



ESCUELA DE MÚSICA

ADAPTACIÓN SONORA DE UN CUENTO DE FICCIÓN

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos  
establecidos para optar por el título de Licenciado en Música

Profesor guía

Juan Fernando Cifuentes Moreta

Autor

Hiram Ricardo Gallardo Suasnavas

Año

2016

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

---

Juan Fernando Cifuentes Moreta  
MM. Music Technology Innovation  
C.I. 1716751019

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

---

Hiram Ricardo Gallardo Suasnavas

C.I. 1716620792

## RESUMEN

El objetivo de este proyecto es la creación de contenido sonoro en formato radiofónico basado en una obra literaria de ficción, con el fin de obtener un producto que sirva como alternativa de entretenimiento y aprendizaje, fabricado mediante un proceso organizado de producción de estudio, el cual incluye planificación, grabación, composición musical, edición de audio y manejo de *software* musical.

Además se busca crear un manual metodológico, el cual contenga información, instrucciones y sugerencias referentes a los procesos de producción para la fabricación de este tipo de productos sonoros y que sirva como guía para la futura creación de los mismos.

## ABSTRACT

The objective of this project is the creation of sound content in radio format based on a fiction literary work, with the purpose of getting a product that serves as an alternative of entertainment and learning, fabricated through an organized process of studio production which includes planning, recording, music composition, audio editing and usage of musical *software*.

In addition, it seeks to create a methodological manual which contains information, instructions and suggestions regarding the processes of production for the manufacturing of this kind of sound products and to serve as a guide for the future creation of these products.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
1. El radio drama.....	4
1.1. Historia.....	4
1.2. Importancia y estado actual.....	6
1.3. La producción radial y sus componentes.....	7
2. Producciones radiales referenciales .....	11
2.1. La Guerra de los Mundos .....	11
2.2. El Avispón Verde.....	12
2.3. El Siniestro Doctor Mortis .....	13
3. Pre-producción y adaptación del libreto.....	15
3.1. Definición del concepto y contenido de la obra literaria .....	15
3.1.1. Concepto general.....	16
3.1.2. Personajes .....	16
3.1.3. Ambientación física.....	18
3.1.4. Ambientación emocional musical.....	18
3.2. Creación del guión técnico .....	18
3.3. <i>Casti</i> ng de actores de voz .....	19
3.4. Planificación de grabación.....	20
4. Producción y grabación.....	21
4.1. Grabación de estudio .....	21
4.2. Creación y adición de música incidental.....	22
4.2.1. Contexto musical .....	24
4.2.2. Mezcla y edición de la música .....	24
4.3. Creación de librerías de sonidos y efectos .....	26

5. Post-producción .....	27
5.1. Mezcla.....	27
6. Fabricación de manual metodológico sobre procesos de producción.....	31
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	38
REFERENCIAS.....	40
ANEXOS .....	42

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Detalle de personajes principales.....	17
Tabla 2. Personajes secundarios .....	17

## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Logic Channel EQ.....	24
<i>Figura 2.</i> Logic SilverVerb.....	25
<i>Figura 3.</i> Logic Tape Delay.....	25
<i>Figura 4.</i> Avid Chanel Strip.....	28
<i>Figura 5.</i> Waves DeEsser.....	29
<i>Figura 6.</i> Waves IR-L Convolution Reverb.....	30

## INTRODUCCIÓN

En octubre del año 1938 miles de estadounidenses se verían envueltos en el caos y el pánico producido por el aparente boletín radial de noticias que informaba sobre una invasión alienígena que estaba ocurriendo en el país. La policía y los medios de comunicación se saturaron de llamadas por parte de personas aterrorizadas, convencidas de que el mundo enfrentaba una terrible amenaza que llevaría al inevitable final de la humanidad.

Puede parecer que esta introducción carezca de un vínculo con el contenido de este escrito, pero realmente, la causa de todo el alboroto ocasionado en Estados Unidos en ese entonces, fue simplemente una adaptación radial de una obra literaria de ficción, la cual sería interpretada por los oyentes como un reporte noticioso verídico. Fue así, como *La Guerra de los Mundos*, del actor y productor estadounidense, Orson Welles, llegaría a convertirse en el radio drama más famoso y controversial de todos los tiempos, todo gracias a la muy realista producción y adaptación al formato radial que fue llevada a cabo.

Este proyecto ha creado una adaptación sonora de un cuento con elementos tales como: narración de voces, música ambiental y efectos de sonido; llevada a cabo mediante procesos de grabación, composición y producción sonora con el fin de crear un producto que sirva como alternativa de entretenimiento y aprendizaje.

La obra literaria trasladada a un producto sonoro se desarrolla dentro del género épico de ficción y fantasía de estilo medieval, donde para la implementación auditiva, se trabajaron en aspectos de la producción radial para transportar y sumergir al oyente dentro del escenario ficticio.

El proyecto plantea rescatar los recursos del radioteatro y presentarlos como una opción diferente a la amplia gama de productos sonoros a los cuales el usuario tiene acceso hoy en día. Además, está diseñado para generar un aporte cultural

que provea un ejemplo de la implementación de técnicas y procesos de producción y grabación de estudio.

Debido al reducido hábito de lectura en el Ecuador y a nivel de Latinoamérica en general, el audio libro y la radio novela en particular son una gran opción para la transmisión de cultura y elaboración de contenidos a partir de la literatura. Utilizar los medios digitales para la difusión del producto es una gran oportunidad ya que en la actualidad, el internet es una de las mayores, sino la mayor, plataforma contemporánea para compartir información y contenidos, sobre todo en lo referente a multimedia (Día Mundial del Libro: Ecuador mantiene un bajo hábito de lectura, 2014).

Es por esto que un contenido radial de novela interpretativa se presenta como una gran oportunidad por el contexto y entorno actual, debido a que los audio libros se encuentran en gran auge comercial (Donovan, 2015).

Esa es la ventaja que se debe aprovechar para poder entrar en el mercado con esta propuesta de rescate a la radio novela, ya que, pese a que en antaño hubo una gran inclinación por el consumo de este tipo de contenidos, a mediados del siglo pasado con la llegada de la televisión y la era de la imagen, esta inclinación se perdió (Cartagena, 2010).

La producción radial del cuento que se va a presentar como culminación de este proyecto, tiene como objeto fundamental la difusión de posteriores radiogramas de este tipo. La producción tiene como objetivo introducir al oyente dentro del mundo ficticio que se va a crear a partir de las interpretaciones de un selecto grupo de actores, y además, muy bien complementados por los efectos sonoros con los cuales se va a contar dentro de esta producción. El producto debe cumplir con los elementos básicos del cuento literario con el fin de atraer y entretener al público objetivo. *“Para poder ser atractivo para los auditores/as, su argumento debe contar con una motivación, un desarrollo y un desenlace”* (Méndez, 2009).

Cabe mencionar que dentro de la coyuntura del país en todos los marcos como el social, cultural y hasta el económico, existe una clara tendencia y preferencia por consumir productos de elaboración nacional, es por esto que nace la necesidad de presentar un producto de calidad que demuestre que las técnicas de producción realizadas satisfacen los estándares internacionales.

Este trabajo presenta varios beneficios tales como el aporte auditivo de entretenimiento, además de un aporte cultural y un elemento alternativo a la propuesta multimedia ya existente. La investigación en el entorno de este proyecto añade conocimientos en cuanto a creatividad dentro de las producciones sonoras, y pretende rescatar el género perdido, o al menos olvidado, del radioteatro que fue muy popular en el siglo anterior.

La ambición del proyecto es ser el pionero y precursor para la generación de una nueva tendencia en consumo de recursos sonoros. Es por este motivo que no sólo se trata de una herramienta dedicada explícitamente para el oído del público, sino que además plantea la propuesta de una motivación implícita a beneficiarse de las bondades de la lectura.

Sumergirse en este tipo de manifestaciones artísticas es un método más para el desarrollo de la producción y el trabajo en estudio, que otorgara guías y pautas para la fabricación futura de este tipo de productos. Es por ello que el proyecto también busca presentar un manual metodológico instructivo referente a los procesos de producción para la fabricación de este tipo de productos de entretenimiento.

## **1. El radio drama**

El radio drama, conocido también como radio teatro, es la interpretación de una obra, novela o cuento que es transmitida precisamente por radio donde los principales elementos son: el diálogo, la música ambiental y los efectos de sonido. Es una forma diferente, pero a la vez tradicional, de entretenimiento, y en la actualidad, de transmisión de literatura, específicamente de cuentos o novelas que tienen como propósito traspasar las fronteras del papel. (¿Qué es un audiolibro? - Definición de audiolibro, s.f.).

Dentro de la temática de las producciones sonoras y los radio dramas, es importante mencionar, dado a la gran importancia que han tomado en los últimos años, la difusión de los audio libros, que son una opción muy importante para las personas que están en la búsqueda constante de información, entretenimiento y nuevos conocimientos. Este género nace de la necesidad de transmitir una gran cantidad de información al oyente de una manera cómoda y eficaz (¿Qué es un audiolibro? - Definición de audiolibro, s.f.).

Específicamente, el radio drama es una actuación dramática en formato sonoro, la cual puede ser transmitida por radio o publicada en algún formato multimedia ya sea en una cinta o un CD. Ya que este producto carece de un elemento visual, depende totalmente de los elementos sonoros para que el oyente pueda apreciar el contenido del producto como su historia y sus personajes (History of Radio Dramas, 2013).

### **1.1. Historia**

Las primeras transmisiones de radio no poseían un formato formal en sus inicios, las emisiones eran irregulares y solían durar entre cuatro y cinco horas sin un horario definido mas que para los reportes climáticos. En raras ocasiones, se transmitían eventos musicales como óperas y orquestas en vivo desde su lugar de presentación, posteriormente empezaron las transmisiones de obras de teatro y eventos deportivos. A mediados de la década de 1920 las grandes estaciones

de radio empezaron a utilizar narradores para anunciar el inicio y el final de sus programas (Kizner, 1998).

Esto llevo finalmente a la creación del radio drama en el año 1927 donde iniciaron las primeras adaptaciones de historias cortas y obras originales específicamente para transmisión de radio. Se podían escuchar pequeñas actuaciones de comedia que duraban entre quince y treinta minutos, las cuales eran transmitidas como intermedios durante la programación principal. Poco a poco, y gracias a los anuncios y a la publicidad, las radios empezaron a recibir más ingresos y más patrocinios permitiéndoles mejorar la calidad y cantidad de transmisiones, varios nuevos tipos de programas empezaron a ganar popularidad como, las entrevistas, programas concurso, y los radio dramas, sobre todo aquellos que trataban sobre comedia o romance (Kizner, 1998).

Durante la época de la gran depresión la programación se limitó a constar de noticieros informativos, segmentos musicales y algunos comerciales religiosos. Al llegar la década de 1940, los noticieros predominaban el espacio radial diurno y las horas de trasmisión diarias fueron duplicadas, lo que provocó que la gente recurriera a los radio dramas como método de distracción y relajación dentro de todo el abrumador ambiente de guerra. Los radio dramas estallaron en número durante esta época, llegando a tener transmisiones de ocho horas de comedia y variedad, ocho horas de comedia romántica y hasta catorce horas de suspenso y drama cada semana (Kizner, 1998).

Entre los años 1944 y 1945 la programación llegó a constar de cuarentaisiete horas semanales de radio dramas, en las cuales los programas de suspenso y drama ocupaban veinticinco horas de ese tiempo total. Finalmente, en los primeros años de la aparición del televisor, muy pocos hogares podían acceder a este nuevo producto, y junto con la falta de patrocinios, los costos de producción debían ser controlados, por lo cual, los mismos formatos utilizados en la radio tuvieron que ser transportados a la pantalla (Kizner, 1998).

Con el paso del tiempo y la popularización del televisor, los formatos de producción y contenido evolucionaron hasta dejar a la radio como un medio anticuado, dando fin a la época dorada del radio drama (Kizner, 1998).

### **1.2. Importancia y estado actual**

El radio drama es un recurso único que otorga gran libertad creativa, abierta a la experimentación. Tanto escritores como actores pueden aprovechar para explorar varias dimensiones e ideas artísticas las cuales serían imposibles de utilizar en el teatro en vivo. Además de generar un significativo aporte cultural, el radio drama genera una conexión inclusiva con el oyente, proyectándole ideas y sentimientos que pueden ser apreciados de manera distinta y más profunda que con la lectura común. El radio drama es muy económico y trata de mantener un estándar de simplicidad utilizando al máximo los recursos disponibles. No hay espacio para personajes innecesarios, sonidos superfluos, exposición excesiva o sumamente descriptiva, ya que la duración es mucho más corta que una obra de teatro o una serie de televisión. Esto se debe a la necesidad de mantener la atención y el interés del oyente, y es por esta razón que el radio drama muchas veces suele ser utilizado con fines didácticos, enfocado a un público infantil (Community Radio Drama as a Medium of Inclusive Education, Conscientization, Democracy and Development for Children with Special Needs, s.f.).

En la actualidad, a pesar de la creciente oferta de contenido audiovisual, la tecnología ha permitido a las personas el ser más selectivas con los tipos de contenido que desean consumir, y el internet es un gran recurso para que el público pueda acceder a dichos contenidos, de esta forma el radio drama halla una nueva oportunidad para resurgir, ampliando su alcance y logrando llegar a un público diferente en busca de nuevo contenido de entretenimiento. Pero el verdadero beneficio que ofrecen las nuevas tecnologías no es la captación de nuevas audiencias, sino las facilidades y recursos que apoyan al desarrollo de la producción (Pastor, 2014).

Los costos de producción de radio dramas eran relativamente altos en el pasado debido a la gran cantidad de recursos y procesos requeridos para cada proyecto, además de la necesidad de un gran personal de apoyo. Hoy en día es mucho más sencillo fabricar una radionovela sin depender de un alto presupuesto. Es importante para los creadores de contenido radial el aprovechar al máximo estas facilidades en sus creaciones, ya sea adaptándose a los antiguos procesos y esquemas de producción o innovando y desarrollando nuevos métodos creativos y por lo tanto, generando nuevas propuestas artísticas de contenido radiofónico dramático (Pastor, 2014).

### **1.3. La producción radial y sus componentes**

La producción radial es el conjunto de técnicas y métodos implementados para el desarrollo de diversas estructuras, requiere de cierta planeación en la cual se debe contemplar acciones, procesos y recursos para la realización de un producto, el cual puede ser llevado a la escena radiofónica (Cherres Cardenas, 2012).

Para la realización de este tipo de proyectos es necesario llevar a cabo un proceso de pre-producción en el cual se debe contar con la definición del contenido de la historia además de la descripción concreta de los personajes e involucrados en la obra. Una vez definidos estos elementos se procede a la elaboración del documento guía para la interpretación vocal, conocido como el guión radial. Posteriormente, comienza el proceso de producción que incluye la grabación de las voces, la musicalización ambiental y la implementación de efectos de sonido (Virthues, 2009).

