

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA

Máster Universitario en Postproducción Digital



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITÉCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“DISEÑO DE SONIDO DEL
CORTOMETRAJE DE FICCIÓN ‘¡CORRE!’ ”

TRABAJO FINAL DE MÀSTER

Autor: Raúl March De Ambrosio

Director: Juan Manuel Sanchis Rico

Gandia, julio de 2017

Trabajo de Orientación Profesional

Resumen

Este documento, recoge el proceso seguido para el diseño de sonido del cortometraje *¡Corre!* en formato estéreo. La finalidad del mismo es ser difundido en distintas plataformas, exponiendo así una obra audiovisual que trata de concienciar un poco sobre la esquizofrenia paranoide. Para ello, se realiza una exhaustiva documentación sobre esta enfermedad y sobre las distintas etapas en la postproducción de audio, así como el estudio de obras audiovisuales que pueden ser utilizadas como referentes por su temática o tratamiento sonoro. Por último, se explica el flujo de trabajo seguido y aplicado en cada una de las fases como: limpieza de audios, sincronización, efectos o mezcla.

Palabras clave: Cortometraje, Postproducción de Audio, Diseño Sonoro, Edición y Efectos Sonoros.

Abstract

This document includes the process followed for the sound design of the short film *¡Corre!* in stereo format. The aim is to be broadcast on different platforms, exposing an audio-visual work that tries to raise awareness about paranoid schizophrenia. For this, an exhaustive documentation is made on this disease and on the different stages in the postproduction of audio, as well as the study of audio-visual works that can be used as referents for their thematic or sound treatment. Finally, it explains the workflow followed and applied in each of the phases as: cleaning of audios, synchronization, effects or mixing.

Keywords: Short Film, Audio Postproduction, Sound Desing, Edition, Sound Effects

Índice

Apartado 1. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Objeto del Estudio.....	1
1.2 Objetivos del trabajo	1
1.3 Metodología	2
1.4 Estructura de la memoria	3
Apartado 2. MARCO TEÓRICO.....	4
2.1 Referencias Audiovisuales.....	4
2.2 Diseño sonoro del cortometraje ‘Corre’	10
2.2.1 Esquema sonoro de la historia	10
2.2.2 Desglose de audio por secuencias.....	12
2.3 La postproducción de audio	12
2.3.1 Fases de la Postproducción de Audio	13
Apartado 3. DESARROLLO DEL PRODUCTO.....	15
3.1 Postproducción.....	15
3.2 Material por secuencias.....	15
3.3 Creación de una sesión de trabajo.....	22
3.4 Limpieza de audios	23
3.5 Sincronización.....	24
3.6 Efectos y ambientes	25
3.7 Diálogos	27
3.8 Mezcla.....	28
Apartado 4. CRÉDITOS DEL CORTOMETRAJE.....	30
4.1 Preproducción	30
4.1.1 Idea.....	30
4.1.2 Storyboard.....	31
4.2 Postproducción.....	33
4.2.1 Edición	33
4.2.2 Efectos.....	33
4.2.3 Sonido	34
4.2.4 Tipografía.....	35
Apartado 5. CONCLUSIONES	36
REFERENCIAS CONSULTADAS	37

Apartado 1. INTRODUCCIÓN

1.1 Objeto del Estudio

El desarrollo de este proyecto tiene como finalidad servir de Trabajo Final de Máster, en concreto para el Máster de Postproducción Digital impartido en la Escuela Superior de Gandia de la Universidad Politécnica de Valencia.

El objetivo principal es crear el diseño de sonido y mezcla del cortometraje de ficción *¡Corre!*, con una duración entre 5 y 10 minutos.

El video pretende mostrar e introducir al espectador en la mente de una persona con esquizofrenia paranoide, pasando por las diferentes fases y brotes de la enfermedad.

El alumno ha participado tanto en las fases de preproducción y producción, pero ahora abordará la postproducción del mismo. Además, el trabajo se realiza conjuntamente con Herena Ojeda que será la encargada de la postproducción de video.

1.2 Objetivos del trabajo

- Analizar la temática del cortometraje y buscar referentes que sirvan de inspiración para conseguir el ambiente deseado en el cortometraje.
- Escuchar todo el material grabado para garantizar su calidad o la necesidad de repetir/ buscar algún sonido específico. Posteriormente, seleccionar todos los archivos de audio que formarán parte del cortometraje, editarlos y sincronizar los fragmentos de cada una de las tomas.
- Estudiar e incorporar la banda sonora o efectos que mejor se adapten a las necesidades del cortometraje. Utilizando elementos procedentes de la grabación directa y de librerías para generar el ambiente necesario.
- Realizar el proceso de mezcla sonora para el cortometraje y obtener un producto con altos estándares de calidad sonora.

- Realizar, junto a Herena Ojeda Ballester, los títulos de crédito del cortometraje. En este apartado trabajaremos de forma conjunta tanto en el video como en el audio.

1.3 Metodología

El desarrollo metodológico de este proyecto se puede dividir en dos apartados:

Contexto

El objetivo de esta fase es definir los referentes y las características que les acompañan para crear una obra audiovisual que transmita angustia.

- Análisis de los distintos audiovisuales con un estilo similar al que se desea para *¡Corre!*. Se establecen como referencias de base *Meshes of the afternoon*, *Rec* y *Cuarentena*.

Diseño sonoro

En este apartado se definen las fases en las que se desarrollará el producto:

- Revisión en profundidad del material grabado en la fase de producción del cortometraje, definiendo el estado del mismo y seleccionando aquellas tomas que formarán parte de la versión final, y serán incluidos en la herramienta software.
- Establecer los referentes del cortometraje en relación al tratamiento de sonido y ambientes.
- Definir los distintos recursos sonoros y ambientes necesarios, y realizar una búsqueda de los mismos en bancos de sonidos y librerías.
- Edición de aquellos fragmentos que requieran de limpieza o de otros tratamientos.

- Sincronización de todos los elementos sonoros, introducción de ambientes y creación de atmósferas.
- Mezcla final del cortometraje, nivelando la sonorización de cada uno de los elementos a través de las herramientas software.

1.4 Estructura de la memoria

La memoria de este proyecto se divide en cinco apartados.

- El primero corresponde a la introducción. En este apartado se desarrollan los objetivos del estudio y del trabajo propuestos y la metodología que se empleará.
- Posteriormente se encuentra el apartado de contextualización del cortometraje, en el que se encuentra el marco teórico del mismo y los referentes audiovisuales. Además, se desglosa el proyecto por secuencias.
- El siguiente apartado corresponde al desarrollo del producto como tal, se detallan los procesos y herramientas utilizados, así como algunas de las dificultades encontradas durante la realización del proyecto.
- En el quinto apartado se encuentra la información relativa a los títulos de crédito de *¡Corre!*, y al proceso de elaboración y postproducción del mismo.
- Para finalizar, en el apartado de conclusiones se recogen las principales ideas extraídas de la realización de este trabajo, las dificultades del mismo y las soluciones aportadas.

Apartado 2. MARCO TEÓRICO

2.1 Referencias Audiovisuales

¡Corre! es un cortometraje de ficción. Este proyecto narra una historia inventada, por lo tanto, permite una mayor libertad discursiva. A partir de los inicios de la década de los años noventa, se asiste a una mejora de la calidad de los cortometrajes españoles (Amitrano,1998)¹. El lenguaje está relacionado con este cambio, ya que nos encontramos con un lenguaje más cuidado y maduro que utiliza formas expresivas innovadoras y originales.

Por una parte, se puede afirmar que *¡Corre!* es un thriller psicológico ubicado en el cine de terror. Un thriller psicológico es un subgénero cinematográfico centrado en los estados emocionales de los personajes. Para ello, recurre al suspense, misterio y al terror psicológico. Por lo tanto, el espectador deberá estar atento a todos los giros inesperados de la película. Además, aspira a generar ansiedad y tensión mediante una estructura innovadora y poco convencional. Por otra parte, los personajes solo están expuestos a peligros referentes a sus propias emociones y sentimientos. En el cortometraje *¡Corre!* aparece otra de las características básica del thriller psicológico, la aparición de los espejos (Galván, 2015). En este elemento no solo se observa el reflejo del personaje, sino que permite al espectador conocer qué se oculta detrás del espejo. La utilización de los espejos se muestra al final del cortometraje *¡Corre!*.

