

## *Montando Siringa*

**Carlos Hurtado Pastor**  
**CES Felipe II**

### **Resumen**

Actualmente las técnicas de montaje empleadas en todos los medios de comunicación tienen gran relación con la del montaje sonoro cinematográfico, en la que la postproducción es la forma predominante de elaboración. Aunque en la radio actual la emisión de seriales no es abundante, su realización sigue las pautas de cualquier trabajo de postproducción sonora. El montaje de *Cuando Juan y Tula fueron a Siringa* se puede considerar como una muestra más de cómo la radio española actual podría recuperar este tipo de contenidos gracias a las posibilidades operativas que nos ofrecen las nuevas tecnologías del audio digital. No obstante que esta forma de producir ha reducido costes en los equipos técnico y humano, sigue siendo un producto radiofónico caro, lo que influye en que los programadores de emisoras no confíen todavía en esta nueva forma de hacer la «vieja y expresiva» radio.

### **Palabras clave**

Postproducción – diseño – DAW – Siringa

«Cuando Juan y Tula fueron a Siringa, la radio aún no había desaparecido y la imaginación, cantaba en tu imaginación.» Así comenzaba una de las promociones de *Cuando Juan y Tula fueron a Siringa*, serial que se emitió entre noviembre de 2000 y julio de 2001 en Radio 3 de Radio Nacional de España. En las cuñas promocionales de este se decía que Siringa era un cuento de amor, humor, [terror](#), de lucha por el poder, con princesas y dragones, y [ranitas](#), y además llovía e incluso se prometía dejarlo siempre en lo más emocionante. [Anexo 1](#).

Estas cuñas publicitarias eran ya el anuncio de lo que después sería el serial: 86 capítulos<sup>1</sup> con una realización cercana al ritmo empleado en la publicidad, la televisión (en especial los seriales americanos) o el cine de aventuras actual, con una gran carga expresiva tanto en la realización como en el contenido narrativo del mismo. En tan solo siete años Siringa se convertiría en el germen de algunos seriales actuales.<sup>2</sup>

Se comenzó a emitir con un procedimiento de multidifusión (cuatro emisiones diarias: 01:50, 07:50, 11:50 y 19:50), en el que se alternaba cada día con un espacio de animación y comentario del serial llamado *Franja Siringa*, en el que los oyentes participaban con sus comentarios tanto a favor como en contra, enviando sus dibujos y sonidos, que después se mostraban en la red, puesto que dicho serial también tenía una página web en la que se podían descargar los guiones junto a los capítulos de este y recoger los *100 Cromos de Siringa*<sup>3</sup> o las canciones fabricadas a modo de *cover*. También se puso en práctica la posibilidad de que los oyentes enviaran opciones argumentales para poder incluirlas en el desarrollo narrativo de *Cuando Juan y Tula...* pero se desechó tras un período de prueba, ya que las propuestas de los oyentes no se adaptaban al ritmo de producción del serial.

El Grupo Siringa estaba integrado por Carlos Faraco, que dirigió, interpretó a Tusitala, uno de los narradores, y escribió todos los guiones ayudado en los argumentos por Juan Suárez y Mona León, que, además de ser dos de los personajes principales (Juan y Mona Tirrel), eran productor y directora de interpretación de los distintos personajes y además guionistas de los

cromos. En el diseño de sonido estaban Mayca Aguilera y quien escribe este artículo, encargándose él mismo también de la segunda fase de la «Franja Siringa» (en la primera lo hacían Celia Montalbán y Javier Gallego) junto al diseño inicial de la web y su coordinación posterior.

En abril del año 2000, el Grupo Siringa iniciaba la primera de las grabaciones de lo que iba a ser el intento de recuperación de los extintos seriales en la radio pública española. El planteamiento inicial era grabar cada uno de los capítulos en tiempo real en los estudios de producción de la Casa de la Radio. Ya estaban escritos los primeros 20 capítulos y aparentemente no iban a resultar difíciles de realizar en directo. Se seleccionó el capítulo 5.º (Anexo 2) porque era una muestra de las pretensiones con respecto al ritmo y la sensación cercana al cine de aventuras que era uno de los retos del serial. Sin embargo, pese a contar con los magníficos medios de RNE (tres magnetófonos, tres reproductores de CD, un DAT, un micrófono de condensador en modo omnidireccional, cuatro micrófonos dinámicos direccionales, un generador de efectos de sonido, un sistema de grabación digital en disco duro con dos tarjetas de sonido y la correspondiente consola de mezclas analógica, todo ello manejado por uno de los mejores operadores de sonido de esta, Miguel Ángel Aguado, dirigido por Mayca Aguilera y apoyado por el autor de este artículo en la parte técnica), el resultado de aquella grabación mostraba la imposibilidad de montar el serial de esa forma. Tras varios intentos con múltiples dificultades de realización, se vio que no se podía mantener un buen ritmo narrativo ya que en todos los ensayos se superaron los 10 minutos de duración; esto supuso un cambio esencial en la estrategia de producción: llevar a cabo la realización del mismo con la técnica de postproducción de sonido consistente en utilizar técnicas de grabación mediante estaciones de trabajo de audio digital.