Antes de finalizar la pre-producción se debe definir qué elementos son importantes para la ambientación de la obra que se va a representar, teniendo en cuenta el espacio-tiempo donde se desarrolla la historia, para que dentro de la misma surja de manera espontánea y racional un desenvolvimiento de manera lógica y coherente, y así no perder de vista los elementos primordiales. Una vez definido este aspecto se empezará con los ensayos previos de los guiones,

proceso que se lo realiza junto con la participación de los actores para finalmente iniciar el proceso de grabación (Preguntas sobre el radioteatro, s.f.).

En lo relacionado al aspecto técnico, existen tres componentes principales que conforman la radio novela y que aportan significativamente en el contenido de la misma. Estos componentes, como ya se ha mencionado anteriormente, son: la actuación vocal, la música incidental y los efectos de sonido (Preguntas sobre el radioteatro, s.f.).

Pero antes de empezar a trabajar con estos componentes, el primer elemento que se debe tomar en consideración a la hora de empezar con el planeamiento previo a la pre-producción es la creación de un guión técnico radiofónico (*So You Wanna Create a Radio Drama?*, 2011).

El guión radiofónico contiene información detallada del desarrollo de cada escena especificando los diálogos de los personajes, junto con las emociones o dinámicas que deben ser recalculadas por los actores. También posee especificaciones técnicas de los segmentos o escenas que forman parte de la producción como cambios de ambiente, cambios en la música incidental y hasta el tiempo exacto en minutos que debe durar cada segmento. *“Es la estructura auditiva codificada por escrito, donde se detalla el contenido literario y técnico de la producción de radio.”* (Vera, 2013).

Posteriormente se procede con la planeación e implementación del elemento vocal, empezando por conseguir personal capaz de realizar la interpretación y grabación de las líneas del guión. La claridad del contenido, la dirección y apoyo a los actores además de que la actuación logre mantener la atención del oyente asegurarán la calidad y éxito del elemento vocal. Enfocándose en la parte técnica, se debe tener en claro el equipo necesario para la grabación, según cuántos actores van a grabar y cuántos lo harán al mismo tiempo. Las consideraciones abarcan el estudio, la estación de trabajo digital, los micrófonos, cables, audífonos, etc. (Palermo, s.f.).

La actuación vocal dentro de esta forma interpretativa es de vital importancia ya que es lo que permite el desarrollo de personajes, relaciones y de la historia en general usando solamente la palabra hablada como herramienta. Además, permite que la comunicación llegue a un nuevo nivel de efectividad para captar de mejor manera la atención de los oyentes, además de permitir que el público quede enganchado de principio a fin (Alburger, 2011, p. 4).

Tras haber realizado la grabación del diálogo se procede con la musicalización. El objetivo de la música en la radio novela es manipular las emociones y expectativas del oyente según lo requiera la obra. El manejar distintos conceptos de armonía facilita el dinamismo de la música permitiendo el incursionar en varios estados de ánimo que trascurren uno tras otro separando los distintos segmentos de la obra. También se debe considerar el uso de silencios, en especial entre escenas que posean un gran contraste emocional entre ellas. Sobre todo, hay que mantener muy en claro el concepto de que la música es un elemento secundario que se ubica detrás del diálogo y que le sirve como un soporte e impulso (Palermo, s.f.).

La musicalización es uno de los ingredientes que agregan más valor a la producción sonora, esto es debido a que el ser humano reacciona a estos estímulos auditivos generando reacciones y estímulos psicológicos. De esta forma se puede evocar diferentes circunstancias e incluso despertar sentimientos o emociones inconscientemente. Este componente si bien es cierto debería estar determinado o directamente previsto en el proceso de pre-producción, puede ser añadido y modificado durante la post-producción (Radioteatro, 2009).

La música para el proyecto consta de composiciones creadas por un compositor afiliado. Debido al estilo y contenido de la obra literaria creada para el proyecto de adaptación, las composiciones serán creadas en *softwares* de producción musical.

Como último paso en el proceso, se utilizan los efectos de sonido como el elemento complementario final de la producción. Los efectos pueden ir desde el soplar del viento hasta el estruendo de una explosión, estos sonidos sirven para apoyar una acción de un personaje o como simples componentes que pertenecen a un lugar. Su fin es que atribuyan al impacto dramático de la escena (Konigsberg, 2004, p. 187).

Los efectos de sonido se los puede concebir tanto en sonidos naturales como artificiales, los cuales sustituyen objetiva o subjetivamente la realidad produciendo una percepción de imagen auditiva en el oyente. Estas formas sonoras pueden ser diferenciadas y asociadas al entorno: objetos, animales, fenómenos meteorológicos, etc. Y serán de gran ayuda ya que el medio al cual será dirigido el proyecto evoca la creatividad y la imaginación, razón por la cual este elemento se convierte en una herramienta esencial que permite describir el escenario en mención, y su buen uso traerá una gran satisfacción y complemento idóneo (Los efectos sonoros, s.f.).

A partir del proceso de grabación, todo el trabajo es realizado dentro de *softwares* para la edición de sonido digital. La edición y ajustes de las voces y diálogo, la creación y adaptación de la música incidental y la implementación de los efectos de sonido son todos procesos que entran en la categoría de post-producción que finalmente otorgará el resultado final del proyecto en un CD-ROM listo para ser copiado y reproducido, agregándole un último elemento visual para la presentación física del producto (Nazarian, s.f.).

## 2. Producciones radiales referenciales

Con el fin de obtener un resultado satisfactorio del producto, se realizó una investigación de varias obras y producciones radiales para así poder usarlas como referencia previa a la producción del proyecto.

Las principales producciones que se utilizaron como referencia son interpretaciones de obras cumbres en el ámbito radial por su consecuente repercusión, tales como: *La Guerra de los Mundos* del productor Orson Welles; *El Avispón Verde*, muy popular en los Estados Unidos; y finalmente, el radio teatro chileno llamado *El Siniestro Doctor Mortis*.

### 2.1. La Guerra de los Mundos

La noche del día domingo 30 de octubre de 1938 se realizó el anuncio que presentaba la interpretación en vivo de la obra *War of the Worlds*, de Orson Welles, patrocinada por la *Columbia Broadcasting System* (CBS) y con el apoyo de la compañía de teatro *Mercury Theater Company*, fundada por el mismo Welles (Welles scares nation, 2009).

El programa inició a las 8 p.m., era el horario estelar de la época dorada de la radio y millones de oyentes norteamericanos sintonizaban sus estaciones preferidas para disfrutar de entretenimiento recreativo. Desafortunadamente, una gran mayoría de los oyentes no lograron escuchar el inicio del programa que empezó con una introducción realizada por Welles seguida inmediatamente por la interpretación que relataba una invasión extraterrestre en la que los supuestos invasores desataban destrucción y muerte por toda la nación (Welles scares nation, 2009).

Los oyentes presumieron que la obra se trataba de una transmisión verídica de acontecimientos que ocurrían en ese momento y el pánico se apoderó del público quienes causaron incontables disturbios en varias ciudades del país. Cuando las noticias del emergente caos llegaron al estudio de la CBS, Welles se

vio obligado a pausar la interpretación para anunciar que ésta se trataba solamente de una obra de ficción (Welles scares nation, 2009).

Tras el incidente no hubieron repercusiones legales contra Welles a pesar de la gran cantidad de reclamos por parte del público afectado, al contrario, Welles ganó gran reconocimiento y logró asegurar su futuro en la producción y actuación de exitosas películas (Welles scares nation, 2009).

Orson Welles nació el 6 de mayo de 1915 en Kenosha, Wisconsin. En 1938, tras haberse consagrado como un prometedor actor de Broadway, se introdujo en el medio de la producción radial para crear una de sus más grandes y controversiales obras, la adaptación radiofónica de *War of the Worlds*, una obra de ficción literaria creada por el escritor británico H.G. Wells. Orson Welles había fundado la *Mercury Theater Company* dedicada a la interpretación de obras de teatro y de radio. La compañía obtuvo un contrato para trabajar en la CBS en donde realizaban una transmisión semanal de dramatizaciones radiales (Orson Welles Biography, s.f.).

Welles aprovechó al máximo de las facilidades otorgadas al producir contenido radial, explotando la imaginación del oyente para proveer una experiencia lo más cercana posible a la realidad. La interpretación trataba de replicar una transmisión de boletines radiales, había una orquesta sinfónica dentro del estudio la cual realizó una introducción musical, y junto con el gran desempeño de la compañía de actores de Welles, la obra logró causar tanta conmoción debido a su prolija calidad de producción (Lovgen, 2005).

## **2.2. El Avispón Verde**

La serie radial de *The Green Hornet* fue creada por George W. Trendle y Fran Striker. La serie debutó en enero de 1936 en la estación de Detroit "WXYZ" y se mantuvo en el aire por dieciséis años hasta diciembre de 1952 (Coronel, 2011).

La trama trata sobre un excéntrico millonario, que con la ayuda de su sirviente se dedicaba a luchar contra todo mal que atentará con la paz y tranquilidad de su país. La radionovela de *El Avispón Verde* fue uno de los pioneros en incursionar en el género de héroes que combinaban elementos de acción y comedia para atraer al público. Su gran popularidad hizo que recibiera varias adaptaciones a otros medios como el cómic, la televisión y el cine (Coronel, 2011).

George W. Trendle obtuvo renombre para sí mismo y para la estación “WXYZ” con la producción de *The Lone Ranger*, un drama suspenso ambientado en el viejo oeste, que debido a su gran popularidad y aceptación, pronto se convirtió en parte de la cultura folclórica de Estados Unidos. Buscando crear una nueva serie derivada de aquel popular éxito, *The Green Hornet* nació bajo el apoyo del escritor y guionista Fran Striker, y se convirtió en uno de los programas enfocados a público juvenil más distintivos de la época. El programa era caracterizado por el uso de piezas musicales clásicas en sus transiciones de escenas, usando como tema principal la popular pieza *The Flight of the Bumblebee* del compositor ruso Nikolai Rimsky-Korsakov (Dunning, 1998).

### **2.3. El Siniestro Doctor Mortis**

Una muy reconocida serie en el ámbito latinoamericano, creada por el locutor, guionista y libretista chileno, Juan Marino Cabello en el año 1945. El programa narra historias de ficción sobre criaturas fantásticas y eventos de suspenso y terror (Salazar, 2009).

Juan Marino nació en Punta Arenas, Chile, en septiembre de 1920, se desempeñó como músico antes de dedicarse exclusivamente a la actuación y la creación de guiones. Inspirado en novelas y cuentos urbanos, además de otras producciones radiales de estilo similar, Marino creaba su propio contenido original para entonces llevarlo a formato radiofónico, en sus inicios las transmisiones eran realizadas en vivo y eran difundidas por varias estaciones de radio de Santiago de Chile. Posteriormente, a partir del año 1957, el programa

pasó a ser grabado con antelación para realizar cinco transmisiones semanales (Juan Marino: Entrevista con el creador, 2004).

Tras haber obtenido popularidad, la radio novela sería llevada al formato de cómic donde adquiriría su mayor reconocimiento y difusión por toda Latinoamérica, el cómic fue publicado desde 1965 hasta 1977, año en el cual su popularidad empezó a decaer. La era del *Doctor Mortis* terminaría con el final de la transmisión de la radio novela en el año 1984 (Salazar, 2009).

### **3. Pre-producción y adaptación del libreto**

A continuación se realizará una descripción del proceso de producción llevado a cabo para la fabricación del producto de adaptación sonora basado en una obra literaria.

Dentro de la pre-producción se realizó toda la planificación del proyecto, la cual constó en la adaptación de la obra literaria a un libreto, la creación de guiones técnicos para cada escena de la obra, la formación del personal de trabajo, la planificación de sesiones de grabación y el trabajo conceptual para la implementación del elemento musical y demás componentes auditivos que aporten al producto.

La adaptación del libreto constó de una serie de correcciones y cambios a la obra literaria original con el fin de hacerla más compatible con el formato radiofónico al cual se esperaba llegar. Se realizó una división del contenido para facilitar su organización y su futura distribución, separando el cuento en fragmentos y nombrándolos en un sistema de escenas y capítulos. Esto permitió mayor facilidad de seguimiento dentro de la obra, separando los distintos ambientes de una forma ordenada. También se realizó una estimación de duración del proyecto total, lo cual permitió el mantener un equilibrio de contenido a la hora de dividir la obra. Finalmente se desarrolló el guión para los actores, el cual incluyó pautas para la interpretación de las líneas de diálogo, las cuales servirían como guía para los actores a la hora de interpretar y grabar.

#### **3.1. Definición del concepto y contenido de la obra literaria**

El contenido de la obra es lo que define el enfoque y el modo de trabajo con el que se manejará el proyecto, esto también permite visualizar cuál es el resultado final que se desea obtener y generar pautas sobre los recursos que se necesitarán como: equipo de trabajo, actores de voz, lugar donde se realizará la grabación, micrófonos y demás accesorios, *foleys*, efectos de sonido y el elemento musical.

### **3.1.1. Concepto general**

Es de vital importancia el reflejar la esencia de la obra por medio de los componentes de producción mencionados previamente, el elemento sonoro debe basarse en un concepto, el cual debe crear un ambiente y transmitir sensaciones realísticas al oyente. En este caso, al tratarse de una obra literaria de ficción y fantasía de estilo medieval, el género debe verse reflejado en cada uno de los elementos sonoros, reproduciendo esta época histórica, la cual ha sido bien definida conceptualmente gracias a varias producciones radiales y audiovisuales ya existentes.

La historia es centrada en un personaje protagónico y su interacción con los demás personajes secundarios. El cuento posee elementos narrativos, dramáticos y de romance, que relatan el dilema enfrentado por el protagonista y los eventos que experimentará hasta poder solucionarlo.

### **3.1.2. Personajes**

Dentro de la obra, se buscó que los personajes demuestren profundidad y desarrollo durante la historia, dándoles la capacidad de ser reconocibles e identificables, demostrando cualidades de personalidad por medio de acciones y exposición dentro de la trama general.

Para la interpretación vocal fue importante que los actores de voz comprendieran el concepto de la obra, para así identificar el entorno de los personajes que interpretaron. Esto apoyó a dar credibilidad a los personajes permitiéndoles complementar al concepto de la obra.