¡Corre! está relacionado con el cine de terror, con la idea de que existe un mal o un peligro que amenaza. Este hecho, provocará en el espectador una perturbación angustiosa por un riesgo imaginario o real. Básicamente, la finalidad del cine de terror es provocar una alteración en el espectador durante el transcurso del film.

Al realizar una investigación del entorno, sea llega a la conclusión de que la casa de Bea -protagonista de *¡Corre!*- es un lugar clave en el cortometraje. Por una parte, la

¹ (Amitrano,1998), p. 114

casa entendida como un espacio físico, espiritual y donde nos muestra la locura de la protagonista. Mientras que las puertas están relacionadas, con el deseo de protección y con la angustia de la protagonista de no saber qué aparecerá detrás de cada una. Uno de los ejemplos más destacados es la película *Al final de la escalera* (1980)² de Peter Medak. La similitud, se produce cuando en el film ocurren sucesos inexplicables como los que le suceden al compositor John Russel. En este caso, tanto a Russel como a la protagonista de *¡Corre!*, le ocurren hechos sorprendentes y todos transcurren en sus casas. Aparentemente, un lugar seguro para los protagonistas, donde descubrirán que en realidad es el peor lugar donde pueden estar. Además, este hecho tanto en *¡Corre!* como en *Al final de la escalera* permite a los espectadores conocer y observar la locura de los protagonistas.

La forma característica de concebir el terror de Lewton supuso uno de los grandes hitos del género en toda la historia del cine (García, 2007)³. Básicamente, destaca la personalidad creativa en la que aborda cada una de sus películas. De ahí que, a lo largo del cine fantástico y de terror posterior, varias películas se hayan hecho eco de sus propuestas. Algunos de los elementos narrativos que propone Lewton son: “sutileza en la plasmación del miedo, en la narración elíptica, en el tratamiento profundo de los personajes, de su interés por los problemas de la mente, de su elegancia visual y el buen gusto a la hora de abordar lo que produce miedo en el ser humano, sin caer en efectismos gratuitos ni obviedades”⁴. Por su parte, en el cortometraje que presento destacan la sutileza en la plasmación del miedo, el tratamiento profundo de los personajes y el interés por los problemas de la mente.

Respecto a los elementos narrativos del cine de terror, cabe destacar que existe una gran variedad de combinaciones posibles (Losilla, 1993)⁵. Básicamente, el cine de terror está relacionado con la transgresión de lo cotidiano, la incertidumbre, la sorpresa y el mundo sobrenatural.

² *The Changeling*. 1980. Canadá. Dir. Peter Medak,

³ (García, 2007), p. 367.

⁴ *Ibid.*, p.367

⁵ (Losilla, 1993), p.58.

Un aspecto relevante es la utilización de elementos iconográficos del cine de terror. En este aspecto, cabe destacar que en el cine de terror y de ficción observamos que Lewton juega con el valor simbólico en sus películas, demostrando el cuidado que pone en la puesta en escena, siempre de acuerdo con sus decoradores (García, 2007)⁶. Es por esto que observamos la importancia del valor simbólico con la flor amarilla que aparece en este proyecto. Durante el transcurso del cortometraje y en momentos clave, aparece la flor amarilla para situar y captar la atención del espectador. Además, en *¡Corre!* aparecen elementos inquietantes que están relacionados con el cine de terror. Uno de estos elementos es la utilización del cuchillo.

Otro aspecto importante está relacionado con el cine gore o splatter. Básicamente, es un subgénero de las películas de terror que se centra especialmente en la violencia, donde abunda la utilización de la sangre. Pero este corto está enfocado de forma diferente. Por lo tanto, podemos afirmar que *¡Corre!* está basado en un terror psicológico, que se centra en los temores de los personajes y en la inestabilidad emocional. Este hecho, permite construir la tensión narrativa a través del montaje.

Por otra parte, se puede relacionar el cortometraje con *El gabinete del doctor Caligari*⁷ (1920) de Robert Wiene. *El gabinete del doctor Caligari* está considerada como la primera película puramente expresionista. Además, dentro de esta corriente cabe destacar que aporta al cine una nueva complejidad tanto poética como psicológica. Uno de los puntos esenciales del film es la locura, que también podemos observar en *¡Corre!*. La construcción de los personajes, y en especial el aspecto físico de la agresora, posee tintes caligarescos, que recuerdan al propio doctor Caligari, de ahí la similitud entre ambos proyectos audiovisuales.

Una de las películas que principalmente nos sirve de inspiración para realizar el cortometraje de *¡Corre!* es el metraje de *Meshes of the afternoon*⁸ (1943) de Maya Deren. Deren es considerada la madre del surrealismo americano. El film es una de las películas experimentales más importantes del siglo XX. En el film, Deren

⁶ (García, 2007) p.312

⁷ *Das Kabinett des Dr. Caligari*. 1920. Alemania. Dir. Robert Wiene.

⁸ *Meshes of the afternoon*. 1943. EEUU. Dir. Maya Deren & Alexander Hammind, Guion Maya Deren

transporta a sus espectadores a un mundo en el que los sueños y la realidad se confunden. Respecto a la muerte, cabe destacar que juega un papel muy relevante en el transcurso del metraje. Otro aspecto relacionado con *¡Corre!* es que *Meshes of the afternoon* muestra el mundo interior de la protagonista. Por lo tanto, el corto de Maya Deren, se introduce en la mente humana al poner al descubierto el inconsciente y las emociones de la protagonista (Costas, 2013). En definitiva, se trata de un cortometraje freudiano y surrealista en el que se puede observar la influencia de Buñuel.

Otra de las películas es *La cabina*⁹ (1972) de Antonio Mercero. A diferencia de *¡Corre!*, *La cabina* es una producción realizada para la televisión, en la que se narra la angustia que sufre su protagonista que queda atrapado en una cabina telefónica. Por lo tanto, la similitud que encontramos es que, *¡Corre!* gira alrededor del malestar y la angustia de la chica de no saber qué puerta abrir para sentirse segura. Por lo tanto, el film provoca un sentimiento de desesperación tanto para la protagonista como para el espectador.

*Entreacto*¹⁰ (1924) es una obra surrealista de René Clair que transcurre de una forma peculiar. La similitud en el montaje. Clair utiliza el montaje para cambiar de planos y desconcertar al espectador. Este hecho aparece en el cortometraje de *¡Corre!* cuando la cámara se acerca al pelo de la chica cada vez que entra en las habitaciones de su casa. Este movimiento de cámara dificulta que el espectador vea lo que hay dentro de la habitación y sirve para cambiar de plano, situando la imagen en un lugar diferente al esperado por el público.

Otra similitud reside en el papel que desempeña el protagonista de *Film*¹¹ (1965). Hay una secuencia en la que el hombre pierde toda realidad exterior tras huir por una calle desierta y entrar en su habitación. El inicio de *¡Corre!* suscita incertidumbre, no se sabe por qué la protagonista está corriendo por una calle y de quién está huyendo. En definitiva, el objetivo al principio del cortometraje es que el público tenga la sensación de pánico y de angustia por no saber qué le está pasando a la persona

⁹ *La Cabina* (TV). 1972. España. Dir. Antonio Mercero.

¹⁰ *Entr'acte*. 1924. Francia. Dir. Rene Clair.

¹¹ *Film*. 1965. EEUU. Dir. Alan Schneider

perseguida.