Por tanto una DAW (*Digital Audio Workstation*) con un potente ordenador y un *software* de edición y mezcla digital, dos micrófonos de condensador, una mesa de mezclas digital y un operador técnico dirigido por un diseñador de sonido, se podría afrontar la construcción del serial, eso sí, con un coste de tiempo de grabación mucho mayor a los supuestos 10 minutos por capítulo.<sup>4</sup>

Tras probar con la nueva forma de producir, no solo el ritmo se situaba dentro de la duración adecuada y generaba las sensaciones que se buscaban para las múltiples formas narrativas del serial, sino que, también a partir de ese momento, el planteamiento del relato se pudo hacer más complejo y libre en su estilo, lo que influyó posteriormente en los guiones elaborados por Faraco, Suárez y León. «*Technology precedes artistic invention (as much as we artists would like to think it's the other way around!)*. *First came the electric guitar and then came rock and roll*», John Adams, Audio Culture (Gibbs, 2007, p. 28).

No solo se cambió el modelo técnico de grabación tradicional del serial sino que también se adoptaron formas de producción similares a la industria del doblaje o el cine con respecto a los locutores □grabación de un solo personaje de forma condensada□, puesto que la coordinación de estos ofrecía algunas dificultades, ya que prácticamente todos los locutores tenían que hacer sus papeles en tiempos libres de sus obligaciones de programación □al final intervinieron 54 locutores□.<sup>5</sup> Esto obligaba a tener almacenados los archivos de voces (Anexo 3), organizados por capítulos, lo que implicaba un trabajo posterior de edición y colocación con respecto al guión correspondiente. Además se requería una persona que coordinara a los locutores y les dirigiera la interpretación, función que desempeñó Mona León.

El otro cambio notorio consistió en el reparto de las funciones y de las categorías laborales de ambientación sonora<sup>6</sup> que aparecen detalladas en la Ordenanza Laboral de RTVE (BOE, 23-12-1977) referidas al subgrupo 5 de sincronización y montaje de radio, que se vieron repartidas entre Mayca Aguilera y el escritor de este artículo junto a los tres realizadores del Departamento de Programas Especiales de RNE: Benigno Moreno, Miguel Ángel Coletto y Sergio Delgado. Y si tomamos en cuenta las definiciones que establece Beltrán Moner:

«Ambientación sonora. Con esta denominación se abarcan las funciones de ambientación musical y montaje musical, incluidos los efectos de sonido que cumplan una función artístico-creativa, los que llamaremos subjetivos, no sincrónicos. Los efectos de sonido reales –objetivos y sincrónicos– corresponden a otro campo de trabajo con la denominación “Efectos Especiales” y “Efectos de sala”.

Ambientación musical: es el acto de elegir estéticamente la música apropiada a cada escena o secuencia que lo precise, considerando la unidad de conjunto y la sutileza particular en cada caso.

También es propio de ambientación musical la elección de música para otras ilustraciones: Sintonías, Ráfagas, Cortinillas, etc.

La elección se efectúa sobre las disponibilidades de música y efectos sonoros grabados, sea en disco, cinta magnetofónica o cualquier otro formato –de audio– reproducible que reúna las condiciones de calidad exigidas (DAT, disco Compacto Digital, etc.).

Montaje musical. El montaje musical consiste en ajustar los tiempos de los fragmentos musicales elegidos, mezclando, encadenando, fundiendo o empalmándolos por medios mecánicos o electrónicos, por regrabación o corte de cinta, hasta conseguir una correcta y adecuada realización técnica de la ambientación musical.

Es obvio que tanto la función de ambientación musical como la de montaje musical deben ser realizadas por la misma persona ya que, en la mayoría de los casos, los manejos técnicos forman parte de la idea creacional de la ambientación. Por ello, también resulta imprescindible la personal utilización de los aparatos electrónicos –tocadiscos, magnetofones, mesas de mezclas, etc.–» (Beltrán Moner, 1991, p. 11).

Las funciones no se adecuaban al modelo vigente en ese momento en la organización de funciones y categorías laborales de RNE:

#### «2.05.2. Montador Sincronizador.

Es el profesional que, disponiendo de suficientes conocimientos de música y dominio de los aparatos necesarios para su trabajo, tiene a su cargo la ambientación musical de los guiones radiofónicos. Deberá poseer base cultural, literaria, teatral y sentido artístico desarrollado, cooperando directamente con el Realizador en la puesta a punto de los programas encomendados, asesorándole en aquellas partes que estén dentro de las funciones que se definen.

