx. Groucho & Chico, Abogados*. Barcelona: Tusquets.
- Cebrián Herreros, M. (2001). *Información radiofónica. Mediación técnica y programación*. Madrid: Síntesis.
- Guarinos, V. (2009). *Manual de narrativa radiofónica*. Madrid: Síntesis.

- Gubern. R. (1999). «Radio versus Televisión. Imágenes radiofónicas». En A. Balsebre (Ed.), *En el aire. 75 años de radio en España*. Madrid: Promotora General de Revistas S. A.
- Díaz, L. y López-Mondejar, P. (2012). *España. Un siglo de historia en imágenes*. Barcelona: Lunwerg.
- Ortiz, M.A, y Volpini, F. (1995). *Diseño de programas en radio. Guiones, géneros y fórmulas*. Barcelona: Paidós.
- Rodero, E. (2011). «¿Veo cuando oigo? Recursos sonoros para estimular la creación de imágenes mentales en el oyente», *Portal de la Comunicación InCom-UAB*. Recuperado de www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=63 (Fecha de acceso: 03/11/2016).
- (2005). *Producción radiofónica*. Madrid: Cátedra.
- y Soengas, X. (2010). *Ficción Radiofónica*. Madrid: Instituto Radiotelevisión Española.