

Escola Universitària Politècnica de Mataró

Centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA

Grado en Medios Audiovisuales

DISEÑO SONORO DEL CORTOMETRAJE “SALA DE ESPERA”

AUTOR: RUBEN CAPEL

PONENT: SANTOS MARTINEZ

OTOÑO/PRIMAVERA 2018



**TecnoCampus
Mataró-Maresme**

Resumen

En el siguiente trabajo se documenta el desarrollo y diseño de sonido del producto audiovisual Sala de espera, el cual se divide en tres fases.

La primera de ellas es la preproducción, donde se expone la planificación del trabajo a realizar, tanto en que material técnico y personal como la gestión del propio tiempo a la hora de grabar y editar. En la etapa de producción, se grabara el proyecto de la forma detallada en el guion técnico y al mismo tiempo se revisaran los recursos necesarios para la posterior edición del sonido. La última etapa es la postproducción. En esta una vez recibido el material del montador, se empieza con la preescucha de todos los audios grabados, se clasifican y se buscan aquellos efectos necesarios para complementar el proyecto. Una vez con los audios clasificados se realiza la sonorización con el material grabado, efectos de librería, etc. Finalmente se obtiene un archivo con la mezcla final el cual será sincronizado con el video.

Abstract

In the following work he documents the development and sound design of the short film, waiting room, which is divided into three phases.

The first is preproduction, which analyzes the planning of the work to be done, both in the technical material and in the personnel, as well as the management of the time itself to record and edit. In the production stage, the project is recorded and, at the same time, the necessary resources for the subsequent edition of the sound will be reviewed. The final stage is postproduction. Once the assembler material is received, we begin with a preview of all the audio recordings, classify them and look for the necessary effects to complement the project. Once with the classified audio, the sound is done with the recorded material, the effects of the library, etc. Finally you get a file with the final mix that will be synchronized with the video.

Índice

1. Introducción	1
2. Marco teórico	3
2.1 El sonido	3
2.1.1 Definición.....	3
2.1.2 Recursos sonoros.....	4
2.1.3 Tipologías de las fuentes sonoras.....	4
2.1.4 Origen de los sonidos	5
2.1.5 Cualidades del sonido.....	6
2.1.6 Particularidades de los entornos sonoros.....	7
2.1.7 El carácter sonoro.....	7
2.1.8 Función de los sonidos	8
2.1.9 Autoría sonora.....	10
2.1.10 Construcción y montaje de la producción de sonido.....	10
2.2 El sonido y el cine.....	10
2.2.1 Un antes y un después, la aparición cine sonoro.....	11
2.2.2 La voz.....	12
2.2.2.1 Tipologías de la voz.....	13
2.2.2.2 Tipos de escucha.....	13
2.2.2.3 La” acusmática”	13
2.2.3 Géneros cinematográficos.....	14
2.2.3.1 Genero de suspenso y el concepto “Kafkiano”	14
2.2.3.1.1 Definición.....	14
2.2.3.1.2 Suspenso psicológico y lo “Kafkiano”	15
2.3 El sonido en el audiovisual	15
2.3.1 El diseño sonoro.....	15
2.3.1.1 Funciones del diseñador de sonido.....	16

2.3.2 El sonido y sus funciones	16
2.3.2.1 Valor añadido.	16
2.3.2.2 El sincronismo.	16
2.3.2.3 Sonido dentro de la cadena audiovisual.....	17
3. Definición de los objetivos y alcance.....	19
3.1 Objetivos generales:	19
3.2 Objetivos específicos:.....	19
4. Análisis de referentes	21
4.1 Literarios.....	21
3.2 Audiovisuales	21
5. Metodología.....	29
5.1 Preproducción.....	29
5.1.1 Elaboración de un guión técnico de sonido	29
5.1.2 Selección de la música.....	33
5.1.3 Coordinación con los diferentes miembros del equipo de trabajo.....	34
5.2 Producción.	34
5.2.1 Equipo de producción.....	34
5.2.1 Equipamiento sonoro que se utilizara.....	35
5.2.2 Proceso de grabación o rodaje.	39
5.3 Postproducción	43
5.3.1 Digitalización	43
5.3.2 Sincronización y montaje	45
5.3.3 Edición de sonido	46
5.3.4 Procesado de sonido	46
5.3.4 Mezcla final.	50
6. Análisis de resultados.....	51
7. Conclusiones	53

cortometraje en concreto.....	53
8. Bibliografía.....	55
Webgrafía.....	56
Filmografía.....	57
Ilustraciones.....	58
Tablas.....	59

Índice de ilustraciones

Ilustración 1: Envolvente del sonido	7
Ilustración 2: Cartel cinematógrafo Lumière.....	12
Ilustración 3: Percha RODE	36
Ilustración 4: Micrófono de cañón NTG-2	37
Ilustración 5: Diagrama polar de un micrófono de cañón	37
Ilustración 6: Grabadora Zoom H4n.....	38
Ilustración 7: Software Pro Tools	44
Ilustración 8: Aplicación de HPF	47
Ilustración 9: Aumento de medias altas.....	48
Ilustración 10: Aumento de frecuencias altas.....	48
Ilustración 11: Plugin Vocoder.....	49
Ilustración 12: Representación gráfica del plan de trabajo.....	66

Índice de tablas

Tabla 1: Ejemplo de tres escenas del cortometraje “sala de espera”.....	30
Tabla 2 Plan de rodaje día 1	40
Tabla 3: Plan de rodaje día 2	41
Tabla 4: Plan de rodaje día 3	42
Tabla 5: Plan de rodaje día 4	43
Tabla 6: Plan de trabajo	65
Tabla 7: Presupuesto sonido.....	66

1. Introducción

“Sala de espera” consiste en un cortometraje de suspense psicológico que juega con dos conceptos que se explican más adelante, el argumento del interior del laberinto y el concepto kafkiano.

Para dicho trabajo sea lleva a cabo un proyecto audiovisual, más concretamente un cortometraje “Sala de espera”. El proyecto se realiza en grupo ya que encontramos diferentes disciplinas del mismo, donde cada una es trabajada de forma individual y puesta en común durante la realización del trabajo.

Gracias a la experiencia en trabajos anteriores y los de conocimientos técnicos adquiridos durante la carrera, decidieron hacer al autor del trabajo, responsable de todo el trabajo relacionado con el diseño sonoro del cortometraje y las principales funciones a tratar serán la toma de sonido directo, grabación del rodaje y afrontar posibles problemas técnicos que puedan aparecer en cualquiera de las tres etapas del proyecto.

Como se ha dicho anteriormente la idea del cortometraje va ligada directamente al concepto kafkiano, termino ligado al ilustre escritor Franz Kafka. El adjetivo kafkiano es utilizado para describir situaciones incomprensibles, complicadas, raras y absurdas tal y como definía Kafka en sus obras y que nos desplazan de la misma manera a un universo de angustia y opresión.

El cortometraje explica los últimos momentos de un hombre, más concretamente el proceso que pasa su alma antes de ir o bien al cielo o al infierno, la historia transcurre en tres escenarios diferentes cada uno más pequeño que el anterior y donde los diálogos serán la clave para entender lo que sucede, con un giro desconcertante al final para el espectador.

Para llevar a cabo este proyecto, todo gira en base del objetivo de definir y crear un diseño de sonido para el cortometraje de suspense “Sala de Espera” en relación al significado del concepto kafkiano. Se inicia con un análisis de referentes tanto literarios como audiovisuales, seguido de un marco teórico dividido en tres bloques, el primero relacionado con el concepto del sonido, el segundo en su relación con el cine y el ultimo en la función dentro del mundo audiovisual. Y para la construcción de dicho proyecto se lleva a cabo una metodología que está formada por tres etapas. La preproducción donde se

determinaran los aspectos técnicos del tratamiento del sonido y la selección de los recursos físicos necesarios para las fases siguientes y una vez aclarado aspectos como guion, secuencias y planos la elaboración del guion técnico donde se especifica el equipo técnico que se utilizara a cada plano. La producción, es la etapa de rodaje donde se registrará lo diferentes sonidos, acompañado de un resumen de la jornada y una tabla de rodaje. Y finalmente postproducción, donde se llevara a cabo la digitalización del material registrado, la edición del audio el montaje y la mezcla final.

2. Marco teórico

En este capítulo se presentan las diferentes teorías, investigaciones, tendencias, estudios sobre el objeto de estudio del proyecto. Cabe remarcar como ya se ha dicho anteriormente que el proyecto consiste en el diseño sonoro del cortometraje: “Sala de espera”, que dicho corto está vinculado con el concepto kafkiano y que el objetivo es llevar a cabo esa relación entre el concepto y el cortometraje mediante el sonido.

2.1 El sonido

Este primer capítulo hablará exclusivamente del concepto de sonido, motivo de este proyecto. Para entender qué es el sonido, en dicho capítulo se tratarán temas como la física del sonido, tipos de recursos que encontramos y cualidades.

2.1.1 Definición

La definición de sonido puede ir variando de un autor u otro para este trabajo se tomara la definición de sonido establecida por Adrián Birlis (2013) que lo define como unas vibraciones que se transmite a través de cambios de presión en un medio elástico. (Adrián Birlis, 2013, p.22)

Dicho esto se puede extraer que para poder producir un sonido, es necesario generar una vibración y que dicha vibración viaje por un medio elástico. En el mundo de la física se puede definir un medio elástico como un espacio formado por partículas, que por su fuerza de atracción y repulsión se encuentran en estado de reposo pero cuando les alcanza dicha vibración se genera una onda que transmite esa vibración de una partícula a otra en forma de cadena, pero en menor intensidad a medida que avanza. De esta es como en forma de ondas, el sonido se propaga por un medio. La velocidad de propagación variara según el medio cuanto más comprimidas este las partículas del medio más rápido se transmitirá esa onda sonora. Por ejemplo viajara a mayor velocidad por solidos (en el acero 6100 m/s), le siguen los líquidos (por el agua a 1479m/s) y por último en medios gaseosos donde la velocidad dentro de ese medio dependerá de la temperatura. (Adrián Birlis, 2013, p.22)

2.1.2 Recursos sonoros

Existen diferentes recursos sonoros en función de su fuente o modo de producción, en el artículo *El diseñador de sonido: función y esquema de trabajo*, las diferentes tipologías que podemos encontrar son: el habla, la música, efectos de sonido y el silencio.

El habla hace referencia a la voz humana dentro de un proceso verbal, dicho recurso lo podemos encontrar registrada en directo, procedente del actor sin amplificar o bien recogida y amplificada, o puede ser pregrabada en un soporte determinado y reproducida posteriormente.

Por lo que hace a la música, en el artículo se refiere a ella como todo conjunto de sonidos que están ordenados por una condición de carácter armónico, melódico y/o rítmico. Igual que el habla puede ser en directo, mediante instrumentos no amplificados, por instrumentos posteriormente amplificados o simplemente por instrumentos electrónicos, y pregrabados la misma manera que el habla. .

Las formas de encontrarnos los efectos de sonido son exactamente iguales que las anteriores pero para definirlos, Pablo Iglesias Simón utiliza la definición de Ángel Rodríguez (1998) que se refiere a ello como "*formas acústicas absolutamente heterogéneas cuya única característica definitiva, en principio, es la de no pertenecer a las formas musicales ni a las de habla*". (Rodríguez, 1998, p.145-146)

Y para acabar el silencio que se podría definir algo así como una ausencia total del sonido, pero no por eso deja de tener valor expresivo, narrativo. El silencio es uno de los recursos más importantes y de los que más se tienen que trabajar el diseñador tiene la obligación de preverlo, prepararlo y dotar de significado. (Iglesias Simón, 2004, p.9)

2.1.3 Tipologías de las fuentes sonoras

Como bien se ha especificado en el apartado anterior existen diferentes tipologías sonoras y de igual manera también existen diferentes tipos de fuentes, según de donde procedan los sonidos.

En el caso del habla, esta puede dividirse en dos, pregrabada es decir se captada por algún sistema de grabación y reproducida posteriormente o bien en directo que puede ser a la misma vez amplificada, donde la voz es captada por micrófonos y reproducida por un

equipo de altavoces. La música también se puede clasificar como el habla, puede ser pregrabada, pero en directo se puede encontrar por medio de instrumentos musicales no amplificados, instrumentos musicales amplificados o instrumentos eléctricos. Por último los efectos de sonido que igual que los tipos anteriores se distinguen las mismas clasificaciones, pregrabados y en directo que también está dividido en amplificado y no amplificado. (Iglesias Simón, 2004, p.10-11)

2.1.4 Origen de los sonidos

Según de donde provengan los diferentes sonidos, podemos encontrarnos con diferentes categorías, la primera de ellas es el sonido diegético el cual hace referencia a todos esos sonidos que se encuentran dentro del espacio ficción y que son realistas y coherentes con el espacio dramático y dentro de estos encontramos los que se producen dentro de escena y los que se producen fuera. (Iglesias Simón, 2004, pp.12-14)

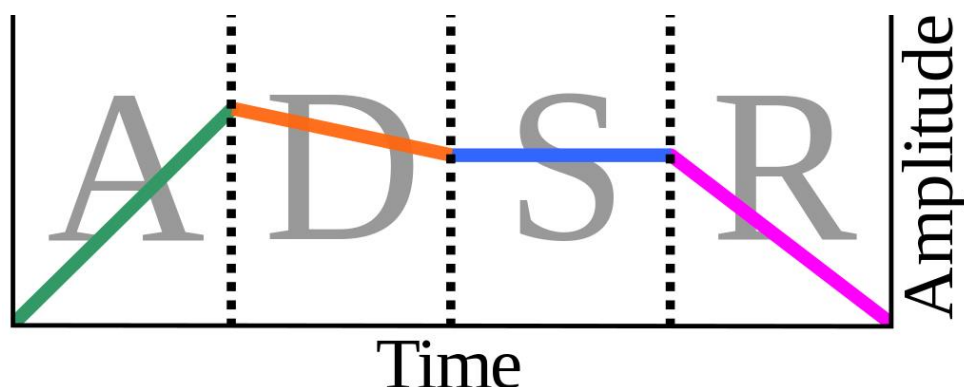
Pero cabe decir que dentro de dicho grupo también encontramos otros sonidos como son el sonido ambiente el cual Chion define con las siguientes palabras: *“Se llamará sonido ambiente al sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente: los pájaros que cantan o las campanas que repican. Pueden llamarse también sonidos territorio, porque sirven para marcar un lugar, un espacio particular, con su presencia continua y extendida por todas partes”*, y para acabar con los diegéticos los sonidos *on the air* que Chion en su libro los define como esos sonidos que están en la escena pero que están transmitidos de forma electrónica. (Chion, 1998, p.78).