#### 2.05.3. Operador de efectos especiales de radio.

Es el profesional que, con conocimiento del manejo de los equipos necesarios, crea, acopla, y mezcla a cada guión los efectos sonoros convenientes. Deberá poseer conocimiento práctico de los sonidos y un sentido artístico muy desarrollado, cooperando directamente con el Realizador en el montaje de los programas encomendados. Tendrá una gran sensibilidad auditiva para crear sonidos adecuados.» (Beltrán Moner, 1991, pp. 12-13)

Por ello las funciones de tres categorías profesionales □realizador radiofónico, montador sincronizador y operador de efectos especiales de radio□ habrían de ser resumidas en dos: la de operador técnico encargado del montaje (Moreno, Coletto y Delgado) y la otra que engloba la parte de ambientación musical y creación de efectos sonoros (Aguilera y Hurtado),<sup>6</sup> es decir, la ambientación sonora (aunque, en algunos momentos puntuales, todos indistintamente tuvieron que asumir cualquiera de las funciones tanto de montaje como de ambientación sonora).

En cuanto al procedimiento de escritura de guión, se seguía también parte de la técnica empleada en los seriales de televisión en los que se elaboran líneas argumentales y narrativas para todo el desarrollo del serial y luego de forma individualizada para cada uno de los capítulos. Prácticamente todos los guiones literarios fueron escritos por Carlos Faraco, que de esta forma asume la autoría literaria del serial. Sin embargo, la personalidad de este permite un alto grado de implicación por parte del resto del equipo que hace que realmente *Siringa* sea un trabajo único realizado en grupo. Una muestra de ello es que cada uno de los guiones apenas tienen acotaciones técnicas<sup>7</sup> y tan solo aparecen indicaciones del tipo de sensación que se pretende conseguir, lo que ofrece aumentar las posibilidades estético-expresivas al total del *Grupo Siringa*, rompe con la norma clásica del serial y su montaje clásico basado en el desglose, y abre paso además al montaje *collage*.<sup>8</sup>

Una de las canciones que se emitían al final de algunos capítulos decían que *Siringa* era un juego. En su totalidad eso parecía. Todos jugaban. El guionista con su equipo, el equipo con los guiones, los oyentes con sus sugerencias y aportaciones. Pero sin ninguna duda donde mejor se refleja este juego es en lo siguiente:

a) El modo en que los guiones se desarrollan; varios tipos de narradores que cumplen todos los modelos de la clasificación de Rodero Antón (Rodero Antón, 2005, pp. 183-184). Estos son el clásico dios omnisciente editorial aquí convertido en dios de los seriales, interpretado por Roberto Cruz, uno de los grandes actores de RNE; Vairaumati y Tusitala, pareja de narradores que constantemente se transforman en protagonistas con sus devaneos amorosos y que lo mismo pasan de la omnisciencia general a la selectiva, que son reprendidos por el Dios de los Seriales y que dejan su puesto a otros narradores multiselectivos, con lo que abren paso a los saltos constantes en la narración clásica del serial y la ruptura y desestructuración de esta; tramas que se juntan o se separan, personajes que son hembras durante una luna y a la siguiente pasan a la fase macho, una mujer chacal que se comunica telepáticamente con su protegido, un individuo siempre niño cuya profesión es la de zahorí, Jormaz □el guerrero gigante que evoca a su amada haciendo siluetas de mariposas□, Gorella □la araña que salva a su amo envolviéndolo en un capullo□, un planeta □ave fénix□ que es un homenaje a la hija de la diosa Eco, el Xagor rojizo □principal fuente económica de los habitantes de Siringa que se extrae del interior de ella y que comienza a escasear y generar luchas por el poder y su control□.

b) Las distintas formas de montaje. Si se puede entender el montaje radiofónico como «la organización de los sonidos según ciertas condiciones de orden y tiempo en la sucesión de los acontecimientos» (Camacho, 1999, pp. 35-36), o «la unión o interacción de todos los sonidos para generar una estructura narrativa» (Cebrián, 1994, p. 340), o «la yuxtaposición y superimpresión sintagmática de los distintos contornos sonoros y no sonoros de la realidad radiofónica (palabra, música, efectos sonoros, silencio), junto a la manipulación técnica de los distintos elementos de la reproducción

sonora de la radio que deforman esa realidad» (Balsebre, 1994, p. 144), o montaje técnico-creativo o edición, que es la acción electrónica o mecánica de cortar y pegar la cinta magnética para yuxtaponer o sobreponer dos o más sonidos (Camacho, 1999, p. 35), o la técnica empleada por el emisor para generar ideas o conceptos y evocar imágenes sonoras, utilizando los elementos del lenguaje radiofónico □ la palabra, la música, los efectos de sonido y el silencio □, ya sea a través de la organización lineal sucesiva o la suma sincrónica armónica o por contrapunto de estos a lo largo de una línea de tiempo para ubicarlos en distintos tiempos y espacios narrativos con el fin de producir diferentes sensaciones, emociones o sentimientos en la imaginación del oyente, este serial se puede estudiar como un compendio de todas esas posibilidades.<sup>8</sup>