El trastorno de personalidad paranoide está presente en el cortometraje y se busca su representación tanto a través del video como del audio. Según Sigmund Freud (Freud, 1979), “en la producción de síntomas de la paranoia resalta aquel proceso que designamos con el nombre de proyección”¹². Además, la paranoia participa regularmente en la determinación de la actitud de las personas con respecto al mundo exterior. En su libro *Paranoia y neurosis obsesiva*, Freud vincula la paranoia, por una parte, con el delirio y, por otra parte, con la tentativa de curación y reconstrucción¹³.

Según el profesor y doctor José Hernández de la cátedra de psiquiatría de la Universidad de Murcia, el trastorno paranoide se “caracteriza por una enorme suspicacia y desconfianza de la gente” (Hernández, 2012). Además, Hernández los califica de personas “hostiles, irritables y coléricos”. Por lo tanto, en el cortometraje se muestra a un personaje con trastorno de personalidad paranoide. En el transcurso del film, la protagonista presenta aislamiento social, introversión y observa significados ocultos y amenazadores en todas partes.

Para poder realizar un análisis de la protagonista se han investigado los criterios del Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Según este manual, una persona con un trastorno de personalidad paranoide “transmite desconfianza desde el inicio de la edad adulta y sospecha que los demás van a hacerle daño” (Castelló, 2017). En este caso, se destaca aquello que no aparece durante el transcurso del corto, pero que debe estar presente en el espectador. Al principio del cortometraje se observa que la protagonista está corriendo y aparentemente huyendo de alguien, pero en ningún momento ella ve quien va detrás. El espectador, en este caso, cuenta con una pista algo desconcertante de quien puede ser.

Así pues, otra referencia en cuanto al estilo sería el cortometraje *Cabeza borradora* (*Eraserhead*, 1977)¹⁴, una película de terror dirigida por David Lynch, que representa

¹² (Freud,1979) p. 79

¹³ Ibid., p. 85

¹⁴ Eraserhead. 1977. EEUU. Dir. David Lynch

un acto puro de agresión al contener en el transcurso del film el desgarrador de los temores íntimos del ser humano. Gracias al libro *Lo siniestro* (Lozano & alt, 2015), se puede acceder a una visión de David Lynch sobre el tratamiento del film. El desorden mental está estrechamente vinculado con la confusión y el exterior. Además, provoca “una absoluta alteración reversible que se apodera del espectador como formulación de un hecho incontestable”¹⁵.

El tratamiento del audio se ha inspirado en *Meshes of the afternoon*, como se ha comentado anteriormente, pero manteniendo la esencia de las películas de terror. En concreto, el estilo que se buscaba para el cortometraje es el que se utiliza en películas como la saga *REC* o *Cuarenta*. Ambas películas se desarrollan principalmente en el interior de un edificio, en el que no sabemos qué va a ocurrir o qué peligros pueden acechar. La acción y sus sonidos son los protagonistas en un ambiente de realismo exagerado, con tintes de suspense y terror.

La mayor parte de las escenas de *¡Corre!* cuentan con un ambiente natural y un aumento de los sonidos de la acción, de forma que se transmite realismo al espectador. Al igual que en *REC*¹⁶ y *Cuarentena*¹⁷, los ambientes que se utilizan no son recargados y no se utiliza música, puesto que se busca crear la sensación de que cualquier persona podría ser la protagonista del cortometraje. Además, así se refuerza la idea de soledad de la protagonista y se refuerzan sus pasos y la respiración, para transmitir nerviosismo y miedo. También, se potencian los elementos sonoros que aparecen a lo lejos y que parecen acechar a los protagonistas.

En definitiva, *¡Corre!* contiene rasgos del género de terror, pero con un toque psicológico que permite introducir y hacer partícipe al espectador de la historia. El terror se convierte en un género reflexivo sobre su propia naturaleza argumental.

¹⁵ (Lozano & alt., 2015) p. 43

¹⁶ *REC*, 2007 & *REC 2*, 2009. España. Dir. Jaume Balagueró & Paco Plaza

¹⁷ *Quarentine*. 2008. EEUU. Dir. John Erick Dowdle

2.2 Diseño sonoro del cortometraje ‘Corre’

2.2.1 Esquema sonoro de la historia

Tras analizar el video, conociendo la historia que queremos transmitir y el estilo del cortometraje, es necesario definir el esquema sonoro de la obra.

En mi caso, he decidido seguir la metodología que David Sonnenschein describe en su libro “*Sound Design. The Expressive Power of Music Voice and Sound Effects in Cinema*” (Sonnenschein, 2001). Para Sonnenschein, el sonido se divide básicamente en 4 grandes grupos¹⁸:

1. Los sonidos que provienen de los personajes y sus acciones.
2. Los ambientes
3. Aquellos sonidos que describen las emociones de la escena
4. Los sonidos de momentos de transición dramática o de localización

Teniendo en cuenta esto, la división sonora de *¡Corre!* se centró en la protagonista (Bea), Mujer, los ambientes y todo esto tratado por secuencias. Dentro de cada personaje, se distinguen aquellos sonidos que son directos de las acciones.

PROTAGONISTA

El diseño de sonido de Bea es bastante minimalista. El objetivo es hacer sentir al espectador la angustia que siente la protagonista, por eso el cortometraje carece casi por completo de diálogos, para que podamos sentir mayor identificación con el personaje y ponernos en su situación. La protagonista se siente sola y asustada, y eso es lo que se ha intentado reflejar mediante el sonido. En todo momento estamos frente a un ambiente de silencio y escuchamos todos sus movimientos. Se ha querido enfatizar sus pasos, la respiración y el roce de su ropa al correr, para apoyar el estilo misterioso y de tensión.

¹⁸ (Sonnenschein, 2001) p. 3

MUJER

La Mujer es un producto de la enfermedad de Bea, y apenas aparece físicamente en el cortometraje, pero el objetivo del diseño sonoro es hacernos creer que sigue cerca, aunque no la veamos. Es una amenaza que parece ser muy real y que se mantiene constante.

AMBIENTES

Durante el transcurso del cortometraje accedemos a diferentes estancias, por lo que los ambientes van cambiando en función de la localización. La mayor parte de la historia transcurre en el interior de la casa de la protagonista, donde los ambientes son neutros y casi imperceptibles, con el objetivo de reforzar esa atmósfera de soledad y tensión, pero sin elementos que puedan distraer.

Por lo que respecta a otras escenas fuera de la casa, los ambientes siguen todos la misma línea, son ambientes que enfatizan el sentimiento de la protagonista y nos permiten seguir escuchando sus pasos, su respiración y en definitiva sus emociones.

La escena en la que la protagonista se encuentra con ella misma en una habitación, tiene un ambiente más potente y recargado para acompañar esa sensación de extrañeza y miedo.

SECUENCIAS

Cada secuencia del cortometraje corresponde a un estado de la enfermedad y transmite más agonía o menos, así que todos los elementos sonoros se conjugan en favor de esta idea. Por este motivo he decidido realizar el tratamiento sonoro por secuencias, para tratar de otorgarle a cada una los elementos necesarios para que funcione y podamos conectar con el personaje y sus sentimientos.

2.2.2 Desglose de audio por secuencias

Para comenzar se realiza una tabla básica de los sonidos necesarios para cada una de las secuencias. Posteriormente esta tabla se tratará más en profundidad, añadiendo diferentes recursos que conformarán la postproducción sonora final del cortometraje.

Secuencia 1 → Ambiente calle, respiración, pasos Bea y pasos Mujer, puerta.

Secuencia 2 → Pasos, suspiros, caída, golpe, sonido rebuscar en el bolso, llaves, puerta.

Secuencia 3 → Sonido en las escaleras, bandolera, llaves, puerta.

Secuencia 4 → Ambiente clase, pasos, sonido apagón, puerta.

Secuencia 5 → Pasillo, pasos, puerta.

Secuencia 6 → Ambiente parque noche, pasos, respiración, columpios, caída, grito.

Secuencia 7 → Grito, golpes manos, mano pared, puerta.

Secuencia 8 → Ambiente habitación, giro silla, suspiros, aire, llanto, golpes, puerta.

Secuencia 9 → Llanto, respiración, golpe rodillas, puerta, llaves, agacha, puerta, pasos.