Y por otro lado encontramos los sonidos extradiegéticos, conocidos también como sonidos “en off” o “de foso” los extradiegéticos hacen referencia a todos aquellos sonidos que no pertenecen al mundo de la ficción es decir que los personajes no escuchan pero el público espectador sí. (Iglesias Simón, 2004, p.14)

2.1.5 Cualidades del sonido

Todo sonido está compuesto por unas cualidades propias que lo definen como tal, Iglesias Simón en su artículo *El diseñador de sonido* define estas como principales. La primera de ellas es el tono, que viene a ser la frecuencia con la que vibran las partículas en el medio, el tono nos permite diferenciar entre sonidos graves o agudos en función de la frecuencia cuanto más alta más agudo será el sonido, por lo contrario cuanto más baja más grave. El volumen, relacionado con la amplitud nos determinara la intensidad de dicho sonido. El timbre, es una de las cualidades propias de cada sonido ya que nos permite diferenciar sonidos con el mismo tono, volumen y duración. Tempo-Ritmo, hace referencia básicamente a la velocidad de interpretación del sonido, Blas Payri en su blog *Recursos sonoros audiovisuales* añade que esta cualidad en particular influye en dos aspectos de la música dentro del mundo audiovisual, el carácter de la música un tempo lento se asociaría a drama y por el contrario si fuera rápido, lo relacionamos con acción o comedia, y el otro aspecto sería la congruencia temporal con la escena haciendo referencia a la relación entre imagen y tiempo para dotar a la escena de coherencia y empatía, una idea ligada de alguna manera con el concepto de la "síncresis" de Chion el cual se define más adelante. La dinámica es la última de las cualidades, la cual es la representación de las variaciones de la intensidad a lo largo de la duración del sonido, y toda dinámica de un sonido está compuesta por cuatro fases, el ataque que va del comienzo al punto más alto de su intensidad, la caída o "decay" que va del punto más alto hasta donde se mantiene, el "sustain" o mantenimiento, y por último la extinción o "reléase" es la fase final del sonido. (Iglesias Simón, 2004, p.11)

Ilustración 1: Envoltente del sonido



Fuente: <http://www.produciendomimusica.com/adsr-la-envolvente-del-sonido/>

2.1.6 Particularidades de los entornos sonoros

La manera en que ese sonido va a ser percibido variara según las características del mismo, pero también a las del entorno donde se realice dicho sonido. Las características del entorno sonoro son el volumen, la forma, el material de construcción y si el espacio es más cerrado o abierto, de todo ello dependerá si la percepción del sonido es directa o con un desfase dando lugar a los fenómenos de eco y reverberación. Hoy en día y gracias a los procesadores, la figura del diseñador de sonido es capaz de recrear una gran variedad de espacios añadiendo una gran variedad de efectos al sonido, recreando de esta manera una gran variedad de escenarios y sus características. (Iglesias Simón, 2004, p.14-15)

2.1.7 El carácter sonoro

Según Iglesias, para clasificar y definir sonidos que componen el diseño sonoro, existen categorías que también ayudan a ello. La primera de ellas está relacionada con los sonidos internos y externos, Sellés y Racionero en su libro *El lenguaje cinematográfico*, hacen referencia al sonido externo como sonido que el espectador percibe mientras ve la imagen y que de igual forma es percibido por los demás personajes remitiéndonos a la realidad sonora de la escena, por el contrario el sonido interno hace referencia a escuchar el sonido desde la percepción de un solo personaje y que normalmente hacen referencia a pensamientos internos, sueños, latidos, etc... (Sellés .M, Racionero. A, 2008, p.44)

En la segunda clasificación se encuentran los sonidos subjetivos, objetivos e intersubjetivos, los cuales Iglesias define de la siguiente manera. Sonidos subjetivos son aquellos que se presentan al espectador desde la percepción de un personaje, de igual manera los intersubjetivos sería parecido pero aplicado a un grupo de personajes y por ultimo encontramos los objetivos que se presentan de forma generalizada sin ninguna percepción ni norma. (Iglesias Simón, 2004, p.15)

En la siguiente nos presenta los sonidos empáticos y anempáticos, dos términos empleados por Chion. Sonido empático hace referencia a aquellos sonidos que va ligados a la situación dramática que se vive en el momento en la escena, por lo contrario anempáticos son aquellos que ignoran la situación dramática del momento. (Iglesias Simón, 2004, p.15-16)

I para acabar con la clasificación tenemos los sonidos pasados, presentes y futuros. Los sonidos pasados son todos aquellos sonidos anteriores al momento que son exhiben, los presentes son aquellos sonidos que aparecen y son del mismo momento que se han originado y por último los futuros que hacen referencia a sonidos futuros momento de la ficción que se presentan. (Iglesias Simón, 2004, p.16)

2.1.8 Función de los sonidos

Todo sonido tiene la finalidad de realizar una función específica allí donde se expone. Para definir dichas funciones Stanley en *El manual del audio en los medios de comunicación* enumera algunas de estas funciones que tienen los efectos de sonido y de un correcto procesamiento del equipo de sonido. (Alten, 1997, p.270-276)

Los efectos de sonido como la música pueden desempeñar distintas funciones narrativas, expresivas y/o significativas. Determinación geográfica, hay efectos de sonido representativos de zonas concretas. Determinación del clima, todos los agentes atmosféricos tienen un sonido muy representativo el cual se puede recrear en la ficción para representarlos. Determinación cultural y social, al igual que la geográfica existen efectos que nos remiten a entornos culturales y sociales concretos. Determinación temporal, igualmente existen efectos que nos transportan a determinados momentos y épocas. Por lo que hace referencia a la acción los efectos de sonido pueden dotar de más importancia ese momento y al mismo momento intensificarla dando así más tensión al

espectador. Un efecto de sonido puede representar una identidad, es decir puede relacionarse con un personaje, con momentos concretos, acciones, etc. de esta manera cuando dicho efecto aparece asociarlo a otro concepto. Creación de contrapuntos significativos, como se ha visto anteriormente todo sonido puede tener un carácter concreto que puede ir ligado o no a lo que sucede en la escena, generando así una diferencia de significado de lo que se ve a lo que se escucha lo que crea un nuevo significado.

Otra función es la creación de atmósferas y ambientes mediante efectos también nos sirve para generar en el espectador sentimientos diversos y cambios en sus estados de ánimo al espectador. Otra función narrativa de los efectos de sonido es la de generar símbolos y crear metáforas, cuando utilizas dichos sonidos de forma metafórica y simbólica para generar significados. Y finalmente para los efectos nos permiten llevar a cabo transiciones y unir escenas y pueden ser de cuatro maneras. Por suspensión la escena termina con un sonido y se enlaza con otra con el mismo sonido sin pausas. Por anticipación, al final de una escena se escucha el sonido de la siguiente. Por corte, la última escena tiene un sonido y en la siguiente le acompaña uno de nuevo. Por mezcla, el sonido de la escena se mezcla con el sonido de la escena siguiente.

Por otro lado, en el procesado del sonido también podemos encontrar formas de expresar significado de la misma manera que la música y los efectos, existen una gran variedad de procesadores por lo que es imposible nombrar todas las posibilidades, pero existen algunas que se utilizan de forma general en la mayoría.

Definir el espacio ficcional, dentro de esta se puede lograr lo siguiente, determinar la distancia de la fuente sonora mediante el aumento o disminución de los niveles y la utilización de la reverberación y el eco. La posición exacta de la fuente sonora, realizándose a través de la situación de los altavoces, donde se podrá apreciar la dirección del sonido, y de igual forma con la colocación de forma calculada y ordenada de los altavoces dentro del espacio se puede crear y direccionar un movimiento sonoro.

Al igual que los efectos de sonido, el procesado también permite intensificar la acción y enfatizar el momento generando tensión al espectador y aparte te permite caracterizar el sonido y dotarlo de cualidades a nivel narrativo y expresivo.

Cabe añadir que a todas las funciones del sonido se les ha de añadir una en especial que es la de dirigir la atención del espectador. (Iglesias Simón, 2004, p.16-21)

2.1.9 Autoría sonora

A la hora de diseñar el sonido de un producto audiovisual, cabe destacar cuál es su origen y cuál es su creación, pueden dividirse en dos grupos originales y preexistentes. Los sonidos originales son aquellos que se crean y se piensan expresamente para que formen parte del producto audiovisual y se conocen como preexistentes cuando dichos sonidos y efectos han sido creados y pensados con anterioridad a la creación del producto y no tienen ningún tipo de relación con el mismo, pero sí formarían parte de la pieza audiovisual. (Iglesias Simón, 2004, p.21)

2.1.10 Construcción y montaje de la producción de sonido.

Un diseñador de sonido, siempre tiene que pensar la manera la cual el espectador va a percibir la producción del sonido que se utilizara en la pieza audiovisual, si dicha producción se realizara de forma convencional o bien optando por un diseño de sonido relacionado con la ilusión, un ejemplo, sería el que expone Iglesias Simón en su artículo *“se puede optar porque un sonido de viento sea iniciado por un actor dentro de escena que acciona un reproductor de CD de una cadena musical, evidenciando la artificialidad y convencionalidad de dicho sonido y produciendo un efecto de extrañamiento en el espectador. De forma inversa, se puede escoger que dicho sonido sea iniciado por el respectivo técnico de sonido desde la cabina técnica, oculta al espectador, y sea reproducido a través de altavoces igualmente ocultos, con lo que se contribuirá a construir la ilusión escénica sin poner evidencia sus convencionales mecanismos.”* (Iglesias Simón, 2004, p.21)

2.2 El sonido y el cine.

En este segundo capítulo se tratará el tema de la evolución del sonido en el cine la transición del cine mudo al cine sonoro, el origen de ese sonido, el tema de la voz los tipos de escucha y finalizará con una introducción a los géneros cinematográficos donde se va a desarrollar por encima de todo el suspense haciendo referencia a cortometraje del proyecto..

2.2.1 Un antes y un después, la aparición cine sonoro.

Según el artículo *El cine nunca fue mudo*, sabemos que existe un acuerdo generalizado en el mundo académico que la aparición del cine sonoro llega en 1927 con el film *El cantante de jazz* (Alan Crosland, 1927), pero cabe remarcar que la relación entre el cine y el sonido no empieza aquí ni mucho menos. La música ya estaba en relación con el cine mucho tiempo antes de la primera película hablada. Incluso va un paso más allá y se podría relacionar la idea de la autora con la de Chion (1993) en su obra *La audiovisión del cine sordo*. Desde sus inicios este ya estaba acompañado de una música, así que se puede afirmar que nació mudo pero con tendencia sonora. (Andújar Molina, 2013)

Un ejemplo de la conciencia de esta importancia sonora son, las primeras proyecciones de los hermanos Lumière, que “*existía el acompañamiento de un piano, y poco después los programas de dichas sesiones llegaron incluso a especificar el nombre del intérprete: Émile Maraval*” (Heriberto Navarro Arriola y Sergio Navarro Arriola, 2005, p.21)

“*Si bien es cierto que, tal como ha tratado de demostrarse en este artículo, esta película no fue la primera sonora de la historia del cine, como recogen numerosos manuales, sí fue sin duda alguna el film responsable de que la industria del cine protagonizara una de sus grandes revoluciones: el paso del cine silente al cine sonoro*”. (Andújar Molina, 2013, p.23)

Ilustración 2: Cartel cinematógrafo Lumière



Fuente: http://www.sineris.es/el_cine_que_nunca_fue_mudo.pdf (p.4)

2.2.2 La voz

Chion (1993), se nos presentan dos conceptos relacionados con la voz, Blas Payri catedrático en comunicación audiovisual nos los define de la siguiente manera, el “vococentrismo” es la importancia de la voz sobre el resto de elementos y el “verbocentrismo”, que consiste en la importancia del mensaje hablado por encima del resto. Ambos conceptos se reflejan en nuestro día a día, la tendencia “vococentrista” aparece cuando por ejemplo oímos una voz y le prestamos más atención que al resto de sonidos, y el “verbocentrismo” cuando vemos u oímos un mensaje y no podemos impedir prestarle atención.

Una vez dicho esto se puede afirmar que la voz es como ya hemos visto y definido anteriormente un recurso sonoro.

