

La transformación digital en la producción musical de bandas sonoras en España

The digital transition in the soundtrack music production in Spain

Pablo Espiga Méndez

Universidad Complutense de Madrid

pespiga@ucm.es

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-4645-4879>

RESUMEN

La producción musical de las bandas sonoras es una de las labores más complejas que se llevan a cabo por parte del sector del audio. Estas requieren de técnicos, productores y músicos con unas habilidades distintas a las de la producción musical convencional. En los últimos treinta años estos procesos se han visto alterados por la transformación digital y el surgimiento de nuevos conceptos de estudios de grabación y profesionales del audio. Aunque en la actualidad la figura del compositor para audiovisuales goza de una gran popularidad, paralelamente existe un desconocimiento en torno a los procesos de elaboración de estas músicas. Además, en este periodo se han producido una serie de fenómenos que tienen que ver con la externalización de la producción a otros lugares, que deben ser estudiados. En este texto analizaré cómo se produce esta transformación tomando como objeto de estudio el sector del audio en España.

Palabras clave: producción musical, música de cine, compositor de cine, estudios de grabación, estudios caseros.



ABSTRACT

The production of music soundtracks is one of the most complex tasks carried out by the audio sector. It requires technicians, producers and musicians with different skills from conventional music production. In the last thirty years these processes have been altered by the digital revolution and the emergence of new concepts of recording studios. While the figure of the film composer is currently very popular, at the same time there is a lack of knowledge about how these musical productions are made. Furthermore, this period has produced a series of phenomena that have to do with the externalization of production to other places, which must be studied. In this text I will analyze how this transformation is taking shape, focusing on the audio sector in Spain.

Key Words: music production, film music, film composer, recording studios, *project studio*.

Espiga Méndez, P. (2022). La transformación digital en la producción musical de bandas sonoras en España. *Cuadernos de Investigación Musical*, (15, extraordinario), pp. 171-185.

1. INTRODUCCIÓN

El papel y la evolución de los estudios de grabación en la elaboración de músicas para medios audiovisuales es una de las partes más interesantes y desconocidas de la historia de estos espacios y de sus profesionales a lo largo del siglo XX. La transformación digital que se produce desde finales de la década de los ochenta propicia una serie de cambios estructurales en el sector del audio. Estos generaron nuevos perfiles laborales, conceptos de estudio y prácticas musicales que condicionaron las tendencias musicales en el audiovisual. Es significativo que en los ámbitos profesionales en los que más se ha instaurado el dilema de lo analógico frente a lo digital hayan sido la música y el cine: la cinta magnetofónica y el celuloide frente a la grabación digital; la captación de instrumentos e imágenes reales frente a su elaboración por ordenador... La transición entre el periodo analógico al digital ha condicionado todos los aspectos de la creación audiovisual desde entonces y generando una nueva realidad en el sector acompañada de una serie de tópicos.

En algunas de las bandas sonoras españolas más relevantes de los últimos treinta años, el proceso de grabación se ha llevado a cabo en otros países, cuando se trata de música orquestal, o en los estudios personales de compositores mediante instrumentos virtuales. Esta dualidad hace plantearse cuál es la situación del sector del audio respecto a la producción de estas músicas y cómo la transformación digital afectó a la industria audiovisual española. En este texto expondré cómo se produce esta evolución, que comprende la destrucción de los grandes estudios de grabación, el surgimiento de nuevas prácticas musicales introducidas

por el *project studio*¹ y la aparición de modelos alternativos que han surgido en los últimos años.

2. EL ESTUDIO DE LA PRODUCCIÓN EN LA MÚSICA PARA AUDIOVISUALES

La figura del compositor moderno para medios audiovisuales goza de una gran relevancia en la actualidad. Esto puede observarse en la gran cantidad de entrevistas, reportajes, contenidos en línea, e incluso, la aparición de formación académica en torno a este perfil. Existe una amplia literatura académica desde los estudios de audiovisuales y la musicología sobre la música en el cine realizada a partir de la segunda mitad del siglo XX. En el caso del cine español, autores como Teresa Fraile (2010), Josep Lluís i Falcó (2010) o Sergio Lasuén (2017) han estudiado cuestiones como la vinculación entre compositores y directores de cine, o han planteado propuestas multidisciplinares para el análisis de estas músicas. Desde un punto de vista divulgativo existe un gran trabajo realizado mediante blogs como BSO Spirit² o la Bobina Sonora³ donde se pueden encontrar múltiples entrevistas y noticias sobre todo lo relacionado con el sonido del sector audiovisual de nuestro país. Se puede afirmar que es una temática que atrae un gran interés y existe un amplio trabajo realizado.