A continuación la lista de personajes junto con una breve descripción:

Tabla 1. Detalle de personajes principales

Personaje	Descripción	Personalidad	Antecedentes	Altura Vocal	Descripción Vocal
Rickard Galhart	Veinte años de edad. Estatura aproximada de un metro con ochenta. Cabello corto lacio de color negro y ojos del mismo color. Contextura mediana y atlética. Rostro de rasgos finos y algo rudos. Es el segundo príncipe del reino, es el menor de nueve hijos teniendo siete hermanas mayores y un hermano mayor.	De carácter extrovertido y actitud sencilla y relajada, mantiene un gran sentido de la justicia, el honor y el deber.	Se enamora de la hija de un señor feudal a pesar de tener un compromiso de matrimonio previamente arreglado. Decide ocultar su identidad mientras se encuentra de viaje para intentar hallar una solución a su conflicto de amor prohibido.	Media-Grave	De carácter firme pero no demasiado rígida. Debe ser versátil y relajada pero sería y sólida según lo requiera la situación. Debe manejar dos tipos de enfoque: Narrativo y Diálogo casual.
Lya Siaznar	Veintidós años de edad. Estatura aproximada de un metro con setenta. Cabello largo lacio de color castaño oscuro y ojos del mismo color. Contextura delgada. Rostro de rasgos finos. Es la segunda hija del señor feudal de la ciudad de Kanara.	De carácter suave, muy carismática y considerada.	Se enamoró de Rickard al conocerlo en la boda de su hermano. Se reencontraron años después durante la visita de Rickard a la ciudad de Kanara. A pesar de haber intentado mantener las distancias, eventualmente se vieron cada vez más unidos, pero debido al compromiso de matrimonio de Rickard, ambos se ven obligados a tomar decisiones sobre su relación.	Media	Tono suave, dulce. Debe poseer mucho control, lo suficiente para ser calmada pero tampoco que carezca de vitalidad. Debe manejarse en diferentes tipos de ambientes: seriedad, preocupación, tristeza y felicidad.
Walter	Treinta años de edad aproximadamente. Estatura de un metro con noventa. De piel ligeramente morena y corto cabello negro. Es el cantinero dueño de 'La Taberna de Plata'.	Serio y de carácter firme. Se limita a ser sociable y casual mas no mantiene relaciones profundas con nadie.	Walter siente una extraña compasión por Rickard ya que le recuerda ligeramente a sí mismo durante su juventud.	Media-Grave	Una voz de carácter serio que refleje cierto estilo de madurez.
Ladrón	Veinte años de edad aproximadamente. Estatura de un metro con ochenta. De cabello negro hasta la altura de los hombros. Es el líder de la banda de ladrones de la ciudad de Kanara.	Sínico, impulsivo, ambicioso.	Junto a su grupo se dedican a saquear y a asaltar. Tienen su base en un granero abandonado dentro del bosque cercano al pueblo.	Media	Necesita dinamismo para poder demostrar ese carácter clásico de villanía.

Tabla 2. Personajes secundarios

Personaje	Descripción	
Ladrón 2	Un miembro de la banda de ladrones de la ciudad.	
Doctor	Un joven doctor que trabaja en el sanatorio de la ciudad.	

### 3.1.3. Ambientación física

El espacio físico está directamente relacionado con el elemento musical y los efectos *foley*, estos son los encargados de crear un ambiente que permita el desarrollo de la trama principal, funcionando como un soporte que enriquece al contenido del producto.

La historia se maneja en distintos tipos de ambientes siendo los principales:

- Ambientes cerrados:

Taberna: una clásica taberna de estilo medieval, con *reverb* de salón de tamaño medio.

Habitación: una recámara sencilla con poco *reverb*.

Granero: un granero abandonado con *reverb* de salón amplio.

- Ambientes exteriores:

Calle: calles de piedra de la ciudad, con *foleys* de pasos, viento, etc.

Lago: un lago a la intemperie, con *foleys* de agua en movimiento, viento y vegetación.

Bosque: con *foleys* de pasos sobre hierba, viento y vegetación.

### 3.1.4. Ambientación emocional musical

El principal objetivo del elemento musical es reflejar ambientes emocionales que apoyen a los acontecimientos que se desarrollan en la historia. El diálogo y los efectos de sonido por sí mismos no logran cumplir con este componente anímico el cual es muy importante para definir la percepción que tendrá el oyente sobre la obra.

Para este proyecto se buscó proyectar distintos tipos de ambientes emocionales con características de solemnidad, romance, tensión, melancolía y acción.

## 3.2. Creación del guión técnico

El guión técnico permite una visualización objetiva y práctica del contenido de la obra para facilitar su adaptación al formato sonoro, tomando en cuenta todos los

recursos necesarios para una escena específica y exponiéndolos en un formato ordenado y cómodo.

Para el guión técnico se consideraron los siguientes elementos:

- Tiempo: Duración en minutos y segundos de la obra.
- Música: Duración de cada fragmento musical en minutos y segundos además de una definición guía sobre el ambiente que se debe reflejar.
- Efectos de Sonido: Todos los efectos de sonido especificando su aparición durante la escena.
- Ambiente (*Room Tone*): Calidad del sonido dependiendo del espacio físico donde se desarrolla la obra.
- Narraciones y guión: Las líneas de diálogo.
- Imagen: Un elemento visual que permita la interiorización del espacio físico donde se desarrolla la obra. (Ver Anexos 1-11)

### **3.3. Casting de actores de voz**

A partir del análisis de los personajes se buscó a actores que puedan cumplir con las características vocales requeridas para la interpretación, tras presentar la propuesta a varios candidatos, finalmente el equipo de trabajo fue conformado por:

Jean Yagüé en el papel de Rickard. Cantante y guitarrista ecuatoriano nacido en octubre de 1992. Realizó su formación académica de tercer nivel en la Escuela de Música de la Universidad de las Américas. Forma parte de la agrupación “Cementerio de Elefantes” y realiza trabajos de producción musical tales como jingles y arreglos musicales. Actualmente se desempeña como compositor y *performer*, y posee experiencia en locución y grabación de estudio.

María Fernanda Naranjo en el papel de Lya. Cantante ecuatoriana nacida en noviembre de 1982. Actualmente se desempeña como docente en la Escuela de Música de la Universidad de las Américas. Realizó sus estudios en el Colegio de Música de la Universidad San Francisco de Quito, y en la *University of North*

Texas, donde obtuvo una maestría en Estudios del Jazz. En este programa trabajó como asistente de cátedra, y formó parte del grupo vocal “*Jazz Singers*”. Mafe Naranjo es parte del grupo “Rock Fusión Bonsai”, y también tiene su proyecto solista jazz, con el que pronto lanzará su primer disco.

Germán Arias en el papel de Walter. Tecladista ecuatoriano nacido en abril de 1994. Estudió en la carrera de Licenciatura en Música de la Universidad de las Américas durante cinco semestres, posteriormente se trasladó a la carrera de Tecnología Superior en Grabación y Producción Musical de la misma universidad. Forma parte de la agrupación “Skarma” con quién lleva varios años de trayectoria además de haber producido un álbum de estudio. Posee experiencia en actuación y ha desempeñado como cantante en distintos proyectos menores.

Mateo Romero en el papel de Ladrón. Guitarrista ecuatoriano nacido en octubre de 1993. Estudió en la carrera de Licenciatura en Música de la Universidad de las Américas durante cinco semestres, posteriormente se trasladó a la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual de la misma universidad. Actualmente se desempeña como compositor autónomo.

### **3.4. Planificación de grabación**

La planificación desarrollada meses previos a la producción del proyecto fue realizada mediante un cronograma para organizar y distribuir la cantidad de tiempo necesitada para cada parte del proceso dando como resultado una proyección lineal de los eventos. Dicha planificación no fue ejecutada debido a que el cronograma establecido con anterioridad, no podía ser aplicado por la disponibilidad de tiempo de las personas que participaron en el proyecto, por lo tanto, la producción se realizó con un calendario diferente disminuyendo el tiempo dedicado a la elaboración del libreto y combinando el tiempo de ambos procesos de producción y post-producción.

#### **4. Producción y grabación**

El proceso de grabación empezó tras haber terminado toda la planificación y preparación. Debido a las limitaciones de disponibilidad del estudio de grabación de la Universidad de las Américas, además de la disponibilidad de tiempo de los actores de voz las grabaciones se realizaron entre grandes intervalos de tiempo.

##### **4.1. Grabación de estudio**

Las grabaciones fueron realizadas en el estudio de la Escuela de Música de la Universidad de las Américas, la producción se completó en cinco sesiones de trabajo.

Todo el proceso de grabación fue realizado en el *digital audio workstation* Pro Tools, versión 11. La posterior edición de audio fue realizada en el mismo *software* Pro Tools, en la versión 10.

Para las grabaciones se utilizaron dos micrófonos. Un Neumann U 87 Ai y un AKG C414 XLII. Ambos micrófonos fueron utilizados con el preamplificador Neve 1073 DPA.

La primera sesión de grabación se realizó el jueves 15 de febrero de 2016, desde las 15:00 horas hasta las 20:00 horas. En esta sesión se trabajó con el actor Jean Yagüé y se grabó gran parte del diálogo del personaje protagonista, cumpliendo con las líneas de carácter narrativo en su totalidad.

La segunda sesión de grabación se realizó el martes 22 de marzo de 2016, desde las 18:00 horas hasta las 21:00 horas. En esta sesión se tenía previsto grabar las escenas de diálogo entre el protagonista y el personaje de Walter, lastimosamente, el actor que iba a interpretar a Walter no asistió a la grabación por lo que se continuó trabajando con Jean Yagüé para grabar las líneas de diálogo del protagonista.

La tercera sesión de grabación se realizó el martes 29 de marzo de 2016, desde las 18:00 horas hasta las 21:00 horas. En esta sesión se trabajó con la actriz María Fernanda Naranjo para la grabación de las líneas de diálogo del personaje de Lya la cuál tomó la mitad de tiempo de duración de la sesión. Durante la otra mitad se trabajó nuevamente con el actor Jean Yagüé y se terminó de grabar las líneas de diálogo del protagonista, culminando así con la grabación para este personaje. Durante esta sesión también se grabó las líneas de diálogo del personaje secundario del doctor, las cuales fueron interpretadas por Hiram Gallardo, el productor del proyecto.

La cuarta sesión de grabación se realizó el miércoles 4 de mayo de 2016, desde las 18:00 horas hasta las 21:00 horas. En esta sesión se trabajó con el actor Mateo Romero para la grabación de las líneas de diálogo del personaje de Ladrón. También se grabó las líneas de diálogo del personaje de Walter con un nuevo actor. Durante la edición de audio de esta sesión se decidió no utilizar las líneas grabadas para el personaje de Walter ya que estas no cumplían con las expectativas requeridas para el proyecto.

La quinta sesión de grabación se realizó el miércoles 15 de junio de 2016, desde las 18:00 horas hasta las 21:00 horas. En esta sesión se trabajó con el actor German Arias para la grabación de las líneas de diálogo del personaje de Walter.

#### **4.2. Creación y adición de música incidental**

La composición musical fue realizada por Esteban Varas, compositor y guitarrista nacido en diciembre de 1992. Egresado de la Escuela de Música de la Universidad de las Américas, ha sido miembro de numerosos grupos musicales en los cuales se ha desempeñado como intérprete, arreglista y compositor. Ha realizado prácticas pre-profesionales en la Fundación Teatro Nacional Sucre en el desarrollo de arreglos en formatos varios, bajo la tutela del Maestro Tadashi Maeda.

Se tuvo una reunión con el compositor donde se explicó detalladamente los objetivos musicales del proyecto y cuál era el resultado al que se aspiraba, se entregaron varias referencias musicales además del guión técnico para que fueran usadas como guía durante el proceso creativo. Cada cierto tiempo el compositor realizó una presentación de avances para revisar y analizar si el trabajo cumplía con las expectativas para el proyecto, se realizaron cambios y correcciones en caso de ser necesarias.

Todas las composiciones fueron creadas en el programa Logic Pro X por medio de instrumentos de *software* MIDI para emular una instrumentación sinfónica.

A continuación una descripción del proceso creativo en palabras del compositor Esteban Varas:

La musicalización partió desde tres puntos fundamentales que facilitaron su creación. El primer punto fue la interpretación de la historia presentada, al leer el guión y escuchar el audio de cada parte de la obra, se generaron ideas intuitivas a manera de bocetos para los motivos principales. Este paso generó una búsqueda sonora superficial desde la primera percepción del relato.

El segundo pilar fundamental fueron las referencias visuales, sonoras y escritas, a partir de estos elementos la composición pudo ser dirigida con enfoque en lo solicitado. Las referencias auditivas junto con un estudio de la procedencia de las mismas ayudó a generar una aproximación al concepto que se manejaría para la obra. Las referencias visuales ayudaron a generar los ambientes necesarios encajando con el concepto previamente determinado.

El tercer punto clave fue la creación de un *soundtrack* base y guía: La creación de una obra completa como guía para el desarrollo de la musicalización fue un recurso importante, ya que en esta obra se concentran las emociones junto con el *momentum* que sería representado en cada escena. Al igual que se

presentó en los audios de referencia, la creación de esta obra completa pretende representar distintos ambientes, espacios y circunstancias.

#### 4.2.1. Contexto musical

La creación de la melodía, la armonía y la orquestación partió de una charla explicativa y referencial con el autor de la radio novela, planteando ideas para motivos medievales, danzas húngaras, cánticos celtas y una aproximación a sus instrumentos característicos. La melodía se desarrolla en tonalidad menor con los saltos de intervalos característicos de estas corrientes musicales que conjunto con la figuración rítmica, hacen alusión a la época, el lugar y el dinamismo de la escena.

En lo que respecta a la ambientación, la musicalización busca exaltar las intenciones de los personajes, por ello se utilizaron motivos que hagan alusión a varios sentimientos. Para ello fue necesario el uso de sintetizadores que pueden generar grandes espectros sonoros, tensión y/o espacio.

#### 4.2.2. Mezcla y edición de la música

Durante la composición se utilizaron los instrumentos de software predeterminados de Logic los cuales incluyen una ecualización preestablecida dependiendo del instrumento, todos con el plug-in Channel EQ.