2.2.2.1 Tipologías de la voz.

Para ver las tipologías de voz cogemos como referencia al autor Blas Payri, que las clasifica de la siguiente forma:

Define la voz de conjunto cuando varias voces hablantes se solapan creando un sonido confuso. Dentro de este grupo distinguimos a su vez dos subtipos las de ambiente, que provienen de elementos del decorado y las de personaje cuando intervienen varios hablantes. Define la voz evocada cuando se hace referencia a sonidos que parecen salir de objetos o lugares y que no sabes si están o no están; La voz visualizada cuando personaje habla pero no se le oye, el nivel es tan bajo que no se percibe; La voz de pensamiento, como la voz que se escucha cuando el personaje piensa. Cabe dejar claro que el propio personaje la oye y se asocia a él fácilmente; La voz transmitida, como todos esos tipos de voz que se oyen de forma deformada para simular un ruido electrónico. (Payri, 2012)

2.2.2.2 Tipos de escucha.

Según Chion (1993) la escucha se puede dividir en tres tipos. La primera sería la escucha causal, haciendo referencia a la actitud que le pones a la hora de escuchar a la hora de informarnos.

En el audiovisual esta escucha es manipulada por el realizador para generar diferentes estímulos en el perceptor, ignorando al sonido en sí, y prestar atención a lo que transmite.

La segunda escucha según Chion (1993) es la escucha semántica, y se refiere a ella cuando se utiliza un código para entender ese mensaje, es decir hace referencia al entendimiento. Y por último tenemos la escucha reducida, Según Rodríguez Bravo (1998), se trata de la escucha analítica, con eso viene a decir que este nivel de escucha no la usan los individuos así porque sí, se centra en el sonido como forma. (Haro, 2006, p.28-32)

2.2.2.3 La "acusmática"

Según Raúl Minsburg (2008) en el artículo *¿Qué es la acusmática?*, se define como una palabra de origen griego, y se usa para hacer referencia a una técnica de enseñanza de Pitágoras, para mejorar dicha enseñanza. La técnica consistía en dar la clase detrás de una cortina para que los alumnos prestaran más atención al no percibir la fuente sonora,

obligándolos a concentrarse en su voz, reteniendo así la información. Actualmente, a un sonido se le denomina "acusmático" cuando no somos capaces de identificar al emisor. (Minaburg, 2008)

"La fuente ya no debe coincidir con el receptor ni en el tiempo ni en el espacio. Esta independencia física se constituye además en una independencia semiótica ya que a partir de la escucha "acusmática" es posible asignar una serie de significados a un determinado sonido". (Haro, 2006, p.43)

2.2.3 Géneros cinematográficos

Según el profesor Jesús Morales (2003) de la universidad católica Santa Rosa, nos podemos referir a género tanto en el mundo literario como audiovisual, como una forma de organizar los temas creados por un autor. Dicho de otra manera, el género en el mundo del cine nos serviría para clasificar el contenido del film, acuerdo con sus temas y argumentos. Este recurso imprescindible a la de distribuir y a la misma vez promocionar las películas, el espectador utilizara el género como forma distintiva para elegir el tipo de producto audiovisual que quiere consumir. Dicho esto cada vez que se habla de géneros, se abre un gran debate, porque dependiendo de la perspectiva, dichos géneros tienden a chocar, pero al fin y al cabo los géneros cinematográficos tienen que ser reconocidos por el espectador.

Por ahora, para agrupar las obras audiovisuales cinematográficas encontramos catorce categorías como son: documental, biográfico, histórico, musical, comedia, infantil, western, aventura y acción, bélico, ciencia ficción, drama, terror, porno y suspenso.

2.2.3.1 Genero de suspenso y el concepto "Kafkiano"

2.2.3.1.1 Definición

"(...) y el suspense, como los guijarros blancos de Pulgarcito o el paseo de Caperucita Roja, se convierte en un medio poético ya que su fin primero es conmovernos más, hacer latir nuestro corazón más aprisa." (El cine según Hitchcock, 1966).

Según Jesús Morales (2003) cuando hablamos del suspenso o thriller se le da más importancia a la técnica narrativa con la que se hace partícipe al espectador, que a la propia historia que acostumbra a ser sucesos criminales, historias de muerte pero que como ya se

ha dicho quedan en segundo plano. Dicho género se puede dividir en dos subgéneros el que recibe el nombre de cine negro, donde la atención recae en sucesos de desesperación y tensión y el cine de detectives especializado en mafia y crímenes.

2.2.3.1.2 Suspense psicológico y lo “Kafkiano”

El concepto hace referencia al mundo relacionado con el escritor Franz Kafka, y como bien dice Gamero en su blog, se podría utilizar dicho concepto para explicar o definir situaciones complicadas o experiencias frustrantes y angustiosas. Si lo relacionamos con la obra literaria del autor en la mayoría de ellas se nos presentan a personajes destinados al fracaso, atrapados en un sistema lleno de obstáculos absurdos. Pero Gamero va más allá expone la idea de que no existe nada que por sí solo sea kafkiano si no que la manera de reaccionar del propio personaje delante situaciones genera esta atmosfera kafkiana. (Gamero, 2016)

Y para finalizar el tema cabe decir que la relación entre el suspense y Kafka esta en generar esas situaciones, que son las que mediante el diseño sonoro entra otras cosas se quieren plasmar en el cortometraje.

2.3 El sonido en el audiovisual

En este último capítulo se analizaran temas como el diseño sonoro dentro del mundo audiovisual, la figura del propio diseñador, funciones que realiza, su plan de trabajo, y se analizaran las funciones de dicho sonido.

2.3.1 El diseño sonoro

Diseño consiste en el procesamiento racional e intuitivo de un conjunto de variables objetivas y subjetivas que, siguiendo una metodología específica y dentro de un horizonte tecnológico, estético e ideológico dado, permite proyectar objetos y servicios que luego serán producidos industrialmente con el propósito de satisfacer las demandas materiales o simbólicas, reales o inducidas, de un mercado segmentado, en un contexto económico-social concreto. (Valdés de León, 2010, p. 45)

Si aplicamos este concepto al mundo del diseño sonoro mediante palabras sencillas podría definirse como, un proceso que mediante la utilización de sonidos, software y hardware

crean piezas audibles, que posteriormente se sincronizaran con la imagen. Algunos ejemplos de pioneros en este mundo del diseño sonoro serian Walter Murch en *Apocalypse Now*, (Francis Ford Coppola, 1979) o Ben Burtt en “*La Guerra de las Galaxias. Episodio IV*”. (George Lucas, 1977)

2.3.1.1 Funciones del diseñador de sonido

Según Iglesias Simón (2004) determina que las etapas básicas de un diseñador de sonido son, primero de todo la sección de sonidos analizando las cualidades de los mismos, ordenarlos de forma temporal y espacial, elaborar una hoja de sonido, el plano de sonido y organizar un plan de trabajo para la realización de dicho diseño, determinar sonidos que falten para el diseño, obtener música y efectos, supervisar la composición i la grabación de sonidos, marcar el grado de edición de sonidos brutos, ejecutar la edición de los sonidos, escoger el material para la materialización y para la parte de rodaje supervisión del equipo técnico de sonido y asistir a los ensayos. (Iglesias Simón, 2004, p.2)

2.3.2 El sonido y sus funciones

2.3.2.1 Valor añadido.

Chion (1993), establece este concepto para referirse al incremento que ganan las imágenes al unirse con el sonido. I por valor añadido se refiere al valor expresivo e informativo que le da el sonido a la imagen. El sonido no acompaña a la imagen si no que se fusiona generando así un nuevo significado de la misma. (Chion, 1993, p.13)

2.3.2.2 El sincronismo.

Si analizamos el termino dentro del mundo audiovisual y cogemos a Chion (1993) como referencia, lo denomina “síncresis”, la unión entre sincronía y síntesis y a la unión espacio temporal entre sonido e imagen. Dicha función abrió las puertas al cine sonoro. (Chion, 1993, p.56)

Dicho fenómeno se lleva a cabo gracias a dos procesos “La tendencia natural del receptor a la coherencia perceptiva y la búsqueda y la construcción por parte del narrador de relaciones formales entre el material visual y el material sonoro” (Rodríguez Bravo, 1998, p.251).

2.3.2.3 Sonido dentro de la cadena audiovisual.

Las principales funciones básicas del sonido en la cadena audiovisual según Chion (1993) son las siguientes; Reunir, el sonido como elemento unificador de imágenes separadas que se pueden juntar en tiempo y espacio. Manteniendo la música en el cambio de plano; Puntuar, dar relieve a la imagen concreta mediante la imagen mediante un efecto de sonido o música; Anticipar, guiar al espectador a una acción previsible, creando una expectativa que se cumplirá o no; Separar, generalmente esta función se deriva al silencio, pero no una simple supresión de audio, hay que tener presente que el silencio absoluto no existe nunca, así que se trabajaría con el silencio del sonido lo que quiere decir que efectivamente el silencio es un elemento expresivo. (Chion, 1993, p.37)

3. Definición de los objetivos y alcance

Como se ha dicho anteriormente el trabajo consiste en realizar el diseño del sonido de un cortometraje. Antes de nada dejar claro que se centrará en los efectos de sonido y no en la música o una banda sonora propia.

Dentro del proyecto del diseño sonoro del corto podríamos definir una serie de objetivos que alcanzar:

3.1 Objetivos generales:

- Definir y crear un diseño de sonido para el cortometraje de suspense Sala de Espera, y la construcción de ese mundo teniendo en cuenta el significado del concepto kafkiano y lo que propiamente representa, que será utilizado para narrar la historia.
- Un producto audiovisual lo más profesional posible, para la presentación y difusión del mismo en diferentes certámenes.

3.2 Objetivos específicos:

Que forman parte de las diferentes etapas proceso de construcción del proyecto.

Dentro de la etapa de preproducción los objetivos son:

- Planificar el trabajo a realizar.
- Coordinación con los diferentes miembros del equipo de trabajo.
- Elaboración de un guión técnico de sonido y selección de la música.

Dentro de la etapa de producción los objetivos son:

- Elección de equipo técnico de rodaje.
- Preparación del set y captura del sonido en directo.
- Solucionar errores técnicos previos o en el momento a la grabación.

Dentro de la etapa de la preproducción los objetivos son:

- Obtener los efectos de sonido que faltan.
- Edición y montaje de sonido.
- Mezcla final del proyecto.

4. Análisis de referentes

En el siguiente apartado del proyecto serán analizados los referentes que de forma directa o no están relacionados con el diseño sonoro del cortometraje.

4.1 Literarios

Haciendo referencia a esa atmósfera opresiva la cual se quiere representar en el cortometraje, los referentes para este caso son tres obras del escritor Franz Kafka que son *El proceso (2004)*, *La metamorfosis (2011)*. Se han elegido ambos libros como referentes por su argumento y para el analizar cómo es atmósfera opresiva, para que posteriormente crear una idea propia de dicha atmósfera y representarla de forma sonora en el cortometraje. En ambas historias, se presenta a un personaje que por un motivo u otro se ve atrapado dentro de una espiral de situaciones frustrantes e angustiosas a causa de obstáculos, y con cometidos ilógicos que les llevan a fracasar casi desde el primer momento. En nuestro caso se presenta a Andrés un joven que se verá atrapado dentro de un laberinto de situaciones algo extrañas y surrealistas del cual intentará escapar.

Para tratar la relación del cortometraje con el mundo kafkiano y de igual manera este concepto con el género cinematográfico del suspense, se utiliza el libro *El cine según Hitchcock* (Truffaut, F, 2003) el cual analiza a este gran director pionero en técnicas dentro del suspenso cinematográfico. El objetivo del análisis es estudiar y entender mínimo en un cierto grado la visión del autor para aplicar las técnicas que resulten más útiles en la construcción del cortometraje.

3.2 Audiovisuales

Las obras audiovisuales que trabajan el tipo de universo sonoro que se busca para el cortometraje es un número considerable. Por ello, se analizarán diferentes productos audiovisuales, repartidos en un periodo de tiempo amplio porque así será posible ver como abarcan el tema ahora y antes. Como se podrá contemplar más adelante en obras más antiguas la utilización de la música es primordial en la mayoría de producciones de este estilo un claro ejemplo sería *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) película muda y donde la música tiene gran parte del protagonismo. En relación con el cortometraje aunque no sea

mudo, sí que los momentos sin dialogo son importantes, efectos de sonido y la música jugaran un papel indispensable.

Cabe decir que teniendo en cuenta lo dicho anteriormente, para el diseño sonoro Sala de espera, no se trabajará el aspecto de la música y la banda sonora si no el apartado de diálogos, efectos, y silencio. Por ello, analizaremos los siguientes referentes, cada uno de ellos relacionados con una parte del tema del proyecto:

La tierra y la sombra



Título original: La tierra y la sombra

Año: 2015

Duración: 97 min.

País: Colombia, Colombia

Dirección: César Augusto Acevedo

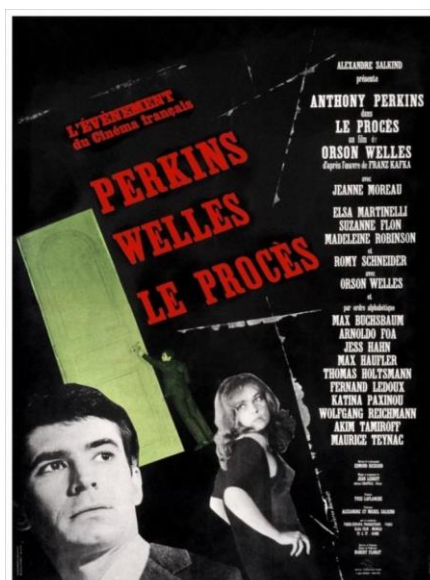
Sonido: Felipe Rayo

Productora: Coproducción Colombia-Francia-Países Bajos (Holanda)-Chile-Brasil;
Burning Blue / Ciné-Sud Promotion / Preta Portê Filmes / Topkapi Films

Género: Drama | Vida rural. Familia. Enfermedad

La tierra y la sombra (Cesar Acevedo, 2014), los personajes de dicho largometraje desarrollan universos sonoros específicos y el punto de relación con el proyecto se encuentra en el silencio y el dialogo, o mejor dicho en el tratamiento que tiene la función de agente central del entramado narrativo, creando así lo que se conoce “sincretis” concepto explicado por el autor Michel Chion en su obra *L’audiovision* (1993). Por lo que al cortometraje se refiere, tierra y la sombra muestra una forma de trabajar no tanto el silencio si no el dialogo, diálogos corto pero llenos de significado como lo son en el cortometraje, no serán predominantes pero si indispensables para entender la historia.