Sin embargo, existe una falta de trabajos académicos en torno a los procesos de elaboración de estas músicas y del tratamiento sonoro. En el caso español, el contexto de principios y mediados del siglo XX ha sido estudiado prácticamente en exclusiva por unos pocos autores como el profesor Marco A. Juan de Dios (2018). Actualmente no existen trabajos académicos realizados sobre el periodo de la transformación digital de la industria española. En parte, esto es debido a que la investigación en producción musical es una rama reciente de la musicología en el ámbito académico español. Por otro lado, el estudio de grabación popularmente suele estar ligado a la industria discográfica, lo que hace que se tienda a pensar en una tipología de estudio muy concreta, reflejada frecuentemente en la historia de la música popular de los últimos setenta años. Sin embargo, desde los orígenes de la grabación sonora existe una estrecha vinculación entre estos espacios y el sector audiovisual, condicionado más su desarrollo que la propia industria musical. Al estudiar la historia de los estudios de grabación se debe incluir todos aquellos que tienen que ver con las salas de montaje, doblaje, postproducción... algo que no siempre está presente a la hora de trabajar la historia de la producción musical debido a que no suele articularse una mitología musical ni un canon en torno a estos espacios (Bennett, 2018). Ejemplo de esto, fueron los estudios Cinearte en Madrid, unos de los primeros platós de cine de nuestro país donde se desarrollaron algunos de los grandes avances en la grabación sonora (Juan de Dios, 2018). Existen estudios realizados desde una perspectiva técnica desde la ingeniería de sonido, en medios como el *Journal of the Audio Engineering Society*⁴, publicación oficial de la Audio Engineering Society (AES), y desde canales como YouTube se han realizado múltiples

¹ El término *project studio* se emplea para definir estudios personales o caseros, pero con aspiraciones e infraestructuras más profesionales.

² <http://www.bsospirit.com/>

³ <https://labobinasonora.net/>

⁴ <https://www.aes.org/journal/>

entrevistas a técnicos de sonido de este contexto, como por ejemplo el portal Audioforo⁵. Al igual que se está realizando una historia de la producción musical en España, es necesario profundizar en esta parte del sector con una mirada interdisciplinar. Aunque hay que remarcar que se trate de un periodo complejo para su análisis debido a los cambios que trataré a continuación.

3. LOS PROYECTOS AUDIOVISUALES EN LOS ESTUDIOS DE GRABACIÓN MODERNOS

Autores como Bates (2020) y Leyshon (2009) han teorizado acerca de la desarticulación del modelo de estudio de grabación tradicional a partir de los años ochenta con la llegada de nuevos conceptos de estudio. Algunas de las causas que propiciaron estos cambios fueron el abaratamiento de la tecnología digital, la introducción de los secuenciadores e instrumentos MIDI y los procesos *InThe Box*⁶. Este periodo ha sido denominado el fin de la era analógica, y en cierto modo, dio lugar a una crisis en el sector del audio a finales de los noventa propiciada por el cierre de los grandes estudios, un cambio generacional de técnicos y productores, y la precarización en la industria. Hasta este momento los estudios monopolizaban todos los trabajos que tenían que ver con la música y el sonido. Estudios españoles tan icónicos como Sonoland o Audiofilm⁷ estaban destinados en su origen a la realización de piezas publicitarias y locuciones más que a la producción musical. Debido a los cambios de este contexto los estudios tendieron a la especialización, lo que produjo una serie de reformas en el sector. Algunos de los grandes estudios se dividieron en salas más pequeñas para poder realizar múltiples trabajos de manera paralela, como ocurrió con Audiofilm o Cinearte, que habilitaron salas orientadas a la locución con pequeñas cabinas o salas de postproducción. La introducción de los ordenadores y la estandarización de los programas informáticos de edición de audio abarató aún más la posibilidad de crear un estudio de grabación, propiciando la apertura de un gran número de pequeños estudios. En este contexto empiezan a surgir estudios destinados exclusivamente a la postproducción, a la locución o a la composición. Es significativo que los técnicos de sonido especializados en medios audiovisuales fueron los pioneros en adoptar el uso de programas como *Sound Tools*⁸, que introducían flujos de trabajo mediante la visualización de la forma de onda en sincronía con los fotogramas de una imagen. De hecho, en los años noventa las primeras mesas de mezclas y controladoras digitales fueron principalmente orientadas a esta parte del sector, mientras que en la producción musical los entornos analógicos perduraron más tiempo (Watson, 2015). Es aquí cuando se produce una separación entre técnicos y estudios orientados al trabajo audiovisual y a la grabación musical.

⁵ <https://audioforo.com/>

⁶ Esta expresión es empleada frecuentemente para designar las producciones elaboradas íntegramente mediante un ordenador.

⁷ Este estudio de grabación ha tenido múltiples nombres y transformaciones a lo largo de su historia: Sintonía, Sonofilm, Sintonía II y actualmente Media Sound.

⁸ Este fue el primer programa de edición de audio desarrollado por Digidesign, que posteriormente pasaría a ser el estándar de la industria Pro Tools.