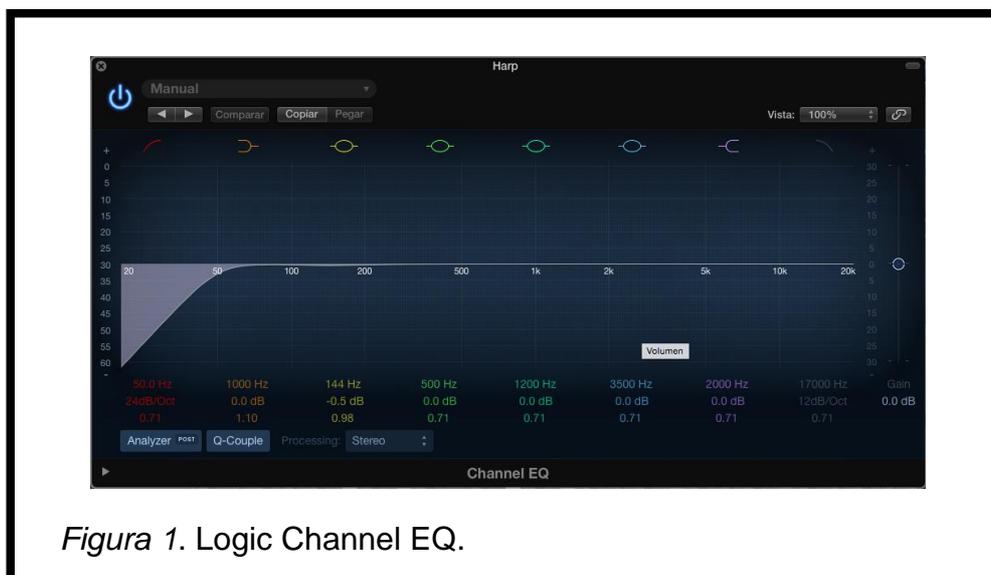


Figura 1. Logic Channel EQ.

También se utilizaron efectos de tiempo como *delay* y *reverb* en ciertos instrumentos con el fin de producir una distinta sonoridad en ciertos escenarios. Los plug-ins utilizados fueron el SilverVerb para el *reverb* y el Tape Delay para el *delay*.



Figura 2. Logic SilverVerb.



Figura 3. Logic Tape Delay.

### 4.3. Creación de librerías de sonidos y efectos

Según el desarrollo de la obra, fueron requeridos distintos tipos de *foleys* y efectos de sonido para proveer de un sentido realístico al proyecto. La librería de sonidos y efectos fue compuesta por archivos de audio descargados de internet de la plataforma Freesound.org un sitio web enfocado a crear una base de datos colaborativa de audio, *samples* y grabaciones bajo las licencias de *Creative Commons* para el uso libre de contenido. También se realizó un proceso de *sampling* de audio de ciertos contenidos de la plataforma Youtube.com en la creación de librerías.

La implementación de efectos de sonido se realizó paulatinamente según los requerimientos de cada escena del proyecto, especificados previamente en el guión técnico. Dependiendo de la necesidad de la escena se agregaron más efectos los cuales no fueron previstos con anticipación. Principalmente se utilizaron sonidos de ambientación general, como el soplar del viento, agua en movimiento, fuego consumiéndose, y sonidos de animales en un ambiente natural. También se utilizaron sonidos de interacción con el espacio como el sonido de pasos sobre el suelo, el abrir y cerrar de una puerta, e interacciones con objetos en general.

## **5. Post-producción**

La edición de audio de los diálogos y efectos de sonido se realizó paulatinamente tras cada sesión de grabación. El proceso constó en la selección de tomas, eliminación de errores, sincronización entre diálogos y efectos, mezcla de volúmenes y corrección de audio.

### **5.1. Mezcla**

Tras completar la selección de tomas de cada grabación el proceso de mezcla comenzó con la nivelación y ajuste de volúmenes en cada canal. Se determinó que el audio grabado por el micrófono Neumann U 87 sería utilizado como principal descartando al audio grabado por el micrófono AKG C414 ya que este no aportaba de manera significativa al sonido general.

La ecualización se enfocó en mantener un equilibrio y similitud entre los clips de audio debido a que estos presentaron algunas diferencias entre cada sesión de grabación a pesar que todas las sesiones fueron realizadas de manera similar. Se filtraron algunas frecuencias dependiendo de la necesidad del audio. Se aplicó compresión solamente en algunos canales para nivelar la dinámica del sonido.

Se utilizó el *plug-in* Avid Channel Strip para la ecualización y compresión del audio.



Figura 4. Avid Chanel Strip

También se utilizó el *plug-in* Waves DeEsser para controlar y reducir la sibilancia del audio.

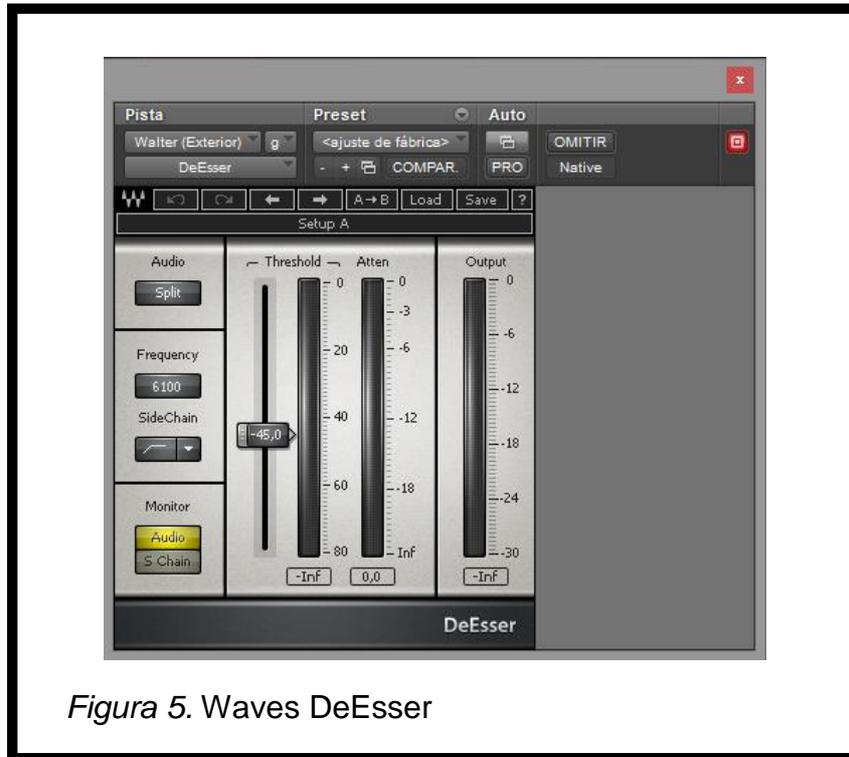


Figura 5. Waves DeEsser

Para el diseño de espacio se utilizó una técnica de *reverb* en paralelo, usando la señal original de audio junto con un envío auxiliar alterado por el efecto. Para este proceso se utilizó el *plug-in* Waves IR-L Convolution Reverb.



Figura 6. Waves IR-L Convolution Reverb

## **6. Fabricación de manual metodológico sobre procesos de producción**

### **MANUAL PARA PROCESOS DE PRODUCCIÓN DE UNA RADIO NOVELA.**

#### **INTRODUCCIÓN**

El siguiente es un manual compuesto a manera de guía técnica y práctica que refiere a los procedimientos comprendidos dentro de un proceso de producción de estudio para la fabricación de contenido sonoro de formato radiofónico, con enfoque específico al trabajo del productor.

#### **1. Pre-producción y adaptación de libreto**

El primer paso es realizar una planificación que permita visualizar de manera ordenada todos los procesos necesario para la fabricación del producto, dicha planificación debe prever: la adaptación de la obra literaria a un libreto, la creación de guiones técnicos para cada escena de la obra, la formación del personal de trabajo, la planificación de sesiones de grabación y el trabajo conceptual para la implementación del elemento musical y demás componentes auditivos que aporten al producto.

La adaptación del libreto debe constar de una serie de correcciones y cambios a la obra literaria original que se va a adaptar, con el fin de hacerla más compatible con el formato radiofónico al cual se espera llegar. Se debe realizar una estimación de duración del proyecto total, lo cual permitirá mantener un equilibrio de contenido a la hora de dividir la obra. Finalmente el desarrollo del guión para los actores debe incluir pautas para la interpretación de las líneas de diálogo las cuales servirán como guía para los actores a la hora de interpretar y grabar.

#### **1.1. Definición del concepto y contenido de la obra**

El contenido de la obra definirá el enfoque y el modo de trabajo con el que se manejará el proyecto, esto también permite visualizar cuál será el resultado final

que se desea obtener y generará pautas sobre los recursos que se necesitarán como: equipo de trabajo, actores de voz, lugar donde se realizará la grabación, micrófonos y demás accesorios, *foleys*, efectos de sonido y el elemento musical.

### **1.1.1. Concepto general**

Es de vital importancia el reflejar la esencia de la obra por medio de los componentes de producción mencionados previamente, el elemento sonoro debe basarse en un concepto el cual debe crear un ambiente y transmitir sensaciones realísticas al oyente. El género debe verse reflejado en cada uno de los elementos sonoros, reproduciendo el ambiente específico el cual se desea proyectar.

### **1.1.2. Personajes**

Los personajes deben demostrar profundidad y desarrollo durante la historia, dándoles la capacidad de ser reconocibles e identificables, demostrando cualidades de personalidad por medio de acciones y exposición dentro de la trama general.

Para la interpretación vocal es importante que los actores de voz comprendan el concepto de la obra, para así identificar el entorno de los personajes que interpretarán.

Se recomienda crear una tabla descriptiva de cada personaje que contenga su definición física y psicológica junto con un pequeño resumen de sus antecedentes, también se debe especificar el rango de altura vocal que debe manejar el personaje junto con la gama de emociones que deberá interpretar.

### **1.1.3. Ambientación física**

El espacio físico está directamente relacionado con el elemento musical y los efectos *foley*, estos serán los encargados de crear un ambiente que permita el desarrollo de la trama principal, funcionando como un soporte que enriquezca al contenido del producto.

Se recomienda definir cada ambiente en un contexto realista y detallado, esto ayudará en el proceso de diseño de espacios contenido dentro de la post-producción.

#### **1.1.4. Ambientación emocional musical**

El principal objetivo del elemento musical es reflejar ambientes emocionales que apoyen a los acontecimientos que se desarrollan en la historia. Este componente anímico es muy importante para definir la percepción que tendrá el oyente sobre la obra, por lo que se recomienda definir detalladamente estos espacios emocionales con sus respectivos cambios ocurridos dentro de la obra.

### **1.2. Creación del guión técnico**

El guión técnico permite la visualización objetiva y práctica del contenido de la obra para facilitar su adaptación al formato sonoro, tomando en cuenta todos los recursos necesarios para una escena específica y exponiéndolos en un formato ordenado y cómodo.

Para el guión técnico se deben considerar los siguientes elementos:

- Tiempo: Duración en minutos y segundos de la obra.
- Música: Duración de cada fragmento musical en minutos y segundos además de una definición guía sobre el ambiente emocional que se debe reflejar.
- Efectos de Sonido: Todos los efectos de sonido especificando su aparición durante la escena.
- Ambiente (*Room Tone*): Calidad del sonido dependiendo del espacio físico donde se desarrolla la obra.
- Narraciones y guión: Las líneas de diálogo.
- Imagen: Un elemento visual que permita la interiorización del espacio físico donde se desarrolla la obra.

### **1.3. Casting de actores de voz**

A partir de la definición de los personajes se debe considerar que actores podrán cumplir con las características vocales requeridas para la interpretación. En caso de tener variadas opciones para un mismo personaje, se recomienda realizar una audición que permita corroborar quién posee la mayor aptitud para interpretar al personaje.

### **1.4. Planificación de grabación**

La planificación debe prever todos los recursos necesarios para la grabación como: el espacio donde se va a trabajar, el equipo de trabajo disponible, la disponibilidad de tiempo del estudio y de los actores, y la cantidad de tiempo que tomará cada grabación. Todo esto debe recurrir al cronograma previamente visualizado.

## **2. Producción y grabación**

Una vez definidos todos los componentes necesarios, se puede dar inicio a los procesos de grabación. Se recomienda tener muy en claro las cualidades del espacio de trabajo en lo que respecta a espacio físico, microfonía, preamplificación y *digital audio workstations*.

### **2.1. Grabación de estudio**

Dependiendo del enfoque que se desee dar al proyecto, las grabaciones de diálogos pueden realizarse por separado, con cada actor interpretando sus líneas independientemente, o en grupo, con varios actores interpretando sus líneas conjuntamente.

Es de vital importancia que el productor mantenga el control sobre el ambiente de trabajo y que logre dirigir y guiar a los actores. La dirección vocal que el productor provea durante la grabación definirá la calidad del producto final.

## **2.2. Creación y adición de música incidental**

Para la implementación del elemento musical es necesario tener una clara visualización de la sonoridad y estilo que se desea para la obra, tanto en cuestión de género como de instrumentación. El contexto de la obra debe verse reflejado en la música incidental, dependiendo de este elemento se definirá el modo de trabajo para la composición. Ya sea trabajando con un compositor aparte, o componiendo independientemente, se debe tener referencias musicales de producciones similares que sirvan como guía para emular los resultados a los cuales se espera llegar. Dependiendo de la necesidad de la obra y de los recursos disponibles para la producción, la música puede ser creada en *software* de composición musical o grabada en estudio.

### **2.2.1. Contexto musical**

El contexto musical está directamente relacionado con la definición del concepto general de la obra el cual comprende la definición de los personajes y de los ambientes físicos y emocionales previamente detallados. Basándose en el contenido de producciones referenciales, se debe musicalizar el proyecto en función de las escenas y diálogos grabados previamente, en caso de que la musicalización haya sido creada con anterioridad a la grabación de diálogos, se debe mantener un estricto control de tiempo que permita la futura sincronización entre el diálogo y la música.

### **2.2.2. Mezcla y edición de la música**

El criterio que se debe considerar a la hora de mezclar la música es que este es un elemento de soporte y apoyo al diálogo y los efectos de sonido, siempre debe mantenerse en un plano secundario por detrás de las voces y nunca opacar al resto de los elementos sonoros.

## **2.3. Creación de librerías de sonidos y efecto**

Dependiendo del desarrollo de la obra serán requeridos distintos tipos de *foleys* y efectos de sonido para proveer de un sentido realístico al proyecto. En la

actualidad existen varios bancos de sonidos en línea los cuales poseen una amplia variedad de efectos y foley de libre acceso y uso para el público.

También se puede recurrir a un proceso de *sampling* de audio para obtener ciertos sonidos específicos según sea requerido. Finalmente, en caso de no haber obtenido los efectos de sonido necesitados por medio de los procesos mencionados previamente, se puede recurrir a la creación de audios originales para que estos sean grabados e incluidos en la producción.

### **3. Post-producción**

Una vez terminado el proceso de grabación se puede iniciar con la edición del audio, donde se debe considerar ciertos aspectos básicos como la selección de tomas, eliminación de errores, sincronización entre diálogos y efectos, mezcla de volúmenes y corrección de audio.

Este proceso consta en optimizar las cualidades del sonido con el fin de obtener un resultado estandarizado y de óptima calidad. Se recomienda tener conocimiento en el manejo de *software* musical y *digital audio workstations*.

Es probable que ciertos errores ocurridos durante la grabación sean percibidos durante esta etapa, por lo que, en caso de que los resultados de cierta grabación no cumplan con las expectativas del proyecto, se recomienda realizar una nueva grabación tomando en consideración estos errores.

