



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDIA

MÁSTER EN POSPRODUCCIÓN DIGITAL
Especialidad Audio

Diseño y Postproducción del sonido de

“ b a c k ”

un vídeo-danza de Vicent Gisbert -

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Autora: Ángela Joanes Martínez

Tutor: Juanma Sanchis Rico

Gandia, junio de 2011

Tesina tipo 3



RESUMEN

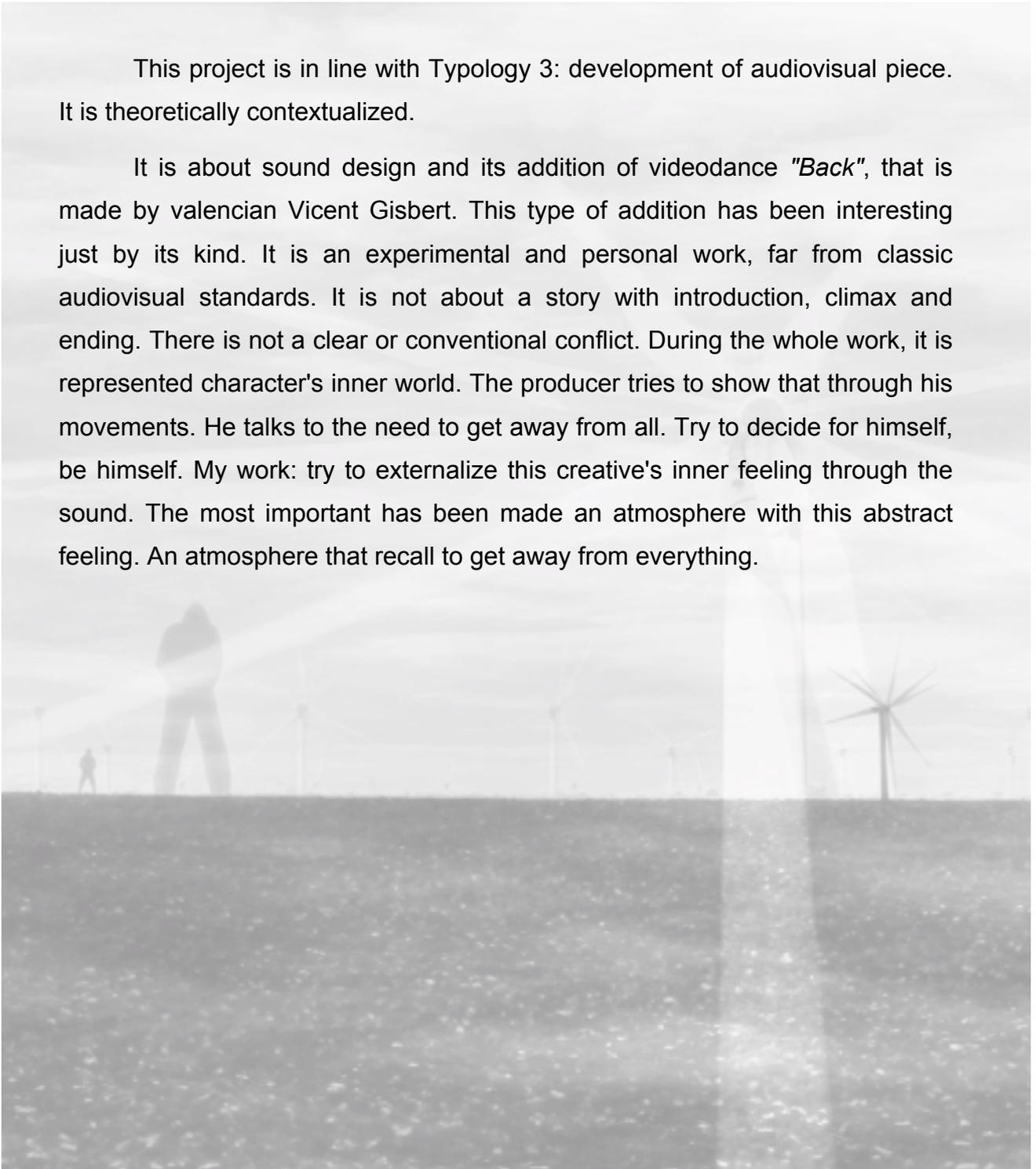
Este proyecto está enmarcado en la Tipología 3 de las tesinas del máster: desarrollo de una pieza audiovisual, cuya realización esté contextualizada teóricamente.

Se trata del diseño de sonido y la posterior sonorización del videodanza “*Back*”, realizado por el valenciano Vicent Gisbert. La sonorización de este tipo de género ha sido interesante simplemente por el género en sí. Es una obra experimental, personal, que se aleja de los clásicos cánones audiovisuales. No hablamos de una historia con su introducción, nudo y desarrollo. No nos presenta un conflicto claro o convencional. Durante toda la obra se representa el mundo interior del personaje, del realizador, que, a través de sus movimientos, intenta exteriorizarlo. Nos habla del intento de escapar de aquello que nos envuelve. Intentar poder decidir por uno mismo, ser uno mismo. Mi labor: poder exteriorizarlo este sentimiento interno del creador de la obra a través del sonido. Lo más importante ha sido crear una atmósfera que transmitiera ese sentimiento tan abstracto que es el intentar escapar de nuestro entorno, crear una atmósfera que nos evocara ese mundo interno.

ABSTRACT

This project is in line with Typology 3: development of audiovisual piece. It is theoretically contextualized.

It is about sound design and its addition of videodance "*Back*", that is made by valencian Vicent Gisbert. This type of addition has been interesting just by its kind. It is an experimental and personal work, far from classic audiovisual standards. It is not about a story with introduction, climax and ending. There is not a clear or conventional conflict. During the whole work, it is represented character's inner world. The producer tries to show that through his movements. He talks to the need to get away from all. Try to decide for himself, be himself. My work: try to externalize this creative's inner feeling through the sound. The most important has been made an atmosphere with this abstract feeling. An atmosphere that recall to get away from everything.



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
a. Objeto de estudio	
b. Objetivo del trabajo	
c. Metodología	
d. Estructura de la memoria	
2. VIDEODANZA	4
a. Definición de videodanza	
b. Análisis de diversas obras	
3. DISEÑO DE SONIDO	9
a. Definición y origen del diseño de sonido	
b. Obras de referencia	
4. PREPRODUCCIÓN	12
a. Análisis del guión	
b. Análisis del montaje	
c. Recursos necesarios	
d. Desglose sonoro	
5. PRODUCCIÓN	22
a. Recopilación de material sonoro preexistente	
b. Grabación y creación de sonidos	
6. POSTPRODUCCIÓN	27
a. Edición	
b. Mezcla	
7. CONCLUSIONES	35
8. REFERENCIAS	36
9. CURRICULM VITAE	37

1. INTRODUCCIÓN

a. Objeto de estudio

Dentro de las diferentes modalidades de tesinas, ésta se ubica en la modalidad 3: desarrollo de una pieza audiovisual.

Esta pieza es una videodanza cuya dirección, interpretación, edición, fotografía y música corren a cargo del valenciano Vicent Gisbert. “*Back*” plantea una reflexión del hombre actual en su entorno. Su duración es de 6 minutos 6 segundos.

Más adelante ahondaré en la definición “*videodanza*”, ya que es un género poco común, por lo que la forma de tratarse sonoramente hablando se ha abordado de diferente manera a lo más conocido. Se ha de conocer el género para conocer cómo tratarlo.

b. Objetivo del trabajo

La elección de esta pieza tan experimental es, simplemente, poder jugar con algo no tan conocido. En mi experiencia profesional he podido tratar con spots, programas de televisión, cortometrajes y largometrajes, por lo que abordar una videodanza en la cuál debía de basarme en las texturas sonoras y en la creación de planos y capas sonoras más “extrañas” representaba un reto. Era entrar en un terreno más desconocido, alejarme de una estructura clásica y jugar más con “*sensaciones*”. No tratar los sonidos de forma real, o al menos, de forma que oímos lo que vemos, sino tratarlos de forma que podamos oír lo que sentimos.

También he intentado seguir unos parámetros realistas a la hora del trabajo. Es decir, he intentado transmitir lo que el director intentaba hacer. El diseño de sonido partía de los sentimientos que el director pretendía transmitir. Aunque a un nivel muy profesional, el técnico de sonido tiene poder en ciertas decisiones, en el ámbito profesional más cercano, el técnico suele seguir las directrices del director. Está claro que el director aceptará o no sus consejos,

pero, finalmente será la decisión del director la que prevalezca. Por ello, he intentado evocar los sentimientos del propio creador. La música que más presencia tiene es la escogida por el director, y el otorgarle un gran registro de graves en determinados movimientos también.

Este tipo de piezas son muy personales, por lo que he de dejarme asesorar, que me expliquen un poco el significado de la obra, el qué quería transmitir, ya que, dado mis escasos conocimientos de danza, no interpreto de la misma manera que un bailarín. No llego a un nivel tan profundo.

Lo que sí que compartí con el pensamiento del director fue el otorgarle una atmósfera mística y etérea, cargando la dimensión emocional de la secuencia.