El proceso



Título original: The Trial (Le Procès)

Año: 1962

Duración: 118 min.

País: Francia, Francia

Dirección: Orson Welles

Guion: Orson Welles (Novela: Franz Kafka)

Música: Jean Ledrut

Productora: Coproducción Francia-Italia-Alemania

Género: Intriga. Drama | Drama psicológico. Surrealismo

Le procès (Orson Welles, 1962), es también un claro referente por ser una de las adaptaciones fílmicas más relevantes de la novela de Kafka en todo este tiempo. Dentro de un mundo onírico y absolutamente angustioso Welles, va desgranando el drama que aparece de golpe en la tranquila vida de Josef K. (Anthony Perkins), al ser acusado de un crimen, cuyo contenido desconoce y se le oculta a lo largo del film al protagonista. Cabe resaltar que la importancia se encuentra sobretodo en el diálogos que sostienen la historia pero sobretodo en la parte visual, muy bien cuidada con escenarios agobiantes por pequeños o grandes, surrealistas, minimalistas y el tenebroso blanco y negros que nos muestran el proceso judicial al que Josep K. intenta hacer frente, pero sin saber que todo ya está decidido. Para el cortometraje, nos sirve de referente no para la parte visual como tal si no para ver qué elementos resalta y estudiar dichos elementos para adaptarlos en el cortometraje y buscar la manera de resaltarlos con el sonido.

Por lo que al sonido se refiere cabe destacar que la película tiene como base el Adagio de Albinoni, una pieza musical del musicólogo Remo Giazotto la cual va acompañada de momentos puntuales de Jazz, que nos transmiten ese sentimiento de lo trágico el cual encontramos en la obra de Kafka. Esa melodía marca durante el trascurso del proceso ese sentimiento de lo inevitable de lo trágico. Como se especifica anteriormente, en este proyecto no se trabaja la música ni la banda sonora, pero si existe la figura de un productor musical con el que hay reuniones y se analizan dichos géneros y piezas musicales para complementar el diseño sonoro y transmitir la idea del mismo.

Brazil



Título original: Brazil

Año: 1985

Duración: 138 min.

País: Reino Unido, Reino Unido

Dirección: Terry Gilliam

Guion: Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown

Música: Michael Kamen

Productora: Universal Pictures; Productor: Arnon Milchan

Género: Ciencia ficción. Fantástico. Drama | Steampunk. Cyberpunk. Neo-noir. Sátira.
Película de culto. Distopía

Brazil (Terry Gilliam, 1985), presenta un futuro extraño y deprimente donde vive un hombre modesto y tranquilo, Sam Lowry un funcionario ligado a una vida mediocre y rutinaria. Se elige *Brazil* como un referente por sus influencias con el mundo kafkiano, anteriormente definíamos y utilizábamos el termino kafkiano para referirse a situaciones absurdas y angustiosas o malas experiencias que pueden surgir de enfrentarse a un laberinto de burocracia y esto es lo que encontramos en *Brazil* , Sam forma parte de este inmenso laberinto siempre tranquilo y feliz hasta un momento determinado donde todo se tuerce, pero este no es el único caso de influencia kafkiana aparecen otras muchas relaciones como el error desencadenante reflejado en el libro de Kafka *El castillo* o el poder omnipotente del *Proceso* entre otros. En relación al cortometraje, *Brazil* es un claro referente a la hora de jugar con los efectos de sonido estridentes o raros que descolocan y generan confusión y/o angustia como ejemplo de ello en nuestra corto tenemos los pitidos al acercarse a la puertas.

La metamorfosis



Título original: Der Verwandlung

Año: 1975

Duración: 55 min.

País: Alemania, Alemania

Dirección: Jan Němec

Guion: Jan Němec

Música: Evzen Illin

Género: Ciencia ficción. Drama

Der Verwandlung (1975), el primer intento de adaptar el libro *La Metamorfosis* de Franz Kafka, libro que nos cuenta como su protagonista Samsa de un día para otro sufre la transformación un insecto horrible y el drama que se vive a partir de eso. Hay que destacar que para crear esa atmósfera tétrica y ese sentimiento de angustia y la situación de drama y asfixia al espectador, juegan un papel muy importante tanto los efectos de sonido como el del reloj, los diálogos entre una familia y las expresiones faciales. Por ello la obra es un objeto de estudio e imitación y un referente para el cortometraje Sala de espera.

5. Metodología

Dentro de este apartado del proyecto se definirán los pasos que se seguirán para la realización del cortometraje desde el punto de vista de la figura del diseñador de sonido, con la intención de alcanzar el objetivo primordial que es como se ha dicho llevar a cabo de forma profesional el diseño de sonido del cortometraje “sala de espera”.

Una vez dicho esto lo primero que hay que dejar claro nuestro campo de estudio, que se trata de analizar el sonido dentro del universo kafkiano y del género de suspenso, para recrearlo mediante el sonido en el cortometraje. Para ello analizaremos y estudiaremos obras tanto literarias como audiovisuales de referentes del mundo del cine y del audiovisual.

El proceso que se seguirá está dividido en tres fases, preproducción, producción y postproducción, explicadas más detenidamente a continuación.

5.1 Preproducción

Durante esta etapa del proyecto se realizaron distintas reuniones con el resto de los integrantes del grupo de los cuales cada uno tiene su función individual y colectiva durante el proyecto. Dicha etapa ha sido una de si no la más importantes y determinante a la de organizar el trabajo de forma clara y fácil. La preproducción empieza justo en el mismo momento donde nace la idea y termina en el momento en que esta empieza a ser rodada, para este proyecto en concreto se divide en tres fases, la elaboración de un guion técnico de sonido, búsqueda de la música acorde al tema y la planificación del trabajo.

Como ya se ha dicho al principio del proyecto me fue encomendado el diseño sonoro del cortometraje incluido todos los aspectos técnicos como la selección de los aspectos físicos para las etapas de producción y postproducción.

5.1.1 Elaboración de un guión técnico de sonido

Una vez realizadas las reuniones con el equipo y facilitados tanto los guiones literarios y técnicos, las ideas, secuencias, planos, empecé a tener una idea desde el punto de vista del

sonido y partiendo del guion técnico y con la ayuda del director y el realizador para asegurar una correcta lectura y entendimiento del guion realice un guion técnico de sonido donde salen especificados aparte de las secuencias y planos, el equipamiento técnico necesario de cada uno de los planos, quien interactúa y posibles problemas que pudieran surgir durante el rodaje.

Tabla 1: Ejemplo de tres escenas del cortometraje “sala de espera”

ESCENA 1				
Plano	Acción	Diálogo/sonido	Equipo	Observaciones
1	Andrés abre los ojos	Efecto	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
2	Andrés tiene la cabeza apoyada en la mesa.		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
3	Se ve borroso, pero cuando la imagen se aclara, ve tres puertas.	Efectos	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Buscar efectos de librería
4	Se incorpora dejando un rastro de babas en la mesa		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
5	Se frota los ojos y mira extrañado a su alrededor		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
2	Observa que hay una libreta roja y un portalápiz con bolígrafos rojos		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
6	Mueve la cabeza para encontrar de donde proviene la voz. Se fija en su brazo izquierdo.	CÁMARA: 15032009AAPP en unos instantes será atendido	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
7	Tiene tatuado: 15032009AAP. Se lo frota	Efectos	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Buscar efectos de librería
6	Se frota el brazo	ANDRÉS: ¿Pero qué...?	Micrófono de cañón. Pértiga.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.

			Grabadora.	
5	Se levanta y se dirige hacia la pared de cristal		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
8	Mira hacia afuera		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
9	En la sala de al lado hay una persona durmiendo apoyada en una mesa		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
8	Pica el cristal	Efectos	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Buscar efectos de librería
9	Andrés sigue picando pero no la persona que duerme en la otra sala no reacciona.	Efectos	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Buscar efectos de librería
5	Andrés deja de picar y mira a su alrededor. Se dirige hacia las tres puertas		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
10	Intenta abrir la puerta.	Efectos	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Buscar efectos de librería
11	Justo cuando acerca la oreja a la puerta, la cámara que tiene encima de su cabeza habla	CÁMARA: 150...	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
10	Andrés mira la cámara	CÁMRA: ...320...	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
12		CÁMARA: ...09AAP siéntese	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
10	Andrés mira a su alrededor y se retira.		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
ESCENA 2				

13	Hay una hilera con 5 personas de pie. Están con los ojos abiertos, callados.	Respiración (efecto)	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Buscar efectos de librería
ESCENA 3				
5	Andrés ojea las hojas que hay dentro de la carpeta.	Efectos	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Buscar efectos de librería
2	Andrés encuentra un dibujo entre las hojas		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
14	Es una representación en dibujo de la escultura La Danaide de Auguste Rodin		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
6		ANDRÉS Qué raro.	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
15	Andrés coge un bolígrafo. Entra por la puerta de en medio el Limpiador y se dirige hacia Andrés	Efectos	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Buscar efectos de librería
6	Mira al limpiador	ANDRÉS ¿Dónde estoy? Puedes explicarme que está pasando?	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
15	Limpiador deja el spray en la mesa. Le coge el bolígrafo a Andrés. Lo coloca en el portalápices. Cierra la carpeta.	Efectos	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Buscar efectos de librería
2	Limpiador coloca bien la carpeta. Rocía con spray la mesa y limpia con un trapo las babas que ha dejado Andrés.	Efectos	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Buscar efectos de librería
15	Al acabar, coge el spray y el trapo y se va por donde ha venido.		Micrófono de cañón. Pértiga.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.

			Grabadora.	
5	El Limpiador sale		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
6	Andrés atónito con lo que acaba de ver.		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
15	Entra el Informador, es la misma persona que el Limpiador, pero vestido con pantalones negros. Andrés se levanta. El Informador se sienta en frente de Andrés. Le hace un gesto para que Andrés tome asiento. Andrés se sienta.		Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
16		INFORMADOR : Reubicaciones, en breve será su traslado	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
6		ANDRÉS ¿Reubicaciones?	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
16		INFORMADOR Se nos han traspapelado unos documentos	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.
15		ANDRÉS: ¿Qué documentos?	Micrófono de cañón. Pértiga. Grabadora.	Ruidos externos a la grabación. Posibles sombras.

Fuente: Fuente propia

5.1.2 Selección de la música.

Una vez realizado el guion de sonido se tiene así una idea fija de todo el material el cual se utilizara y sera necesario a la hora del rodaje. Finalmente el guion sera entregado a la productora para que pueda obtener dicho material.

El siguiente paso fue el de buscar una música y banda sonora acorde con el cortometraje, hay que dejar claro que el proyecto no está centrado en estos dos elementos, pero para complementar el trabajo de diseño sonoro y junto a la productora y el realizador se decidió contactar con un productor musical, con el cual tuvimos varias reuniones para encontrar esa música acorde con el tema del cortometraje.

5.1.3 Coordinación con los diferentes miembros del equipo de trabajo.

Una vez terminada la realización del guion técnico, la elección del material y tener clara la idea de la música, para acabar con la preproducción se realizó una reunión final con todo el equipo en la misma localización de rodaje para realizar la planificación de trabajo que se llevó a cabo los días de rodaje. Una vez determinados los días de rodaje los equipos de imagen sonido e iluminación se reunieron en el edificio donde se llevó a cabo el rodaje para determinar las posiciones de cada uno de los planos que indicaba el director y de la colocación del equipo técnico en general para no entorpecerse unos a otros. Todo el proceso es para prevenir problemas y agilizar el rodaje para tener así más tiempo en el caso que algo fallara.

5.2 Producción.

La puesta en escena de todo lo dicho en el apartado anterior, se desarrolla en esta apartado, la producción. Una buena gestión en la fase anterior supondrá un ahorro de tiempo en esta haciendo menos costosa una de las partes más importantes del desarrollo proyecto. En esta etapa entran en juego equipos como el de fotografía, dirección artística, iluminación, técnicos de sonido, lo que conlleva a que haya una coordinación firme.

5.2.1 Equipo de producción

El equipo de técnico de producción del cortometraje "Sala de espera" estaba formado por: directora producción, el director y el ayudante de dirección, director de foto, técnico de sonido y el encargado de vestuario.

El productor es el gran responsable del proyecto, es responsable de toda la organización técnica del mismo.

El director de fotografía encargado de capturar y grabar todas las secuencias en forma de imagen, como detalles concretos y recursos necesarios para un posterior montaje. De la

misma forma también eran encargados de la iluminación, y crear así la esencia y estética deseada para el cortometraje.

El director y su ayudante tienen la función de preparar toda la parte técnica y mediante explicaciones, trasladar la idea del papel a imagen mediante la dirección de la grabación.

El técnico de sonido, encargado de captar todos los audios, diálogos que se suceden, efectos y recursos sonoros necesarios, intentando que estos sean captados de la forma más clara sin ruidos o los menos posibles y que sobre todo los diálogos sean claros.

Encargado de vestuario, era el responsable de la estética de los actores.