Desde la perspectiva del tiempo (y que el tiempo nos da), el montaje fue en muchas ocasiones un auténtico rompecabezas, pues a veces dos episodios duraban el tiempo de uno (caps. 14 y 15). A veces había que conseguir saltos temporales hacia el futuro en los que se contaba algo que sucedería en el capítulo siguiente y no solo al pasado (algo habitual), construir montajes paralelos porque los narradores se iban cada uno con uno de los protagonistas y se comunicaban a través de teléfonos móviles (cap. 45), *travelings* sonoros con grúa incluida para visualizar en un picado la carrera de una manada de centauros (cap. 68),<sup>9</sup> o como sucedió en *La Caza* (cap. 41) con ralentizaciones de planos detalles de una pelea entre hermanos al estilo Sam Peckinpah, un «microrreto», comparado con lo que fue conseguir que el montaje se adaptara a la duración exacta del corte 10 de la BSO de *Gladiator* que, leído por el guionista, ajustaba como un guante a los 10 minutos, pero que con las interpretaciones de los actores se alargaba a 12 y que, tras los ajustes de guión, se quedaba en 10, pero entonces no había posibilidad de ráfagas de ningún tipo ni de transiciones sonoras.

Conseguir esos juegos temporales con los antiguos magnetofones<sup>10</sup> habría sido imposible tanto temporal como materialmente, la cantidad de tramos de cinta que habría que haber cortado, regrabado y remezclado habrían comprometido para empezar la calidad sonora del trabajo. O el simple intento de mezclar sin que se oigan los cortes fundiendo diferentes sonidos con las distintas fuentes o montaje inaudible (Chion, 2007, pp. 46-47) nos multiplicaría el tiempo real de repicado al menos tres veces.

Sin embargo, con el procedimiento actual, la digitalización de un minuto de sonido apenas lleva 15 segundos, dependiendo de las velocidades desarrolladas por el lector de CD o DVD y la velocidad del bus de transmisión de datos, sumada a la potencia digitalizadora del disco duro y la tarjeta de sonido por parte del ordenador.

La edición con magnetofón nos obligaba a editar cortando la cinta tras marcarla con un lápiz blando después de una localización del punto de corte a oído con las consiguientes dificultades en el ajuste fino. En cambio, las posibilidades de los editores y multipistas digitales, ya tan solo con la visualización de las formas de onda y todas las funciones editoras que emulan (todas las de los viejos magnetófonos y las equivalentes a cualquier consola de mezclas), nos ahorran tiempo y esfuerzo, y nos permiten un ajuste de la edición de la onda en milisegundos si es necesario, cosa imposible con el □viejo□ magnetofón.

Los actuales editores de audio emulan también otros equipos existentes en los estudios de sonido como los dedicados a procesar las señales en varios factores como son el espectro (ecualizadores), el tiempo (*delay*, reverberación, expansión, estrechamiento), el tono (subidas o bajadas de octavas), la amplitud (incrementos, disminuciones, compresiones o normalizaciones) o el ruido (filtros reductores o selectores).

Desde el punto de vista espacial se convirtió en la creación o el diseño de un mundo en el que aparecían multitud de ambientes sonoros como los distintos planetas –Siritinga, Gelis o Pantar□, las poblaciones, casas o estancias de Laris o Sauco Gris, o el interior de Siritinga en la que habitaban los viborx dirigidos por Fliviah Xa Gorna. Muchos de estos ambientes fueron creados a partir de efectos sonoros ya grabados pertenecientes al Archivo Sonoro de Radio Nacional de España, a distintas colecciones de efectos como la *Sound Ideas* o la editada por la BBC y también en múltiples ocasiones nos servimos de la grabación in situ de lugares que más tarde se integrarían en la creación de otros paisajes sonoros imaginarios pervirtiendo en cierta forma los conceptos: «*Soundscape: The sonic environment. Technically, any portion of the sonic environment regarded as a field for study. The term may refer to actual environments, or to abstract constructions such as musical compositions and tape montages, particularly when considered as an environment.*» (Schafer, 1994, p. 274) o de objetos sonoros: «Entendemos por el objeto sonoro el propio sonido, considerado en su naturaleza sonora y no como objeto material (cualquier instrumento dispositivo) del que proviene» (Schaeffer, 2003, p. 23), que nosotros utilizaríamos incluso para hacer que la mezcla de ladridos de perros de las razas dogo, mastín y chihuahua ladraran como el Dies Irae de los Caprichos de Paganini.