Es una propuesta interesante a la hora de aplicar los conceptos adquiridos en el máster: la elección musical corresponde a los códigos musicales analizados, el análisis narrativo de la secuencia también es muy importante, el uso de elementos diegéticos o extradiegéticos, la síncretis... diversos conceptos estudiados a lo largo del año.

c. Metodología

La metodología utilizada ha sido la clásica:

- Preproducción: análisis de la obra, análisis del género, búsqueda de referentes y, la más exhaustiva, búsqueda de sonidos con los que poder trabajar y que se adapten al sentimiento que transmite la pieza.
- Producción: crear un mapa sonoro, una estructura para conseguir “texturizar” el sonido. Al utilizarse todo de librería, no ha sido necesario crear sonidos *foley* ni grabar sonido directo.
- Postproducción: inserción de sonidos, sincronización y ajuste de niveles. Mezcla final en estéreo.

d. Estructura de la memoria

Primero hemos de tratar de contextualizar teóricamente el desarrollo del trabajo práctico. Se ha de abordar intensamente el género de la videodanza para poder entender el desarrollo práctico de la obra. Debemos adentrarnos en el mundo de la videodanza, analizar algunas obras y entender el porqué de las decisiones tomadas. Por muy abstracto o experimental que pueda parecer, siempre hay unos “*clichés*” o elementos recurrentes que ayuden a entender este tipo de mundo interno.

También debemos analizar el concepto de “diseño de sonido” en sí, en qué consiste y qué pasos son lo que se suelen tomar. Conociendo el trabajo, sabremos qué papeles debemos abordar.

Más tarde se pasará a comentar el proceso realizado, paso a paso. Se ilustrará con imágenes del proyecto, para poder visualizar mejor los pasos y decisiones tomadas.

Al final, se hará una conclusión a modo de reflexión de todo lo tratado. Una forma de subrayar lo más importante y no pararse en datos más técnicos o procesos personales. Destacar el qué puede moverte a solucionar esta obra de una forma sonora o de otra.

Añado mi curriculum vitae al final para poder visualizar mi trayectoria, o entender como he llegado allí, que es lo que he hecho con anterioridad para poder emprender este proyecto. Ya he comentado que me movía el interés creativo, de arriesgar y hacer algo más diferente. Por lo que creo que también es conveniente saber que he tocado otros discursos audiovisuales más clásicos.

2. VIDEODANZA

a. Definición de videodanza

"La pantalla como espacio coreográfico es un lugar de exploración de la danza como sujeto, objeto y metáfora. Un lugar de encuentro para ideas de tiempo, espacio y movimiento. Videodanza es la construcción de una coreografía que solo vive cuando está encarnada en un video, film o tecnologías digitales. Ni la danza ni los medios para manifestarla están al servicio uno de otro, sino que son compañeros o colaboradores en la creación de una forma híbrida." Douglas Rosemberg¹.

"La video danza es un nuevo arte que establece una alianza entre la danza y la técnica audiovisual, es un camino de búsqueda en términos audiovisuales, una auténtica obra artística para la imagen cuyo escenario es la pantalla de televisión así como las nuevas tecnologías online y offline, en una conjunción entre la creación y la memoria". Jacques Menet²

Estas son dos definiciones del término "videodanza". Podemos ver la importancia del bailarín con lo que vemos, se baila para la cámara, se mezcla lo audiovisual con el lenguaje de la danza. No es una coreografía simplemente grabada, sino que la coreografía ha de ser creada especialmente para el medio audiovisual, ha de ser captada por un director de una forma, en un tiempo y espacios determinados. Es un lenguaje híbrido entre la danza y lo audiovisual.

¹ Teórico norteamericano. Definición extraída de la web www.videodanza.com

² Secretario general del Grand Prix International Vidéo Danse

Tampoco hablamos de un videoclip ya que no se sigue el ritmo de la música, la música acompaña, no hay movimiento que acompañe la música. Podemos puntualizar ciertos momentos, bien con sonido ambiente o con efectos. Es algo libre, ésta es su motivación.

Por lo tanto, la videodanza integra dos lenguajes: el audiovisual y la danza. Es muy interesante la definición de Walter Castillo, que lo hace como *“la coreografía de la mirada es tal vez lo que mejor define a la videodanza, lo que le da su fuerza estética y lo que justifica su razón de ser dentro del arte contemporáneo. El cuerpo exige ser tratado de otra forma, porque el coreógrafo no debe solo diseñar su movimiento, también debe diseñar la mirada que lo recorrerá: coreografía de la cámara”*. En cambio, rechaza como videodanza es aquello que sólo se aprovecha como canal de difusión para la danza.

La videodanza puede englobarse dentro del género *“videocreación”*. Ésta es una pieza audiovisual artística de corte no narrativo. Uno de los grandes inconvenientes de este género es que no están generalizados, es decir, no podemos acceder a éstos como accedemos a una película o a un cortometraje. Se suelen exponer en galerías, museos, salas de arte, centros culturales o algunas páginas web. Se le pueden considerar cortometrajes experimentales o videoarte. Suelen presentarse en clave poética, abstracta, experimental o de género documental con crítica social.

Los antecedentes de la videocreación vienen del cine experimental y vanguardista de los años veinte, del cine *underground* estadounidense y del cine alternativo en Super8 mm de los años setenta. Todos estos tipos de cine se caracterizan por la búsqueda de fórmulas que se alejen de los esquemas narrativos convencionales, es decir, con estructuras alternativas de guión o bien sin que aparezcan actores, en beneficio de la experimentación visual y el desarrollo de una mirada poética o personal. Nam June Paik es considerado uno de los artistas pioneros y representativos, con obras como *“La luna es la televisión más antigua”* (Moon is the Oldest, 1965) en la que una docena de monitores de televisión muestran diferentes estadios del satélite. Bill Viola (Hatsu yume-First dream, 1978; Las pasiones, 2000) es el artista más significativo de la videocreación.

b. Análisis de diversas obras

Como obras de videodanza a analizar trataremos la filmografía del director de “*Back*”. Así podemos analizar su forma de trabajar y poder después extrapolarlo a nuestro proyecto. Debemos conocerlo para poder acercarnos a su trabajo.

- ***Contra* (2011)**: Plantea una reflexión sobre la fragilidad del hombre actual en su entorno. Una situación generada por su falta de conciencia a la hora de mantener relaciones con lo material, con la realidad que es perceptible por los sentidos. Utilizar, transformar, crea, manipular, destruir...son acciones que desarrollamos, en muchas ocasiones, pensando únicamente en el beneficio propio e inmediato. Olvidamos el espacio que ocupamos, las características propias del mismo. Nos imponemos sin respetar, sin tener en cuenta en los efectos negativos que pueden llegar a provocar estas decisiones en nuestro entorno y, consecuentemente, en nosotros mismos. Juega con los cambios de sonido entre los cambios de planos. El momento del faro nos crea una tensión, nos envuelve en una atmósfera turbadora.
- ***R38* (2009)**: En una ciudad donde aparentemente nunca pasa nada, siempre podemos encontrar un lugar en el que llegado el momento las cosas van más allá. En esta pieza, el montaje de la imagen y del audio va muy integrado, los cambios de planos son acompañados por cambios sonoros. Aquí apreciamos el uso principal de graves, lo que denota un aspecto siniestro y hace que estemos en tensión. El uso de la música es bastante rítmico, lo que contrasta con la mayoría de las videodanza, y, además, tiene una estética bastante parecida a la de un videoclip o un spot. La música es bastante reconocible, por lo que se aleja de los códigos de la videodanza.

- **Au (2008):** Otro día, otro espacio. Es el momento de poner las cosas en su sitio. Lo que ahora se necesita es empezar con el juego. Todo esto trae muchos recuerdos. Aquí sí que apreciamos más el sonido como creación de atmósfera, esos toques graves, ese alertador zigzaguo al estilo aspas de molino o toques de viento. Estamos en constante tensión, el sonido nos indica que algo va a pasar. Juega con un sonido desconcertante, que no identificamos fácilmente su procedencia, usa sonidos simultáneos para conseguir una textura que nos alerte, ya bien sea con el uso de un fragmento sonoro repetido o una nota sostenida. Al principio tiene un aire a cortometraje, la forma de empezar, el montaje audiovisual utilizado sigue el esquema clásico, pero con el toque del despertador, empezamos a vivir la videodanza.

- **Rumores (2007):** Nunca se sabe que hay detrás de las puertas, ni de dónde vienen los que las cierran tras de sí. ¿Es una escalera, sólo una escalera? ¿Acaban las caídas en nuevos peldaños? Nacen ritmos de las esquinas y surge el movimiento cuando la energía y el tiempo confluyen entre las dos puertas que se quieren abrir. Vuelve a jugar aquí con esas “aspas” y viento que gira, pero aquí como presentación del título. Es una presentación larga, y esto se repetirá en “Back”. Utiliza también sonidos irreconocibles, y los va sumando para aumentar la tensión. Vuelve a meternos en una atmósfera tenebrosa, que consigue con el juego sonoro que hace.

En las cuatro videodanzas analizadas, vemos el uso del sonido ambiente que hace, está muy presente. En mi opinión, debería estar más comedido, ya que en ocasiones rompe con la atmósfera que crea el sonido de la postproducción. Nos hace más conscientes del baile que está realizando, olvidando simplemente transmitirnos una sensación.

Lo que vemos muy claro en estas obras es el sello personal del autor: esa unión de sonidos irreconocibles para crear un efecto determinado. Al no reconocer un sonido fácilmente, no lo asociamos a nada y nos dedicamos, exclusivamente, a tener sensaciones. Por ejemplo, en el “R38”, donde sí distinguimos claramente una música y su ritmo, nos da la sensación de ver un videoclip, o de que va a tener un significado narrativo, y no que es la expresión de un sentimiento. Esperamos que pase algo, que nos narre una historia. Si oímos un sonido y lo reconocemos, en seguida nos hacemos una imagen visual de lo que oímos. Esto se debe a la escucha causal. El uso de estos tipos de sonidos, que son elegidos por su cualidad, independientemente de su causa y de su sentido, se deben a la escucha reducida. La escucha reducida es poco natural y altera las costumbres establecidas. Este tipo de escucha y la acusmática están muy relacionadas. Si consideramos la escucha acusmática como aquella en la que se oye el sonido sin ver su causa, ésta, según Schaeffer, podía alentar por sí misma la escucha reducida. Es decir, *“alejarse de las causas o de los efectos en beneficio de una localización consciente de las texturas, de las masas y de las velocidades sonoras”*³.