Desde este momento la grabación de músicas audiovisuales en los estudios se ha visto condicionada por estas transformaciones. Por un lado, una gran parte de las músicas para audiovisuales ha pasado a realizarse íntegramente en los estudios de los compositores mediante instrumentos electrónicos o virtuales. Por otro lado, los grandes proyectos orquestales han desarrollado una complejidad en torno a su elaboración que muy pocos estudios de grabación en el mundo disponen de una infraestructura para realizarlas, y más debido al cierre y transformación de los grandes espacios para la grabación (Moylan, 2009). El estudio convencional ha ido desaparecido paulatinamente en una gran parte de estos trabajos por cuestiones presupuestarias y de funcionalidad. Cabe destacar que esto ha generado un problema de documentación, ya que en muchas ocasiones se obvia la participación de un equipo o de músicos de sesión en los créditos de estas músicas, lo que dificulta determinar el papel actual de estudios y productores en muchos casos.

Los estudios de grabación convencionales que han sobrevivido a la crisis de la industria musical suelen disponer de una configuración e infraestructura orientada a la grabación musical de pequeñas y medianas agrupaciones, y a los procesos de mezcla y masterización. En la actualidad no todas las músicas audiovisuales suelen realizarse en estos espacios. Por ejemplo, las músicas relacionadas con la publicidad han tendido a realizarse de manera íntegra en los espacios de trabajo de los compositores por cuestiones presupuestarias, aunque los procesos de mezcla y masterización suelen derivarse a técnicos o estudios profesionales. Una gran parte de los grandes estudios españoles también tienen equipos para trabajar en formatos de audio cinematográficos, como el 5.1 o algún sistema Dolby, pero es habitual que estos trabajos se realicen en salas de montaje o en estudios especializados en la postproducción.

Respecto al proceso de grabación de música para bandas sonoras, los estudios pueden abarcar desde la grabación íntegra de un proyecto a breves secciones instrumentales. Se debe establecer una diferencia entre una pieza o canción que forma parte de un proyecto o los diferentes cues⁹. Estos últimos, al ser en ocasiones piezas muy breves que tienen un carácter puntual suelen ser realizados íntegramente por los compositores en sus estudios. En el caso de que una o varias piezas conformen una banda sonora, y luego ésta sea editada y comercializada, los procesos de grabaciones son muy similares a los de cualquier otro trabajo discográfico moderno. En los estudios de grabación contemporáneos no se llevan a cabo labores de preproducción, y es habitual que estos procesos hayan sido realizados previamente por parte del compositor con la supervisión de agentes como el director. Por lo tanto, el uso del estudio es estrictamente necesario a la hora de grabar instrumentos con una logística compleja como una sección de metales o una batería. En el caso de la grabación de formaciones de flamenco, jazz u otras músicas populares, muy presentes en las bandas sonoras españolas, es habitual el uso de estos espacios al permitir la grabación de varios músicos de manera simultánea. De hecho, si se consulta los créditos de las canciones nominadas a mejor canción de los premios Goya de los últimos años, puede verse que este tipo de trabajos tienden a realizarse en grandes estudios al gozar de un mayor presupuesto y que el proceso puede ser hasta más eficiente. Por otro lado, debido a las limitaciones de los

⁹ Término que se emplea en el argot audiovisual para pequeñas piezas de música realizadas íntegramente para una secuencia.

instrumentos virtuales, es habitual que en pequeños proyectos orquestales de bandas sonoras se realice un híbrido entre programación y grabación de pequeñas secciones instrumentales para conseguir un resultado sonoro más realista.

Cabe destacar que los estudios también realizan labores como la adaptación de canciones de películas a su versión doblada. En muchas ocasiones este proceso suele ser utilizado como parte de la campaña de promoción de una película. Aunque en ciudades como Madrid o Barcelona existen un gran número de estudios de grabación, son muy pocos los que tienen una relación directa con la industria audiovisual y discográfica, por lo que este tipo de trabajos se concentran en puntos concretos, como Estudio Uno o PKO en Madrid. El caso de los estudios PKO es significativo ya que se encargan de una gran parte de la adaptación de este tipo de por su vinculación, no solo con las *majors*, si no también con parte de las distribuidoras audiovisuales, y suelen realizar reportajes y entrevistas en sus salas de este proceso.



Fig. 1: Sesión de grabación de banda sonora de Jorge L. Arregui en PKO.
(Arregui, 2017).