Secuencia 10 → Grito, zapatillas, cama, pasos, interruptor, luz, agua, respiración,

2.3 La postproducción de audio

La postproducción de audio fusiona diálogos, efectos, música o ambientes, para conseguir una producción final óptima que responda a los objetivos planteados con la finalidad de transmitir o crear en el espectador unas sensaciones concretas. Mediante el sonido se crea una continuidad y un ritmo entre las diferentes secuencias de un audiovisual que permiten enlazarlo todo e interpretarlo como un conjunto y no como la suma de sus partes.

Especificaciones

Todo proceso audiovisual requiere de una preproducción, una etapa exclusivamente creada para preparar y conocer qué resultado queremos obtener. Es necesario tener en cuenta todas las características necesarias de audio para la producción, puesto que sino la calidad del audio podría verse devaluada y no todo puede arreglarse con postproducción.

Es necesario conocer el estilo del audiovisual y las ideas del director sobre el mismo, para trabajar en el diseño sonoro, ya que en función de estos se establecerán un tipo de atmósferas, efectos o de banda sonora. Además, la mezcla y la presencia del sonido también se ve afectada por la forma en que se quiere transmitir, por lo que es necesario realizar una buena preproducción conociendo a fondo el formato.

2.3.1 Fases de la Postproducción de Audio

Edición

El objetivo principal de toda postproducción de audio es que se perciba el sonido del audiovisual de manera natural, que permita la identificación del espectador con la realidad. Para ello, se aplican diferentes parámetros a los distintos recursos que formaran parte de la pieza final.

Cabe destacar 3 aspectos relevantes de la edición que son tratados de forma diferente, como son: la música, los efectos y los diálogos.

Por lo que respecta a la música, puede tratarse con distintas finalidades, como dotar de carga emocional una escena, cambiar el ritmo de la misma, enfatizar atmósferas o añadir realidad a la situación mediante la espacialización de la misma.

En cuanto a los efectos, el objetivo principal es enfatizar acciones, tanto de los personajes como de los objetos. La idea en cuanto a esta edición es que se mantenga

la continuidad de la escena, pero dotándola de algo más, ya sea mediante Foley, sonidos creados o incluso obtenidos de bancos sonoros.

Los diálogos, tienen como objetivo la inteligibilidad de la escena, es decir, que el espectador pueda percibir lo que está aconteciendo, aunque para ello no siempre se le dejará escuchar lo que se dice. Básicamente, se trata de otorgarle realismo al espectador y que escuche los sonidos tal cual los escucharía en la vida real. La idea es que el montaje de diálogos no sea perceptible, que toda la conversación transcurra de una sin cortes ni sonidos indeseados, y sin que se perciba que forman parte de todas diferentes.

Mezcla

Una vez se han editado los diferentes audios, se finaliza realizando una mezcla de todas las pistas. En este punto, confluyen los aspectos técnicos con los estilísticos con el objetivo de crear una unión entre la imagen y el sonido. Esta mezcla debe otorgar realismo a la vez que enfatiza momentos o sentimientos relacionados con la narración. En cuanto a la mezcla estéreo, consiste en unificar todos los elementos sonoros y reproducirlos a través de dos canales: el izquierdo y el derecho.

Masterización

Este es el último proceso que se realiza sobre el audio y consiste en ajustar el nivel de la mezcla en función de las necesidades de reproducción. Es necesario conocer el medio de difusión del audiovisual, para poder ajustar este parámetro y aplicarle distintos procesamientos como ecualización o limitador si fuera necesario.

Apartado 3. DESARROLLO DEL PRODUCTO

3.1 Postproducción

La postproducción de audio es la consecuencia de la preproducción y la producción. En esta última fase, se recopilan todos los elementos sonoros grabados, los ambientes, banda sonora, efectos... y se unen para dotar de significado al video.

Una vez están claros los sonidos que se van a utilizar, se organizan en una sesión de trabajo dentro del software elegido. Para la postproducción de *¡Corre!* se decidió utilizar el Final Cut Pro X y el Logic Pro, porque se utilizan de forma complementaria y tienen gran facilidad de relación. El objetivo es crear un producto en estéreo, por lo que estos softwares están capacitados para desarrollar el producto con esas características. Toda edición realizada con cualquiera de los dos programas, es compatible con el otro, por lo que permite trabajar de forma conjunta y rápida.

En este momento, se sincronizan aquellos elementos procedentes del diálogo y la acción para otorgar continuidad entre las diferentes secuencias. Para ello, se hace uso del Código de Tiempo, esta herramienta permite ubicar el video y el audio a través de un reloj digital. Muestra el timeline bajo los códigos de horas, minutos, segundos y frames, lo que permite ubicar el video y el audio con precisión.

En primer lugar, es necesario utilizar una copia del video en el programa de audio, para poder sincronizar correctamente los sonidos. Para facilitar el trabajo, la sincronización se hace sobre una copia del video de baja calidad, para evitar que consuma más recursos de los necesarios.

3.2 Material por secuencias

El objetivo de este punto es conocer correctamente el material de partida del cortometraje, así como tener claros que recursos sonoros van a ser necesarios. Para

analizar correctamente el material, y según aparece anteriormente, se divide el cortometraje en las secuencias de grabación, resultando 10 secuencias.

Secuencia 1: La protagonista aparece corriendo en plena calle de noche al sentir que alguien la persigue. Unos pasos se ven tras ella hasta que consigue llegar al portal de su casa y entra (Ver Ilustración 1). Se encuentra en el exterior, con el posible ruido que eso genera sobre el sonido. Entre los objetivos principales de la escena se encuentran enfatizar el ambiente creando más tensión, mediante la introducción de unos ladridos de perros, y reforzando mucho los sonidos de acción de los personajes, como los pasos o la respiración.



Ilustración 1: Fotograma extraído de la primera escena de *¡Corre!*

Secuencia 2: Las escaleras y el rellano son el escenario por el que la protagonista huye. Sube las escaleras corriendo. Se cae y se hiere el labio. Llega hasta el rellano de su casa, pero no encuentra las llaves. Vuelca todo lo que lleva en la bandolera, pero solo caen llaves. Cuando vuelve a mirar ya solo hay un llavero. Lo coge y abre la puerta (Ver Ilustración 2). Cambio en el ambiente, interior de la finca por lo que todos los sonidos generan un poco de reverberación. Se continua la idea de enfatizar los sonidos de la acción añadiendo un ambiente como embotellado para transmitir algo más de angustia al espectador.



Ilustración 2: Fotograma extraído de la segunda escena de *¡Corre!*

Secuencia 3: La acción transcurre dentro de la casa. La protagonista entra e intenta tranquilizarse, pero escucha un ruido en las escaleras que le hace dirigirse hacia el pasillo para ir a su habitación. Se acerca a una puerta y la abre (Ver Ilustración 3). El objetivo es crear un ambiente aparentemente seguro, pero reforzar la idea de que fuera continúa acechando un mal, mediante sonidos que son percibidos como lejanos, ya sea puertas, pasos, o alguien forcejeando para tratar de entrar.



Ilustración 3: Fotograma extraído de la tercera escena de *¡Corre!*

Secuencia 4: La protagonista se encuentra en una clase sin gente. Está desorientada. Ve la flor amarilla, se acerca y cuando va a cogerla, las luces se apagan. Se asusta, pero no ve la puerta. Mira a su alrededor, la encuentra, se dirige corriendo a ella y la abre (Ver Ilustración 4). En esta secuencia se trata de fomentar la locura del personaje, alternando el silencio y el ambiente de la clase, con sonidos algo más bruscos. Para conseguir transmitir la locura del personaje, se introduce el apagón y a medida que la escena avanza aumentará el volumen de un sonido algo chirriante. Cesará por completo cuando la protagonista salga de la estancia.