Otra obra donde se juega con una atmósfera envolvente, tenebrosa es *“Destierro”*, de Mariana Arteaga. Juega con notas sostenidas bastante graves para crear tensión, estar en constante alerta. También juega con el sonido ambiente, esos roces de ropa de la bailarina, contrastando fuertemente con el sonido atmosférico creado. El viento cobra un papel importante, a modo de arrastre del baile.

Otra videodanza que hace uso de varios sonidos simultáneos irreconocibles es *“APAAI: Acontecimientos posibles aunque altamente improbables”*, de Guillermo Morales. Aquí, en la mayoría de la obra, de más de 10 minutos de duración, se hace uso de este recurso para crear una atmósfera concreta, que acompaña a lo extraño de la situación, y le otorga esta característica de retumbar, de sonido interno que aparece en muchas videodanzas.

³ Capítulo 2 de *“La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido”* de Michael CHION

3. DISEÑO DE SONIDO

a. Definición y origen del diseño de sonido

El diseño de sonido como título nace a finales de los años 70 de la mano de Walter Murch. Éste hace una reflexión acerca del tratamiento del sonido en la historia. En los años 30, el sonido era el rey. En el rodaje de “*Whoope*”, de Samuel Golgwyn, existía un director de sonido, Gordon Sawyer, sentado en los controles detrás de “*la ventana*” (ventana de observación de un dirigible de sonido encarado al estudio). Abajo, en el estudio, se encontraba Eddie Cantor, las bailarinas y cantantes, aterrorizados por “*el Hombre Detrás de la Ventana*”. Nadie podía contradecirlo si se sentía insatisfecho por la calidad del sonido.

Pero 45 años más tarde, “*el Hombre Detrás de la Ventana*” pasó a reducirse a un sonidista arrumbado en alguna esquina con su carrito. Y que éste demandase “*corte*” era impensable.

Nos plantea que el sonido cinematográfico pasa a ser raramente apreciable por sí sólo, ya que funciona fundamentalmente como “*realce de lo visual: por medio de alguna misteriosa alquimia perceptual, cualquier virtud que el sonido brinde al film es grandemente percibido y apreciado por la audiencia en términos visuales, Cuanto mejor el sonido, mejor la imagen*”⁴.

Anteriormente no existía la edición de audio, lo que se grababa era ya la mezcla final. Igual es por eso por lo que el sonido pasó a relegarse a un segundo plano: posibilidad de postproducción. Es aquí donde el sonido reveló su verdadera naturaleza. Se “*engrandece*” el trabajo del sonido.

Por poner un ejemplo, en 1936 las películas que eran producidas en ese entonces sólo agregaban 17 efectos sonoros adicionales para todo el film, en lugar de los muchos miles que necesitamos actualmente.

Los sonidos eran considerados como el inevitable acompañamiento de lo visual: un “*clang*” metálico siempre salía de martillo golpeando un yunque. Con el sonido óptico, la cosa cambió.

Francis Ford Coppola, George Lucas y Walter Murch emprendieron

⁴ “*Estirando el sonido para ayudar a liberar la mente*”, de Walter Murch

una aventura e iniciaron American Zoetrope. Aquí intentaron evitar la departamentización debido a la complejidad técnica del sonido. No concebían poner a dos personas: una mezclando y otro creando los sonidos. Era como si hubiese dos directores de fotografía: uno que ilumina y otro que fotografiase.

En 1968 habían montado un equipo de sonido bajo la máxima que la persona encargada de diseñar el sonido debía estar habilitada para mezclarlo, el director podía hablarle a esta figura sobre el sonido de la película, de la misma manera que lo hace con el diseñador de la producción sobre el look de la película. Es aquí donde crean al diseñador de sonido tal y como lo conocemos.

A finales de los 70, con *“Apocalipsis Now”* nace el formato de sonido estándar de cine: tres canales de sonido detrás de la pantalla, surrounds izquierdo y derecho, y un canal de realce de baja frecuencia.

Casi todos los avances técnicos en grabación sonora, manipulación y exhibición desde 1980 pueden resumirse en una sola palabra: digitalización.

El sonido ahora adquiere un gran poder creativo: se consigue reasociar imagen y sonido en diferentes contextos y combinaciones. Esta reasociación debería estirar la relación entre el sonido y la imagen cuando y cuanto sea posible. Murch afirma que el sonido *“debería luchar por crear una determinada y fructífera tensión entre lo que está en pantalla y lo que está encendido en la mente de la audiencia. El peligro del cine de hoy es que puede asfixiar si temas por su inmensa habilidad de representarlos: no posee la válvula de escape de ambigüedad que la pintura, la música, la literatura, el radio teatro y las películas muchas en blanco y negro, tenían automáticamente y simplemente en virtud de su incompletud sensorial. Una incompletud que enciende la imaginación del espectador como compensación, y que sólo es evocada por el artista”*. En la obra que realizamos en este proyecto sí que podemos hablar de esa ambigüedad, ya que mezcla sonido con imagen y danza, juega con lo subjetividad del artista. Debemos aprender a usar el sonido de forma metafórica también. Este uso, según Murch, es el más fructífero, flexible y económico: por medio de elegir cuidadosamente qué eliminar, y luego agregar sonidos que parecieran a primera oída algo extraños con la imagen acompañante, el cineasta puede abrir un vacío perceptual dentro del cual la mente de la audiencia debe inevitablemente precipitarse.

El diseño de sonido es, por tanto, saber escuchar, saber interpretar (desde el guión hasta los efectos visuales, pasando por el departamento de arte, producción y directivas), saber trabajar en equipo, conocer las herramientas disponibles, y tener la mente abierta para crear. Un buen diseñador de sonido es capaz de no sólo crear sonidos, sino también reflejar emociones, personificar un elemento de la historia, dar significado a una escena o generar todo tipo de sensaciones en la audiencia. Más que simplemente crear sonidos, es responsable de narrar la historia valiéndose de material sonoro.

El sonido no es únicamente una etapa final de la película donde se agregan efectos sonoros, sino que también puede narrar, personificar, generar emociones, retratar espacios, épocas, y crear toda una identidad sonora.

b. Obras de referencia

Para el desarrollo de este estudio he tenido en cuenta algunos fragmentos de diversas películas. Por ejemplo, en la apertura de *“Apocalipsis Now”*, el sonido de la jungla que llena el cuarto del hotel de Willard no viene de algún lugar en la pantalla o de su vecindario, y la única manera de resolver la gran disparidad entre lo que vemos y lo que oímos es imaginar que esos sonidos están en la mente de Willard: que su cuerpo está en un cuarto de un hotel en Saigón, pero su mente está afuera, en la jungla, donde él sueña en regresar. Aquí juega con la representación sonora del mundo interior de un personaje. No nos muestra un sonido real, sino algo personal e íntimo. El espectador no sitúa ese sonido en ningún sitio, ni ve ninguna fuente, pero en cambio sí que lo interpreta como algo interno. Si los miembros de la audiencia pueden ser conducidos al punto donde ellos tenderán un puente con su propia imaginación hasta una extrema distancia entre la imagen y el sonido, ellos serán recompensados con una dimensionalidad de experiencia correspondientemente más grande, que es lo que pretendía Walter Murch.

Otra referencia son los flashbacks de la serie *“Perdidos”*, esas ráfagas graves que acompañan la vuelta en el tiempo. Muchos elementos de transición que suelen acompañar a los flashbacks me han inspirado a la hora de remarcar un movimiento, potenciándolo de graves para provocar tensión.

4. PREPRODUCCIÓN

a. Análisis del guión

Como ya hemos comentado, la obra tiene un análisis muy complejo debido a que se aleja de los cánones narrativos habituales. Según Gisbert, lo define en su web como *“Ante ellos todos somos iguales, no hay diferencias. Actuamos con una completa uniformidad, renunciando a la libertad de decidir por uno mismo. Sin dudar en lo que hacemos, nos dejamos arrastrar por los demás. En ocasiones, sentimos que el campo de acción de nuestra conciencia es cada vez más reducido. Es entonces el momento de escapar”*. Vemos que es una explicación muy poética, muy interna. Podíamos considerar los molinos como los demás, la grandeza que nos empequeñece y nos hace seguir el ritmo que nos imponen. Los molinos se mueven, y el protagonista, el “yo” ha de hacerlo inevitablemente. El bailarín intenta zafarse de ese *“seguir las normas”*, intenta no arrastrarse ante esos grandes molinos, escapar. Pero al final, siempre caemos ante ellos. Intentamos escapar pero acabamos postrados, el fin es inevitable, pero no por ello podemos dejar de intentarlo. Nos movemos a su son, y al final, son ellos los que nos vencen.

Primero, hemos hecho un primer visionado sin música, para ver que nos evocan las imágenes por sí solas, dónde necesitará un subrayado sonoro o una puntuación. Después, hemos imaginado los sonidos que pueden acompañar. Cabe recalcar que imaginar es muy fácil, pero poder expresarlo no, y conseguir lo imaginado en primer momento, casi imposible. Se han de dedicar muchas horas a escuchar músicas, sonidos... y poco a poco, se van cambiando de ideas y van surgiendo nuevas. El tener muchos referentes sonoros te hace abrir la mente, ir viendo dónde se podrán colocar y cómo.