Las personas que están detrás de cada una de dichas funciones son:

Director: Pablo Costa

Ayudante de dirección y guionista: Uri Maristany

Productora: Judit Güell

Director de fotografía e iluminación: Gaspar de la Ossa

Director de sonido: Ruben Capel

Vestuario: Alex Arellano

5.2.1 Equipamiento sonoro que se utilizara.

Respecto al material utilizado en el cortometraje a la hora de rodaje se compone de:

Una percha, que lo que permite es poder sostener el micrófono encima de los actores.

Acompañando la percha también una funda para proteger el micro del ruido como el viento.

Ilustración 3: Percha RODE



Fuente: <http://braunistudio.com/los-10-accesorios-indispensables-low-cost-para-dslr-filmmakers/>

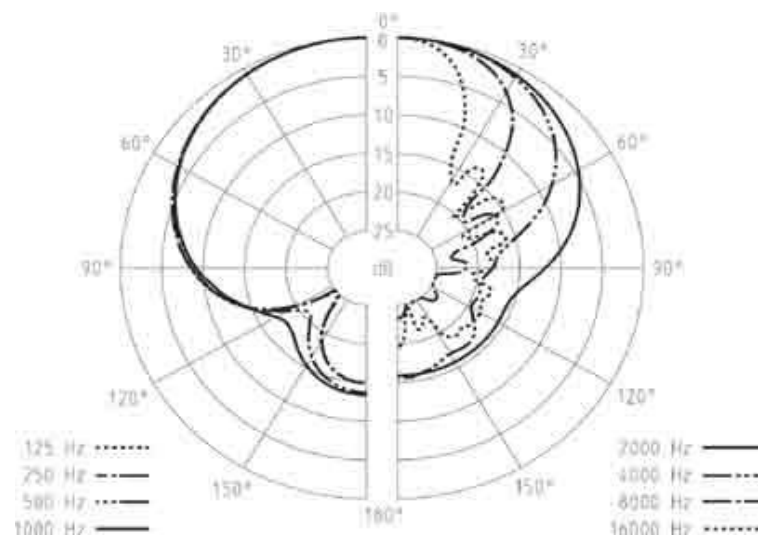
Un micrófono de cañón NTG-2, como muestra la ilustración 4. Se ha elegido el micrófono de cañón porque es muy direccional tal y como se puede apreciar en la ilustración 6, donde se muestra su respuesta de frecuencia mediante un diagrama polar. Se puede apreciar que es más directo en frecuencias bajas que altas pero pese a esas variaciones la respuesta es bastante plana por lo que no dará muchos problemas de sensibilidad. Es perfecto para captar sonido lejano, no genera casi ruido y soporta buenos niveles de presión sin distorsionar la señal.

Ilustración 4: Micrófono de cañón NTG-2



Fuente: <http://kbnmedia.com/los-6-patrones-polares-que-tienes-que-conocer-para-elegir-el-microfono-adecuado-para-tu-produccion/>

Ilustración 5: Diagrama polar de un micrófono de cañón



Fuente: http://www.dcaudiovisuel.com/pages/Sennheiser/Sennheiser_MKH416_specs_fichiers/01511_pd.jpg

Y el último elemento de esta lista es la Zoom H4n, la grabadora H4n puede grabar hasta 4 canales de audio. También tiene un modo de MTR de 4 pistas que ofrece la grabación y reproducción simultánea de 4 pistas y 2 pistas de doblaje y la creación de canciones. A bordo lleva equipados dos micrófonos que te permiten recoger un sonido claro, natural, estéreo y sin cambio de fase. Los micrófonos se pueden girar para seleccionar un patrón de 90 ° o 120 ° de registro para una mayor versatilidad. Los preamplificadores controlados digitalmente, combinados con los micrófonos de alta calidad, le permite capturar audio de forma lineal a velocidades de hasta 24-bit / 96kHz. ZoomH4n permite capturar el audio en tarjetas SD o SDHC. En la parte inferior encontramos de entradas XLR/TRS para poder conectar nuestro equipo propio como los micrófonos o un instrumento y en los laterales una salida en línea de 3,5mm y un altavoz para tener una rápida referencia de lo que se ha captado con ella. Y para acabar el preamplificador controlado digitalmente captura audio claro y preciso a velocidades de hasta 24-bit / 96kHz.

Ilustración 6: Grabadora Zoom H4n



Fuente: <http://www.jfwtecnologiadigital.com/grabadora-de-audio-zoom-h4>

5.2.2 Proceso de grabación o rodaje.

El rodaje del cortometraje se dividió en 4 jornadas intensivas. Esta manera de trabajar no es la mejor forma de hacer para este tipo de proyecto audiovisual, pero a causa de los problemas de disponibilidad del local y la disponibilidad de los actores, no tuvimos otra opción que dividir el rodaje en diversos días. Al tener que grabar en pocos días el proceso fue mucho más laborioso de lo que se esperaba, al tratarse de un solo escenario y de los mismos actores todo detalle como el vestuario, la iluminación, el decorado tenían que ser lo más idéntico posible todos los días de rodaje, para ello el equipo técnico se reunía para dejarlo todo preparado una hora antes del rodaje.

A continuación, las tablas que muestran cada uno de los días de rodaje.

5.2.2.1 Día 1

La primera jornada de rodaje fue la jornada en la que surgieron tanto en el audio como en los demás departamentos. Por lo que al audio se refiere, el problema fue un ruido eléctrico producido por el mal estado del cable balanceado que iba de la grabadora a la percha. Todo el material se revisó al salir pero al no ser un problema que se detectara visualmente no me di cuenta hasta el momento de rodar. Después de varias tomas y darme cuenta del problema avise al director y con la mayor inmediatez posible fui a conseguir un cable nuevo, una vez solucionado empezamos con el rodaje.

Una vez finalizada la jornada se exporto el audio y el video para su posterior orden y montaje.

Tabla 2 Plan de rodaje día 1

MARTES 02.05.2018					
HORA	ACCIÓN		ESC.	LOCALIZACIÓN	
12:30h	Llegada a Tecnocampus	<i>Judit, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus, Sermat	MAIARÓ
12:30h - 13:00h	Pedir material a Sermat	<i>Judit, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus, salas de Postproducción de video	MAIARÓ
13:00h - 13:20h	Montar el set de rodaje a la sala de Postpo n1	<i>Judit, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus, salas de Postproducción de video	MAIARÓ
13:20h	Planos teléfono + mujer misteriosa	<i>Judit, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>	12	Tecnocampus, salas de Postproducción de video	MAIARÓ
14:00h	Planos mujer misteriosa da indicaciones a Andrés	<i>Judit, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>	14	Tecnocampus, salas de Postproducción de video	MAIARÓ
14:50h - 15:00h	Recoger el material de la sala de postpo	<i>Judit, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus, salas de Postproducción de video	MAIARÓ
15:00h - 15:30h	Comida				
15:30h	Citación actores: Figurantes			Tecnocampus, TCM6, cafeteria	MAIARÓ
15:30h - 16:00h	Montar el set de rodaje en pasillo	<i>Judit, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus, TCM6, cafeteria	MAIARÓ
16:00h	Planos pasillo con figurantes	<i>Judit, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>	2	Tecnocampus, TCM6, cafeteria	MAIARÓ
17:00h - 17:15h	Recoger el material	<i>Judit, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus, TCM6, cafeteria	MAIARÓ
17:15h - 17:30h	Transporte de material a siguiente localización	<i>Judit, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus, TCM6, cafeteria	MAIARÓ
17:30h - 18:00h	Montar el set de rodaje en pasillo	<i>Judit, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus, TCM6, cafeteria	MAIARÓ
18:00h	Planos pasillo con figurantes	<i>Judit, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>	4	Tecnocampus, TCM6, cafeteria	MAIARÓ
19:00h - 19:30h	Recoger el material	<i>Judit, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus, TCM6, cafeteria	MAIARÓ
19:30h - 19:45h	Entrega material Sermat + pedir comanda dia siguiente a las 7:30h	<i>Judit, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus, Sermat	MAIARÓ

Fuente: Fuente propia

5.2.2.2 Día 2

La segunda jornada fue la más larga y pesado donde se grabaron la mayoría de secuencias del cortometraje. El rodaje transcurrió sin problemas aparentes, el problema del ruido se comprobó antes para que no se repitiera de nuevo. Para aprovechar bien el tiempo y enmendar la pérdida de tiempo de la jornada anterior, al mismo tiempo del rodaje ya se empezó a pensar en cómo se trataría el sonido en el momento de la postproducción, se empezaron a grabar los sonidos ambiente y otros efectos de sonido de las dos. De esta forma ya teníamos controlados los audios de recurso que teníamos y los que necesitaríamos coger de un banco en internet para las dos jornadas ya grabadas.

Tabla 3: Plan de rodaje día 2

MIÉRCOLES 03.05.2018				
HORA	ACCIÓN		ESC.	LOCALIZACIÓN
07:30h	Llegada a Tecnocampus	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Tecnocampus MATARÓ
07:30h - 08:00h	Pedir material a Sermat	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Tecnocampus MATARÓ
08:00h - 08:20h	Transporte de material a Torres d'ARA	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ana, Av. Cabrera, 38 MATARÓ
08:30h	Citación actores: Adán Aguilar			Torre d'Ana, Av. Cabrera, 39 MATARÓ
08:30h - 09:00h	Montar el set de rodaje + vestuario actores y maquillaje	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ana, Av. Cabrera, 40 MATARÓ
09:00h	Planos Andrés despierta en un lugar desconocido	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén	1	Torre d'Ana, Av. Cabrera, 41 MATARÓ
11:00h	Citación actores: Lucas Pinheiro			Torre d'Ana, Av. Cabrera, 42 MATARÓ
11:00h - 11:15h	Vestuario Limpiador	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ana, Av. Cabrera, 43 MATARÓ
11:15h - 11:45h	Ensayo de la escena con los actores	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ana, Av. Cabrera, 44 MATARÓ
11:45h	Planos limpiador	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén	3a	Torre d'Ana, Av. Cabrera, 45 MATARÓ
12:45h - 13:00h	Vestuario Informador	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ana, Av. Cabrera, 46 MATARÓ
13:00h	Planos informador	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén	3b	Torre d'Ana, Av. Cabrera, 47 MATARÓ
14:00h	Planos hombre entra en la sala y realiza el procedimiento	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén	5	Torre d'Ana, Av. Cabrera, 48 MATARÓ
14:30h - 14:45h	Cambio de vestuario, y recogida material	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ana, Av. Cabrera, 49 MATARÓ
14:45h - 15:15h	Comida			
15:15h	Citación actores: Juan Castaño			Torre d'Ana, Av. Cabrera, 49 MATARÓ
15:15h - 15:30h	Montar el set de rodaje + vestuario actores y maquillaje	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ana, Av. Cabrera, 50 MATARÓ
15:30h	Planos Funcionario conoce a Andrés	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén	11	Torre d'Ana, Av. Cabrera, 51 MATARÓ
17:00h	Citación maquilladora: Angela			Torre d'Ana, Av. Cabrera, 52 MATARÓ
17:30h	Planos Funcionario explicando la situación a Andrés	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén	15a	Torre d'Ana, Av. Cabrera, 53 MATARÓ
19:00h - 19:30h	Maquillaje Andrés	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ana, Av. Cabrera, 54 MATARÓ
19:30h	Planos Andrés con cara desfigurada	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén	15b	Torre d'Ana, Av. Cabrera, 55 MATARÓ
20:00h - 20:15h	Desmaquillar a Andrés + Recoger material + Cambio Vestuario	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ana, Av. Cabrera, 56 MATARÓ
20:15h - 20:30h	Entrega material Sermat + pedir comanda día siguiente	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Tecnocampus MATARÓ
				BARCELONA

Fuente: Fuente propia

5.2.2.3 Día 3

En la tercera jornada aparecieron varios problemas técnicos, el día no era soleado como los días anteriores, lo que puso en aprietos al director de fotografía y al encargado de iluminación, y por lo que hace al sonido había mucho ruido externo a causa de unas obras a la parte baja del edificio donde grabábamos. Una vez solucionado el problema de la iluminación, pensamos como arreglar el problema del sonido, analizando la situación decidimos empezar por los planos detalle o recurso que no necesitaran estar acompañados de sonido y tuvimos la suerte de que las obras pararon una hora después de empezar a grabar. A pesar del retraso conseguimos acabar todo el plan de rodaje sin más problemas.