4. EL PAPEL DE LOS *PROJECT STUDIOS* EN LA COMPOSICIÓN AUDIOVISUAL

En la década de los setenta comienzan a aparecer los primeros *project studios* de la mano de compositores relacionados con la música electrónica, como, el estudio Nemo de Vangelis o los diferentes estudios de Wendy Carlos. Estos espacios tuvieron un papel determinante en la evolución de la música para audiovisuales de este contexto, pero también en la metodología de trabajo de los futuros compositores de audiovisuales (Clewes, 1997). En los últimos años se ha generado una imagen idealizada del estudio del compositor a raíz de la popularización de figuras como Hans Zimmer y Junkie XL, cuyos espacios de trabajo están muy presentes mediante documentales o clases magistrales, convirtiéndose en lugares icónicos de la música de los últimos años. Esto ha generado una nueva tipología de estudio de grabación, que difiere de la configuración tradicional orientada a grabar a otros músicos. En la mayoría de los casos los compositores de audiovisuales basan exclusivamente su espacio de trabajo en una sala pequeña con una acústica controlada, controladores MIDI y ordenadores con instrumentos virtuales que posibilitan una plataforma de trabajo común con otros compositores y técnicos de sonido.

La irrupción de los *project studios* se da de manera paulatina desde finales de los años ochenta y no se consolida hasta el cambio de siglo. El ordenador, el DAW¹⁰ y el surgimiento de todas las empresas de software musical son, posiblemente, los factores más determinantes en este proceso. El oficio de los compositores pasa de escribir piezas para que músicos de sesión interpretaran en un estudio, a convertirse en los intérpretes, editores, diseñadores sonoros, programadores y montadores de su música. Esto marca un cambio generacional en este ámbito, que se ve retroalimentada por las diferentes corrientes musicales cinematográficas de la segunda mitad del siglo XX. Las nuevas necesidades y herramientas de los compositores hacen que la distribución y el flujo de trabajo del estudio de grabación tradicional se convierta en disfuncional para llevar a cabo este tipo de actividades por una sola persona. La concepción del *backline*¹¹ en los estudios de grabación también es relativamente reciente, ya que previamente si un trabajo discográfico requería de un instrumento concreto este era alquilado por parte del estudio por un suplemento. Además, los estudios son lugares que imponen tarifas por horas, lo que afectaba a la posibilidad de adoptar tecnologías más pensadas para la composición que en la producción, en detrimento de la experimentación sonora y un trabajo más incisivo sobre la imagen por parte del compositor. Por lo tanto, los compositores comienzan a abrir sus propios estudios personales.

Los estudios de los compositores estaban originariamente compuestos por secuenciadores y sintetizadores cuando se estandariza la tecnología MIDI. Algunos sintetizadores como el Yamaha DX7 o el Prophet5 han tenido un papel destacado en la música audiovisual de este contexto, y solían ser herramientas imprescindibles de aquellos estudios (Lavengood, 2019). Debido a las limitaciones de la tecnología digital en lo referente al procesamiento y la calidad del audio, lo habitual era el uso de estudios profesionales para la captación de voces o algunos instrumentos. En este momento surgen prácticas como el mock up, que son básicamente pistas de referencia elaboradas con instrumentos MIDI y que sirven para visualizar cómo funciona una música con la imagen antes de grabarla. Esto generó una mayor colaboración entre director y compositor a la hora de supervisar el proceso de composición, ya que la preproducción se abarataba notablemente al realizarse desde el propio espacio de trabajo del compositor. Por otro lado, en este momento se asienta el trabajo de composición sobre pistas de referencia, aunque esto es una práctica que se puede encontrar en el cine de los años sesenta, como la banda sonora rechazada para *2001: Una odisea en el espacio* (1968) realizada por Alex North.

Pese a que el perfil del compositor de audiovisuales no tenía porqué provenir de la música académica, como ejemplifican figuras tan relevantes como José Nieto que había desarrollado gran parte de su carrera en la música popular, sí que era necesario unas nociones de escritura y trabajo en partitura. Estas nuevas configuraciones de estudio y la visualización de la música a través de los secuenciadores y el DAW posibilitaron que otro tipo de músicos comenzara a trabajar en estos medios (Marrington, 2016). En muchas ocasiones se trataba de un trabajo coral, en el que intervenían orquestadores, directores y otros agentes. Un

¹⁰ Siglas de Digital Audio Workstation, es decir, el software de edición y producción musical.

¹¹ Término empleado para referirse a instrumentos musicales en un estudio de grabación.

ejemplo es la película *Tesis* (1996) cuyo director y compositor Alejandro Amenábar refleja muy bien algunas de las prácticas que se establecieron en este periodo.

Cuando se dispone a componer una banda sonora, Amenábar trabaja con "un módulo de sonido combinado con un teclado, que a su vez está enchufado a un ordenador con un sistema de pistas que me permite crear una línea melódica y añadir los instrumentos que quiero". De los arreglos y la orquestación se ocupan los técnicos, pero en el material que él les entrega procura crear "sonidos realistas" (*El País*, 1999).