De esta forma la utilización de elementos de puntuación como los cortes, fundidos, mezclas, encadenados, desvanecimientos, o el empleo de los planos sonoros, o las elipsis y juegos temporales permiten ir evolucionando entre los distintos tipos de montaje ya referidos. «Así contribuyen a contar historias (montaje narrativo), a establecer relaciones de sentido (montaje discursivo), o a provocar emociones puntuales (montaje de correspondencias)» (Amiel, 2005, p. 25).

Al igual que en el capítulo 86 conocido como «Epilogazo la vieja Siritinga» se recicla en el cometa JOLAR-QUAR-YMAZ, ojalá los seriales resurjan cual *Siri* de sus cenizas haciendo que de nuevo la imaginación cante en nuestra imaginación antes de que la radio desaparezca.

## **Bibliografía**

Alten, S., *El manual del audio en los medios de comunicación*, Andoain, Escuela de Cine y Vídeo, 1994.

Amiel, V., *Estética del montaje*, Madrid, Abada, 2005.

Balsebre, A., *El Lenguaje radiofónico*, Madrid, Cátedra, 1994.

Beltrán Moner, R., *Ambientación musical*, Madrid, IORTV, 1991.

Camacho, L., *La imagen radiofónica*, México, McGraw-Hill, 1999.

Cebrián Herreros, M., *Información radiofónica. Mediación técnica, tratamiento y programación*, Madrid, Síntesis, 1994.

Chion, M., *La Audiovisión*, Barcelona, Paidós, 2007.

Gibbs, T., *The Fundamentals of Sonic Art & Sound Design*, Lausanne, AVA Publishing SA, 2007.

Miles Huber, D., *Técnicas de grabación modernas*, Barcelona, Omega, 2007.

Murray Schafer, R., *The tuning of the world*, Rochester, Destiny, 1994.

Rodero Antón, E., *Producción radiofónica*, Madrid, Cátedra, 2005.

Schaeffer, P., *Tratado de los objetos musicales*, Madrid, Alianza, 2003.

Schafer, R. M., "Glossary of Soundscape Terms", en *The Tuning of the World*, Murray Schafer, R., Destiny, 1994.

## Notas:

1. Se llegaron a emitir 18 versiones diferentes del Capítulo 1 desde el verano anterior, dentro del programa “Siglo XXI” como forma de promoción de este, y se constituyó en uno de los experimentos radiofónicos más extraños de Radio 3.
2. “El Abrazo Cósmico” emitido actualmente en “No somos nadie” de M80 Radio, una emisora de la Cadena Ser, dentro de uno de los programas despertadores de dicha cadena presentado por Celia Montalbán ayudada por Javier Gallego y un amplio equipo de colaboradores.
3. Piezas sonoras coleccionables en las que se explica de forma expresiva y creativa algunos de los conceptos relacionados con el planeta Siritinga y que se iban emitiendo de forma aleatoria a lo largo de toda la programación de Radio 3 con el fin de que los oyentes los pudieran coleccionar.
4. Una media de aproximadamente seis horas para montar el capítulo entero sin contar las sesiones de locución ni la ambientación musical o la creación de efectos de sonido. Todo ello podía llegar a convertirse en una semana dependiendo de la complicación del capítulo.
5. Salvo los integrantes del propio Grupo Siritinga (Faraco, Hurtado, Suárez, León) todos los demás se dedicaban a sus labores en sus respectivos programas a excepción de tres actores y actrices □Juan Megías, Carla Calparsoro y Sonia Faraco□ y una ex locutora de Radio 3 □Sara Vítores□, que no formaban parte de la plantilla de Radio 3 y que fueron contratados especialmente para el serial.
6. El capítulo 62 corrió a cargo de Mona León que, junto a Juan Suárez, se ocuparía también de sendos montajes del serial en formatos de una hora, dos de ellos emitidos en forma de especiales en las Navidades de 2001, y el resto quedaron montados pero sin emisión alguna posterior.
7. Extracto del guión correspondiente al capítulo 5.

### CONTROL.-

1.- Cuando cesó el estruendo producido por la gran grieta abierta en la roca y superado el primer momento de pánico, Juan y Tula se asomaron con cautela al barandal de la barquilla. Junto a ellos El-Jormaz, que permanecía de pie, dejó caer la capa y desafió con su mirada la furia de los intrusos:

2.- Por el gran boquete abierto en la pared de sílice, tanteando el espacio que les separaba del globo, salían las antenas-lanza de un enjambre de Víborx.

**El-Jormaz.- (Con Efecto Eco Pensamiento) (para sí) [Tan ciegos como los topos, tan laboriosos como las termitas, tan inteligentes como las ratas].** ¡Salud, guardianes de la sangre del Flamynbaar!

1.- La respuesta de los Víborx fue una lluvia de garfios que abordaron la barquilla del globo con estremecedora precisión.