Otra cosa que también se tuvo que realizar después del análisis de la obra fue un plan sonoro: qué tipo de sonido pondría, en qué momento y cómo lo solaparía para crear esa atmósfera envolvente.

El sonido forma parte de la historia aunque no responde a la sincronía, demuestra lo inestable del mundo, la fragilidad del ser humano. No es un sonido diegético en cuanto a que no vemos la fuente, ya que ésta está

en la cabeza del bailarín, en su mundo, y se une a los mundos de los otros “yo” bailarines. Se ha de tener en cuenta en todo momento de que lo que tratamos es de representar el mundo interior del personaje. Esa fragilidad que representa ante los otros. Es una pieza abstracta y personal, por lo que el mundo sonoro ha de serlo también.

No hay sonidos de directo ya que se trata de separar el mundo real del interior, nada de lo que suena responde a la realidad, a excepción de las aspas del molino, necesarias para representar el paso del tiempo, giran implacables como el tiempo.

Podemos tener en cuenta la distinción de elementos sonoros que hace Sonnesnschein:

- Sonidos relacionados con los personajes, objetos y acciones que son explícitamente descritos en pantalla. Aquí podíamos incluir el caer de la pelota y el girar de las aspas de los molinos.

- Ambientes que pueden conectarse con sonidos: la atmósfera es lo que dota a la pieza de una dimensión emocional. Estos ambientes son los que tienen el peso principal a lo largo de toda la obra.

- Palabras clave tanto en la descripción de la escena como en el diálogo que dan pistas de las emociones de la escena. Aquí carecemos de diálogos, de palabras que nos transmitan algo. La semántica no tiene cabida en esta videodanza, todo es movimiento corporal. El cuerpo es el que nos cuenta la historia, la situación personal del personaje. Al principio, después de los créditos, si oímos unas voces, pero éstas son ininteligible. Este efecto es buscado, puesto que representa las voces en la cabeza del personaje. Simbolizan el mundo que le dice qué hacer, si debe seguir las o no.

- Momentos de transición física o dramática. Con la presentación del título de la obra, sí que jugamos con el acompañamiento: la música tambalea al igual que las letras. En el paso del título de crédito inicial al primer plano sí que hacemos uso de una transición sonora, aunque suave, no entra a golpe, se incrementan los graves a medida que vemos los molinos de viento. Todas las transiciones son suaves, ya

que se suceden con largos encadenados sonoros, pero sí se aprecia un cambio de tonalidades dependiendo de lo que vemos en imagen y lo que nos quiera transmitir. En lo que respecta al tratamiento sonoro, también hay una diferenciación entre el inicio pausado de la primera parte, donde se nos presenta al protagonista y éste está quieto: oímos una dulce música, que nos recuerda a canciones de cuna y voces de fondo. Cuando empieza a moverse, éstas desaparecen y empieza a darse importancia a la atmósfera grave, al ensordecedor mundo interno del personaje. Cuando el baile es frenético, se añaden más efectos sonoros para acompañar esa vorágine de la danza. Son transiciones sonoras lentas, acompañando a esas transiciones visuales lentas también. El momento más notado de transición sonora es el momento en que se hace todo negro y los bailarines desaparecen, esto corresponde a una transición más dramática que física, ya que este es un momento clave en la obra: nos rendimos antes los grandes.

b. Análisis del montaje

Aunque no hablé personalmente con el director, sí lo hice con el montador de la pieza. Me comentó las ideas del director, y así poder yo trabajar según el supuesto mundo sonoro que el director buscaba. La diferenciación de estados del protagonista, los cambios sonoros según el momento de la danza... todo lo que el realizador quería transmitir en su obra. Es ambiente sonoro caracterizado por las texturas.

La música debía tener una característica *shoegazing*: guitarras con retroalimentación, ruidosas a la vez que melódicas, plagadas de efectos como reverberaciones o coros, dominadas por un ambiente entre sombrío y melancólico. Los grupos más importantes de este estilo de música alternativo son *“My Bloody Valentine”*, *“Ride”*, *“Lush”*, *“Telescopes”* y *“The Verve”*. Escuché varias canciones de este estilo, que yo desconocía por completo para inspirarme. La definición de *“ruidoso a la vez que melódico”* era la que más se asentaba en mi cabeza, y era lo que yo quería conseguir. La base musical la saqué de grupos de este estilo para conseguirlo.

c. Recursos necesarios

Para la consecución de esta obra hice uso de la sala de sonido de la productora valenciana Malvarrosa. Muchas veces voy allí para trabajos esporádicos, sobre todo, como sustitución del técnico de allí. Aproveché los momentos en los que iba, con consentimiento del técnico, para realizar el proyecto. Me pude llevar a casa diversos CDs para escucharlos y analizarlos. Y el proceso de edición lo realicé en esa sala.

Allí se me facilitó el acceso a la enorme biblioteca de sonido que tienen: Hollywood Edge, la biblioteca de sonidos Koka, la de Kesto, biblioteca propia del técnico...infinidad de recursos sonoros y músicas. También hice uso de músicas del estilo *shoegazing*, por seguir las indicaciones del director.

El proyecto lo hice en frecuencia de muestro 48KHz y a 16 bits.

También he trabajado en mi casa, con mi Macbook , Protools 7.3 y Mbox, para la mezcla final. El trabajo de edición en sí lo preparé en la productora. Una vez preparados todos los sonidos con los que iba a trabajar, y mezclados simultáneamente, hice un bounce de cada grupo de pistas y me dispuse a hacer la mezcla en mi casa. Evidentemente, los resultados hubiesen sido más óptimos allí, pero la falta de disponibilidad de la sala lo hacía imposible. Pero me surgió un inconveniente: en mi casa no dispongo de casi ningún plugin, así que tuve que exportar la sesión en una sala facilitada por la Universidad y acabar la mezcla final allí.

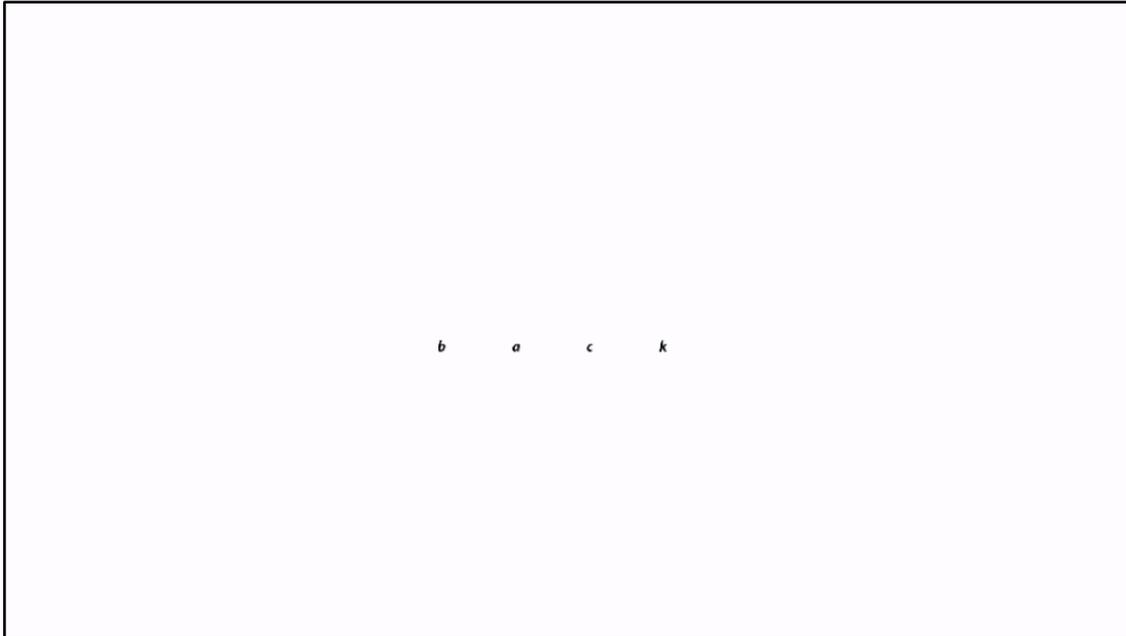
Podríamos considerar mis lugares de trabajo, con cada proceso han sido:

Búsqueda de material (3 días)	Edición (2 días)	Pre-mezcla (1 día)	Mezcla final (2 días)
Malvarrosa Media		Mi casa	Universidad

WORKFLOW DEL PROYECTO

La mezcla está considerada en estéreo debido a la falta de disponibilidad de recursos para jugar con el sonido envolvente.