Tabla 4: Plan de rodaje día 3

MIÉRCOLES 09.05.2018					
HORA	ACCIÓN		ESC.	LOCALIZACIÓN	
07:30h	Llegada a Tecnocampus	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Tecnocampus, pasillo salas de radio	MATARÓ
07:30h - 08:00h	Pedir material a Sermat	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Tecnocampus, pasillo salas de radio	MATARÓ
08:00h - 08:20h	Montar el set de rodaje en pasillo	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Tecnocampus, pasillo salas de radio	MATARÓ
08:00h	Citación actores: Adán Aguilar	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Tecnocampus, pasillo salas de radio	MATARÓ
08:00h - 08:20h	Vestuario Andrés	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Tecnocampus, pasillo salas de radio	MATARÓ
08:30h	Planos Andrés se dirige a la sala del Funcionario	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén	10	Tecnocampus, pasillo salas de radio	MATARÓ
09:30h - 10:00h	Recoger el material y cambio de vestuario de Andrés	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Tecnocampus, pasillo salas de radio	MATARÓ
10:00h - 10:15h	Traslado de material a siguiente localización	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Tecnocampus, TCM6, cafetería	MATARÓ
10:15h - 10:50h	Montar el set de rodaje + Vestuario Andrés	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Tecnocampus, TCM6, cafetería	MATARÓ
11:00h	Planos Andrés se dirige a la sala del Ascensor	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén	6	Tecnocampus, TCM6, cafetería	MATARÓ
12:30h - 12:45h	Recoger el material y cambio de vestuario de Andrés	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Tecnocampus, TCM6, cafetería	MATARÓ
12:45h - 13:10h	Traslado de material a siguiente localización	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ara. Av. Cabrera, 39 (Oficina)	MATARÓ
13:10h - 13:30h	Montar el set de rodaje + Vestuario Andrés	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ara. Av. Cabrera, 39 (Oficina)	MATARÓ
13:30h	Planos Andrés fichando documentos	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén	16	Torre d'Ara. Av. Cabrera, 39 (Oficina)	MATARÓ
14:00h	Planos Andrés escena post-créditos	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén	17	Torre d'Ara. Av. Cabrera, 39 (Oficina)	MATARÓ
14:30h - 14:45h	Recoger el material y cambio de vestuario de Andrés	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ara. Av. Cabrera, 39 (Oficina)	MATARÓ
14:45h - 15:15h	Comida				
15:15h	Citación actores: Seguridad	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ara. Av. Cabrera, 39 (Piso 1)	MATARÓ
15:15h - 15:45h	Montar el set de rodaje + vestuario actores	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ara. Av. Cabrera, 39 (Piso 1)	MATARÓ
15:45h	Planos Andrés llega a la sala del Ascensor y no entiende la situación	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén	7	Torre d'Ara. Av. Cabrera, 39 (Piso 1)	MATARÓ
17:30h	Citación actores: Joan Colomer	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ara. Av. Cabrera, 39 (Piso 1)	MATARÓ
17:30h - 17:45h	Vestuario Luis	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ara. Av. Cabrera, 39 (Piso 1)	MATARÓ
17:45h - 18:20h	Ensayo escena Luis	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ara. Av. Cabrera, 39 (Piso 1)	MATARÓ
18:20h	Planos Luis pide perdón a Andrés	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén	9	Torre d'Ara. Av. Cabrera, 39 (Piso 1)	MATARÓ
20:00h - 20:15h	Recoger material + Cambio de vestuario	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Torre d'Ara. Av. Cabrera, 39 (Piso 1)	MATARÓ
20:15h - 20:30h	Entrega material Sermat + pedir comanda día siguiente	Judith, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén		Tecnocampus, Sermat	MATARÓ

Fuente: Fuente propia.

5.2.2.4 Día 4

La cuarta jornada es la última y con la que finaliza el rodaje del cortometraje. El día de rodaje transcurrió sin ninguna incidencia técnica. Antes de finalizar decidimos grabar algún recurso sonoro que creía conveniente como sonido de ascensor o puertas y una vez recogido todo el material decidí grabar una toma de ambiente de la sala yo solo para tenerla como elemento para postproducción.

Una vez finalizado el proceso de grabación, junto con el montador ordenamos todos los archivos tanto de audio como de video obtenidos durante los cuatro días y empezamos con la fase de postproducción.

Tabla 5: Plan de rodaje día 4

JUEVES 10.05.2018					
HORA	ACCIÓN	ESC.	LOCALIZACIÓN		
15:00h	Llegada a Tecnocampus	<i>Julia, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus	MATARÓ
15:00h - 15:30h	Pedir material a Sermat	<i>Julia, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus, Sermat	MATARÓ
15:30h - 16:00h	Montar el set de rodaje en coche	<i>Julia, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus	MATARÓ
16:00h	Citacion actores: Adán Aguilar, Adriana				
16:00h - 16:30h	Traslado en coche hasta la localización exacta (semáforos)	<i>Julia, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus, alrededores	MATARÓ
16:30h	Planos Andrés y Clara tienen el accidente	<i>Julia, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>	8	Tecnocampus, alrededores	MATARÓ
17:30h	Planos Andrés y Clara dialogan hasta sufrir el accidente	<i>Julia, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>	13	Tecnocampus, alrededores	MATARÓ
19:00h - 19:30h	Recoger el material	<i>Julia, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus, TCM6, cafetería	MATARÓ
19:30h - 19:45h	Entrega material Sermat + pedir sala semiancoica para locuciones viernes 11 a las 15h	<i>Julia, Uri, Pablo, Alex, Gaspar, Pere, Rubén</i>		Tecnocampus, TCM6, cafetería	MATARÓ

Fuente: Fuente propia

5.3 Postproducción

Nos referimos a postproducción al proceso que se le aplica a todo material grabado o registrado, o dicho de otra manera es la manipulación de material audiovisual ya sea analógico o digital. En el mundo del audio el proceso puede recibir el nombre de sonorización y si lo relacionamos con el proyecto se basaría en: captura/digitalización del audio, sincronización y montaje, edición de sonido, posproducción de sonido y mezcla final. Cabe dejar claro que este proceso se llevara en paralelo con el diseñador de video y director de montaje y será la etapa más larga de las tres del proyecto.

Una vez grabado todo el material de audio necesario para una completa ambientación del cortometraje, es el momento de empezar a trabajar con el diseño del mismo. Con ello como se ha dicho anteriormente el objetivo es hacer que el espectador se adentre en el universo donde transcurre la historia y la entiendan.

5.3.1 Digitalización

El proceso ha consistido en pasar los sonidos que tenemos guardados en un soporte y formato determinado (48kHz y 24 bits) en este caso en una tarjeta SD de la grabadora ,a un soporte y formato de ordenador, para que así sea más sencilla la manipulación de estos y sea fácil a la hora de editar. Durante esta etapa el montador se encargará de montar el

video, y mientras tanto mi función ha sido la de encontrar efectos de sonido que faltaban para completar los sonidos del cortometraje.

Para la captura y digitalización, en nuestro caso, lo grabamos en una grabadora digital, por lo tanto no hay más opción que importar los audios al ordenador, pero esta no es la única opción ya que existen soportes de grabación como por ejemplo el DAT, pero al desconocer en cierto grado estos elementos decimos elegir la primera opción

Otro elemento que cabe destacar en este proceso es el software informático. Existen una gran variedad de software de audio que van desde simples grabadoras Windows, a programas más especializados como Cubase, Logic, Nuendo, Pro Tools, etc. Pese que el principio del proceso es el mismo, convertir en archivos de audio el sonido que entra en el hardware, el resultado final variara según el software que utilizemos. Los programas profesionales nos ofrecen claramente un rango versátil mucho mayor ya que el proceso es más preciso.

Para este proyecto se ha elegido como si muestra en la figura 7 a Pro Tools como software para trabajar el diseño sonoro, me decante a trabajar con dicho programa ya que es con el que estoy más familiarizado y tengo más experiencia y pienso que es bastante completo a la hora de cubrir las necesidades que requiere el proyecto.

Ilustración 7: Software Pro Tools



Fuente: <https://www.hispasonic.com/noticias/pro-tools-first-daw-gratuito-ahora-track-freeze-colaboracion-nube/42986>

Es importante aclarar que el momento en el que se realizaba la digitalización del sonido, cada uno de los archivos de audio mantuviera el sonido de la claqueta y las indicaciones para tener así una referencia clara de cada uno de los audios a la hora de sincronizarlos con la imagen. Una vez tuve el archivo ya digitalizado, el siguiente paso era renombrarlo y en dicho nombre se especificaba la secuencia el plano y la toma. Por ejemplo si el audio pertenecía a la secuencia 1, plano 1, toma 1 podríamos nombrarlo S01P01T01.wav.

5.3.2 Sincronización y montaje

A la hora de trabajar de forma profesional el proceso de montaje y sincronización, el montador se encarga de sincronizar y montar todo el film, una vez realizada esta tarea el material es enviado al diseñador de sonido. En nuestro caso se ha seguido el mismo patrón aunque cabe añadir que el diseñador de sonido ha estado presente en la fase de montaje y sincronización y el montador al principio de la fase de diseño sonoro, para evitar así posibles problemas en la gestión del material como cambios de nombre en archivos o posible pérdida de material.

Una vez obtenidos todos los archivos de audio e imagen capturados de forma diaria cada uno de los días de rodaje, el montador empezó con el montaje de la imagen y el audio, teniendo como referencia el sonido de la claqueta.

Mientras el montador realizaba el montaje y la sincronización, aparte de estar durante el proceso también tuve una reunión junto con el director con el productor musical que se encargó de la música y la banda sonora.

Una vez concluido el montaje y sincronizada la imagen con el sonido, el montador me proporciono un archivo OMF (Open Media Framework), el cual contenía los diferentes archivos de audio dentro de la línea de tiempo. Este archivo como ya se ha dicho contenía los audios totalmente limpios sin efectos, ya que podrían originar errores de incompatibilidad. A parte de este archivo también se me proporciono un archivo de video de baja calidad como referencia de imagen.

Finalmente con los archivos OMF y de audio en mis manos solo faltaba importarlos en Pro Tools, para su posterior edición y procesado.

5.3.3 Edición de sonido

Una vez con todo el material en el programa de edición, hay que recolocar los archivos e diferentes pistas de forma ordenada, lo que quiere decir que necesitaremos un software que permita trabajar varias pistas dentro de una línea de tiempo.

Una vez creadas todas las pistas y partiendo de la pistas de sonido del archivo OMF lo primero que se realizó son cortes en los momento donde aparecían los diálogos y se colocaron en una pista aparte, una para cada uno de los diálogos, para poder editarlos sin afectar en gran medida el sonido ambiente que suena por debajo de la voz de los actores.

Una vez recortados y colocados los diálogos el siguiente paso es buscar la manera de unirlos, para ello se usaron dos sonidos ambientes, uno era real grabado en la propia ubicación y otro de biblioteca que tenía la función de generar una atmósfera más real y no tanto para unificar dialogo. Finalmente se creó la pista de efectos.

5.3.4 Procesado de sonido

Una vez acabado el proceso anterior solo quedaría aplicar una serie de efectos si realmente se necesita para conseguir el resultado que queremos, algunos efectos que seguramente usare a lo largo de esta etapa podrían ser:

Ecualización: Modifica la frecuencia para hacer el sonido más brillante, más oscuro, simular teléfonos, etc.

Reverberación/Delay: Simula las reflexiones que se producirían en locales cerrados o reproducen un eco. Muy usado para dar credibilidad a los archivos de doblaje.

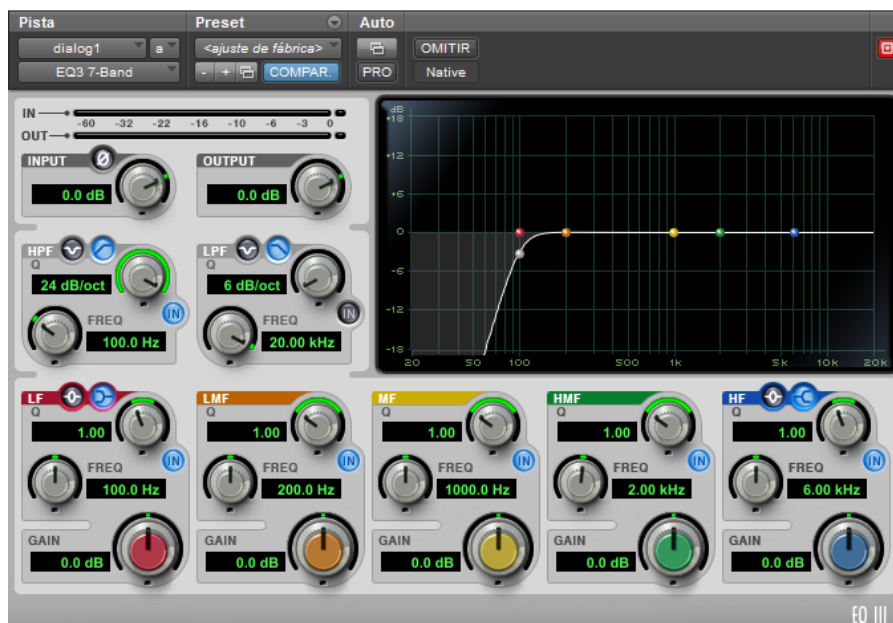
Time Compress-Expand: Para modificar la duración de los archivos de sonido. Muy útil para ajustar los archivos de diálogo falseados.

Compresor/Limitador: Para aumentar la señal, reducir distancias dinámicas y limitar el volumen de salida.

Expansor/Puerta de ruido: Para eliminar ruidos de fondo por debajo de un umbral dinámico.

Para empezar con el procesado del sonido lo primero que se realizo es la ecualización de los diálogos. Todos los efectos de ecualización se llevaran a cabo con la herramienta EQ3 AVID Digidesign de Pro Tools. Lo primero que se llevó a cabo fue una eliminación de las frecuencias más graves con un HPF (Filtro pasa altos) y lo aplicaremos hasta los 100Hz. Con ello eliminamos además de eliminar todo ruido inferior a 100Hz, eliminamos sonidos graves de la voz humana evitando así que se solapen con bombos y bajos si existe música o que los graves de nuestra voz entren en conflicto con otros efectos.