Ilustración 4: Fotograma extraído de la cuarta escena de *¡Corre!*

Secuencia 5: La protagonista se encuentra en el pasillo de su casa desorientada. Se dirige a otra puerta para entrar, pero duda. Finalmente la abre (Ver Ilustración 5). El pasillo será uno de los elementos que más se repitan, tratando de mostrar la seguridad. Por lo que el sonido en estas secuencias será básico, un ambiente poco cargado y enfatizando los sonidos de acción. La idea es contrastar estas secuencias más planas con las que suceden dentro de las habitaciones, que reflejan la locura de la protagonista.



Ilustración 5: Fotograma extraído de la quinta escena de *¡Corre!*

Secuencia 6: Esta vez, la protagonista está en un parque oscuro sin gente. Está asustada y corre hacia una farola. Escucha el sonido chirriante de unos columpios y echa a correr. Mientras va corriendo, tropieza, cae y ve la flor amarilla. Se desespera y grita. (Ver Ilustración 6). Se sigue el mismo patrón que en la habitación anterior, se comienza con sonidos menos notorios, pero siempre reforzando los sonidos de acción. A medida que la locura avanza, aparece el efecto chirriante. Además, en esta secuencia, se enfatiza el misterio mediante el sonido de los columpios y la caída de la protagonista.

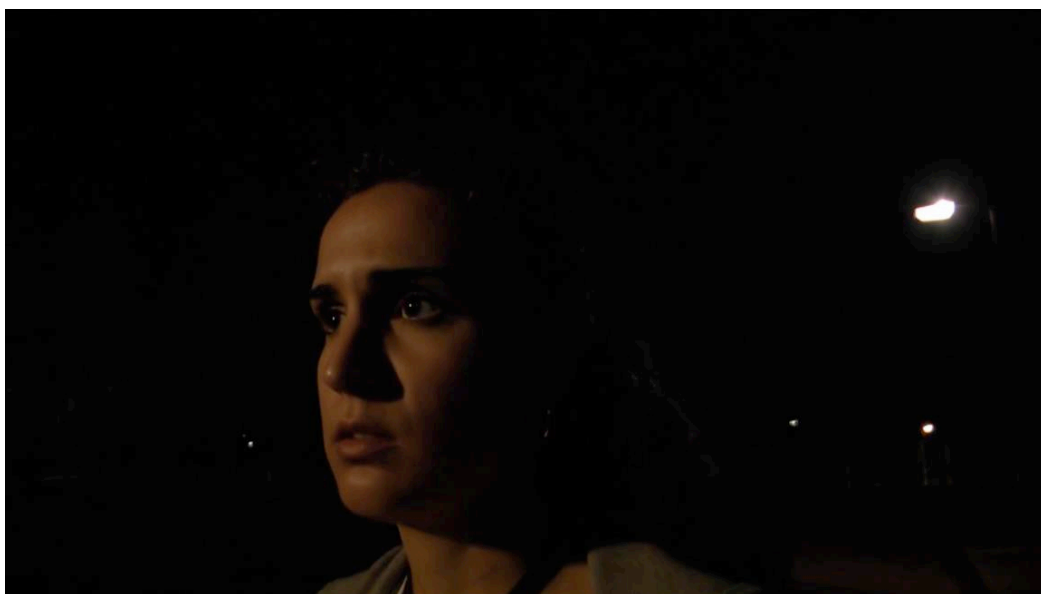


Ilustración 6: Fotograma extraído de la sexta escena de *¡Corre!*

Secuencia 7: La protagonista está en mitad del pasillo gritando. Se limpia las manos que lleva sucias de tierra mientras llora. Se levanta y se dirige a otra puerta. (Ver Ilustración 7) La calma vuelve al cortometraje cuando la protagonista ve que está en casa. Se vuelve a los mismos ambientes que en los anteriores pasillos, y se refuerzan los sonidos de acción como respiración, pasos y las puertas.



Ilustración 7: Fotograma extraído de la séptima escena de *¡Corre!*

Secuencia 8: La protagonista está en una habitación iluminada por velas. Se ve a sí misma sentada en una silla con la flor amarilla en las manos. Intenta salir de la habitación, pero en la puerta no hay pomo. Se apagan las velas y empieza a llorar y a gritar. Cuando vuelve a mirar ya no hay nadie en la silla y el pomo está en la puerta. Abre y sale. (Ver Ilustración 8). La sonorización de esta escena es clave en el cortometraje, el auge de locura. Esto se manifiesta en los ambientes y mediante los pocos diálogos del corto. Se enfatizan mucho los crujidos de la silla, la risa, la sensación de silencio agónico y los golpes a la puerta. Además, se introduce el sonido del aire que apaga las velas.



Ilustración 8: Fotograma extraído de la octava escena de *¡Corre!*

Secuencia 9: Bea entra en el pasillo llorando. Se arrodilla desesperada sin parar de llorar. Se levanta y se dirige hacia otra puerta. La abre y ve que es su habitación. Entra y cierra la puerta, pero escucha un ruido que la asusta. Se acurruca en una esquina de la habitación y Mujer entra en ella con un cuchillo en la mano. Va hacia a ella y se abalanza sobre ella con el cuchillo. (Ver Ilustración 9). El sonido de esta escena mantiene la esencia de los pasillos tranquilizadores, enfatizando respiración, pasos y la puerta. Se introducen las llaves que cierran la puerta, el forcejeo de la misma y el crujido al entrar la mujer. A partir de entonces el ambiente se vuelve chirriante y tenebroso. También se introduce el sonido procedente del cuchillo y se acentúan los gritos de la protagonista.



Ilustración 9: Fotograma extraído de la novena escena de *¡Corre!*

Secuencia 10: Bea se despierta sobresaltada y se dirige al baño. Se moja la cara y ve la flor amarilla. Se mira en el espejo y ve la herida que lleva en el labio. Vuelve a mirar y ve a Mujer que está tras ella. Se gira y no hay nadie. Se vuelve a girar hacia el espejo y la mujer vuelve a estar detrás de ella diciéndole que corra. (Ver Ilustración 10). Ambiente tranquilo y en calma. Se potencian los sonidos corporales de la protagonista, así como el movimiento de las sábanas, el crujido de la cama, y los pasos. Se potencia el sonido de agua y se introducen los interruptores. Se potencian los sobresaltos en la respiración y vuelve el sonido chirriante que amenaza a la protagonista. Se introduce el final del cortometraje, dónde se escucha la mujer decir “Corre” pero no aparece en pantalla.



Ilustración 10: Fotograma extraído de la décima escena de *¡Corre!*

3.3 Creación de una sesión de trabajo

Para comenzar con la postproducción sonora propiamente dicha, es necesario iniciar una nueva sesión del software escogido, en este caso el Logic Pro. Una vez abierta la sesión, se deben establecer los parámetros que conforman la calidad del proyecto. En este caso, se ha elegido una frecuencia de muestreo de 48 kHz y una profundidad de bits de 24 bits. El motivo de esta elección no es otro que, conseguir unos resultados profesionales con suficiente calidad para que el producto pueda ser exportado y visualizado en diferentes soportes.

Una vez definidas las condiciones del proyecto, se crean y organizan las pistas de audio en las que se colocarán los distintos elementos sonoros. Según se definió anteriormente, se crearán unas pistas básicas correspondientes a los sonidos de: la protagonista, la mujer y los ambientes. Además, cada secuencia corresponderá a una gama de colores, lo que permite la identificación rápida de dónde acaba o comienza una nueva secuencia.

Durante el desarrollo del proyecto, se vio necesario incluir nuevas pistas para enfatizar las acciones y los ambientes. Al tratarse de un cortometraje casi sin diálogos, se debe crear todo un espacio sonoro alrededor de la acción. Por este motivo, se incluyeron varias pistas correspondientes a la respiración, los pasos, efectos, detalles sonoros, y más pistas de ambientes para poder fusionar varios.

3.4 Limpieza de audios

Una vez seleccionados cuales son los elementos sonoros que formaran parte del cortometraje, se procede a limpiar aquellos cuya grabación no se considera adecuada para ser incluidos en el proyecto final. El principal problema de los audios de *¡Corre!*, es que el micrófono rebota en la pértiga y se escuchan pequeños chasquidos o golpes.