Theberge (2012) sostiene que la estandarización en el software y el intercambio de archivos mediante internet propició un cambio aún mayor para este tipo de profesiones. El proceso de elaboración de estas músicas pasa a poder realizarse desde lugares diferentes simultáneamente, y los núcleos industriales dejan de ser tan determinantes. Compositores españoles como Roque Baños o Alberto Iglesias empiezan a trabajar desde sus propios estudios en remoto para cualquier parte del mundo, y comienza a proliferar el papel internacional de algunas figuras de la composición audiovisual española. Esto permitió que se trasladaran algunas metodologías de trabajo que se daban en el sector audiovisual anglosajón a nuestro país. Con los avances en el hardware y el software, específicamente las bibliotecas de sonido, los compositores ya no estaban limitados por las infraestructuras de su entorno a la hora de realizar una banda sonora. Sin embargo, estos mismos cambios han repercutido en que el compositor adoptase muchas más funciones.



Fig 2: El compositor Roque Baños en su estudio de grabación.

(Scribd, 2019).

El proceso tecnológico en cierto modo ha hecho más solitario la elaboración de este tipo de trabajos. Incluso, aunque la irrupción de los sintetizadores de loops "cinemáticos" o los asistentes de composición han hecho mucho más accesible la composición de este tipo de músicas, a su vez han causado una desprofesionalización de una parte del sector (Bell, 2015), haciendo que los compositores asuman mucho más trabajo y funciones que previamente realizaban otros especialistas como señala el compositor Iván Lacámara en esta entrevista:

Cuando comenzamos un proyecto pensamos cómo afrontarlo. El estilo, instrumentación, paleta de sonidos, etc, y se hace un trabajo de preproducción para darle uniformidad y coherencia. Cuando ya llegan los capítulos, la manera de trabajar en la mayoría de los casos, está condicionada por el tiempo... También a veces uno comienza un cue, y el otro lo termina de componer, o de mezclar, para darle una nueva visión (...). En nuestro caso todo esto no es solo en la parte de composición. Nosotros no tenemos un equipo detrás de orquestadores, editores, ingenieros de sonido, etc. Todos los procesos los hacemos nosotros. Hay momentos en los que se graban instrumentos solistas o cantantes, pero no es lo habitual. Los tiempos y los presupuestos de tv no nos permiten otra forma de trabajar (M. Lacámara, 2020).

En estas declaraciones se puede ver este nuevo rol de los compositores y la necesidad de tener un estudio para llevar a cabo todo este tipo de trabajos. Este tipo de estudios personales también se han dado en perfiles más técnicos que tienen que ver con el montaje de sonido, como el caso del productor Luis del Toro, que desde su casa ha realizado la postproducción de un gran número de trabajos audiovisuales.

5. LA PRODUCCIÓN DE GRANDES PROYECTOS DE BANDA SONORAS

Pese a que la transformación del sector del audio ha tendido a la destrucción de los grandes espacios y a la elaboración de proyectos más económicos, la producción de los géneros sinfónicos cinematográficos se ha sofisticado en los últimos años, siendo los proyectos musicales más grandes dentro de la industria audiovisual. Se requiere de una gran infraestructura para capturar las estéticas musicales contemporáneas. Estas difieren de otros géneros orquestales como la música clásica, e incluso están concebidas para formatos de escucha que van más allá del estéreo. Para su producción se requiere de espacios con unas características muy concretas y de un gran colectivo. Hablamos de orquestadores, arreglistas, directores, músicos y técnicos de sonido especializados en esta materia.

Los estudios de grabación de las compañías discográficas creados a mediados del siglo XX estaban diseñados para grabar grandes orquestas, y fueron utilizados en la elaboración de múltiples bandas sonoras. Al externalizar la producción por parte de la industria musical a empresas independientes, muchos de estos estudios desaparecieron por su inviabilidad económica, y en la actualidad solo perduran un pequeño grupo de estos. Se trata de salas que permiten la grabación de más de cien músicos, con unas características de altura y tratamiento acústico determinados para la utilización de técnicas microfónicas singulares como el Árbol Decca¹² Algunos de los ejemplos más notables son los grandes estudios en Hollywood de compañías como Sony o los estudios EMI y AIR de Londres. No solo se trata del espacio físico, también es necesario un tejido productivo que esté orientado a esta materia, es decir, directores y músicos de sesión que trabajen con elementos como la claqueta y la sincronía

¹² Técnica microfónica diseñada por los técnicos de sonido de la discográfica Decca en los años cincuenta orientada a la grabación de orquestas. Consta de un conjunto de micrófonos dispuestos en un soporte en forma de T.

con la imagen. La crisis del sector del audio de la década de los noventa también afectó a estas grandes producciones. Con la tecnología digital el estándar de calidad de los equipos se igualaba en todo el mundo. Se produce por tanto una externalización del proceso de grabación hacia otros núcleos mediante unidades móviles o a lugares de Europa del Este donde los gastos son más asequibles para las productoras, y además tienen una gran tradición orquestal. Esto mismo ocurrió en España y su industria cinematográfica. Puede observarse cómo la mayoría de los trabajos están realizados en lugares como Praga o Bratislava, y los estudios y orquestas españolas han ido desapareciendo de los créditos de las grabaciones.