### CONTROL.- Ráfaga épica acción (Desvanece en bastante desagradable)

**El-Jormaz.-** ¡¿Qué ha sido del honor del pueblo Víborx!?! ¡Os prometí *Musgo* fresco de SaucoGrís, el mejor! ¡¿Es que los hijos de Xa-Gorna ya no respetan los pactos con el Maestro de los Códigos!?

8. Ambas opciones de montaje se desarrollan ampliamente en la introducción del libro *Estética del Montaje* reflejada en la bibliografía.

9. Extracto del capítulo 68.

1.- Y así, amiguitos... cuenta la leyenda que la grúa se levantó lentamente sobre la galopante manada.

2.- Y siguió subiendo...

1.- Y sin trucos electrónicos ni efectos especiales ni simulación por ordenador, grúa y cámara siguieron subiendo.

2.- Cada vez más alto.

1.- Y la meseta se quedó allí abajo.

2.- Y el Sol de Gelis se hizo pequeño.

1.- Y el universo se abrió como un abanico.

2.- Y luego empezamos a caer.

1.- Los dos juntos.

2.- Abrazados.

1.- Y el traveling más largo del serial de Siringa se precipitó sobre el Desfiladero.

2.- Y entró como una furiosa corriente sobrevolando las Cinco Simas.

1.- Y antes de desvanecerse y fundir a negro:

2.- La microcámara captó la imagen de la Luna Helada reflejada en el iris verde-gris de una princesa Tingar.

**CONTROL.- ¡ATENCIÓN AL CORTE!**

1.- Y así, amiguitos... cuenta la leyenda que Moona Tirrell...

2.- ...cerró los ojos...

**CONTROL.- DESVANECE MÚSICA/RUIDOS DE PLATÓ**

**Director.-** (YANQUI) Ok, corten, corten. Ha valido. Ok. Take five.

**CONTROL.- FUNDE FX PLATÓ CON GENTE AL TAKE FIVE (VERSIÓN ORIGINAL DE BRUBECK)**

**SINTONÍA Siringa + DRAMATIS**

**TELÓN SELLO GRUPO Siringa**

2.- Pues no se ha quedado en lo más emocionante.

1.- ¡Ya te digo! Mucho traveling y mucho Dave Brubeck, pero... (SE CORTA)

**Ségturo.-** (RELINCHO SOBRENATURAL) NAZALA ONAÍZ-OREVÓ. ONAOR ONAUR ODRÖT. OYAB-O-DASOR. OLLISOR OICUR. OROM ODARBECA. ¡OBLAINAM!

**Coro Centauros.-** AELO-LEUQ LEOT NOT!!!!

**CONTROL.- TELÓN A DESVANECER CON EL PRINCIPIO DE RIDERS ON THE STORM (THE DOORS)**

**(TRUENO, PIANILLO, Y PRIMEROS ACORDES)**

10. El Magnetofón AEG fue presentado en la Feria de Radio de Berlín en 1935 (Gibbs, 2007, pp. 16 y 25).

## **Anexo 1: Cuñas de autopromoción de Siritinga.**

### **Anexo 2: Guión:**

#### **Cuando Juan y Tula fueron a Siritinga**

#### ***CAPÍTULO 05 - El-Jormaz de Saralham***

#### **CONTROL.- FANFARRIA DE SIRITINGA**

**Roberto.-** Cuando Juan y Tula fueron a Siritinga.

#### **El-Jormaz.-** Capítulo 5

Un gran globo de la Policía Aerostática del puerto de Laris flota a escasos metros de la cornisa del desfiladero de Siritinga. Una voz poderosa y penetrante sale de él. Soy yo, El-Jormaz de Saralham, que relato a Juan y Tula el mito del dragón Flamynbaar, origen de Siritinga. Pero un estremecimiento en la pared del desfiladero confirma las sospechas que yo tenía antes de embarcar en el globo...

#### **CONTROL.-**

**1.-** Cuando cesó el estruendo producido por la gran grieta abierta en la roca y superado el primer momento de pánico, Juan y Tula se asomaron con cautela al barandal de la barquilla. Junto a ellos El-Jormaz, que permanecía de pie, dejó caer la capa y desafió con su mirada la furia de los intrusos:

**2.-** Por el gran boquete abierto en la pared de sílice, tanteando el espacio que les separaba del globo, salían las antenas-lanza de un enjambre de Víborx.

**El-Jormaz.- (Con Efecto Eco Pensamiento)** *(para sí)* [Tan ciegos como los topos, tan laboriosos como las termitas, tan inteligentes como las ratas]. ¡Salud, guardianes de la sangre del Flamynbaar!

**1.-** La respuesta de los Víborx fue una lluvia de garfios que abordaron la barquilla del globo con estremecedora precisión.

#### **CONTROL.- Ráfaga épica acción (Desvanece en bastante desagradable)**

**El-Jormaz.-** ¡¿Qué ha sido del honor del pueblo Víborx!?! ¿Os prometí *Musgo* fresco de SaucoGrís, el mejor! ¡¿Es que los hijos de Xa-Gorna ya no respetan los pactos con el Maestro de los Códigos!?