Al tratarse de una edición con muchos recursos sonoros de corta duración, algunos podían recortarse para utilizar solamente la parte grabada correctamente. En alguna ocasión se recortó el audio y se duplicó para conseguir el efecto deseado en el cortometraje sin que interfirieran los golpes.

Por otro lado, algunos de los chasquidos no podían cortarse porque formaban parte del audio necesario. En este caso, se optó por atomizar para reducir el volumen del sonido que se quería disimular. Como puede observarse en la Ilustración 11, sobre esta parte, se introducía una parte del sonido en la que no estuvieran presentes los golpes, se le realizaban fundidos de entrada y salida y se bajaba el volumen, con el objetivo de rellenar el pequeño vacío.



Ilustración 11: Captura de pantalla. Eliminación de ruidos. Proyecto Logic Pro

3.5 Sincronización

Este apartado es uno de los más complejos en este tipo de cortometrajes. Al no disponer de casi diálogo, la sincronización de los mismos lleva poco tiempo. El trabajo real está en sincronizar los diferentes efectos, movimientos de los personajes y sonidos que provienen de las acciones.

En el caso de *¡Corre!* existen dos grandes bloques de sonido que requieren gran cantidad de trabajo, como son la respiración y los sonidos de movimiento como los pasos. Durante la organización del material en la sesión de Logic Pro se vio necesario incluir varias pistas exclusivamente para este tipo de sonidos.

En cuanto a los pasos, la sincronización de los mismos no fue fácil. La mitad de los pasos grabados durante el rodaje no tenían la potencia que se le quería dar en la edición, por lo que algunos tuvieron que falsearse y otros atomizarlos. Además, como se puede observar en la Ilustración 12, en algunas ocasiones se duplicaron los pasos para conseguir una mayor presencia de los mismos, disminuyendo un poco los ambientes.

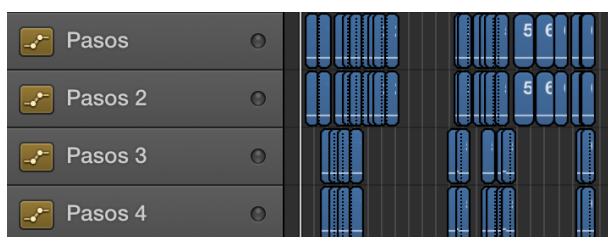


Ilustración 12: Captura de pantalla. Sonidos de pasos. Proyecto Logic Pro

Respecto a los sonidos de respiración, se utilizaron las mismas técnicas que para los pasos. La sincronización de los mismos dependía del video, pero también del ambiente que se quería construir. En la Ilustración 13, se pueden observar un ejemplo de los sonidos de respiración utilizados en la primera secuencia. En alguna ocasión, después de sincronizar la respiración con la imagen, se ha añadido algún sonido extra de respiración cuando la protagonista no aparece de frente en plano, con el objetivo de acentuar la tensión de la escena o el ritmo.



Ilustración 13: Captura de pantalla. Respiración secuencia 1. Proyecto Logic Pro

Al tratarse de sonidos sutiles, en muchas ocasiones se duplica el sonido para conseguir un mayor efecto de tensión.

3.6 Efectos y ambientes

Los ambientes son uno de los elementos principales en la construcción sonora del cortometraje *¡Corre!*. La tarea principal consiste en probar los diferentes ambientes grabados en producción para ver si funcionan correctamente o es necesario obtener algún audio para reemplazarlos. Los ambientes originales fueron útiles y permanecen en la mayoría de las escenas, aunque con niveles de audio diferente y superpuestos sobre otros materiales que provienen de librerías y bancos sonoros. Por ejemplo, en los pasillos y en alguna habitación se añadió un ambiente de vacío, un ligero zumbido para enfatizar la idea de soledad de la protagonista.

También se utiliza un ambiente de tensión cuando se acerca el final de algunas escenas del cortometraje, evidentemente dicho elemento sonoro proviene de un banco de sonido. Comienza como un sonido plano e imperceptible que poco a poco va subiendo en intensidad, cobrando más presencia y aumentando los pitidos.

Al tener que mezclar cantidad de ambientes y pequeños sonidos, es necesario controlar la entrada y salida de cada uno de ellos para evitar golpes o cambios significativos en el audio. Así pues, al inicio y al final de cada ambiente se hace uso de la herramienta fundido y encadenado, de esta forma los ambientes se solapan y cambian sin que sea perceptible por el espectador.

En la fase de preproducción se definieron algunos de los efectos que son necesarios para las secuencias del cortometraje, pero a medida que se fue realizando el montaje, se vio necesario incluir otro tipo de elementos procedentes de librerías o incluso añadir nuevo material grabado durante la producción del cortometraje, que en un principio fue descartado. Un ejemplo de esto se encuentra en la primera escena, los ladridos de perro se incluyeron en una fase bastante avanzada de la producción al ver que la escena quedaba algo vacía.

La edición del cortometraje se desarrolla por secuencias, por lo que cada una de ellas presenta unas características específicas. Cambian los ambientes más vacíos o que generan más eco, por otros algo más recargados, siempre tratando de asemejar el sonido al que se podría percibir en la realidad y fomentando la idea de la soledad y locura de la protagonista.

En todo momento se trata de generar dos tipos de ambientes, el que se puede encontrar en la casa de la protagonista, y el procedente de las habitaciones. Se juega con la dualidad de la esquizofrenia paranoide, y se proyecta en la edición sonora. De forma sutil, se transmite al espectador la idea de esa diferenciación, cuya máxima expresión es el ambiente de tensión introducido al final de cada una de las habitaciones.

En algunas ocasiones, los ambientes grabados en la producción presentaban algún ligero golpe del micrófono, así que, como puede observarse en la Ilustración 14, para

evitar sonidos indeseados se bajó el volumen de ciertas partes atomizando y rellenando ese ligero “hueco” con un trozo del mismo ambiente. Se decidió utilizar esta técnica porque se trataba de la menos invasiva para el ambiente y no dejaba rastro perceptible.

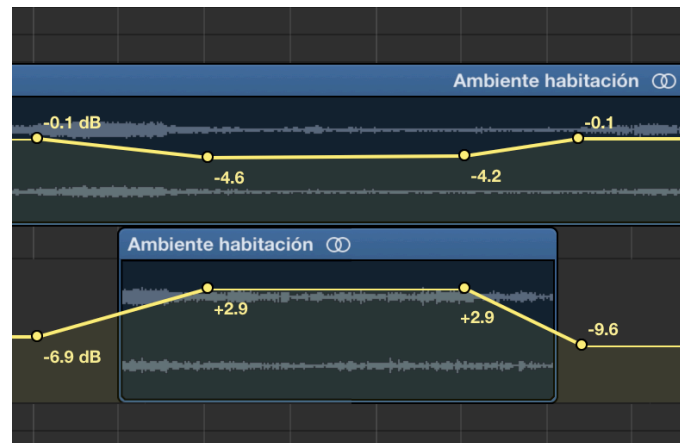


Ilustración 14: Captura de pantalla. Respiración secuencial. Proyecto Logic Pro

La atomización también está presente en otras partes de los ambientes y efectos con el fin de remarcar ciertos momentos del cortometraje.

Las tres librerías libres de derechos que se han utilizado para conseguir los sonidos que faltaban en el cortometraje son: Freesound¹⁹, Soundbible²⁰, y el banco de sonidos del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (Intef)²¹.

3.7 Diálogos

En cuanto a los diálogos, pese a ser escasos, se aplicaron diferentes recursos y técnicas para conseguir la continuidad entre los diferentes planos, así como tratar de solucionar algunos errores cometidos en el rodaje.