5.1. LA GRABACIÓN DE BANDAS SONORAS EN MADRID

Como ocurre en la mayoría de los sectores productivos, los grandes centros urbanos congregan una gran parte de los trabajos de la industria creativa. En lo referente a la producción de bandas sonoras, Madrid y Barcelona han sido los lugares que han acogido principalmente los estudios de grabación desde el siglo XX. El caso de los estudios madrileños es paradigmático de cómo ha cambiado la grabación de músicas orquestales cinematográficas en España. A mediados del siglo XX, cuando empieza a consolidarse el modelo de estudio canónico, aparecen algunos grandes estudios de grabación pertenecientes a las compañías discográficas. El caso más destacado son los estudios Hispavox, donde se realizaron un gran número de grabaciones de música orquestal para el catálogo discográfico. La sala de este estudio tenía unas dimensiones superiores al estudio 1 de Abbey Road (considerado uno de los más grandes del mundo). Algunos de estos lugares de relevancia de la capital fueron RCA, Cinearte o Kirios. Se debe señalar que en España este tipo de estudio siempre fue minoritario. Algunos denominados como grandes estudios podían albergar la grabación de una orquesta en formación reducida mediante microfónica cercana, pero esto estaba más destinado a la música popular, como es el caso de Sonoland, Musigramma, Eurosonic, entre otros. En palabras de José Vinader, el ingeniero de sonido español de referencia en esta materia y galardonado con múltiples premios Goyas, esto forzó la externalización del proceso y la desarticulación de este tejido profesional en España.

Para empezar, en España no existen estudios para grabar orquestas. Dejaron de existir hace muchos años. En segundo lugar, las orquestas nacionales cobran muchísimo dinero y la productora no puede asumir el coste, por eso cuando los músicos exceden un determinado número sale más rentable irse a grabar a Bulgaria, Rusia o la República Checa. Pero la situación puede cambiar, porque actualmente varias orquestas madrileñas se están coordinando para grabar música de cine a un precio asequible. No obstante, las orquestas de esos países han adquirido mucha experiencia con los años y están muy familiarizadas con la metodología. Aquí haría falta primero hacer callo fuera. (Vinader, 2012).

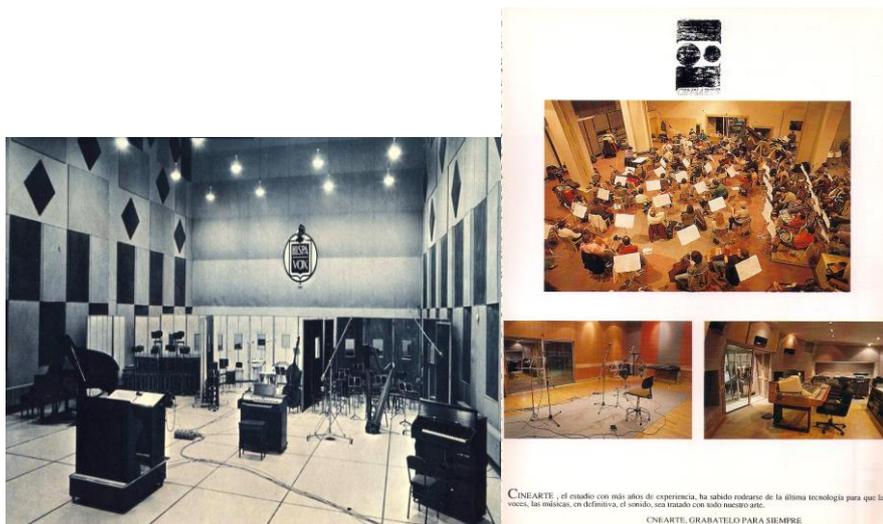


Fig 3: Estudios Hispavox (2020, AES) y Fig 4: Estudios Cinearte (1994, ANERS).

A partir de los años noventa comienza a ser habitual ver que estas grabaciones son realizadas por orquestas centroeuropeas. La orquesta Sinfónica de Bratislava (BSO) tiene una gran importancia desde este momento en nuestra industria. Fundada por el músico David Hernando en el año 2000, comienza a atraer una gran parte de las producciones audiovisuales españolas. Esta orquesta está muy orientada a la industria cinematográfica y musical de nuestro país, algo que puede comprobarse viendo que sus canales de comunicación están en castellano. Esta orquesta está equipada con varias sedes, algunas de ellas diseñadas y orientadas exclusivamente a la grabación, y tiene un equipo de orquestadores y directores especializados en esta actividad¹³. Esto indica lo importante que es la grabación para esta orquesta y porqué es elegida por un gran número de productores y compositores.