#### **3.1. Mezcla**

Los aspectos que se deben considerar dentro de la mezcla son:

- Volumen: cada elemento sonoro debe sentirse presentarse según su necesidad por lo que es importante mantener un equilibrio y control sobre el volumen tratando de evitar errores como la saturación.
- Corrección del audio: se debe eliminar sonidos innecesarios como ruido o errores de interpretación, también se puede utilizar recursos como la compresión

y la ecualización para estandarizar el sonido general según como le requiera el proyecto.

- Unidades de efectos: según sea requerido se puede hacer uso de efectos de tiempo, modulación, distorsión o filtros para alterar la cualidad del sonido.

## **CONCLUSIÓN**

Este manual provee una serie de procedimientos y aspectos comprendidos dentro de la producción de estudio de un producto sonoro de formato radiofónico como resultado de un proceso de investigación y práctica. Estas recomendaciones fueron basadas en la experiencia obtenida de producciones similares, con el fin de significar un beneficio que aporte al desarrollo de futuros proyectos de la misma clase.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Al finalizar este proyecto se ha concluido satisfactoriamente la fabricación de ambos productos objetivos, la adaptación radiofónica basada en una obra literaria y el manual metodológico sobre procesos de producción. Se ha cumplido con todos los procedimientos proyectados durante la planificación y se ha logrado implementar todos los componentes de producción previstos en la investigación preliminar.

Cabe resaltar la importancia de la labor realizada por el equipo de trabajo, la cual significó un aporte clave al desarrollo general del proyecto. En un principio, se tenía previsto un equipo muy diferente al constituido finalmente, debido a complicaciones de horarios y demás imprevistos, se debieron realizar variados cambios en personal, los cuales permitieron desempeñar el trabajo de manera satisfactoria. Para evitar posibles inconvenientes relacionados al equipo de trabajo, se recomienda tener especial cuidado a la hora de seleccionar los miembros que conformaran al personal, asegurando su compromiso y dedicación con el proyecto.

También es importante rescatar el adecuado uso de recursos como los instrumentos virtuales de *software* MIDI los cuales aportaron con el desarrollo del elemento musical del proyecto. A pesar que el uso de instrumentación real siempre presentará mejores resultados, el uso de instrumentos virtuales aporta grandes ventajas en el ahorro de tiempo y demás recursos, facilitando el desarrollo de productos de este calibre y manteniendo los estándares de calidad esperados.

Si bien la consumación del proyecto y los resultados obtenidos cumplieron con los estándares y expectativas deseados, surgieron múltiples complicaciones imprevistas durante el proceso de producción lo cual obligó a alterar el cronograma de actividades visualizado en las primeras etapas de planificación,

resultando en una nueva organización de actividades y distribución de tiempo que retrasó el avance y culminación del proyecto en general.

Para futuras referencias, se recomienda realizar un proceso de organización y planeación más firme y metódico pero que esté abierto a la implementación de cambios y flexibilidad de horarios y actividades.

Se debe considerar que, debido a la cualidad del proyecto, las futuras producciones de carácter similar pueden presentar variaciones en lo que respecta a necesidades, objetivos, contenidos y recursos, dependiendo de los propósitos y puntos de vista del productor.

Finalmente, se ha manifestado los beneficios y dificultades de la producción de material sonoro de formato radiofónico, demostrando la posibilidad de fabricar esta clase de productos utilizando óptimamente una serie de recursos en lo que respecta a la planificación, grabación, edición de audio y trabajo de estudio en general, obteniendo como resultado final dos productos que reflejan el adecuado trabajo realizado en este proyecto.

## REFERENCIAS

- Anónimo. (2004). *Juan Marino: Entrevista con el creador*. Recuperado de:  
<http://ergocomics.cl/wp/2004/04/juan-marino/>
- Anónimo. (2009). *Radioteatro*. Recuperado de:  
<http://doblekarma.com/musicalizacion>
- Anónimo. (2009). *Welles scares nation*. Recuperado de:  
<http://www.history.com/this-day-in-history/welles-scares-nation>
- Anónimo. (2011). *So You Wanna Create a Radio Drama?*. Recuperado de:  
<http://www.radiodramarevival.com/so-you-wanna-create-a-radio-drama/>
- Anónimo. (s.f.). *¿Qué es un audiolibro? - Definición de audiolibro*. Recuperado de: <https://www.masadelante.com/faqs/audiolibro>
- Anónimo. (s.f.). *Preguntas sobre el radioteatro*. Recuperado de:  
<https://proyectoslenguaje.wordpress.com/about/>
- Anónimo. (s.f.). *Los efectos sonoros*. Recuperado de:  
<http://recursos.cnice.mec.es/media/radio/bloque2/pag7.html>
- Anónimo. (s.f.). *Orson Welles Biography*. Recuperado de:  
<http://www.biography.com/people/orson-welles-9527363#later-years>
- Anónimo. (s.f.). *Community Radio Drama as a Medium of Inclusive Education, Conscientization, Democracy and Development for Children with Special Needs*. Recuperado de:  
[http://portal.unesco.org/culture/en/files/29955/11394816631asheri\\_kilo.htm/asheri\\_kilo.htm](http://portal.unesco.org/culture/en/files/29955/11394816631asheri_kilo.htm/asheri_kilo.htm)
- Anónimo. (2014). *Día Mundial del Libro: Ecuador mantiene un bajo hábito de lectura*. Recuperado de: <http://www.andes.info.ec/es/noticias/dia-mundial-libro-ecuador-mantiene-bajo-habito-lectura.html>
- Alburger, J. R. (2011). *The Art of Voice Acting: The Craft and Business of Performing for Voiceover*. Amsterdam, Países Bajos: Elsevier.
- Cartagena, R. (2010). *Radionovela en la era del podcast*. Recuperado de:  
[http://www.heraldo.es/noticias/cultura/radionovela\\_era\\_del\\_podcast.html](http://www.heraldo.es/noticias/cultura/radionovela_era_del_podcast.html)
- Cherres Cardenas, J.L. (2012). *QUE ES LA PRODUCCIÓN RADIOFONICA*. Recuperado de: [https://prezi.com/pceks\\_koh1cz/que-es-la-produccion-radiofonica/](https://prezi.com/pceks_koh1cz/que-es-la-produccion-radiofonica/)

- Coronel J. (2011). *La historia No Contada del Avispón Verde*. Recuperado de:  
<http://blogs.peru21.pe/comics21/2011/09/la-historia-no-contada-del-avi.html>
- Donovan, J. (2015). *Listen Up! The Audio Book Revolution*. Recuperado de:  
<http://www.publishingtrends.com/2015/01/listen-audiobook-revolution/>
- Dunning, J. (1998). *On the Air: The Encyclopedia of Old-time Radio*. Nueva York, Estados Unidos: Oxford University Press.
- Kizner, D. (1998). *Radio's Golden Age*. Recuperado de:  
<http://www.balancepublishing.com/golden.htm>
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Madrid, España: Ediciones Akal.
- Lovgen, S. (2005). *"War of the Worlds": Behind the 1938 Radio Show Panic*. Recuperado de:  
[http://news.nationalgeographic.com/news/2005/06/0617\\_050617\\_warworlds\\_2.html](http://news.nationalgeographic.com/news/2005/06/0617_050617_warworlds_2.html)
- Méndez, A. (2009). *Radioteatro*. Recuperado de:  
<http://es.slideshare.net/ammendez/ppt-radioteatro>
- Nazarian B. (s.f.). *Post audio FAQ's*. Recuperado de:  
<http://filmsound.org/AudiopostFAQ/audiopostfaq.htm>
- Palermo, A. (s.f.). *Starting a Radio Drama / Audio Theatre Troupe*. Recuperado de:  
[http://www.ruyasonic.com/prd\\_troupe.htm](http://www.ruyasonic.com/prd_troupe.htm)
- Palermo, A. (s.f.). *Scoring for Audio Theatre*. Recuperado de:  
[http://www.ruyasonic.com/mus\\_score\\_1.htm](http://www.ruyasonic.com/mus_score_1.htm)
- Pastor, F. (2014). *El renovado auge del radioteatro*. Recuperado de:  
<http://www.aisge.es/el-renovado-auge-del-radioteatro>
- Salazar, C. (2009). *Un clásico de clásicos: El siniestro Doctor Mortis*. Recuperado de:  
<http://urbatorium.blogspot.com/2009/05/un-clasico-de-clasicos-el-siniestro.html>
- Vera, V. (2013). *Tipos de guion radiofónico*. Recuperado de:  
<http://www.slideshare.net/valeriabvera1/el-guin-de-radio-28911284>
- Virhues, L. (2009). *El Radiodrama*. Recuperado de:  
<http://es.slideshare.net/lvirhues/el-radiodrama>

## **ANEXOS**

## Anexo 1

Guión Técnico	Capítulo 1: Escena 1			
Tiempo	Música	Sonidos EFX	Ambientes (Room Tone)	ADR (narraciones y guión)
2:35	Música medieval, con fragmentos del tema principal. (2:10)	Fogata, Rvb room como piedra, sonido barriendo, foleys de actuación	Bar vacío	
0:01		(Inicia sonido de fogata)	(Rvb voz interna)	
				<b>RICKARD:</b> El aire olía a roble y a alcohol, mi cuerpo se sentía frío sobre el duro suelo de madera y mi cabeza dolía tanto que parecía que podría explotar en cualquier momento.
0:15	Inicia música (Fade In)			Lentamente empecé a separar mi cuerpo del suelo hasta ponerme de pie, fue entonces cuando leves recuerdos de la noche anterior empezaron a regresar a mí.
0:27		(Inicia sonido de escoba)		Me encontraba en la Taberna de Plata, el mejor lugar de entretenimiento recreativo de la zona, la noche pasada me hallaba algo afligido por lo que decidí alivianar mis pensamientos con la ayuda de un barato, pero muy fuerte, barril de vino especiado.
				Llevé mi mirada hacia el hombre que se hallaba barriendo el suelo en silencio, quién se limitó a darme una mirada de recelo.
			(Rvb de habitación)	-Walter, te dije que me despertaras en la mañana, y he tenido que hacerlo yo mismo.-
				<b>WALTER:</b> - Davian, está por anochecer, el sol se está ocultando en estos momentos.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Con Asombro</i> -¿Qué? ¡Entonces no me despertaste!-
				<b>WALTER:</b> -Lo intenté, lo intentamos es decir, yo junto con Joel y Mark, pasamos horas intentando despertarte sin ningún éxito. Estabas frío e inmóvil como una roca y no reaccionabas a nada, durante un momento pensamos que habías muerto...-
				<b>RICKARD:</b> <i>Quejándose</i> -Entonces decidieron dejarme en el suelo a mi suerte.-
1:24		(Se detiene sonido de escoba)		<b>WALTER:</b> <i>Refutando</i> -¿Qué más podíamos hacer? No despertabas y no podíamos ni moverte ya que pesas más que diez barriles. Pues como te decía, ya está anocheciendo así que deberías irte a casa y descansar.-
				<b>RICKARD:</b> -Pero si la fiesta apenas está por empezar... No puedes echarme ahora...-
				<b>WALTER:</b> <i>Con seriedad</i> -El que vengas aquí a embriagarte no va a solucionar ninguno de tus problemas. Deberías actuar como un hombre y enfrentarte a ellos en lugar de huir.-
				<b>RICKARD:</b> -Lo dices como si fuera muy sencillo, no sabes cómo es la situación en la que me encuentro.-
				<b>WALTER:</b> -Aun así no vas a lograr nada quedándote aquí. Deberías ir con ella y...-
				<b>RICKARD:</b> -Espera... ¿"Ella"?... ¿Cómo sabes que mi problema se trata de una mujer?-

			<b>WALTER:</b> -Soy cantinero, puedo saber ese tipo de cosas con sólo observar a los demás, y mis años de experiencia me han enseñado que no hay problema que no tenga una solución. Así que como tu amigo te doy un consejo, vete a casa y trata de relajarte, lo que tu mente necesita ahora es despejarse, no aturdirse, cuando sea eso lo que necesite, yo mismo te ofreceré un trago con mucho gusto.-
			<b>RICKARD:</b> -... Está bien, me iré, pero esto cuenta como si me hubieses echado.-
2:35	(Finaliza música)		<b>WALTER:</b> -Davian, si realmente hubiese querido echarte, hubieses estado tumbado sobre la calle hace ya mucho tiempo.-

### Imagen Cap.1 Esc.1



## Anexo 2

Guión Técnico	Capítulo 1: Escena 2			
Tiempo	Música	Sonidos EFX	Ambientes (Room Tone)	ADR (narraciones y guión)
5:15	Música tenue de ambiente introspectivo. (Abierto a silencios y espacios vacíos)	Sonido de puerta abrirse y cerrarse, sonidos de pasos, sonido de viento, foleys de actuación	(Rvb voz interna)	
0:01		(Sonido de pasos y de puerta abrirse y cerrarse)		
0:07		(Sonido de viento y pasos)	(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b>
0:13				Di media vuelta y salí de la cantina, el viento frío soplaba con fuerza en las calles de la ciudad, levanté la mirada al cielo ya oscuro y cubierto de estrellas, respiré profundamente y empecé a caminar.
0:25	Inicia Música			
				<Walter no lo sabe pero mi nombre no es Davian, ese es un nombre falso que inventé para poder quedarme en la ciudad. Mi verdadero nombre es Rickard, Rickard Galhart y soy un príncipe real que se encuentra de viaje lejos de su reino.>
				<Estoy en una ciudad llamada Kanara, ubicada al norte del continente, el lugar es conocido como la zona de los bosques rojos, lo llaman así porque durante todo el año los bosques se mantienen en tonalidades rojas y anaranjadas, como en un otoño eterno.>
				<La ciudad funciona bajo el mando del señor Saúl Siaznar, un hombre muy ilustre y respetado por su pueblo, su esposa falleció hace muchos años pero no sin antes haberle dado tres hijas.>
				<Hace algún tiempo mi padre, el rey, hizo un pacto de matrimonio para conseguir una alianza con el señor Siaznar, pacto en el cual se acordó que yo debería casarme con su hija mayor.>
				<Pero no, mi prometida no es la mujer del problema, la mujer del problema es su hermana menor.>
				<¿Y cuál es el problema?>
				<Pues, si tuviera que expresarlo en pocas palabras podría decir que:
				Estoy total y completamente enamorado de ella.>
				<Todo esto comenzó hace un par de años, cuando tenía diecisiete, durante la boda de mi hermano. Fue una ceremonia muy grande y ostentosa y cientos de personas de todas partes del continente estaban presentes, entre ellos, Saúl Siaznar junto a sus hijas.>
				<En ese entonces yo era muy consiente sobre el acuerdo matrimonial que mi padre había acordado y no tenía problema en llevar a cabo mi deber y cumplir con ese contrato.>
				<Pensé que debería empezar a relacionarme con la chica que algún día se convertiría en mi esposa así que decidí acercarme a la hija de Saúl Siaznar para presentarme y tener la oportunidad de conocernos un poco.>
				<Yo era algo distraído en ese entonces, pero para acortar el relato, terminé confundiendo a la hija mayor con la segunda y cuando finalmente me di cuenta del malentendido ya era demasiado tarde.>
				<Y cuando digo que ya era demasiado tarde quiero decir que ya me había enamorado de ella.>
				<No quiero profundizar mucho sobre esa parte del relato, fue algo maravilloso que simplemente ocurrió, uno no puede predecir ese tipo de cosas ya que siempre ocurren de manera imprevista.>
				<Tiempo después, cuando cumplí dieciocho, mi padre me ofreció como regalo un viaje por todo el continente. Viajé hasta las montañas al sur del reino y luego visité todas las ciudades del norte. Para cuando llegué a mi destino final ya había logrado organizar mis ideas y nuevamente había puesto al deber como mi principal prioridad.>
				<Llegué a la ciudad de Kanara totalmente decidido a honrar el contrato de matrimonio, pero esa determinación sólo duró desde que llegué a las puertas de la ciudad hasta que entré al salón del trono del señor Siaznar. Ahí y de pie junto a sus hermanas la vi