¹⁹ <http://www.freesound.org>

²⁰ <http://soundbible.com>

²¹ <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

Algunas de las secuencias elegidas para el video no correspondían con los mejores audios, así que se utilizaron audios de diferentes tomas para conseguir las mejores condiciones. En la secuencia 8, la protagonista se encuentra con ella misma, evidentemente se realizaron diferentes tomas de esta escena y se seleccionaron los audios que apoyaban la narración y la tensión. Así pues, se pueden escuchar sonidos de ambos personajes, que no pertenecen estrictamente a la secuencia de video escogida. Una vez sincronizados los diálogos, se modifican los niveles de los mismos para que transmitan las sensaciones o la cercanía que se busca.

3.8 Mezcla

Una vez realizado todo el montaje solo queda realizar la mezcla final, para ello se escuchó en diferentes ocasiones el cortometraje con el fin de terminar de nivel los recursos sonoros. Estas escuchas fueron de gran importancia ya que permitieron bajar el nivel de algunos sonidos y aumentar el de otros, para ajustar las sensaciones que se buscaba transmitir y actuar en pro de la narración.

Al decidir que la mezcla se realizaría en estéreo, se realizaron algunas pruebas de panoramización pero se perdía parte de la esencia del corto. Se decidió que los sonidos quedaran en el centro para situar al espectador dentro de la acción y para evitar que se perdieran respiraciones o pasos al desviarlas a un solo canal. Además, también permitía reforzar la sensación de peligro y de no saber de dónde procede el sonido. Por ejemplo, al inicio del cortometraje aparecen unos ladridos de perro, que se han dejado en el centro con la finalidad de envolver al espectador en la paranoia.

Por último, en la Ilustración 15 se puede observar casi la totalidad del montaje de audio ya sincronizado y abierto en el editor de video Final Cut.

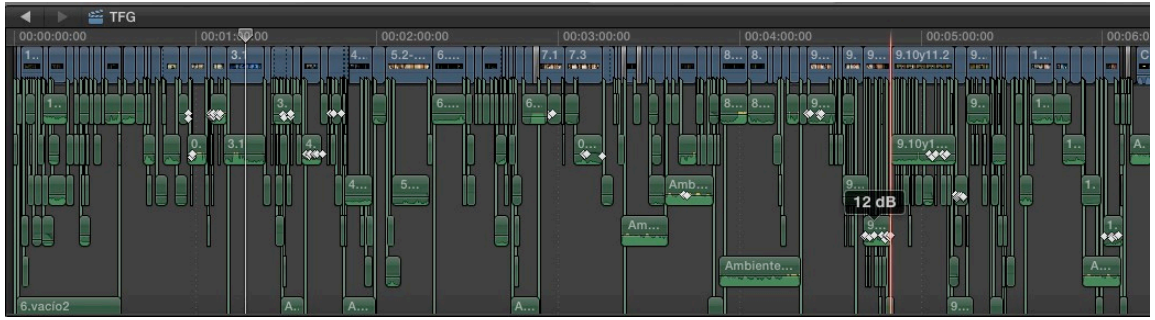


Ilustración 15: Captura de pantalla. Proyecto del diseño de sonido en Final Cut

Apartado 4. CRÉDITOS DEL CORTOMETRAJE

Esta parte del trabajo, la realización de los créditos, ha sido realizada conjuntamente con mi compañera Herena Ojeda. Tanto la idea como la postproducción de esto ha sido trabajo de los dos.

4.1 Preproducción

4.1.1 Idea

En un primer momento, cuando decidimos abordar la tarea de diseñar unos títulos de crédito para nuestro cortometraje *¡Corre!* nos planteamos que estuviera hecho con animación. Decidimos hacer un primer storyboard con la idea original, pero cuando íbamos a empezar a trabajar en la animación nos dimos cuenta de que ese tipo de créditos no iban a funcionar en nuestro cortometraje, por lo que decidimos que cambiaríamos de idea.

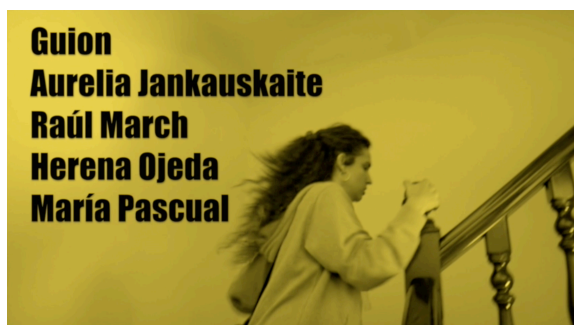
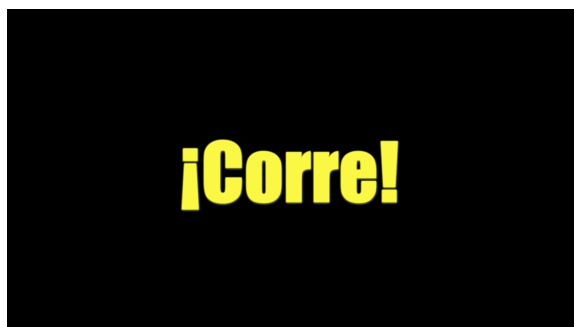
Después de esto pensamos que lo mejor sería trabajar sobre el propio cortometraje, pero no sabíamos muy bien cómo abordar la idea. Probamos primero dejando sólo algunas secuencias, pero nos pareció demasiado simple. Luego pensamos que la idea del movimiento podría ayudarnos a dar con la idea que estábamos buscando, así que probamos diferentes formas de hacer que las imágenes fueran dinámicas, hasta que dimos con la idea final.

La idea era dejar planos muy cortos, pasados a cámara rápida y no correlativos, es decir, al verlo tienes la sensación de que hay golpes porque faltan *frames*. Efectivamente es así, ese es el efecto que queríamos conseguir. Después de estos *frames* a cámara rápida, se para la acción -la más relevante de cada secuencia- y se le aplica una corrección de color para hacerla de un tono amarillo como el de la flor que aparece en todo el cortometraje, pero también se le aplica un ligero zoom para que la imagen no quede tan estática. Pero esto no era suficiente y decidimos que le íbamos a aplicar algunos efectos de movimiento y desenfoque a las imágenes para transmitir

esa locura que persigue a la protagonista durante todo el film. Es en esta imagen amarilla en la que aparecen los títulos de crédito.

4.1.2 Storyboard

Una vez teníamos la idea, nos adentramos en la ardua tarea de realizar el storyboard con los planos tal y como queríamos que quedaran en los títulos de crédito finales. A continuación, se muestran las imágenes de dicho storyboard.





4.2 Postproducción

4.2.1 Edición

Una vez definida la idea y el Storyboard, ya estaban claros cuáles eran los *frames* que iban a destacarse y sobre los que iban a aparecer los títulos de crédito en sí. Para conseguir un efecto de movimiento y un ritmo adecuado, se cortó toda la escena hasta el *frame* a destacar.

En ese momento, se seleccionaron algunos clips y se retocaron hasta una duración que permite identificar el movimiento, pero que no dejará al espectador fijarse en todo. Partimos de la base, de que estos créditos son para el final del cortometraje, por lo que el espectador ya lo ha visto y conoce lo que va a pasar.

Se trató de crear un patrón en los cortes, el mismo número de clips antes de cada *frame*, siendo los primeros de menor duración. Así pues, se incidió en que la duración del clip que precede al fotograma congelado fuera mayor. Así, para potenciar el ritmo y mostrar la enfermedad y la locura que envuelve al cortometraje, se decidió no crear una continuidad estricta entre los planos, que se crearan golpes visuales fácilmente identificables por el espectador.

4.2.2 Efectos

En cuanto a los efectos aplicados, se quería reforzar la idea de movimiento, la huida de la protagonista. Para ello se utilizó una estela que remarcaba perfectamente esta idea y añadía un toque de extrañamiento y locura. Además, el último clip antes del fotograma congelado también tiene cambios en la iluminación. Se pensó que quedaría bien dar un pequeño flash antes del parón, como un pequeño momento en el que confluyen la lucidez y la locura de la protagonista y todo se ilumina.