d. Desglose sonoro



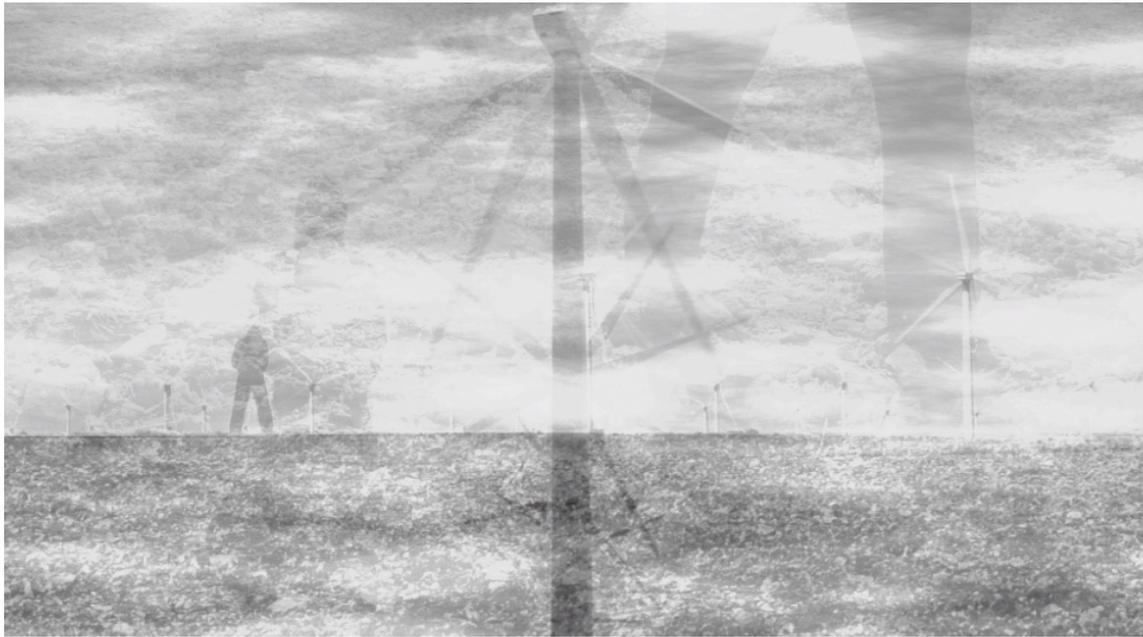
En los títulos de crédito he utilizado la cortinilla de una canción, con agudos, repetida y distribuida de forma que cree algo cíclico, a modo de acompañar a la aparición de las letras. El revuelo de las letras es acompañado por un sonido agitado y síncrono. Sonidos melódicos para dar la sensación de limbo, de algo etéreo, que se rompen con la entrada de graves, que nos prepara y alerta sobre lo que vamos a ver.



Se nos presenta el espacio: oímos el fragmento de canción escogido, lento pero con una presencia de graves del viento. Además, oímos el chirriar suave de las aspas de los molinos.



Empezamos a oír esa canción de cuna tan melodiosa, que entra con la primera pasada de un aspa enfrente de la cámara. Nos acompaña con la tranquilidad de la imagen. Empezamos de manera progresiva, a oír las voces internas del personaje.



Cuando vemos aparecer lentamente el molino central, las voces desaparecen y el efecto de pasar las aspas pasa a un primer plano. Sumado a ese viento grave. El molino es lo que prevalece.



Cuando éste empieza a desvanecerse, los efectos otorgados a el molino desaparecen, dando paso a la atmósfera conseguida con fragmentos de canciones, como si de un efecto sonoro se tratase.



Cuando el bailarín comienza a moverse a lo largo del plano, la atmósfera creada es la que prevalece.



Estos movimientos son puntuados con efectos graves, que lo acompañan en una sensación rítmica.



Empieza a sumarse otro efecto: el caer de una bola en el suelo. Es un efecto con reverberación, para mostrarla a lo largo del tiempo. Su timbre contrasta con los graves de la atmósfera.



Cuando la imagen se vuelve más oscura, los bailarines están en primer plano, y los sonidos también. Se incrementa la cantidad de sonidos escuchados simultáneamente, a modo de acompañamiento en lo caótico del baile



El sonido se vuelve más rápido, unido a la intensidad de la imagen. El cambio de luces es acompañado sonoramente de forma inestable.



Sólo cuando el bailarín desaparece y las luces vuelven a su normalidad, estos sonidos caóticos desaparecen de golpe, dejando sólo el ambiente del viento. Sólo nos queda eso: la persona desaparece, son los molinos, los gigantes, los que hablan.

5. PRODUCCIÓN

a. Recopilación de material sonoro preexistente

La parte más extensa y a la que he dedicado gran parte del tiempo es la recopilación de material sonoro. Para ello he dispuesto de varias librerías de sonido, proporcionadas en la productora Malvarrosa.

Partía de una idea inicial, de lo que en un primer momento pensaba obtener, y a partir de ahí, he ido escuchando y escuchando canciones, efectos... A medida que iba escuchando, el concepto original iba cambiando ya que se abrían nuevas posibilidades.

Al principio la escucha era más cerrada, es decir, buscaba algo en concreto y desechaba demasiado rápido. Pronto me di cuenta que igual lo que tenía estructurado en la mente no podría ser, o se me haría interminable la búsqueda, así que decidí oír todas las canciones que me provocasen las sensaciones escogidas. Dentro de algunas canciones, podía apreciar unas ráfagas con las que luego podría jugar. Con un fragmento de una ráfaga podría proporcionar diferentes texturas dentro de la imagen.

La escucha de todo el material sonoro ha de ser cuidadosa y se ha de saber separar entre las diferentes partes de una canción. Se ha de separar para luego, en la postproducción, unirla a diversas partes de otra canción y conseguir una atmósfera en concreto.

Generalmente he tomado fragmentos de canciones etéreas, minimalistas. De canciones pertenecientes al género *shoegazing*. Todo unido en varias capas para poder conseguir las texturas sonoras deseadas.

La música no se va a tratar de forma diegética, sí en cambio los efectos sonoros como las aspas de los molinos y la pieza que lanza el bailarín y cae al suelo. No persiguen, a excepción del principio, una sincronía ya que me ciño a la característica de *“claridad densa – densidad clara”* a la que hace alusión Walter Murch en su texto con el mismo título. Si nuestra mente no puede seguir los pasos de tres o más personas, el caer de tantas piezas tampoco. Además, la superposición de tantos planos, hace imposible el saber

si ya ha caído la pieza o no: no vemos cuando la lanza y cuando cae con claridad, y esto lo hacen muchos personajes. Tres es la frontera donde uno cruza de “*cosas individuales*” a “*grupo*”, donde vemos un “*árbol*” o vemos un “*bosque*”, donde hay simultáneamente claridad, los elementos individuales, y donde hay densidad, sentir la totalidad del grupo.

También hablamos de la puntualización dramática con la caída de pieza: más fuerte y de otra tonalidad, a madera, más agudo. No es muy realista porque el estilo de la pieza nos permite utilizar otro tipo de sonido. No nos demanda sonidos realistas por lo que somos libres de escoger el que mejor sensaciones nos cause y nos ayude a transmitir esa fragilidad humana.

La música, según José Nieto ,es tratada de forma no diegética en cuanto a que “*corresponde a un elemento expresivo: transmite emociones, establece estados e ánimo*”.⁵

También la podemos considerar como un elemento estructural, ya que le otorga un ritmo a la imagen. Los movimientos del bailarín y el encadenado de planos son reforzados por la sensación rítmica marcada por la música.

El montaje visual es muy lento, los planos van encadenados unos con otros de forma muy larga, muchos planos se solapan, por lo que los cambios de ritmo vienen dados por los movimientos de los personajes. Al principio todo es lento, la música ayuda a la lentitud de los movimientos, lo hace más lento también. Con el incremento del movimiento en plano, incrementamos el ritmo y la densidad de elementos sonoros, lo cual conseguimos aumentar esta tensión visual. Vamos viendo más imágenes, más bailarines superpuestos, por lo que vamos escuchando más sonidos.

La librería utilizada finalmente fue:

- **Twoism:** Álbum perteneciente a “*Boards of Canada*”, en concreto la pista titulada con el mismo nombre del álbum. Ésta fue especialmente escogida por el director. Se juega con los encadenados de imagen, encadenándolos lentamente y también musicalmente hablando. Vuelve, poco a poco también con el empezar de movimientos

⁵ Capítulo 2 de “*Música para la imagen: influencia secreta*” de José Nieto

del protagonista. Son una especie de notas sostenidas, de diferente tonalidad. Melodiosas, al estilo limbo, paz, que luego contrastarán con lo añadido. Terminan antes que el video.

- **Dust Breeding:** pieza musical del audiolibro “*Dr. Who*”. Música muy suave con unos golpes graves para enfatizar. Empieza también con la salida de créditos, y los golpes graves están colocados en el momento en el que se enfatiza algo: aparición de otro personaje, paso de una aspa por delante de la cámara, partición del personaje en primer término o molino en primer término. Sólo subo la música en los puntos de énfasis, en puntos de sincronía con la imagen, el fragmento de melodía va a un bajo volumen

- **Kesto:** Colección de 4 CDS, y elección del número 3. Aquí se ha usado varias pistas:

- **Pista 1:** Viento melódico, para enfatizar el molino que aparece en un plano central. Cuando empieza a desaparecer en imagen, el sonido sube, para enfatizar esa desaparición, para poder oírlo aunque no lo estemos viendo, o veamos que desaparece.
- **Pista 2:** Sólo presentes en el momento final, viento grave y crece de intensidad.
- **Pista 4:** A modo de ráfagas, muy graves, al principio, acompañando a las aspas. Luego en el baile, aparece para enfatizar algunos elementos. Se suman muchos más de estos efectos en la locura que empieza a transformarse en negro. Cobrando gran importancia al final, con el plano último donde no hay bailarines y ha vuelto.

- **Aspas:** Estas provienen de la librería personal del técnico de Malvarrosa. Suenan muy bajitas, son sonidos agudos, chirriantes, que se unen con un viento. En el momento en el que las aspas pasan por delante de la cámara es cuando más presencia cobran: las vemos, las oímos. Están en primer plano, por lo que la fuente sonora también.

- **Sigur Ros 3:** Banda islandesa de *postrock*, con elementos de *shoegazing* y minimalismo. La banda es conocida por su sonido

etéreo y por el falsete de voz de su cantante. En estos fragmentos seleccionados no apreciamos el falsete del cantante, pero sí su sonido etéreo característico. Es muy grave, ya de por sí es una textura bastante interiorista, minimalista por la ausencia de notas. Juego con varias capas para ofrecer un incremento de textura grave y retumbadora. Nos marca el ritmo lento del principio. Es el grupo que más prevalece, el que cobra más importancia. Es lento, nada pasa en el plano, pero la gravedad de las notas nos prepara para algo.