			nuevamente, y entonces todo mi honor, mi juicio de responsabilidad hasta mi mismo sentido común se disolvieron como si hubiesen desaparecido por completo.>
			<Lo intenté, di mi mejor esfuerzo, pasé horas tratando de relacionarme con mi prometida, dejando atrás prejuicios, preferencias y opiniones, pero no logré hacerlo.>
			<No puedo ignorar mis sentimientos... necesito estar con la mujer que amo, ella se ha vuelto indispensable para mí.>
			<Al principio ella se negó, ya que también sentía un conflicto interno igual que el mío, pero no podíamos soportar tanta presión. Cada momento que teníamos libre, escapábamos fuera de su castillo sólo para estar juntos, sin pensar en ningún problema, no importaba el deber, ni la familia, ni nada, sólo importábamos nosotros.>
			<Se suponía que sólo me quedaría en la ciudad por dos semanas, pero cuando llegó el momento de partir, entré en un estado de pánico. Si me iba de la ciudad no podría volver a verla ni estar con ella nunca más. Eso es algo que no podría soportar, una vida sin ella no vale la pena.>
			<Así que tomé una decisión la cual implicaba un riesgo muy grande. Fingí haber partido de la ciudad pero en su lugar cambié mi forma de vestir y usé un nombre falso para conseguir hospedaje en una posada de la ciudad. Así tendría más tiempo para poder estar con ella. Pero al final, esto no ha hecho más que traer complicaciones.>
			<La situación empeora y no puedo pensar en una solución para superar esto. Ayer me encontraba tan estresado que me sumergí en la única opción de distracción que tenía disponible, beber hasta quedar inconsciente.>
			<Y ahora me halló desamparado en busca de una solución que parece nunca llegar mientras deambulo por las calles con el frío viento invernal golpeando mi rostro a cada paso.>

## Imagen Cap.1 Esc.2



### Anexo 3

Guión Técnico	Capítulo 2: Escena 1			
Tiempo	Música	Sonidos EFX	Ambientes (Room Tone)	ADR (narraciones y guión)
5:07	Música ambiental (1:13). Música emotiva/romántica (0:50). Música preocupante/dramática (3:00)	Sonido de agua en movimiento, sonido de bosque, sonido de pasos, foleys de actuación	Exterior/Lago (No Rvb)	
0:01	<b>Inicia música ambiental</b>		(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Llegué a mi habitación de la posada donde caí dormido casi al instante. Desperté a la mañana siguiente y tomé un baño para quitarme el aroma del alcohol del cuerpo. Posteriormente tomé un breve desayuno y salí en camino hacia los bosques.
0:16		(Inicia sonido de bosque)		Tras atravesar aquella senda de árboles rojos llegué a mi destino, el castillo del señor de Kanara. Un lugar de estilo elegante con cuatro torres de varios pisos, no se compara al castillo de donde yo provengo pero aun así es bastante grande.
0:49		(Sonido de ventana abrirse)		Rodeé el lugar hasta llegar a la torre sur, entonces tomé una pequeña piedra del suelo y la arrojé hacia la ventana más alta de la torre. Una silueta apareció poco tiempo después de que la piedra golpeará el cristal y la ventana se abrió. Esa era la única señal que necesitaba, ahora sólo debía ir al punto de encuentro y esperar.
0:56		(Inicia sonido de agua en movimiento)		El lago se hallaba a pocos minutos del castillo, caminé hasta llegar la orilla y me senté a observar el movimiento del agua causado por el viento.
1:05		(Sonido de pasos)		Sentí unos leves pasos acercándose, entonces volteé para hallarme con la imagen de la mujer más hermosa del mundo.
1:14	<b>Cambio Ambiental: Solemne, Romántico</b>			
				Su cabello lacio y largo de color café oscuro con ojos del mismo color, vestida con una elegante prenda de tela roja y con esa sonrisa que la hace emanar luz propia.
				Lya Siaznar, la mujer que amo. La causa y solución de todos mis problemas.
				En aquel instante todo mi cansancio, todas mis dudas y todos los problemas de mi mente se desvanecieron por completo.
				Me acerqué a ella y la sujeté entre mis brazos. Ella asentó su cabeza sobre mi pecho y yo respiré profundamente el aroma de su cabello, ese aliento me llenaba de una sensación única, me hacía sentir vivo y completo.
			(No Rvb)	<b>RICKARD:</b> <i>Con emoción</i> -Te he extrañado.-
				<b>LYA:</b> -Y yo a ti. Ayer te estuve esperando todo el día pero nunca viniste.-
				<b>RICKARD:</b> -Lo lamento... Me distraje y el tiempo se me fue de las manos.-
				Nos separamos y ella me dio una profunda mirada como si me estuviese analizando.
2:07	<b>Cambio Ambiental: Preocupación, Declive</b>			<b>LYA:</b> <i>Con preocupación</i> -¿Estás bien? Luces algo agotado.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Reconfortante</i> -Estoy bien. No hay nada de que preocuparse. ¿Y tú cómo has estado?-
				<b>LYA:</b> <i>Agotamiento</i> -Te mentiría si dijera que estoy bien. Realmente han sido un par de días muy agitados. Mi hermana no para de hablar de ti. Al principio era simplemente molesto, pero ahora se ha vuelto exasperante. Está obsesionada con la idea de casarse con un príncipe real y no se puede tener una conversación normal con ella sin que encuentre la manera de sacar ese tema a flote.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Decaído</i> -Eso me hace sentir muy mal. Tu hermana es una buena persona y me duele el tener que defraudarla en el asunto del matrimonio.-

				<b>LYA:</b> -Pero ese no es todo el problema. Mi padre ha empezado a buscar nuevos acuerdos matrimoniales para mí y para mi hermana menor.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Con Sorpresa, Desánimo</i> -¿Qué? No puede ser... Justo lo que nos faltaba.-
				<b>LYA:</b> -Si con un sólo matrimonio arreglado ya teníamos problemas, no quiero ni imaginar cómo sería con dos.-
				<b>RICKARD:</b> -Y... ¿Has pensado en alguna solución?-
				<b>LYA:</b> <i>Con Desánimo</i> -He pensado mucho, pero las soluciones simplemente no aparecen. ¿Qué me dices de ti?-
				<b>RICKARD:</b> -Mi situación es igual a la tuya. Sin importar cuanto piense en ello, no logro resolver nada.-
				<b>LYA:</b> <i>Con Seriedad, Preocupación</i> -Esta situación se está saliendo de control. No podemos seguir así por más tiempo. Dentro de poco tu desaparición se volverá una noticia global y entonces tendremos muchos problemas.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Reconfortante</i> -Sé que lograremos resolver esto... No necesitamos presionarnos, sólo debemos esperar por un poco más de tiempo y...-
				<b>LYA:</b> -¿Cuánto piensas que tomará buscar una solución que nunca llegará?... No pospongamos más aquello que ha sido inevitable desde un principio. Quizá sólo deberíamos...-
				<b>RICKARD:</b> <i>Con Tensión, Temor</i> -No, por favor no digas lo que pienso que vas a decir...-
				<b>LYA:</b> <i>Con desánimo</i> -... Deberíamos terminar con esto, debes volver a tu reino y cumplir con tu deber. Yo haré lo mismo por mi lado.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Con conmoción</i> -No me pidas eso por favor, no me pidas alejarme de ti y dejar todo atrás, no puedo hacer eso.-
				<b>LYA:</b> <i>Con tensión</i> -Esto también es difícil para mí, pero es la única opción. Sabíamos que este momento llegaría, sólo que no queríamos aceptarlo. Tú tienes tus obligaciones y yo tengo las mías. Nosotros simplemente no podemos estar juntos.-
			(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> No hallé palabras para responderle, no podía seguir escuchándola hablar sin que una horrible sensación de temor e incertidumbre invadiera todo mi cuerpo. Estaba totalmente paralizado ante lo que podría ser la última vez que estuviera junto a ella.
			(No Rvb)	<b>LYA:</b> <i>Con tensión</i> -Quiero que pienses sobre lo que acabo de decir, tomémonos un par de días antes de discutirlo nuevamente.-
			(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> La miré a los ojos para hallarla con una mirada tensa. Aquello me causó una sensación de vacío dentro del pecho como si algo se hubiese quebrado de repente.
				Ella volteó y se alejó finalmente sin que se dijeran más palabras. Pasaron varios minutos o quizá horas antes de que pudiese reaccionar y empezar a caminar de regreso a la ciudad.
5:07		(Termina sonido de agua y bosque)		

**Imagen Cap.2 Esc.1**



## Anexo 4

Guión Técnico	Capítulo 3: Escena 1			
Tiempo	Música	Sonidos EFX	Ambientes (Room Tone)	ADR (narraciones y guión)
2:35	Música de ambiente lúgubre/depresivo (2:30)	Sonido de baúl abrirse, sonidos de papeles, sonido de pasos, foleys de actuación		
0:01	Inicia Música		(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Pasé los siguientes días encerrado en mi habitación de la posada, tumbado sobre la cama y observando al techo. El mundo se había vuelto opaco y sin color. Ella era lo único que necesitaba, sin ella nada parecía tener sentido.
0:19		(Sonido de pasos, baúl abrirse y cerrarse, papeles)		Me levanté un momento y me acerqué al baúl que había en la habitación, allí almacenaba las cartas de mi padre, de mi madre y también de Lya, objetos que yo guardaba con mucho aprecio pero que en esos momentos me sentía incapaz de observar. Rebusqué entre el contenido y hallé una pequeña caja de madera, tan pequeña que podía sostenerla en la palma de mi mano. Abrí la caja para hallar un brillante anillo de oro puro tan grande que podía ser comparado con un sello.
				Mi madre me había entregado este anillo hace ya mucho tiempo, antes de que yo partiera de viaje. Me dijo que se lo entregará a la mujer que se convertiría en mi esposa, pero nunca hallé el valor para poder dárselo a mi prometida, en su lugar sólo lo mantuve conmigo, para entonces guardarlo en el baúl.
				Haciendo mucho esfuerzo y por el bien de mi propia salud decidí tomar un baño y salir del encierro. Sin alguna razón en especial, antes de salir, tomé la caja con el anillo y la guardé en mi bolsillo.
1:20		(Inicia sonido de viento)		Era tarde y el sol brillaba en un cielo despejado que pronto se convertiría en un anaranjado atardecer, la luz y el viento frío me llenaron de una refrescante sensación, pero mi mente y mi corazón aún se hallaban sumidos en un oscuro vacío de incertidumbre.
1:37		(Inicia sonido de pasos)		Caminé sin rumbo por las calles de la ciudad, observando solamente al cielo o al suelo en cortos intervalos de tiempo. Al dirigir mi mirada hacia un costado divisé algo fuera de lo común, me acerqué hasta el muro de un edificio en donde había un aviso de 'Se busca'.
1:52		(Termina sonidos de pasos)		<b>Narrador:</b> "Se busca, Rickard Galhart, príncipe del reino de Urkint. Veinte años de edad. Estatura aproximada de un metro con ochenta. Cabello corto lacio de color negro y ojos del mismo color. Se otorgara una gran recompensa a quién pueda dar información sobre su paradero."
				<b>RICKARD:</b> Habían empezado con la distribución de panfletos. Para esos momentos ya debería haber uno de ellos en cada calle de todas las nueve ciudades del norte.
2:35		(Termina sonido de viento)		Sólo sería cuestión de tiempo para que alguien me reportara con la policía del lugar. Todo había terminado, mi única opción era resignarme y aceptar mi destino.