**1.-** Nuevamente, la respuesta fue decepcionante.

**2.-** Y desagradable.

**1.-** Sí, bastante desagradable.

**2.-** Repugnante incluso.

**1.-** Gore.

**2.-** Pulp.

1.- Sádica.

2.- Morbo duro.

1.- Emocore.

2.- Tu prima.

**Dios.-** ¡Basta! ¡Basta ya!

### **CONTROL.- Telón Terror**

1.- Ensartadas en sendas picas, las espeluznantes cabezas de los guardias alcotán parecían siniestros muñecos de guiñol.

2.- Juan, vomitó.

1.- Tula lamió la cara de su compañero y clavó sus ojos verdes en El-Jormaz.

2.- El zahorí, recostándose sin aliento en un fardo de la barquilla, lanzó su pregunta al gigante -.

**Juan.-** ¿¡Qué significa esto, Señor de Saralham!?

**El-Jormaz.-** Significa que estáis en peligro, pequeño zahorí.

**Juan.-** Y... ¿este enjambre de alimañas?

**El-Jormaz.-** Víborx, la raza del laberinto. Los celosos dueños del código de Laris.

**Juan.-** ¡El pueblo ciego! ¿Y qué hacen aquí?

**El-Jormaz.-** Han salido de caza y han olfateado a su presa.

**Juan.-** ¿Su presa?, ¿Qué presa, qué buscan?

**El-Jormaz.-** ¡No seáis necio, os buscan a vos!

**Juan.-** ¿¿A mí?!... pero, ¿para qué?

**El-Jormaz.-** Presumo que para haceros desaparecer.

**Juan.-** ¡Desaparecer! ¿Qué queréis decir?

1.- El-Jormaz hizo un gesto tan significativo como horrendo.

**Juan.-** ¡Por la luz de Olarcos que no comprendo nada! ¿Quién puede haberles metido en la cabeza a estos bichos que yo soy una amenaza para ellos?

**El-Jormaz.-** Probablemente el mismo que les advirtió de vuestra presencia en Siringa...

**Juan.-** ¡Cómo... pero...!

**El-Jormaz.-** No preguntéis más zahorí, y ataos con vuestra compañera a esta sogá.

1.- ...tomando la cuerda guía que el gigante le ofrecía, Juan se unió a Tula haciendo un lazo corredizo.

## **CONTROL.-**

1.- En este momento dramático y trágico, una graciosa constelación de discos espejeantes rebrilló en el horizonte del colosal callejón de Piedra.

2.- Siete estrellitas.

## **CORTINA SÉPTIMO DE CABALLERÍA**

1.- Siete burbujas-crisol con la enseña de SaucoGrís.

2.- La flota personal de una de las familias patricias más poderosas del Desfiladero de Siringa.

1.- Siete naves tan rápidas como mortíferas.

2.- Y capitaneadas por Moona Tirrel.

1.- ¡Vienen a salvarlos!

2.- Mira que lo dudo, primor.

## **CONTROL.-**

1.- Con la rapidez que solo los crisoles empujados por la música de Pantar pueden desarrollar en el Desfiladero, seis de los poderosos discos tomaron posiciones frente a la pared horadada por los Víborx.

2.- El-Jormaz, advertido de la jugada final por instinto, puso su astucia en acción y su cuerpo de gigante en movimiento. Se encaramó de dos zancadas a la toldilla del globo y arrancó de su cepo la espeluznante hacha de doble hoja reservada a las situaciones tipo...

1.- Callejón sin salida.

2.- ¡¡¡Bingo!!!

## **CONTROL.-**

**Juan.-** ¡Eh! ¿Qué pensáis hacer? ¿¡luchar!?

**El-Jormaz.-** Amo el combate pero respeto aún más la estrategia que lo inspira. ¡Y la mejor estrategia AHORA es huir!

**Juan.-** Huir. ¡Magnífico! Si estamos abordados por todas partes ¿¡Qué pretendéis: salir volando!?

**El-Jormaz.-** ¡Vos lo habéis dicho, zahorí !

1.- Y trepando por los tirantes que llegan a la falda del globo, El-Jormaz descarga un certero hachazo sobre el cinturón de duro cuero que cierra el círculo de carga del aeróstato.

2.- Un perfecto golpe de aizcolari. ¡Fashhs!

## **CONTROL.- Mucha tensión**

1.- Juan y Tula, trabados en la gruesa sogá de la guía de amarre, quedan suspendidos sobre el abismo cuando la pesada barquilla se precipita al vacío estrellándose finalmente contra la pared del Desfiladero.

2.- (Cielos... ¿Y el piloto?)

1.- ... Empotrado. Como los armarios...