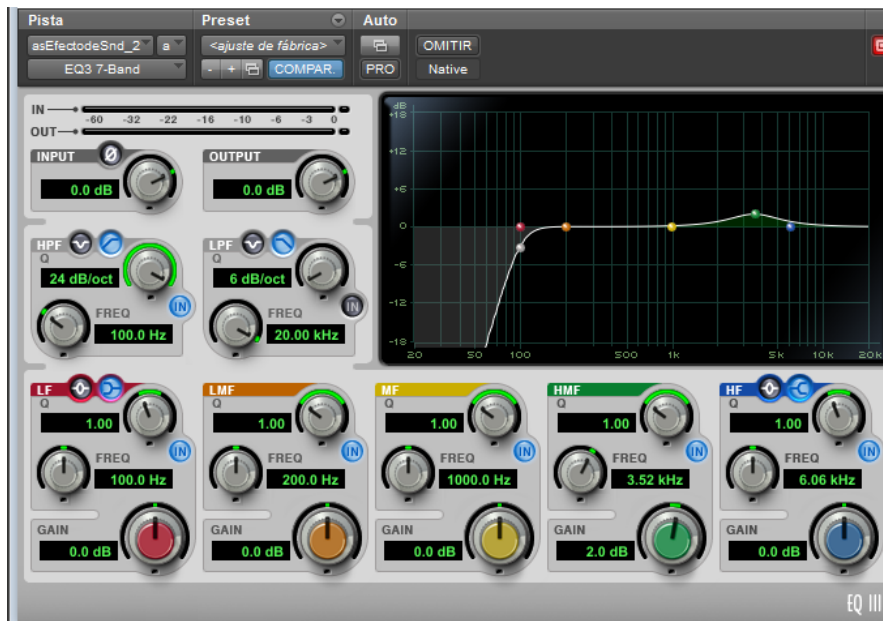
Ilustración 8: Aplicación de HPF



Fuente: Fuente propia

El siguiente paso era dar presencia a las voces, para ello hay que tener en cuenta que dicho proceso es diferente en cada audio, en el caso de los diálogos del corto no he querido complicar las cosas y a las frecuencias que rodean los 3,5KHz les he aumentado 2dB su intensidad.

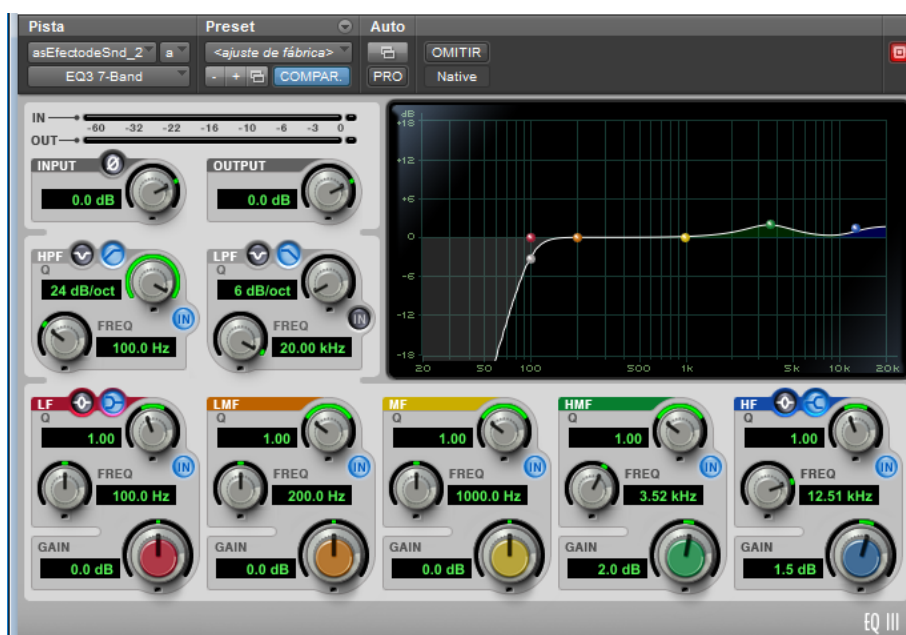
Ilustración 9: Aumento de medias altas



Fuente: Fuente propia

El último paso para equalizar los diálogos fue aumentar ligeramente las frecuencias que rodean los 12,5KHz altas para dar un poco de “aire” a la voz de los actores.

Ilustración 10: Aumento de frecuencias altas



Fuente: Fuente propia

Una vez ecualizados los diálogos, lo siguiente era trabajar la voz de la chica en una voz robótica, para crear este efecto robótico en la voz se utilizó un Vocoder del programa Reason, primero de todo creamos una pista e insertamos un Vocoder

Ilustración 11: Plugin Vocoder



Fuente: <https://www.propellerheads.se/en/reason/effects/bv-512>

Lo siguiente es ajustar la ecualización del Vocoder resaltando las frecuencias bajas de la voz y disminuyendo las altas para dar a la voz robótica un efecto más grave.

Y para finalizar con los diálogos añadiré un poco de reverberación a todos los adiós y a los que hacen referencia al flashback añadiré más eco.

Una vez que los diálogos eran claros e inteligibles lo siguiente era ajustar la panoramización en los casos necesarios, un recurso necesario para poder crear el estéreo y generar ambiente dentro del espacio.

En el caso de la ambientación solo de trabajo encima del efecto ambiente de ventilación presente en todo el cortometraje en más o menos medida, para ello se llevó a cabo una automatización del volumen del canal en el que algunos casos era bastante pesado y en otros casi inexistente en función del acción dramática.

Finalmente para acabar el procesado queda el tratamiento de los efectos del cortometraje como el sonido de asesor, puertas, pomos, folios, etc. En el caso del cortometraje se ha decidido aplicar una reverberación y al mismo tiempo panoramizar a los mismos para dar más profundidad y realismo.

5.3.4 Mezcla final.

Para este último apartado de la postproducción, se realizaron los ajustes a los niveles de audio de cada una de las pistas para obtener un resultado lo más limpio posible. Para ello se realizó una primera mezcla entre pistas del mismo grupo (diálogos, efectos, ambiente, etc.), para así reducir las pistas y solo tener que ajustar los volúmenes de cada uno de los grupos.

Una vez realizada la mezcla final, el archivo de audio fue enviado de nuevo al encargado del montaje para que posteriormente realizara la sincronización con la imagen y el retoque de color.

Finalmente, una vez hecha la sincronización y ajustado los retoque de color y con el visto bueno del director, el montador exportó el proyecto "Sala de espera" finalizando así todo el proyecto audiovisual.

6. Análisis de resultados

Después de la realización del proyecto, tanto de la parte práctica a la hora de llevar a cabo los tres procesos del proyecto, como la parte de desarrollo de esta memoria, obtenemos un producto audiovisual completo, donde se pueden observar las etapas que componen dicho proyecto, así como los problemas y soluciones que puede llegar a aparecer.

A nivel teórico, gracias a la investigación de campo llevada a cabo, se ha podido averiguar cuál era el proceso que se debía seguir y cuáles eran las fases de dicho proceso, también cabe añadir que gracias a esta misma investigación se puede afirmar que dicho proceso no es el mismo en todos los proyectos audiovisuales. Cada una de las figuras, montador, editor..., tiene una forma distinta de trabajar, la cual se mejora a medida que se realizan proyectos y ganas más experiencia, uno de los objetivos del proyecto era conseguir esa forma propia de trabajo.

En la parte práctica, en sus diferentes etapas, se han asimilado una serie de conceptos, y de la misma forma se han intentado llevar a cabo unos objetivos marcados al principio del proyecto:

Durante la etapa previa al rodaje el planificar y organizar bien el trabajo, mediante reuniones de grupo facilito mucho el trabajo realizado en todo el proyecto, conseguir hacer frente a la complejidad del trabajo en equipo, lo difícil que es coordinar el conjunto de personas que forman el equipo para llegar a un objetivo común, fue uno de los retos más difíciles del proyecto, pero finalmente y con la realización del cortometraje finalizada dicho objetivo se ha llevado a cabo con éxito.

Durante el proceso de grabación, cabe resaltar que la inexperiencia era uno de los factores en contra y a tener más en cuenta ya que es la primera vez que se lleva a cabo un proyecto de tal magnitud. Es muy importante no improvisar, e invertir tiempo para saber qué quieres y como lo quieres hacen falta muchas reuniones y pruebas previas al rodaje para conocer bien la localización y saber qué equipo técnico necesitas. Aun así siempre surgen problemas, como ruidos eléctricos por el mal estado del material y otros ruidos externos al rodaje, pero que gracias a la experiencia obtenida proyectos anteriores y a conocimientos

obtenido durante la carrera, el objetivo de solucionar errores técnicos previos o en el momento a la grabación se llevó a cabo de una forma correcta.

Finalmente, en el proceso de postproducción se ha tenido en cuenta la importancia que tiene una buena organización y planificación del trabajo y también una buena grabación. Gracias a todo ello se ha podido optimizar mucho el tiempo de mezcla, para así corregir errores como posibles ruidos, en concreto el ruido eléctrico que aparece en alguna ocasión durante el proyecto y el cual se ha disimulado mediante ajustes en el programa de edición, buscar sonidos para complementar la grabación, como los sonidos de las puertas o golpes con objetos que finalmente han sido efectos extraídos de bibliotecas o el trabajo con los diálogos a la hora de controlar las frecuencias para que dichos diálogos fueran entendibles para el público. I para acabar otro factor que ayudo a conseguir un mejor resultado es el reposar, dejar el proyecto unos días, de esta manera al estar más descansado se detectaban fallos o errores, que no se percibían anteriormente, consiguiendo así llegar a exportar la mezcla final como era el objetivo.

En resumen, se considera que tanto los objetivos principales como específicos del trabajo se han cumplido correctamente, consiguiendo así un producto audiovisual final lo más profesional posible.

7. Conclusiones

Tras realizar los trabajos previos a la producción, así como la finalización del rodaje del cortometraje, la postproducción y la realización de esta misma memoria, obtenemos el desarrollo completo de un proyecto audiovisual. En dicho proyecto se podrán observar las diferentes etapas que conforman este cortometraje en concreto.

Al concluir, se ha obtenido una pieza audiovisual que partía de una idea de uno de los miembros del grupo. En definitiva un producto lo más profesional posible tanto visual como auditivo.

Uno de los factores al que no enfrentábamos era la complejidad del trabajo en equipo, lo difícil que es coordinar el conjunto de personas que forman el equipo para llegar a un objetivo común, la obtención del cortometraje y que no hace falta decir que ha llevado a cabo con éxito.

Pero si no centramos más en el proyecto personal, los objetivos principales eran los siguientes, enfrentarse al diseño sonoro del cortometraje y a todos los problemas que pudieran surgir durante las distintas fases de realización del proyecto, para finalmente obtener un producto audiovisual profesional. Gracias a toda la organización y trabajo previo se pudieron prever cuales serían la mayoría de estos problemas y como se podían solucionar. Como ya se ha hecho referencia en algunos apartados anteriores, problema más grande al que nos enfrentamos por lo que al diseño de sonido se refiere, fue a los ruidos externos y los ruidos producidos por los elementos técnicos. Para solucionar dicho problema no hubo más remedio que aplicar conocimientos sobre como reparar los archivos con Pro Tools de forma eficaz.

En definitiva, el proyecto me ha servido principalmente para ganar más experiencia en el campo del diseño de sonido y comprender y conocer diferentes elementos tanto materiales como humanos involucrados dentro de las diferentes etapas, preproducción, producción y postproducción, del proyecto. Además me ha servido para saber cómo realizar un diseño sonoro con los recursos que tengo actualmente, y como aprovechar estos recursos al

máximo y de la misma forma que gano experiencia, también a poner a prueba todos los conocimientos adquiridos durante estos años de carrera.

8. Bibliografía

Birlis, A. (2013). *Sonido para Audiovisuales. Manual de Sonido*. Buenos Aires: Ugerman

Chion, M. (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Editorial Paidós.

Casetti, F. (1996). *Como analizar un film*. Barcelona: Editorial Paidós

Chion, M. (1999). *El sonido: música, cine, literatura*. Barcelona: Editorial Paidós

Chion, M. (2004). *La voz en el cine*. Madrid: Editorial Catedra

Gubern, R. (2014) *Historia del cine*. Madrid: Anagrama editorial

Haro, J. (2006). *La escucha expandida [sonido, tecnología, arte y contexto]*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, 20

Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. Barcelona: Editorial Paidós.

Kafka, F. (2004). *El Proceso*. Madrid: Editorial Alianza editorial

Kafka, F. (2004). *El castillo*. Madrid: Editorial Valdemar

Kafka, F. (2011). *La metamorfosis*. Madrid: Editorial Castalia

Navarro Arriola, Heriberto y, Navarro Arriola, Sergio. (2005) *Música de cine: historia y coleccionismo de bandas sonoras* (2ª ED.). Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias

Truffaut, F. (2003). *El cine según Hitchcock*. Madrid: editorial alianza editorial.

Valdés de León, G. (2010). Tierra de nadie. *Una molesta introducción al estudio del Diseño*. Buenos aires: Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad de Palermo (p.45)

Webgrafía

Andújar Molina, O (2013). *El cine que nunca fue mudo: Intentos de sonorización previos al llamado cine sonoro*. Recuperado de http://www.sineris.es/el_cine_que_nunca_fue_mudo.pdf

Grecia, E. (2014). *Nuevo diseño de mezcla sonora para cine. Relación entre imagen y sonido*. Recuperado de: [:http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3232.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3232.pdf)

Gamero, A. (2016). *El verdadero significado de la palabra «kafkiano»*. Recuperado en: <http://lapiedradesisifo.com/2016/11/15/el-verdadero-significado-de-la-palabra-kafkiano/>

Iglesias Simón, Pablo. (2004). *El diseñador de sonido: función y esquema de trabajo*. Recuperado de <http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/El%20disenador%20de%20sonido.pdf>

Iglesias Simón, Pablo. (2016). *El diseño de sonido, espacio sonoro y sonoturgia*. Recuperado de <http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/Diseno%20de%20sonido,%20espacio%20sonoro%20y%20sonoturgia.pdf>

Morales, J. (2003). *Los géneros cinematográficos*. Recuperado en: <https://jesusvisual.files.wordpress.com/2013/02/guia-4-cine.pdf>

Minsburg, Raul. (2008). *Qué es la acusmática?* Recuperado en: <http://raulminsburg.blogspot.com.es/2008/02/qu-es-la-acusmtica.html>

Payri, Blas. (2012). *Recursos Sonoros*. Recuperado en: <http://sonido.blogs.upv.es/>

Suarez, Daniela. (2012). *La importancia del Sonido en el Audiovisual*. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1516.pdf

Filmografía

Augusto, C. (productor), Augusto, C. (dir.) (2015). *La tierra y la sombra* [largometraje]. Colombia: Coproducción Colombia-Francia-Países Bajos (Holanda)-Chile-Brasil; Burning Blue / Ciné-Sud Promotion / Preta Portê Filmes / Topkapi Films.