Imágenes Cap.3 Esc.1



## Anexo 5

Guión Técnico	Capítulo 3: Escena 2			
Tiempo	Música	Sonidos EFX	Ambientes (Room Tone)	ADR (narraciones y guión)
4:25	Música de ambiente lúgubre (3:00) Música emotiva/entusiasta (1:20)	Sonido de pasos, sonido de puerta abrirse y cerrarse, sonido de bebida al servirse	Bar vacío	
0:01	<b>Inicia Música</b>	(Inicia sonidos de pasos)	(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Inconscientemente mis pies empezaron a llevarme en dirección a la Taberna de Plata. Ya no quería pensar en nada, sólo quería darle a mi cabeza algo que le ayudase a desvanecerse de la cruel realidad.
0:12		(Termina sonido de pasos) (Sonido de puerta abrirse y cerrarse)		El lugar se hallaba totalmente vacío, era comprensible pues aún era muy temprano para empezar a beber.
0:23		(Sonido de silla, pasos, bebida al servirse)		Me senté en la barra y esperé con la cabeza baja. Al cabo de varios minutos, Walter apareció desde las bodegas, sin pronunciar ninguna palabra, sólo se acercó a la barra y empezó a servir un par de jarros de cerveza.
			(Rvb de habitación)	<b>WALTER:</b> <i>Con Seriedad</i> -Aquí tienes.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Con desánimo</i> -Gracias. Lo siento pero mi economía está en un estado crítico el día de hoy.-
				<b>WALTER:</b> -Recuerdo haberte dicho que yo mismo sería el que te ofreciese un trago cuando lo necesitases. Así que este va por mi cuenta. Ahora, dime qué ocurrió-
				<b>RICKARD:</b> -Todo acabó, no volveré a verla.-
				<b>WALTER:</b> -¿Qué hiciste?-
				<b>RICKARD:</b> -Nada, ese fue el problema. No pude hallar una solución a nuestros problemas y ella dijo que deberíamos terminar.-
				<b>WALTER:</b> -¿Y qué sientes sobre esto?-
				<b>RICKARD:</b> -Si tuviera que definirlo en pocas palabras, diría que estoy devastado. Desde un principio supe debía cumplir con mis obligaciones, pero no pude hacerlo ya que no podía alejarme de ella. Y a pesar de todo, ahora nos hallamos separados el uno del otro.-
				<b>WALTER:</b> -¿Has pensado en qué es lo que ella siente sobre esto?-
				<b>RICKARD:</b> -... Ella ya no quiere sufrir más y por ello ha tomado esa decisión... Ella realmente no quiere alejarse de mí. Pero ya no hay más opciones ni soluciones, esto es lo único que nos queda por hacer.-
				<b>WALTER:</b> -¿Qué es lo que sientes por ella?-
				<b>RICKARD:</b> -Ella es lo más importante para mí. Es única, hermosa, inteligente y gentil. Cuando estoy con ella me siento feliz y completo, cómo si el resto del mundo dejara de existir. Y no hay nada que se pueda comparar al sentimiento de paz que me da su compañía.-
				<b>WALTER:</b> -Déjame preguntarte algo más. ¿Alguna vez has pensado en cómo sería tu futuro?-
				<b>RICKARD:</b> -... Hace mucho tiempo yo sólo era el hijo menor, el príncipe consentido que nunca tenía preocupaciones ni problemas. No tenía responsabilidades y mis acciones sólo respondían a mi propia existencia, así que nunca pensé en mi futuro ni por un instante. Pero ahora que intento hacerlo, no puedo ver nada, todo se siente incierto y no veo nada más que oscuridad en el camino que hay delante de mí.-
				<b>WALTER:</b> -Entonces, ¿cómo desearías que fuera tu futuro? ¿Qué es lo único que desearías tener en tu futuro ideal?-
				<b>RICKARD:</b> -Si tuviera que elegir una sola cosa... Elegiría poder estar con ella.-
				<b>WALTER:</b> -¿La eliges a ella? ¿Qué me dices de tus obligaciones, tu familia o tus amigos?-

				<b>RICKARD:</b> <i>Con determinación</i> -No... No me importa nada de eso... yo sólo quiero estar con ella... sin importar el lugar o las circunstancias, si estamos juntos no necesito nada más.-
2:58	<b>Cambio Ambiental: Entusiasmo</b>			
				<b>WALTER:</b> -¿Ves? Sin darte cuenta ya has hallado la solución que tanto buscabas.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Con confusión</i> -¿Qué? ¿Pero de qué estás hablando?...
				<b>WALTER:</b> -Tu mismo lo has dicho. Ella es lo más importante para ti sobre todo lo demás.-
				<b>RICKARD:</b> -No comprendo. ¿Qué es lo que debo hacer?-
				<b>WALTER:</b> -Ve y entrégale tu vida completamente, si le demuestras tus sentimientos de la manera tan profunda como lo has hecho ahora, estoy seguro que ella te corresponderá.-
			(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Sentí como si una luz hubiese aparecido de repente frente a mis ojos, inconscientemente metí la mano dentro de mi bolsillo y sujeté con fuerza el anillo de compromiso que me entregó mi madre.
				Walter tenía razón, la respuesta era tan simple que no pude verla, me hallaba tan ofuscado que olvidé lo que era obvio para mí desde un principio.
				Yo amo a Lya y quiero pasar el resto de mi vida junto a ella.
			(Rvb de habitación)	<i>Con Emoción</i> -Ahora comprendo todo. Esa es la solución... Debo irme, debo ir a verla ahora mismo.-
3:57		(Sonido de pasos rápidos y puerta abriéndose)		
				<b>RICKARD:</b> -Cuando termine con esto, volveré para tomarnos un trago y charlar con más calma.-
				<b>WALTER:</b> -Te estaré esperando, pero esa vez no será de a gratis.-
4:12		(Sonido de puerta cerrándose)	(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Salí de la taberna lleno de energía y convicción, ya no tenía dudas, ahora estaba totalmente decidido. Sólo había una cosa por hacer, pedirle a Lya que se case conmigo.

Imagen Cap.3 Esc.2



## Anexo 6

Guión Técnico	Capítulo 3: Escena 3			
Tiempo	Música	Sonidos EFX	Ambientes (Room Tone)	ADR (narraciones y guión)
1:45	Música de ambiente tensionante (1:00) Música de acción/pelea (0:30)	Sonido de pasos, sonido de golpes	Exterior/Callejón	
0:05		(Sonido de pasos)	(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Me adentré en un callejón vacío para cortar camino cuando sentí la presencia de alguien cerca de mí, escuché varios pasos a mis espaldas, me estaban siguiendo.
0:10	Inicia Música: Tensión			
				Dos figuras aparecieron al frente cerrándome el paso, estaba atrapado. Eran cuatro en total, estaban armados con cuchillos y no lucían nada amigables. Podría enfrentarme hasta con dos de ellos, incluso tres, pero cuatro eran demasiados y me tenían acorralado en un espacio muy pequeño. La única opción a tomar era rendirse pacíficamente.
			(Rvb de callejón)	<i>Con seriedad</i> -No tengo nada de dinero conmigo. Lo lamento pero han elegido a la víctima equivocada.-
				<b>LADRÓN 2:</b> <i>Con desdén</i> -Algo hemos de obtener de ti, aunque sea tu abrigo.-
				<b>LADRÓN 1:</b> <i>Con sorpresa</i> -Esperen un momento, su rostro se me hace conocido. Este sujeto es el de los carteles que están por toda la ciudad, es el príncipe que anda desaparecido.-
				<b>LADRÓN 2:</b> -Tienes razón, concuerda perfectamente con la descripción. ¿Saben lo que esto significa?-
				<b>LADRÓN 1:</b> <i>Con emoción</i> -Que al recibir la gran recompensa seremos ricos. Llévemolo a la guarida, allí decidiremos cómo podremos sacar el mayor provecho de él.-
1:19	Cambio ambiental: acción	(Sonidos de golpe)	(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> No podía permitir que me secuestren en aquel momento, el primer ladrón se acercó a mí y puso su mano sobre mi hombro, entonces lo alejé con un golpe al rostro.
				Intenté defenderme del ataque de los ladrones pero no podía luchar con tal desventaja.
1:26		(Sonidos de golpes y pelea)		Recibí un fuerte golpe al rostro y caí al suelo, entonces recibí una serie de patadas y pisotones por parte de los cuatro criminales.
1:44	Termina Música	(Termina sonidos de golpes)		Me hallaba muy herido y no podía levantar mi cuerpo. Intenté resistir tanto como pude pero finalmente recibí un golpe al rostro que me dejó inconsciente.

**Imagen Cap.3 Esc.3**



## Anexo 7

Guión Técnico	Capítulo 4: Escena 1			
Tiempo	Música	Sonidos EFX	Ambientes (Room Tone)	ADR (narraciones y guión)
5:20	Música de ambiente tensionante (3:00 aprox.) Música de acción/pelea (2:00 aprox.)	Sonido de golpe, sonido de pelea, sonido de latidos, sonido de persecución	Interior/Granero	
0:01	<b>(Inicia música: tensión)</b>	(Sonido de fogata)	(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Desperté en un lugar frío y oscuro, había una fogata cerca, el techo tenía varios agujeros y alrededor habían objetos de mobiliario sobre un piso lleno de tierra.
				Desperté en un lugar frío y oscuro, había una fogata cerca, el techo tenía varios agujeros y alrededor habían objetos de mobiliario sobre un piso lleno de tierra.
				Al parecer me hallaba en un granero abandonado. Mis manos estaban atadas a una columna detrás de mí. Todavía sentía algo de dolor en mi cuerpo y tenía un desagradable sabor a sangre en mi boca.
				Sentado sobre el suelo cerca de la fogata se hallaba uno de los ladrones observándome con desdén.
			(Rvb de habitación)	<b>LADRÓN 1:</b> <i>Animado</i> -Acogedor, ¿no es así? Esta es la bodega donde guardamos los objetos valiosos.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Irreverente</i> -¿Así que sólo soy un objeto de valor?-
				<b>LADRÓN 1:</b> -Y que lo digas. Fuimos muy afortunados al haberte encontrado. Cuando los muchachos se enteraron de que habíamos capturado un pez tan gordo, iniciaron un festejo espectacular. Desearía estar celebrando junto a ellos pero soy el encargado de vigilarte por esta noche.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Con seriedad</i> -Te propongo un trato. Como ya sabes, yo soy un príncipe real, y puedo recompensarte con todo el dinero que quieras si me dejas ir en este instante.-
				<b>LADRÓN 1:</b> <i>Incrédulo</i> -No puedo apostar con el dinero que no existe, y sé que tú no tienes nada, lo único que cargabas contigo era esto.-
			(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Él tomó el anillo de oro de su bolsillo y empezó a arrojarlo y atraparlo en su mano.
			(Rvb de habitación)	<i>Con seriedad</i> -... Escucha, no tengo dinero ahora conmigo, pero puedo conseguir bastante cuando acceda a un banco...-
				<b>LADRÓN 1:</b> -No lo creo. Sólo con vender este anillo tendré suficiente dinero como para comprar alcohol para 3 meses. Pero eso no es suficiente para mí pues quiero exprimir cada moneda que pueda de tu señor padre, el rey. Así que no importa cuanto me ofrezcas, no será suficiente.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Irritado</i> -... Eres un maldito ambicioso, incluso para ser un ladrón...-
				<b>LADRÓN 1:</b> -Tomaré eso como un cumplido. Aún no puedo creer mi buena suerte, pensábamos asaltar a un simple peatón, pero terminamos hallando a un príncipe. Me emociono de sólo pensar en todas las cosas que compraré con el dinero de la recompensa.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Irreverente</i> -Es bueno pensar en tu futuro, eso es algo que aprendí hace poco. Pero nunca debes darlo todo por hecho, ya que el futuro es algo que puede cambiar en sólo un instante. Como ahora por ejemplo, todos tus planes podrían haber funcionado si tan sólo hubieses comprado una mejor cuerda para tener atado a tu preciado rehén.-
2:09	<b>(Cambio Ambiental: Acción)</b>			
2:10		(Sonidos de pelea: pasos, golpes, gruñidos)	(Rvb voz interna)	Hice un fuerte movimiento y las cuerdas que me mantenían atado cedieron y pude liberarme, entonces embestí al ladrón y ambos caímos, rodamos por el suelo mientras intercambiábamos golpes. Al separarnos un momento, el ladrón recurrió a empuñar la daga que portaba en su cinturón y arremetió con una estocada. Logré evadir su ataque pero terminé tropezando y cayendo al suelo ya que mi cuerpo se hallaba agotado y adolorido por haber recibido demasiados golpes.

			Antes de que el ladrón atacara nuevamente, tomé un puñado de tierra del suelo y lo arrojé a su rostro. La tierra en sus ojos lo dejó cegado y aproveché el momento para desarmarlo pateando al brazo donde sujetaba la daga. Lo embestí nuevamente y propiné una serie de golpes a su rostro, uno tras otro hasta que dejó de moverse.
2:59	<b>(Cambio Ambiental: Suspense)</b>		
			Me levanté y sacudí el polvo de mi ropa, divisé el anillo de oro que había caído al suelo y me acerqué a recogerlo. Estaba a punto de irme del lugar cuando regresé la mirada hacia el sujeto que yacía inconsciente. Di varios pasos y tomé la daga que había caído cerca de la fogata, observé mi reflejo en la fina y reluciente hoja y empuñé el arma con mucha fuerza.
			Nuevamente dirigí mi mirada hacia el ladrón, mientras mi mente se llenaba de pensamientos oscuros.
			Tan sólo un golpe, una puñalada en el centro del estómago y todo habría terminado. Él hubiese hecho lo mismo de estar en mi lugar.
			Me acerqué hasta el cuerpo y levanté el arma sobre mi cabeza. Estaba listo para golpear pero en el último instante, dejé caer el arma al suelo. No podía matarlo, no soy capaz de asesinar a una persona.
			Di la vuelta y empecé a caminar a pasos lentos hacia la salida del lugar.
3:58	<b>(Cambio Ambiental: Acción)</b>		
3:59		(Sonido de pasos, grito, puñalada)	Escuché rápidos pasos detrás de mí junto con un grito enfurecido, volteé para hallar al ladrón acercándose velozmente con intención de apuñalarme en el pecho, levanté mi brazo derecho por instinto y la daga se incrustó en mi antebrazo.
4:18		(Sonido de golpe)	Reaccioné por un instante y lancé un golpe al rostro del sujeto con toda la fuerza de mi cuerpo.
4:25		(Sonidos de latidos)	Fue entonces cuando el dolor me golpeó de manera impactante, como un relámpago. Sentí latidos retumbando en mis oídos y mi brazo dolía punzante mientras la tibia sangre se vertía desde la herida.
4:33		(Sonido de pasos, respiración)	No tenía más opción que huir, salí por la puerta del lugar y corrí tan rápido como lo permitió mi cuerpo. Me hallaba en un bosque, la luna llena brillaba en un cielo despejado, pude ver las leves luces de la ciudad al llegar a una colina elevada la cual se hallaba cercana.
4:54		(Sonidos de caída, persecución)	El dolor me había aturcido y terminé tropezando mientras corría, caí al suelo, incapaz de levantarme, escuché el sonido de varias personas corriendo a lo lejos, de seguro eran los ladrones que ya se habrían percatado de mi escape.
5:06	Termina música		Cerré mis ojos y pensé en ella, sólo hubiese querido verla una vez más, entonces hubiese podido morir tranquilo.