- **The clientele:** Banda inglesa *indie-pop*. Es la que nos marca al principio de la obra: un viento con voces lejanas, es lo que tiene el personaje en la cabeza, se está preparando. Representa sus pensamientos, la cantidad de voces de la que quiere escapar y no puede. A partir de ahí, es cuando emprenderá su furiosa danza escapista.

- **Pulse pro09:** Música como de cuna, tranquilidad, que contrasta con la gravedad anterior. Le da un punto inocente. En la cabeza, antes del baile, se oyen todos los elementos que le perturban: voces, graves y cuna.

- **World Looks Red:** El elección de la pista 14. Corresponde al golpe de madera sobre el suelo. Ya viene con bastante rever, por lo que no le puse ninguna. No van en sincronía por el principio claridad y densidad. También acompañan al movimiento de cuando el bailarín baja al suelo. Empieza a ser más seguido y continuo con la locura del baile, momento final de todo a negro. Le da un tono más visual a la obra, rompe con el ambiente grave creado durante el baile. La diferencia de frecuencias y timbres contrastan y nos rompen el ambiente.

- **My Bloody Valentine:** Es una banda de rock alternativo de estilo *shoegazing*, influenciados por el *post-punk*, el *dream-pop* y el rock alternativo. Es utilizada a modo de melodía musical también con una intensidad más, dependiendo de lo que vemos o queremos provocar. Empiezan con lo lento, y se mantienen con la preparación del bailarín, cuando se agacha. Luego también permanecen en los saltos iniciales. Es un fondo predominante. Grave y repetitivo. Va subiendo conforme empieza la imagen a hacerse negra, con la incorporación de más

bailarines en primer plano. Está al máximo con el remolino negro final, y para bruscamente cuando el plano se queda estático, desaparece la luz, ya no hay bailarines, no escuchamos esta música perturbadora.

Vemos que no insertamos las canciones en sí, sino que se selecciona un fragmento, uno que contenga aquello que queramos transmitir, y se juega con él. Se utilizan en modo ciclos para crear atmósferas. Esto ha sido visto en las clases de Sonido Extradiegético: cómo conseguir texturas y crear nuevos ritmos a partir de bucles sobre extractos de música.

Entendemos por textura sonora aquella que se relaciona con diversas voces, diversas líneas melódicas simultáneas.

En clase utilizamos la función “freeze” pero al no disponer yo de ésta en el sitio de trabajo, me debí ceñir a la creación de varias capas e ir jugando con ellas. Pero las nociones de esa clase fueron importantes para poder entender el concepto de textura sonora.

b. Grabación y creación de sonidos

En cuanto a la grabación y creación de sonidos, no he dedicado tiempo alguno. Con una gran cantidad de sonidos ya escogidos, este proceso se hacía prácticamente innecesario. Bien podría haber salido a grabar un viento o unas aspas de molino, pero el material obtenido de biblioteca era bastante bueno.

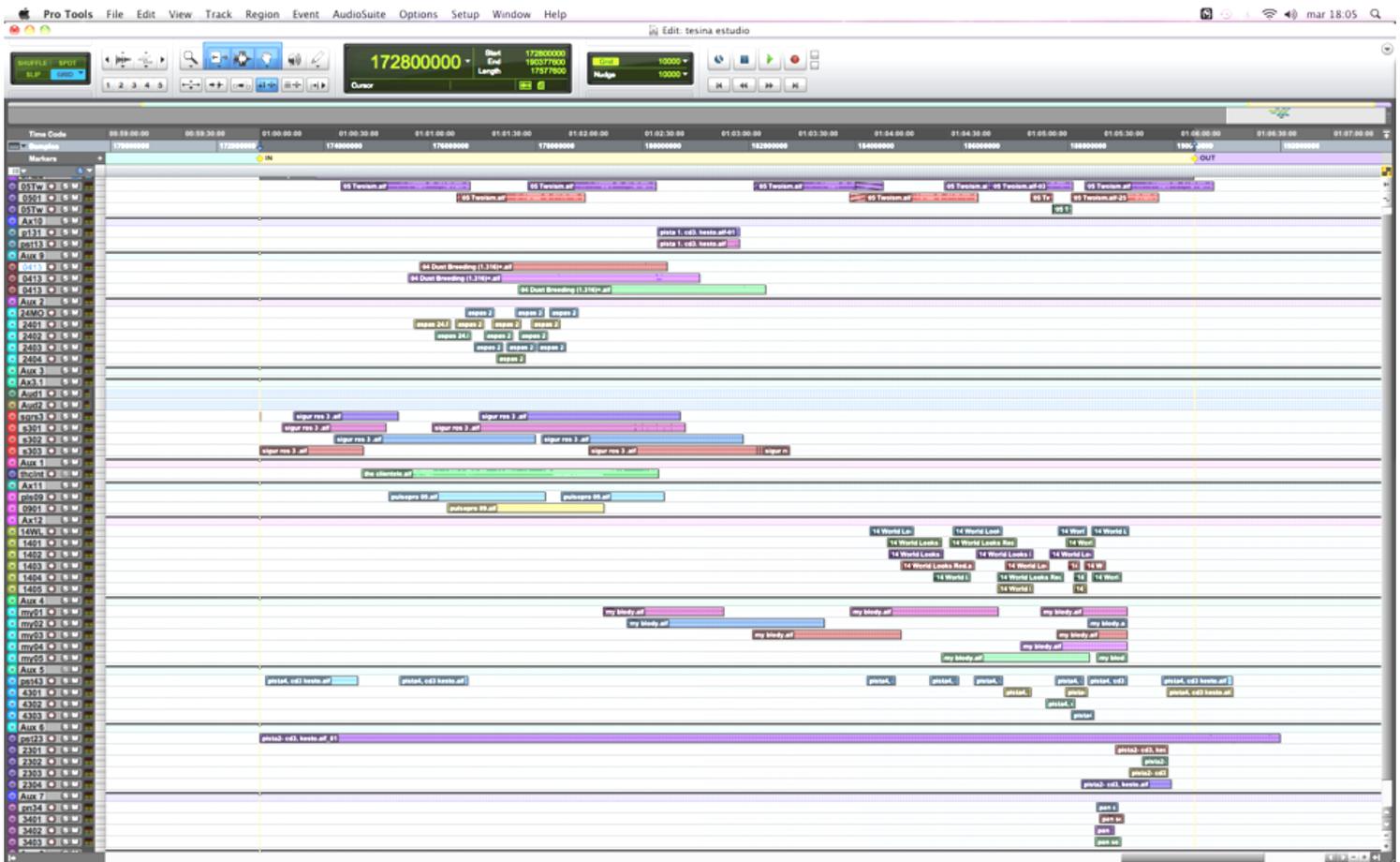
También podía haber creado algunos efectos con sintetizadores o secuenciadores, pero no dispongo de la “gracia” necesaria para saber tratar estos sonidos. Además, vuelvo a recalcar la importancia de la satisfacción del material obtenido. Cuando partes de un material que te convence, se convierte en innecesario la creación de estos. Si no hubiese encontrado nada que satisficiera mis expectativas, posiblemente hubiese tenido que destinar tiempo a ello.

6. POSTPRODUCCIÓN

a. Edición

El primer paso para el desarrollo de la postproducción es la creación de una sesión de sonido. El programa de edición utilizado ha sido el ProTools.

Algo que considero de vital importancia para empezar a trabajar es la organización. Debemos destinar un tiempo a organizarlo todo, ya que esto nos facilitará saber donde estamos en cada momento y a donde queremos ir.



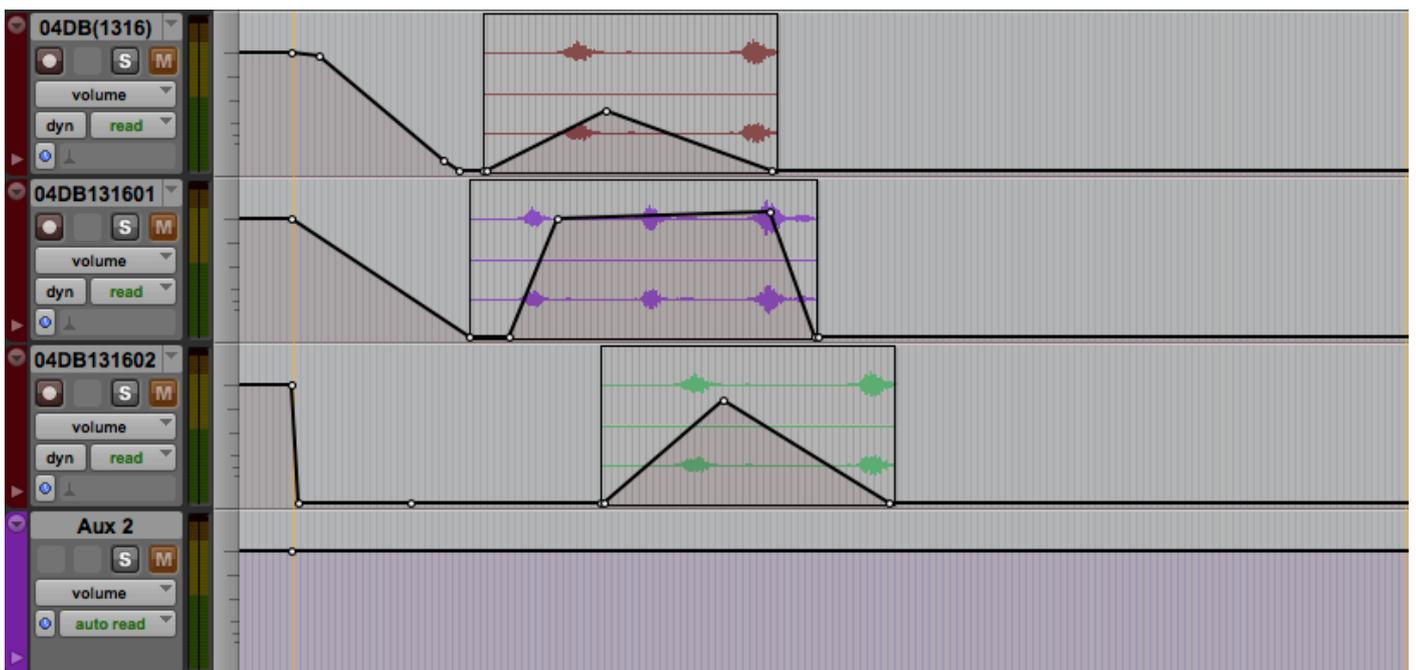
En la imagen podemos apreciar la gran cantidad de pistas utilizadas, unas 60 (incluyendo los auxiliares de cada grupo). Si no hubiésemos decidido jugar con las texturas, quizá hubiésemos tenido menos pistas y todo

hubiese sido más manejable, pero en ocasiones necesitaba solapar hasta 6 capas para conseguir una textura en concreto.