En cuanto a los fotogramas congelados, se decidió añadir una corrección de color de manera que toda la imagen quedará tintada de amarillo, ya que este es el color del

elemento principal del cortometraje: la flor. También, se buscaba el mismo ritmo que en los clips en movimiento, por lo que dejarlo totalmente quieto iba en contra de los propios créditos. Para solucionar esto, se añadió un pequeño zoom sobre la imagen, de manera que en todos los créditos nada aparece detenido, siempre hay movimiento y siempre se está huyendo.

4.2.3 Sonido

Inicialmente se planteó la idea de eliminar por completo el audio de todas las escenas. Después se vio que era interesante continuar con el patrón creado en los efectos, y dotar a un solo clip de sonido. Así, se introduce al espectador en la acción, y a la vez se genera angustia y sorpresa, al no entender por qué no se escucha, pero de repente aparece un sonido relacionado con la acción.

Primero aparece el título del cortometraje junto a un sonido de Glitch. Después de esto comienzan los créditos que están enmarcados en un ambiente musical de tensión, una especie de melodía que enfatiza la idea de que todo avanza dentro de un ambiente confuso.

Se trata de un fragmento del sonido introducido al final de las escenas de principal locura de la protagonista, con la finalidad de vincular los créditos al cortometraje y mantener el mismo ambiente. Este sonido proviene de Sonidoefectos.com y está libre de derechos, el único problema era que, al tratarse de un fragmento pequeño, tuvo que ser utilizado varias veces para que rellenara todo el tiempo de los créditos.

En algunos momentos el sonido se vuelve más intenso o chirriante, y al final acaba remarcando la idea que el cortometraje quiere transmitir. La protagonista sufre esquizofrenia paranoide, y cuando se va a descubrir, aparece un sonido chirriante que simboliza que se acerca el final, pero todo vuelve a comenzar porque entra en una nueva fase de la enfermedad.

4.2.4 Tipografía

Con respecto a la tipografía utilizada, nosotros hemos escogido la *Impact*, que es esta que vemos a continuación.

ABCDEFGHIJKLMNÑ
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñ
opqrstuvwxyz
1234567890

Ilustración 16: Tipografía *Impact*. Situaciónidilica.blospot.com

Decidimos que la letra estuviera en minúscula, salvo la primera letra del cargo y las primeras del nombre y apellido de la persona encargada de cada puesto.

Nos decantamos por la *Impact* porque nos pareció una letra bastante neutra, pero que a la vez le daba el aspecto que queríamos para nuestro cortometraje.

En cuanto a los colores utilizados, en un primer momento pensamos en poner las letras en amarillo, pero al probarlo sobre la imagen nos dimos cuenta de que no funcionaba bien con la imagen también en amarillo. Por esta razón decidimos que íbamos a utilizar el blanco y negro, dependiendo de la oscuridad del plano. Si el plano tenía la suficiente luz poníamos los créditos en negro y si, en cambio, era más oscuro le poníamos la letra en blanco.

Apartado 5. CONCLUSIONES

El desarrollo de la postproducción de audio de *¡Corre!* ha supuesto un verdadero reto.

Este trabajo es la conclusión de los conocimientos adquiridos a lo largo del máster de Postproducción Digital, así como un aproximamiento al mundo laboral. Ha sido necesario trabajar de forma técnica y creativa, superando distintas dificultades a lo largo del proyecto. El resultado final, demuestra lo aprendido durante el curso consiguiendo un producto de calidad y otorgando al cortometraje de una identidad y un estilo propio.

El objetivo era adentrar al espectador en la mente de una persona con esquizofrenia y se ha conseguido. Durante el cortometraje se mantiene la incertidumbre sobre qué va a pasar y se pueden distinguir las diferentes fases de la enfermedad, principalmente en la cantidad de sonidos y la utilización de efectos y ambientes.

La búsqueda de referentes resultó clave para la correcta edición de *¡Corre!*, ya que se pudieron extraer cantidad de ideas e información sobre cómo construir escenas que susciten tensión o intriga. Pese a esto, durante el desarrollo del proyecto se han encontrado dificultades relacionadas con la calidad de los audios grabados, la limpieza de los mismos y sincronización de algunos elementos.

Crear la atmósfera que envuelve todo el cortometraje no fue una tarea sencilla. Es necesario disponer de muchos elementos sonoros grabados específicamente para ello y también hacer uso de efectos de sonido libres de derechos. Así, tras añadir los audios de las propias tomas, se vio que para crear todo un ambiente en postproducción hacía falta más recursos sonoros. Al tratarse de un cortometraje sin casi diálogo, construir toda la atmósfera que engloba el cortometraje requiere mucho más tiempo, documentación y esfuerzo. De esta forma, la postproducción de audio ha acabado resultando una tarea más compleja y costosa de la que parecía en un principio, pero gratificando al observar los resultados.

REFERENCIAS CONSULTADAS

BIBLIOGRAFÍA

AMITRANO, ALESSANDRA (1998): *El cortometraje en España: una larga historia de ficciones breves*. Valencia: Ediciones textos filmoteca.

FREUD, SIGMUND (1979): *Paranoia y neurosis obsesiva*, Madrid: Alianza Editorial.

GARCÍA GÓMEZ, FRANCISCO (2007): *El miedo surgente: Val Lewton y el cine fantástico de terror de la RKO*. Diputación provincial de Málaga.

LOSILLA, CARLOS (1993): *El cine de terror*. Barcelona: Paidós.

LOZANO, ÁLVARO ALONSO, EDUARDO NABAL, INMACULADA BARRIO, ELVIRA CÁMARA Y MARTA BASCONES, (2015): *Lo siniestro*, Burgos: Universidad de Burgos

SONNENSCHNIG, DAVID (2001): *Sound Design. The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. CA: Michael Wiese Productions.

WEBGRAFÍA

CASTELLÓ BLASCO, JORGE (2017): Trastorno paranoide de la personalidad.

Disponible en: <http://www.trastornosdelapersonalidad.es/paranoide.html> [Consulta: 20 de mayo de 2017]

GALVÁN, LUÍS FERNANDO (2015). *15 características esenciales del thriller psicológico*, en Enfilme,

Disponible en: <http://enfilme.com/notas-del-dia/15-caracteristicas-esenciales-del-thriller-psicologico> [Consulta: 25 de mayo de 2017]

COSTAS NICOLÁS, JAIME (2013) *Las Vanguardias del Cine Americano: Meshes of the Afternoon*, en Filmin.

Disponible en: <https://www.filmin.es/blog/las-vanguardias-del-cine-americano-meshes-of-the-afternoon> [Consulta: 18 de mayo de 2017]

HERNÁNDEZ, JOSÉ (2012): *Trastornos de personalidad*. Universidad de Murcia.

Disponible en: <http://www.um.es/lafem/Actividades/OtrasActividades/2012-CursoPsiquiatria/MaterialAuxiliar/2012-07-11-TrastornosPersonalidad.pdf>

[Consulta: 20 de mayo de 2017]

FILMOGRAFÍA

Al final de la escalera (The Changeling). Terror. 1980. Canadá. Dir. Peter Medak.

Cabeza borradora (Eraserhead). Fantástico 1977. EEUU. Dir. & Guion David Lynch

Cuarentena (Quarantine). 2008. EEUU. Dir. John Erick Dowdle

El gabinete del doctor Caligari (Das Kabinett des Dr. Caligari). Terror; Expresionismo alemán. 1920. Alemania. Dir. Robert Wiene.

Entreacto (Entr'acte). Comedia. 1924. Francia. Dir. Rene Clair. Guion Rene Clair & Francis Picabia.

Film. Drama. 1965. EEUU. Dir. Alan Schneider, Guion Samuel Becket.

La Cabina (TV). Intriga; Drama; Terror. 1972. España. Dir. Antonio Mercero, Guion Antonio Mercero & José Luis Garcí.

Meshes of the afternoon. Fantástico; Drama. 1943. EEUU. Dir. Maya Deren & Alexander Hammind, Guion Maya Deren.

REC. 2007. España. Dir. Jaume Balagueró, Paco Plaza

REC 2. 2009. España. Dir. Jaume Balagueró, Paco Plaza