Creo que la razón principal para que se acuda a grabar fuera de España es la calidad y experiencia que pueden ofrecer orquestas como la Sinfónica de Bratislava, lo cual no quiere decir que en España no haya orquestas de calidad, sino que es algo que se ha perdido con el tiempo. Después de la guerra civil había varias orquestas en Madrid dedicadas a este tipo de trabajo que, por supuesto desaparecieron, sin embargo, en España desde entonces se ha multiplicado el número de orquestas sinfónicas clásicas de concierto. También hay que darse cuenta de que las orquestas españolas son orquestas subvencionadas por el Estado y que tienen un plan de trabajo donde es difícilmente posible incluir alguna grabación de música de cine. Es cierto también que no hay prácticamente directores españoles que sepan trabajar con claqueta, elemento fundamental para la realización de una grabación para el cine. Otro elemento importante es que el director tiene que conocer también otros elementos relacionados con la

¹³ En su página web pueden consultarse parte las sedes y el equipo técnico de esta orquesta: <https://www.bso.sk/>

PABLO ESPIGA MÉNDEZ

grabación, colocación de la microfónica, grabación para sistemas Dolby Surround, y lo más importante, dónde es posible editar en un pasaje (Hernando, D)¹⁴.

En estas palabras de Hernando se deja entrever que el sector del audio español es carente de este tipo de tejido laboral. Sin embargo, en los últimos años, han surgido varios directores y orquestadores que a raíz de su trabajo en el extranjero han intentado implementar estas metodologías de trabajo en nuestro país. Ante la falta de espacios dedicados, las grabaciones de este tipo de proyectos se están realizando en las sedes de las orquestas regionales y algunos auditorios. Destaca la sede de la Orquesta Sinfónica de Euskadi, que cuenta con un estudio de grabación propio. En este se han realizado un gran número de trabajos de repercusión internacional, como la grabación de bandas sonoras de películas como *Un Monstruo viene a verme* de Juan Antonio Bayona, compuesta por Fernando Velázquez. En la capital destaca el teatro monumental y la participación de la orquesta y coro de RTVE en múltiples grabaciones de bandas sonoras mediante el uso de unidades móviles. Su principal problema proviene de que son espacios acústicamente diseñados para el público y son lugares orientados al concierto y no a la grabación.

En la década pasada han surgido modelos de colaboración entre estudios, compositores y orquestas privadas orientados exclusivamente a este tipo de grabaciones para solventar los problemas de preproducción y logística de este nuevo contexto. En cierto modo, esto es una vuelta al modelo previo en el que las compañías y estudios gestionaban todo el proceso. Este tipo de iniciativas están muy orientadas a proyectos audiovisuales relacionados con la televisión, ya sea publicidad o bandas sonoras con un presupuesto superior al habitual. Mad4strings es una iniciativa fundada en el año 2014 por músicos como Carlos Martín o Lucas Vidal para ser una solución completa para la grabación de música de cuerda en audiovisuales con sede fija en Estudio Uno. En este estudio, abierto por algunos ingenieros de Cinearte a raíz de su desaparición, pese a ser uno de los estudios más grandes y relevantes en España, sus dimensiones no permiten la utilización de ciertas técnicas microfónicas de gran alcance, por lo que están orientados a la grabación por secciones. En el año 2019 habilitaron una nueva sala de mayores dimensiones para este tipo de trabajos, aunque se trata en términos relativos de una sala mediana. Por otro lado, está el caso de la Film Symphony Orchestra (FSO) y los estudios Ad Hoc. La FSO se ha hecho popular en los últimos años a raíz de elaborar un repertorio en directo de grandes éxitos de las bandas sonoras de Hollywood y por su aparición frecuente en múltiples programas de televisión. Una manera de capitalizar este éxito ha sido la creación de una asociación similar a la de Mad4strings con los estudios Ad Hoc. Estos son uno de los estudios de mezcla y postproducción más vanguardistas de nuestro país por su sala Atmos¹⁵, cuya disposición del espacio es una sala de cine. Una gran parte de las producciones audiovisuales importantes y videojuegos del país se realizan en este estudio. De hecho, es una de las únicas alternativas a

¹⁴ Entrevista disponible:

<http://www.bsospirit.com/reflexiones/bratislava.php#:~:text=David%20Hernando%20conoce%20y%20sume,es%20algo%20que%20se%20ha>

¹⁵ Se trata de un formato de audio inversivo elaborado por los laboratorios Dolby y que se está convirtiendo en un estándar en las grandes producciones cinematográficas.

la hora de mezclar música en estos formatos. Sin embargo, no se trata de un estudio de grabación como tal, sino más bien de un estudio exclusivamente de mezcla que ha habilitado un plató para llevar a cabo este tipo de trabajos como algo puntual, y no tiene la ambición de convertirse en un espacio de referencia para la grabación.