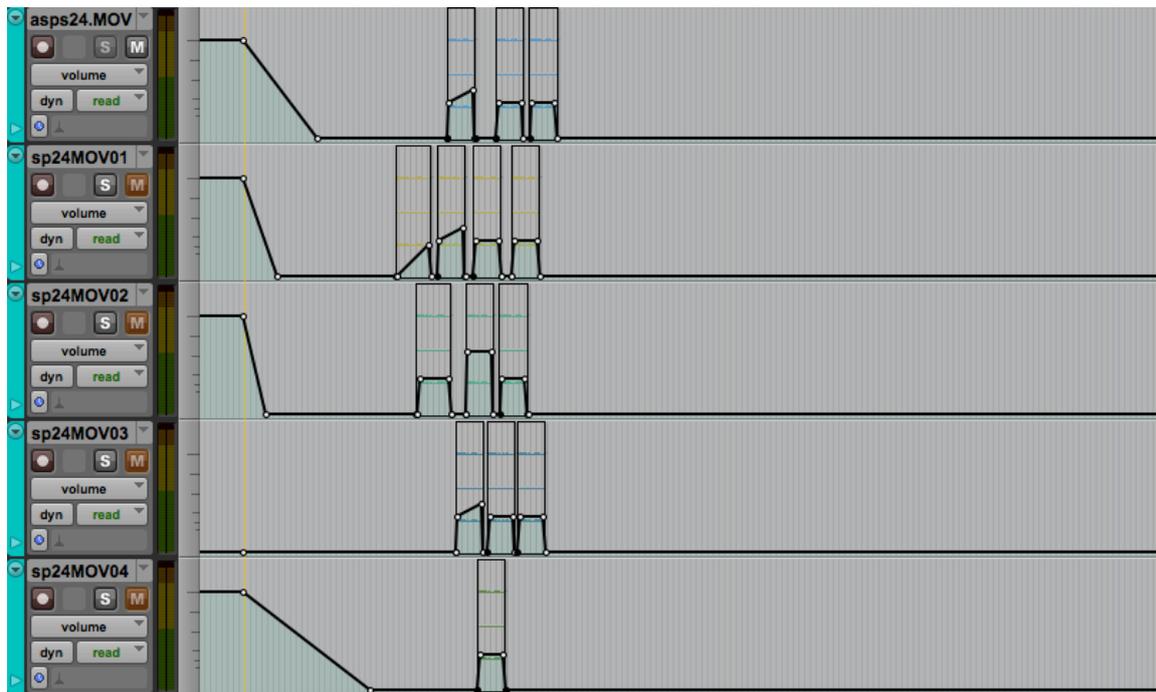
Lo primero que hice fue introducir un tono de 1kHz para poder sincronizar imagen-sonido. Trabajé con el grid dividido en horas, minutos, segundos y frames para poder ser más exactos a la hora de insertar ciertos sonidos.

Organicé las pistas según el tipo de sonido y siempre debajo su auxiliar. Ruteé las pistas auxiliares a un canal máster auxiliar, para optimizar los recursos del interfaz.

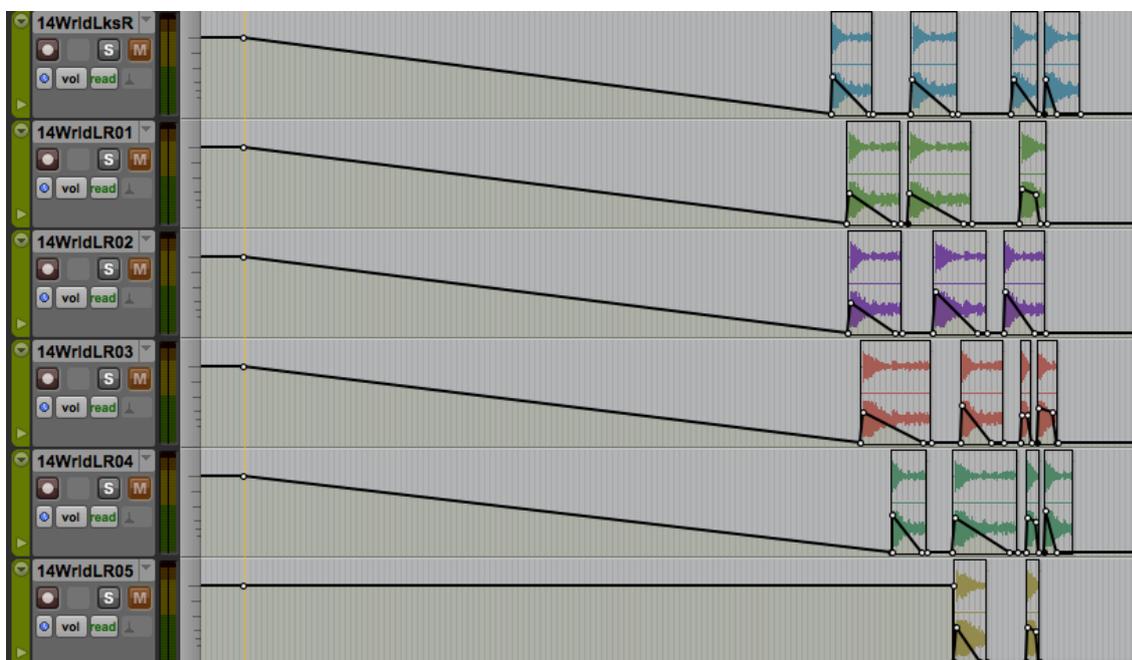
Estos son algunos ejemplos de grupos sonoros y su tratamiento en cuanto a ajustes de volúmenes.



Golpes musicales en la aparición de las aspas por delante de la cámara



Aspas del molino



Golpes de la pieza de madera que cae

Estos son algunos ejemplos de los grupos que hice y su mezcla previa. Los grupos los hice dependiendo de su sonoridad, de la fuente sonora a

la que pertenecían, ya que trabajé con muchas capas del misma fuente sonora. Trabajé con cada grupo de pistas de forma separada, jugando con diferentes fragmentos, o los mismos, dependiendo del caso. Ajusté niveles y sincronisé. A medida que iba poniendo, hacía una premezcla, dejando ya un nivel aproximado a cada tipo de sonido. Al ser material de librerías buenas, no hizo falta limpiarlos tampoco.

Esta forma de trabajar me ha parecido idónea porque, al tener unas 60 pistas con todos los efectos, si ya los ajustaba dentro de su propio grupo, después, a la hora de hacer la mezcla, reduciré considerablemente la cantidad de pistas con las que trabajar.

Podemos hablar también del efecto empático y anempático. Según (Chion, 1988), para la música hay dos modos de crear en el cine una emoción específica: que exprese directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo; o bien que muestre una indiferencia ostensible ante la situación. Hay también finalmente, músicas que no son ni empáticas ni anempáticas, que tienen un sentido abstracto. Es por tanto aquí donde enmarcaría yo la función de la música tratada. Ésta no se adapta al ritmo del baile, y al conferirle un aspecto más de atmósfera, se incorpora en la mente del personaje. Trata de transmitirnos sensaciones internas, no un ritmo visual, sino un ritmo interno. No hay tempo, velocidad, patrón reconocible musicalmente: hablamos por tanto del mundo interior del protagonista.

También juego con los “picos-valles” que presenta la obra: momentos de tranquilidad acompañados de sonidos más pausados y melódicos, que chocan con los momentos de mayor estrés, de mayor movimiento, representados por sonidos más fuertes y graves.



b. Mezcla

Para poder realizar la mezcla lo más cómodamente posible, hice una premezcla con cada grupo sonoro y luego, trabajar con cada grupo en una pista. Hice un bounce de cada grupo y empecé una sesión nueva.

Inserté cada nueva pista, nombradas como “mix” y su número, e hice una primera escucha sin tocar nada. Lo ajusté de forma manual, con el ratón, a modo “read”. Si hubiese trabajado con una mezcladora con *faders* físicos, como la Command8, si me hubiese puesto en la función “latch” o “write” y hubiese ido mezclando a medida que lo voy escuchando.