**TODOS.-** ¡¡¡OOOOOOhhhhhhhhhhh!!!

**CONTROL.- CD ACCIÓN**

2.- El globo asciende rápidamente.

1.- La nave-crisol de Moona Tirrel abandona la batalla con los Víborx y se lanza como un cometa en su persecución.

**El-Jormaz.-** (*Para sí*) [Una jugada perfecta, vieja amiga. Ganas un zahorí y te quitas de en medio un socio].

2.- Eso si llega a tiempo.

1.- Sí, la verdad es que el globo está ascendiendo demasiado deprisa para mi gusto.

2.- Cierto. Y si rebasa el límite protector de la Cornisa: ¡adiós globito!

1.- Menudas ventoleras se marcan allí arriba... En esta parte del Universo se conocen como «El Viento de las Tumbas de Siritinga».

**CONTROL.- RÁFAGA TERROR**

1.- ¿Conseguirán nuestros héroes sobrevivir y tal y cual?

2.- No te pierdas el próximo capítulo de nuestro serial-sideral. Si hace calor, me desnudo.

**CONTROL.- TELÓN CABARET**

**TODOS.- (OVACIÓN)**

**CONTROL.- PREGRABADO Dramatis CON TELÓN GRUPO Siritinga**

**Blanca.-** Han escuchado ustedes el capítulo 5 de...

**J. Antonio.-** Cuando Juan y Tula fueron a Siritinga

**Blanca.-** Con el cuadro de actores del Grupo Siritinga y las voces invitadas de...

**J. Antonio.-** Juan Mejías, Eugenia López Nozal y Pedro Almodóvar.

**CONTROL.- RÁFAGA**

**J. Antonio.-** Cuando Juan y Tula fueron a Siritinga

**Blanca.-** Una idea original de Ocaraf Solrac.

**J. Antonio.-** Con montaje musical de Mayca Aguilera y Carlos Hurtado.

**Blanca.-** Coordinación y Producción: Suárez, Hurtado y Siminiani.

**J. Antonio.-** Grabado por Miguel Ángel Aguado en el Estudio 303 de la Casa de la Radio.

## CONTROL.- SELLO "GRUPO Siringa"

### Anexo3: Dramatis Personae:

	Locutores y Actores	Personajes
1	Juanito Suárez	Juan de Olarcos
2	Sara Vítores	Tula
3	Juan Megías	El-Jormaz
4	Mona León Siminiani	Moona-Monatir Tirrell
5	Andrés Aberasturi	Sikarra
6	Peter A. De Tomás	Tana-Tanom Leri
7	Carlos Faraco	Tusitala-él
8	Lourdes Guerras	Vairaumati-ella
9	Roberto Cruz	Dios de los Seriales
10	Pepe Taltavull	Locutor elegante
11	Javier Gallego	Ban-Taur
12	Carla Calparsoro	Diente de Plata
13	Alfonso Latorre	BriesBrennan
14	Ángel Blasco	BriesDraco
15	Federico Volpini Siso	Haragosa
16	Carlos Hurtado Pastor	Fliviah-Xa-Gorna
17	David Gallego	Gorella
18	El lagarto Bibí	Bibí
19	Diego A. Manrique,	Guardias Alcotán
20	Amparo García,	
21	Carlos Pina,	
22	Mercedes de Prado	
23	Rodolfo Poveda	Piloto
24	Javier Segade	Vendedor de Cefilas
25	Charlie Faber	Turista
26	Benigno Moreno	Comandante de Vuelo
27	Blanca Gala	Mujer Rubia
28	José Antonio Ramírez	Hombre Tranquilo
29	Diego Coletó	Ayayaii
30	Miguel Ángel Coletó	Padre de Ayayaii
31	Ricardo Abella	Cartógrafo
32	Jorge Giner	Monje del Tobar
33	Celia Montalbán	Joya Tingar
34	Ricardo Hernández	Profesor Brackalovsky
35	Cristina López e Inma Palomares	Ninfas Tingar
36	Sergio Delgado	Herr Doctor
37	Paco Clavel	Mutante
38	Miguel Ángel Aguado	Hombre Rico
39	Paco Montesdeoca	Hombre de la Muralla
40	Gustavo Iglesias	Abad Madoz
41	Emilio Cardillo	Gula Egipcia
42	Sonia Faraco	Garza-Gearcen Leri
43	Abelardo Hernández	Centauro Seggturo
44	Rafael Taibo	Oráculo de Kransis
45	Mayca Aguilera	Memoria
46	Luis Alonso	Cronista
47	Encarna Martínez	Chica de Librilla

48	Genevieve Hou-Hou,	Giri-Gays
49	Silvia Arlette,	
50	Terry Bourgoïn,	
51	Justin Coe,	
52	Queyi Nozal,	
53	Chema Carrascal,	
54	M <sup>a</sup> Teresa Jiménez.	