Imagen Cap.4 Esc.1



## Anexo 8

Guión Técnico	Capítulo 4: Escena 2			
Tiempo	Música	Sonidos EFX	Ambientes (Room Tone)	ADR (narraciones y guión)
3:30	Música de ambiente tensionante (2:00) Música de acción/pelea (1:30)	Sonido de pelea, sonido de latidos	Exterior/Bosque	
0:01		(Inicia sonido de bosque)	(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> De repente sentí una extraña fuerza que me levantó del suelo, regrese la mirada para ver a Walter junto a mí.
0:09	<b>Inicia música: tensión</b>		(No rvb)	<b>WALTER:</b> -Por poco y no logras salir de esta, muchacho. Es una suerte que haya logrado hallarte a tiempo.- <b>RICKARD:</b> <i>Con asombro</i> -Walter, ¿Qué haces aquí?-
				<b>WALTER:</b> -Hoy en la tarde, después de que te fuiste de la taberna, apareció una chica preguntando por ti. Dijo que no había sabido nada de ti en días y se hallaba preocupada. Entonces supe que algo debió haberte ocurrido ya que cuando hablé contigo en la mañana saliste con la intención de ir directamente donde tu chica. Y mi suposición fue correcta al parecer.-
				<b>RICKARD:</b> -¿Qué le dijiste a ella?-
				<b>WALTER:</b> -Que se fuera a casa y que yo me encargaría de hallarte. Cerré la taberna y salí inmediatamente en tu búsqueda. Me alegra haberte encontrado antes de que todo empeorara. ¿Cómo te sientes?-
				<b>RICKARD:</b> -Duele como un infierno.-
				<b>WALTER:</b> -Tranquilo, ya nos encargaremos de esto.-
1:00		(Termina sonido de bosque)		
			(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Con la ayuda de Walter finalmente logramos llegar a la taberna, nos dirigimos a la parte trasera del lugar, a una habitación ubicada detrás de las bodegas.
				Walter me depositó sobre la cama y dejó la habitación. Volvió al cabo de unos momentos con un rollo de vendas y una pequeña botella en sus manos.
			(Rvb de habitación)	<b>WALTER:</b> -Primero hay que quitarte esa hoja del brazo. Bebe esto, disminuirá el dolor.-
			(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Bebí aquel brebaje extremadamente amargo y casi al instante empecé a sentir que el dolor se desvanecía mientras mi cuerpo se relajaba.
			(Rvb de habitación)	<b>WALTER:</b> -Ahora voy a retirar la daga.-
			(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Retiró el arma en un rápido movimiento y vendó la herida de igual forma.
			(Rvb de habitación)	<b>WALTER:</b> -Estarás bien por ahora, pero esto debe revisarlo un doctor.-
1:45		(Sonidos de golpes en puerta)	(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> En ese momento se escucharon golpes que provenían de la puerta de la taberna.
			(Rvb de habitación)	<b>WALTER:</b> -Los ebrios de la ciudad ni siquiera pueden detenerse a leer el letrero de 'Cerrado'. Volveré pronto, sólo iré a decirles que el lugar no abrirá hoy para que se larguen de una buena vez.-
1:59		(Termina sonido de golpes)	(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Al cabo de unos instantes los golpes cesaron devolviendo el silencio. Esperé pacientemente a que Walter regresara, pero al abrirse la puerta de la habitación fui sorprendido por una aparición muy desagradable.
2:13	<b>(Cambio Ambiental: acción)</b>	(Sonido de puerta cerrarse)		

			(Rvb de habitación)	<b>LADRÓN 1:</b> <i>Animado, Sínico</i> -No esperabas verme aquí, ¿verdad?-
				<b>RICKARD:</b> <i>Alterado</i> -¿Cómo llegaste aquí? ¿Dónde está Walter?-
				<b>LADRÓN 1:</b> -¿El viejo?, lo lamento pero está muerto.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Confuso</i> -¿Qué? Pero...-
				<b>LADRÓN 1:</b> -¿Creíste que podías escapar? Pues para ser un príncipe, no eres muy listo. Te vi salir de este lugar en la tarde, lucías como una presa fácil y por eso decidimos emboscarte en los callejones. Una corazonada me dijo que volverías a este lugar y parece que he acertado.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Con ira</i> -... Maldito.-
				<b>LADRÓN 1:</b> -Por mucho que desee asesinarte en estos momentos, no puedo hacerlo ya que significaría una gran pérdida económica para mí. Por ello he decidido enviar un mensaje, te cortaré un dedo cada semana y te enviaré pieza por pieza hacia tu castillo. Eso hará que la recompensa por tu vida suba más y más.-
			(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Quería levantarme pero era imposible, mi cuerpo se hallaba adormecido y apenas podía mantenerme lúcido.
3:05		(Sonido de latidos)		Nuevamente pude sentir el fuerte palpitar de la sangre en mi cabeza, mi visión se tornó borrosa y el ambiente se sentía frío.
3:14		(Sonidos de pelea armada, espadas, cristales)		Mis ojos se cerraron lentamente mientras escuchaba extraños sonidos a la distancia, era todo un alboroto, cristales rompiéndose, espadas chocando. Finalmente sentí que mi cuerpo se levantaba y era arrastrado.
3:30	Termina música	(Termina sonido de pelea armada)		

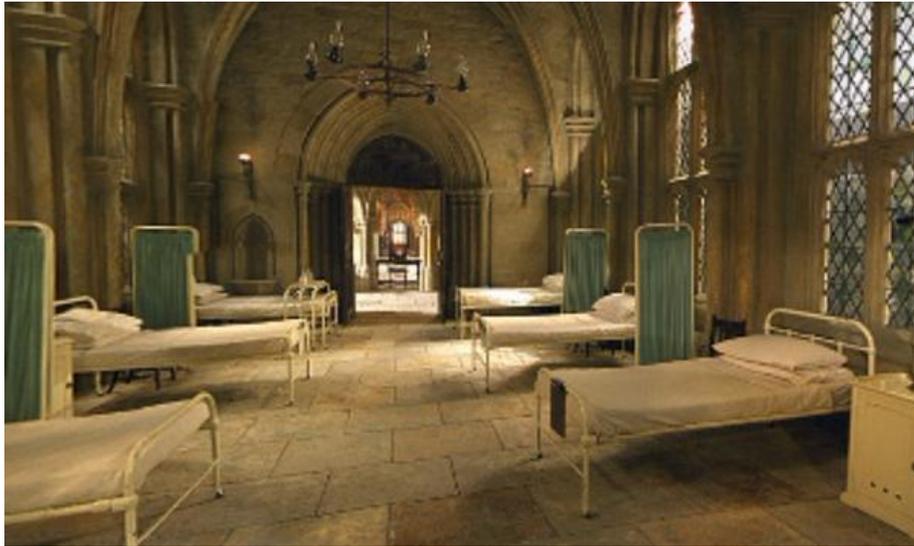
Imágenes Cap.4 Esc.2



## Anexo 9

Guión Técnico	Capítulo 5: Escena 1			
Tiempo	Música	Sonidos EFX	Ambientes (Room Tone)	ADR (narraciones y guión)
2:42	Música de ambiente relajado/melancólico	Sonido de puerta abrirse y cerrarse	Interior/Habitación	
0:01	Inicia música: calma y melancolía		(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Desperté recostado sobre una cama en una habitación desconocida. Ya era de día pues podía ver la luz del sol entrando por una ventana cercana. Mi brazo estaba recubierto por una gran cantidad de vendas pero ya no sentía dolor. Intenté levantarme pero me hallaba muy aturrido, no podía moverme, sentía como si una fuerza invisible me estuviese presionando contra la cama.
0:31		(Sonido de puerta abrirse y cerrarse)		En ese instante, un sujeto vestido con una larga túnica entró en la habitación.
			(Rvb de habitación)	<b>DOCTOR:</b> -Mantenga la calma, por favor. Soy doctor y usted ahora se encuentra en el sanatorio de la ciudad.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Desubicado, con dificultad</i> -... ¿Qué está pasando?...
				<b>DOCTOR:</b> -Le hemos dado una gran cantidad de medicinas para reducir el dolor. Debo decir que fue muy afortunado, al parecer la herida no fue de gravedad, podrá usar su brazo con total normalidad y no le quedará más que una simple cicatriz.-
				<b>RICKARD:</b> -... ¿Qué pasó en la taberna?-
				<b>DOCTOR:</b> -La policía de la ciudad llegó al lugar y lucharon contra el grupo de ladrones que hallaron allí, entonces lo recuperaron y lo trajeron aquí directamente.-
				<b>RICKARD:</b> -¿Qué pasó con Walter?-
				<b>DOCTOR:</b> -Usted es la única persona que trajeron. Lastimosamente el dueño de la taberna había fallecido antes de que llegara la policía.-
			(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> No podía creerlo. Por mi culpa, Walter había muerto.
			(Rvb de habitación)	<b>DOCTOR:</b> -Debo informarle también que ya se ha enviado una carta al reino explicando la situación. Seguramente en pocas semanas tendremos la visita del rey en esta ciudad. Hasta entonces permanecerá aquí, el lugar está asegurado y habrá guardias patrullando a cada hora del día.-
				<b>RICKARD:</b> -Entonces lograron reconocermelo...-
				<b>DOCTOR:</b> -Fue una gran sorpresa para todos el que lo hayan encontrado en ese lugar y dentro de todo ese embrollo. La noticia de que el príncipe Rickard fue hallado herido en una taberna es lo único de lo que se habla en estos momentos por toda la ciudad.-
			(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Me mantuve en silencio, me hallaba muy agobiado por todo lo que había ocurrido ese día. No quería pensar en nada por un momento, quería cerrar mis ojos y desvanecerme en un mundo diferente, alejado de la realidad.
			(Rvb de habitación)	<b>DOCTOR:</b> -Ahora, una señorita llegó aquí la noche pasada y se la ha pasado preguntando por usted. Le dijimos que no podía estar en este lugar pero aun así se ha quedado afuera en la calle por horas. Parece que no se irá hasta verlo a usted.- dijo el doctor.
				<b>RICKARD:</b> <i>Con emoción</i> -¡Lya!... Necesito verla, necesito hablar con ella.-
				<b>DOCTOR:</b> -Mantenga la calma, en estos momentos no puede recibir la visita de nadie. Los efectos de la medicina pasarán con el transcurso de la mañana, hasta entonces le recomiendo descansar.-
				<b>RICKARD:</b> <i>Agitado</i> -... Doctor, quiero pedirle un favor, si usted hace esto por mi lo recompensaré con lo que sea que usted desee, realmente necesito su ayuda.-
				<b>DOCTOR:</b> <i>Con preocupación</i> -¿Qué ocurre?-
2:42	Termina Música			<b>RICKARD:</b> -Necesito que le dé un mensaje a la señorita que se encuentra afuera en la calle.-

Imagen Cap.5 Esc.1



## Anexo 10

Guión Técnico	Capítulo 5: Escena 2			
Tiempo	Música	Sonidos EFX	Ambientes (Room Tone)	ADR (narraciones y guión)
2:25	Música de ambiente relajado (1:30) Música de ambiente solemne romántico (1:00)	Sonido de agua en movimiento	Exterior/Lago	
0:01	Inicia música: calma	(Inicia sonido de bosque)	(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> Esa misma tarde logré salir del sanatorio vistiendo una túnica y una máscara que le pertenecían al doctor que felizmente aceptó ayudarme a cambio de una considerable remuneración económica. Logré evadir a los guardias que resguardaban el lugar y corrí en dirección al gran lago donde hallé a Lya que esperaba por mí.
		(Inicia sonido de agua en movimiento)		Ella corrió a abrazarme al verme, ella lucía agotada y sus ojos estaban rojos, al parecer había pasado llorando toda la noche sin dormir.
			(No rvb)	<b>LYA:</b> <i>Con Alivio, Voz inestable</i> -Estoy tan feliz... por momentos pensé que...-
				<b>RICKARD:</b> <i>Reconfortante</i> -Lamento haberte preocupado.-
				<b>LYA:</b> -¿Qué ocurrió?... Espera, no quiero saberlo, por ahora me basta con saber que estás bien...-
				<b>RICKARD:</b> <i>Con seriedad, Arrepentimiento</i> -Estoy bien. Pero no quiero ni pensar en lo que habría ocurrido si la policía no hubiese llegado a salvarme en aquel momento... Pero aun así... se perdió una vida inocente...-
				<b>LYA:</b> <i>Con tensión</i> -Todo es por culpa de esos malditos ladrones... No puedo creer que algo así haya pasado en nuestra ciudad...-
				<b>RICKARD:</b> <i>Con seriedad, Seguridad</i> -Si tan sólo hubiera... No, no tiene sentido pensar sobre eso ahora. Hay algo muy importante que quiero decirte. Finalmente logré llegar a una solución, descubrí que es lo que quiero de mi vida y después de haber pasado por este horrible acontecimiento, he podido confirmarlo por completo. Lya, te amo, eres la mujer más importante para mí en todo el mundo, no quiero pasar ni un sólo día de mi vida sin tenerte a mi lado. Es por ello que sin importar lo que ocurra, no quiero separarme de ti.-
1:38	<b>(Cambio Ambiental: Solemne Romántico)</b>			
			(Rvb voz interna)	Tomé el anillo que guardaba en mi bolsillo y se lo mostré a ella.
			(No rvb)	<i>Con seguridad, Emoción</i> -Te entrego toda mi vida aquí y ahora a cambio de una promesa. Sin importar el lugar o la situación, lucharemos contra toda adversidad que se presente, huiéremos si es que es necesario, y haremos lo que sea para siempre estar juntos.-
			(Rvb voz interna)	Ella me miró sorprendida, nuevas lágrimas empezaron a surgir en sus ojos
			(No rvb)	-Lya, ¿te casarías conmigo?-
				<b>LYA:</b> <i>Con sorpresa, Felicidad</i> -... Si, lo haré.-
2:25	Termina música	(Termina sonido de bosque y agua)	(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b> La besé mientras la brillante luz del atardecer se desvanecía lentamente dando paso a una oscura y hermosa noche estrellada.

Imagen Cap.5 Esc.2



## Anexo 11

Guión Técnico	Capítulo 5: Escena 3			
Tiempo	Música	Sonidos EFX	Ambientes (Room Tone)	ADR (narraciones y guión)
1:35	Música de ambiente introspectivo			
0:01	Inicia música		(Rvb voz interna)	<b>RICKARD:</b>
				De esa forma tomé una de las decisiones más importantes de mi vida, decisión de la cual me siento orgulloso. Tuvimos muchos problemas, nos vimos enfrentados a nuestras propias familias y nos hallamos en bastantes situaciones que hicieron peligrar a nuestra unión. Pero aun así continuamos con nuestra lucha, pues estábamos totalmente seguros de lo que queríamos hacer, y esa convicción nos llevó a lograrlo.
				Logramos obtener nuestra felicidad, a pesar que también hubo mucha tristeza y dolor. Tuve que sufrir la muerte de mi hermano, seguida por la muerte de mi padre. Sin darme cuenta me vi convertido en el supremo líder y dirigente del reino, algo que nunca pensé que ocurriría.
				Tuve que afrontar desafíos y soportar desgracias. Mi vida tomó un rumbo muy distinto al que tenía planeado.
				Y aún ahora, cuando veo atrás en mi pasado, todavía me preguntó qué es lo que habría ocurrido si yo hubiese tomado decisiones diferentes.
				Hay tantos escenarios distintos que pudiesen haber ocurrido, pero sin importar nada de eso, ahora me siento feliz con todo tal y como está.
				Soy feliz siendo el rey, viviendo junto a mi esposa y a mi hijo en este lugar.
				No me arrepiento de ninguna de las decisiones que he tomado hasta hoy, ya que las acciones de mi pasado son lo que me hacen ser la persona que soy el día de hoy.
				Seguiré intentando mejorar, dando lo mejor de mí mismo para poder corresponder a todas las personas que dependen de mí.
				Sin embargo, nunca me dejaré de preguntar.
1:35	Termina Música			¿Qué habría ocurrido?

## Cap.5 Esc.3 Sin Imagen