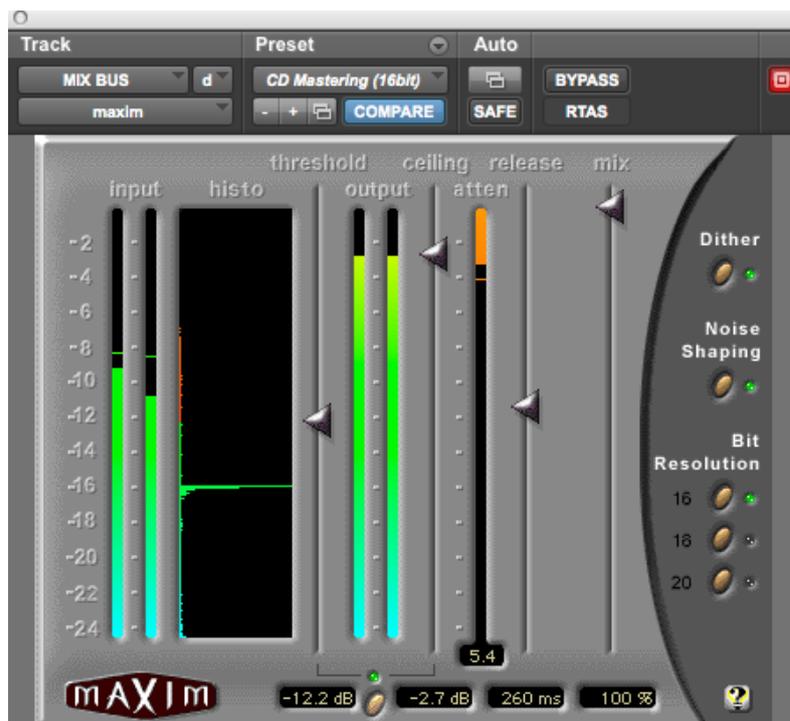
Hay que tener en cuenta que, al tratarse de un amalgama de sonidos, hay sonidos que no he querido resaltar conscientemente y otros que sí, dependiendo de las necesidades de la obra y los sentimientos que el autor quería transmitir.

Aquí ya he empezado a utilizar algunos plugins, como por ejemplo ecualizar algunas pistas para resaltar más los graves o agudos.

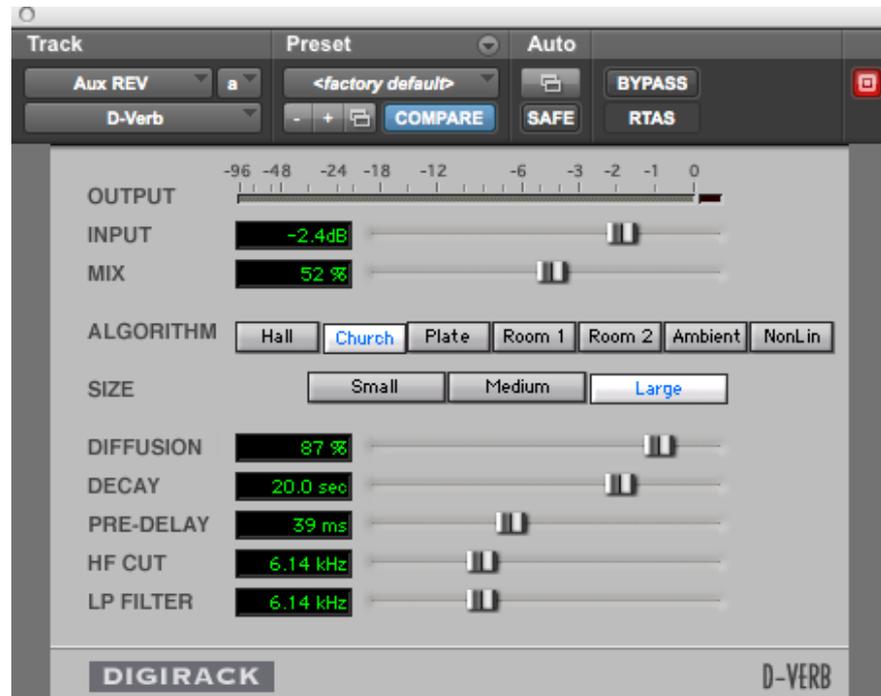
También he añadido un compresor-limitador en la pista auxiliar a la que se dirigen todas las pistas. Necesitamos el compresor para atenuar de forma suave, pero limitar grandes picos si se producen.



También he utilizado un maximizador, pero que actúa después del compresor-limitador para priorizar su efecto.



En la pista 10, la de golpes que intenta acompañar determinados movimientos, he utilizado una fuerte reverberación para darle más espacialidad, y dejar estos efectos un poco suspendidos en el tiempo. Lo he hecho mediante un inserto en la pista, que iba a un auxiliar.



Respecto al compresor-limitador, lo he aplicado en el canal auxiliar máster, como opción primera. He utilizado uno de los presets ya guardados de ProTools y he ido variando sus parámetros. En la imagen vemos sus niveles y como actúan (fragmento final de la pieza).



Es importante a la hora de mezclar, decidir en qué formato será el destinado para su reproducción y distribución. En este caso, según la normativa de la universidad, a pieza audiovisual se debe entregar en formato DVD. Por decisión decidí que fuese estéreo, por limitaciones técnicas.

El objetivo de la mezcla es la optimización del volumen y panoramización entre los distintos elementos según las necesidades narrativas, dramáticas y acústicas.

Todo ha de ir a un máster, y para que éste esté lo más limpio posible, las pistas primero van a un auxiliar, dónde ya incluimos todos los plugins necesarios, en nuestro caso, el compresor-limitador y un maximizador. De ahí lo enviamos a un máster, y ya podemos controlar la salida de la señal de toda la obra. Gracias a los envíos a auxiliares, podemos optimizar el funcionamiento del aparato, sin recargándolo demasiado y que no nos dé problemas de sobrecarga.

Una vez contentos con el resultado, deberemos realizar un “Bounce to Quicktime movie”. Es interesante siempre revisar el producto mientras se está volcando, para evitarnos fallos de última hora



7. CONCLUSIONES

La consecución del diseño sonoro de esta pieza ha sido complejo pero diferente. No tenía posibilidades de jugar con diálogos, sonido directo, la sincronía, los tipos de articulaciones... Sin embargo sí he podido experimentar con texturas sonoras, algo que aprendí en el máster y desconocía anteriormente. No se juega con una estructura lógica o clásica: empezamos a imaginar de forma diferente. Mi forma de trabajo acostumbra a ser hiperrealista: aquello que veo, sonorizo; y este proyecto me ha dado la posibilidad de abrir mi mente, de trabajar a otro nivel. He de reconocer que la primera vez que vi la obra, no sabía como tratarla, y tuve que hacer un duro esfuerzo en empezar a imaginarla.

Me gustaría agradecer al técnico de sonido de Malvarrosa, Paco Casted, su apoyo. Él fue el que me dejó el proyecto y me facilitó librerías y, sobre todo, grandes consejos.

8. REFERENCIAS

a. Bibliografía

CHION, Michael. 1998. *“La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido”*. Barcelona. Paidós Comunicación

NIETO, José. 2003. *“Música para la imagen. La influencia secreta”*. Madrid. Iberautor Promociones Culturales

SONNENSCHNEIN, David. 2001. *“Sound design. The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema”*. Studio city, CA. Michaels Wiese Productions

b. Filmografía

Videodanzas de Vicent Gisbert

Destierro. Dir. Mariana Arteaga

APAAI. Dir. Guillermo Morales

Apocalipsis Now. 1979. EEUU. Dir. Francis Ford Coppola

Perdidos (Lost). Serie de la Fox

c. Recursos en línea

www.videodanza.com

La video danza: la escondida incógnita, de ZEMOS98

www.verdanza.ning.com

Textos de Walter Murch : “Estirando el sonido para ayudar a liberar la mente” y “Claridad densa y densidad clara”

Wikipedia para diversos conceptos

9. CURRÍCULUM VITAE

- Técnico de sonido para vídeos internos en la OAMI (actualidad)
- Grabación de locuciones para los spots de la Consellería de turisme (abril 2011)
- Grabación de sonido directo para los spots de Valencia CF (mayo 2011)
- Postproducción de sonido de una maqueta de barcos (marzo 2011)
- Doblaje y postproducción de un vídeo industrial de la Consellería (diciembre 2010)
- Auxiliar de producción en la película “Capitán Trueno” (noviembre 2010)
- Técnico de sonido y auxiliar de cámara en el programa “A quin preu?”, de Punt2 (septiembre 2007 a marzo 2010)
- Técnico de sonido en el monólogo “La fase anal” de Miquel Angel Ripeu, del circuito café-teatro (Febrero 2008)
- Ayudante de sonido directo en el spot de café “Fortaleza descafeinado” (Julio 2007)
- Ayudante de post-producción de sonido en el documental “Un lugar en el cine” de Alberto Morais (Julio 2007)
- Grabación de locuciones para el programa “Cor de festa”, de Punt2 (2007 a actualidad. Sustituciones)
- Aprendiz de sonido en Malvarrosa Media (febrero a julio 2007)
- Sonorización del concierto de “Avenida” en Burjassot (Mayo 2007)
- Ayudante de sonido directo en los dos spots de “Formaemple@” (Febrero 2007)
- Ayudante de sonido directo en “Fragmento”, cortometraje de Gerardo León (Noviembre 2006)
- Prácticas en Malvarrosa Media, en el Departamento de Programas y Desarrollo (febrero a diciembre 2006)
- Auxiliar de Producción en “Memorias de una guerrillera”, película documental de Pau Vergara, de Maltés Producciones (Agosto 2006)
- Auxiliar de Producción en “Huella Latente”, serie documental de Discovery Channel Latino y Malvarrosa Media (Julio de 2006)
- Prácticas en Publip’s, como apoyo en producción audiovisual, en Valencia (de noviembre a enero 2005/2006)