6. CONCLUSIONES

A la hora de estudiar la transformación digital del sector del audio y de los cambios producidos a raíz de esta, se debe considerar que se trata de un breve periodo de tiempo con cambios abruptos, finales de los años ochenta hasta primera década de los dosmil. Incluso hoy, la industria cinematográfica y musical todavía se está asentando en los nuevos modelos de distribución y creación, lo que repercute inevitablemente en los profesionales del sector. Se ha producido una equiparación en torno a las técnicas y los conocimientos en todo el mundo, haciendo que las desigualdades entre núcleos y periferias de la industria no sean tan notables en la actualidad. De hecho, viendo iniciativas como las expuestas previamente, llevadas a cabo por los propios compositores de audiovisuales, parece haber cierto interés en que países como España recuperen parte de su sector del audio y se puedan realizar este tipo de trabajos íntegramente en nuestro país.

Sin embargo, pese a que los nuevos formatos de audio como el Atmos propician una revalorización de los productos musicales destinados al audiovisual y del sector del audio al no poder realizarse desde un estudio casero, es improbable que se construyan en un futuro nuevos espacios de estas características orientados a las grandes grabaciones. Esto es debido a lo establecido que están las estructuras en determinados lugares de referencia en Europa y las mejoras que se darán en los próximos años en los instrumentos virtuales, que condicionarán el trabajo y perfil laboral de los compositores. Quizás, si se hubiera realizado una reivindicación de los estudios españoles por parte del sector del audio y la industria, como ocurrió en países como Inglaterra en el momento de la crisis, en la actualidad dispondríamos de algún espacio de estas características. Es por esto, por lo que es necesario ahondar en la historia de la producción musical de nuestro país, incluyendo todas aquellas actividades que han participado en la elaboración de productos musicales y audiovisuales, y que explican y condicionan una gran cantidad de aspectos de nuestro patrimonio musical.

BIBLIOGRAFÍA

- Baños, Roque (2019, 1 diciembre). Scribd. Recuperado de <https://es.scribd.com/article/437785718/Roque-Banos>
- Bell, A. P. (2015). DAW democracy? The dearth of diversity in 'Playing the Studio'. *Journal of Music Technology and Education*, 8(2), pp. 129-146. doi: 10.1386/jmte.8.2.129

- Bennett, S. (2018). *Modern Records, Maverick Methods*. New York: Bloomsbury Publishing Inc.
- Clewes, R. (1997). Vangelis: Recording at Nemo Studios. *Sound on Sound*. Recuperado de <https://www.soundonsound.com/people/vangelis-recording-nemo-studios>
- Fraile Prieto, T. (2010). *Música de cine en España: Señas de identidad en la banda sonora contemporánea*. Diputación: Departamento de Publicaciones: Festival Ibérico de Cine.
- Frith, S. & Zagorski-Thomas, S. (2012). *The Art of Record Production*. Londres: Ashgate.
- Hernando, D. Orquesta Sinfónica de Bratislava. *BSO SPIRIT*. Recuperado de <http://www.bsospirit.com/reflexiones/bratislava.php>
- Juan de Dios, M. A. (2018). El auge de los estudios cinematográficos durante la Segunda República: una propuesta de análisis del diseño sonoro de *El bailarín y el trabajador* (1936). *Cuadernos De ETNOMusicología - Dossier "Cine, Historia Y Banda Sonora"*, 11, pp. 21-53.
- Lacámara, I. (2020, 17 mayo). Entrevista con Iván M. Lacámara. *AsturScore*. Recuperado de <https://asturscore.com/especiales/entrevista-con-ivan-m-lacamara/>
- Lasuén, S. (2018). *La armonía en las bandas sonoras del cine español de los noventa*. Madrid: Letra de Palo.
- Lavengood, M. (2019). What Makes It Sound '80s? *Journal of Popular Music Studies*, 31(3), 73-94. Recuperado de <https://doi.org/10.1525/jpms.2019.313009>
- Leyshon, A. (2009). The Software Slump? Digital music, the democratization of technology, and the decline of the recording studio sector within the musical economy. *Environment and Planning*, 41(6), pp. 130-133.
- Lluís i Falcó, J. (2010). The film composer in Spain: the generation of '89. *Music, Sound and the Moving Image*, 4(2), pp. 225-235.
- Moylan, W. (2009). Considering Space in Music. *Journal on the Art of Record Production*, 4. Recuperado de <https://www.arpjournal.com/asarpwp/considering-space-in-music/>
- Théberge, P. (2012). The End of the World as We Know It: The Changing Role of the Studio in the Age of the Internet. En S. Frith & S. Zagorski-Thomas. *The art of Record Production* (pp. 77-90). Farnham: Ashgate.

Vinader, J. (2012). Musimagen entrevista... José Vinader. *Musimagen*. Recuperado de <https://www.mans-paideia.com/musimagen-entrevista-a-jose-vinader/>

Watson, A. (2015). *Cultural Production in and Beyond the Recording Studio*. New York: Routledge.

Fecha de recepción: 10/10/2021

Fecha de aceptación: 21/04/2022