Aubrey, K, Ford Coppola, F. (productores). Ford Coppola, F. (dir.).(1979). *Apocalipsis ahora* [largometraje] Estados Unidos: American Zoetrope

F. Zanuck, D. (productor), Crosland, A. (dir.) (1927) *El cantante de jazz* [largometraje] Estados Unidos: Warner Bros. Pictures

Lucas, G, Kurtz, G. (productores) Lucas, G. (dir.).(1977). *Star Wars: Episodio IV - Una nueva esperanza* [largometraje] Estados Unidos: Lucasfilm

Milchan, A. (productor), Gilliam, T. (dir.)(1985). *Brazil* [largometraje]. Reino Unido: Universal Pictures

Pommer, E. (productor), Lang, F. (dir.) (1927). *Metropolis* [largometraje]. Alemania: U.F.A

Salkind, A. (productor), Welles, O. (dir.) (1962). *El proceso* [largometraje]. Francia: Coproducción Francia-Italia-Alemania

Ilustraciones

Ilustración 1 – Recuperado de:

Fuente: <http://www.produciendomimusica.com/adsr-la-envolvente-del-sonido/>

Ilustración 2 – Recuperado de:

Fuente: http://www.sineris.es/el_cine_que_nunca_fue_mudo.pdf

Ilustración 3 – Recuperado de:

Fuente: <http://braunistudio.com/los-10-accesorios-indispensables-low-cost-para-dslr-filmmakers/>

Ilustración 4 – Recuperado de:

Fuente: <http://kbnmedia.com/los-6-patrones-polares-que-tienes-que-conocer-para-elegir-el-microfono-adeecuado-para-tu-produccion/>

Ilustración 5 – Recuperado de:

Fuente: <https://www.hispasonic.com/noticias/pro-tools-first-daw-gratuito-ahora-track-freeze-colaboracion-nube/42986>

Ilustración 6 – Recuperado de:

Fuente: <http://www.jfwtecnologiadigital.com/grabadora-de-audio-zoom-h4>

Ilustración 7 - Recuperado de:

Fuente: http://www.dcaudiovisuel.com/pages/Sennheiser/Sennheiser_MKH416_specs_fichiers/01511_pd.jpg

Ilustración 8 - Recuperado de:

Fuente: Recurso propio

Ilustración 9 - Recuperado de:

Fuente: Recurso propio

Ilustración 10 - Recuperado de:

Fuente: Recurso propio

Ilustración 11 - Recuperado de:

Fuente: www.propellerheads.se/en/reason/effects/bv-512

Ilustración 12 - Recuperado de:

Fuente: Recurso propio

Tablas

Tabla 1 – Recuperado de:

Recurso propio

Tabla 2 – Recuperado de:

Recurso propio

Tabla 3 – Recuperado de:

Recurso propio

Tabla 4 – Recuperado de:

Recurso propio

Tabla 5 – Recuperado de:

Recurso propio

Tabla 6 – Recuperado de:

Recurso propio

Tabla 7 – Recuperado de:

Recurso propio



Centre adscrit a:



Grau en Mitjans Audiovisuals

DISEÑO SONORO DEL CORTOMETRAJE “SALA DE ESPERA”

Estudio de la viabilidad

AUTOR: RUBEN CAPEL

PONENT: SANTOS MARTINEZ

OTOÑO/PRIMAVERA 2018



Índex

1. Planificación y estudio de la viabilidad	615
1.1 Plan de trabajo	655
1.2 Presupuesto.	666

1. Planificación y estudio de la viabilidad

En el siguiente punto se reparte en dos partes, en la primera se analizaron y representaron los tiempos que llevo realizar cada una de las diferentes etapas del proyecto y de la misma forma cada una de las sub etapas para tener fijado una buena planificación, y por otro lado se incluye un presupuesto de lo que sería la parte de audio dentro de dicho proyecto,

Cabe aclarar que no se ha incluido la parte de aspectos legales ya que como la parte de presupuesto, son temas que se representan en la parte de producción, pero si decir que tanto los aspectos legales de la parte de sonido, planificación y presupuesto se trabajaran mano a mano con producción.

A continuación se expone detalladamente los dos últimos temas mencionados en el párrafo anterior como ejemplo..

1.1 Plan de trabajo

Como se puede ver representado en la ilustración 7 e ilustración 8, muestra un resumen de las actividades que se realizaran en las diferentes etapas de nuestro proyecto.

Tabla 6: Plan de trabajo

	FECHA INC.	FECHA FIN.	DIAS
<u>PREPRODUCCIÓN</u>	08.01.18	12.02.18	36
Planificación trabajo y Reuniones de grupo	08.01.18	15.01.18	8
Organización de la información	16.01.18	22.01.18	7
Guión Técnico Sonoro	23.01.18	12.02.18	21
<u>PRODUCCIÓN</u>	13.02.18	19.03.18	36
Ensayos	13.02.18	18.02.18	6
Rodaje	19.02.18	19.03.18	30
<u>POSTPRODUCCIÓN</u>	20.03.18	30.04.18	41
Obtención de sonidos	20.03.18	26.03.18	7
Procesado y edición de l'audio	27.03.18	30.04.18	34

Fuente: Recurso propio

Ilustración 12: Representación gráfica del plan de trabajo



Fuente: Recurso propio

1.2 Presupuesto.

Este apartado estará presente en el apartado de producción del proyecto, aquí se ve la representación de la parte de sonido, donde aparece el material real que se utilizara y un supuesto coste en relación al presupuesto real.

Tabla 7: Presupuesto sonido

	Und.	Und/mes	Total (€)
<u>Equipo Profesional / Preproducción</u>			
Jefe de sonido	1	1.921,20 €	1.921,20 €
Ayudante de sonido	2	1.502,03 €	3.004,06 €
Montador de sonido	1	1.571,91 €	1.571,91 €
<u>Equipo tecnico / Producción</u>			
Rode NTG2 - Micro externo	2	177,00 €	354,00 €
Rode Micro Boompole	2	40,00 €	80,00 €
Rode DeadCat (Antiviento)	2	31,00 €	62,00 €
<u>Software / Postproducción</u>			
Avid Pro Tools	1	489,00 €	489,00 €
<u>TOTAL</u>	11	5.732,14 €	7.482,17 €

Fuente: Recurso propio



Centre adscrit a:



Grau en Mitjans Audiovisuals

DISEÑO SONORO DEL CORTOMETRAJE “SALA DE ESPERA”

Anexos

AUTOR: RUBEN CAPEL

PONENT: SANTOS MARTINEZ

OTOÑO/PRIMAVERA 2018

Índice

Anexo I. Guión técnico.	69
Anexo II. Contenido del CD-ROM.....	93

Anexo I. Guión técnico

ESCENA 1					
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
1	1	PRIMER PLANO OJO ANDRÉS	Andrés abre los ojos		
2	2	PLANO MEDIO CENTAL ANDRÉS	Andrés tiene la cabeza apoyada en la mesa.		
3	3	PLANO GENERAL SUBJETIVO DE ANDRÉS	Se ve borroso, pero cuando la imagen se aclara, ve tres puertas.		
4	4	PRIMER PLANO ANDRÉS	Se incorpora dejando un rastro de babas en la mesa		
5	5	GRAN PLANO GENERAL ANDRÉS DESDE FUERA DE LA SALA	Se frota los ojos y mira extrañado a su alrededor		
6	2	PLANO CENTAL	Observa que hay una libreta roja y un portalápiz con bolígrafos rojos		
7	6	PRIMER PLANO ANDRÉS	Mueve la cabeza para encontrar de donde proviene la voz. Se fija en su brazo izquierdo.	CÁMARA: 15032009AAPP en unos instantes será atendido	
8	7	PRIMER PLANO BRAZO ANDRÉS	Tiene tatuado: 15032009AAP. Se lo frota		
9	6	PRIMER PLANO ANDRÉS	Se frota el brazo	ANDRÉS: ¿Pero qué...?	
10	5	GRAN PLANO GENERAL ANDRÉS DESDE FUERA DE LA SALA	Se levanta y se dirige hacia la pared de cristal		
11	8	PLANO MEDIO DE ANDRÉS DESDE FUERA	Mira hacia afuera		
12	9	PLANO	En la sala de al		

		ESCORZO (desde el hombro de Andrés)	lado hay una persona durmiendo apoyada en una mesa		
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
13	8	PLANO MEDIO DE ANDRÉS DESDE FUERA	Pica el cristal		
14	9	PLANO ESCORZO (desde el hombro de Andrés)	Andrés sigue picando pero no la persona que duerme en la otra sala no reacciona.		
15	5	GRAN PLANO GENERAL ANDRÉS DESDE FUERA DE LA SALA	Andrés deja de picar y mira a su alrededor. Se dirige hacia las tres puertas		
16	10	PLANO AMERICANO DE ANDRÉS	Intenta abrir la puerta.		
17	11	PRIMER PLANO DE ANDRÉS	Justo cuando acerca la oreja a la puerta, la cámara que tiene encima de su cabeza habla	CÁMARA: 150...	
18	10	PLANO AMERICANO DE ANDRÉS	Andrés mira la cámara	CÁMARA: ...320...	
19	12	PRIMER PLANO DE LA CÁMRA		CÁMARA: ...09AAP siéntese	
20	10	PLANO AMERICANO DE ANDRÉS	Andrés mira a su alrededor y se retira.		Travelling hacia la derecha, una vez Andrés se ha retirado hasta meterse en la pared.
ESCENA 2					
21	13	PLANO	Hay una hilera	Respiración	Travelling

		AMERICANO COLA	con 5 personas de pie. Están con los ojos abiertos, callados.		hacia la derecha
ESCENA 3					
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
22	5	GRAN PLANO GENERAL ANDRÉS DESDE FUERA DE LA SALA	Andrés ojea las hojas que hay dentro de la carpeta.		
23	2	PLANO CENTRAL	Andrés encuentra un dibujo entre las hojas		
24	14	PLANO DETALLE DEL DIBUJO	Es una representación en dibujo de la escultura La Danaide de Auguste Rodin		
25	6	PRIMER PLANO ANDRÉS		ANDRÉS Qué raro.	
26	15	PLANO GENERAL DESDE DENTRO DE LA SALA	Andrés coge un bolígrafo. Entra por la puerta de enmedio el Limpado y se dirige hacia Andrés		
27	6	PRIMER PLANO ANDRÉS	Mira al limpiador	ANDRÉS ¿Dónde estoy? Puedes explicarme que está pasando?	
28	14	PRIMER PLANO LIMPIADOR			
29	15	PLANO GENERAL DESDE DENTRO DE LA SALA	Limpiador deja el espray en la mesa. Le coge el bolígrafo a Andrés. Lo coloca en el portalápices.		

			Cierra la carpeta.		
30	2	PLANO CENITAL	Limpiador coloca bien la carpeta. Rocía con espray la mesa y limpia con un trapo las babas que ha dejado Andrés.		
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
31	15	PLANO GENERAL DESDE DENTRO DE LA SALA	Al acabar, coge el spray y el trapo y se va por donde ha venido.		
32	5	GRAN PLANO GENERAL ANDRÉS DESDE FUERA DE LA SALA	El Limpiador sale		
33	6	PRIMER PLANO DE ANDRÉS	Andrés atónito con lo que acaba de ver.		
34	15	PLANO GENERAL DESDE DENTRO DE LA SALA	Entra el Informador, es la misma persona que el Limpiador, pero vestido con pantalones negros. Andrés se levanta. El Informador se sienta en frente de Andrés. Le hace un gesto para que Andrés tome asiento. Andrés se sienta.		
35	16	PLANO MEDIO ESCORZO INFORMADOR		INFORMADOR: Reubicaciones, en breve será su	

		(desde hombro de Andrés)		traslado	
36	6	PRIMER PLANO ANDRÉS		ANDRÉS ¿Reubicaciones?	
37	16	PLANO MEDIO ESCORZO INFORMADOR (desde hombro de Andrés)		INFORMADOR Se nos han trasapelado unos documentos	
38	15	PLANO GENERAL DESDE DENTRO DE LA SALA		ANDRÉS: ¿Qué documentos?	
39	16	PLANO MEDIO ESCORZO INFORMADOR (desde hombro de Andrés)		INFORMADOR: En unos momentos (...) que ir	
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
40	15	PLANO GENERAL DESDE DENTRO DE LA SALA	El informador se levanta y se va	ANDRÉS ¿Se puede saber(...) hablando?	
41	6	PRIMER PLANO ANDRÉS	Andrés mira la mesa		
42	2	PLANO CENTRAL	Hay una tarjeta y la coje.		
43		PLANO DETALLE TARJETA	Pone: Planta 368 sección C		
44	6	PRIMER PLANO ANDRÉS	Andrés mira la tarjeta. Se asusta al escuchar la voz de la cámara	CÁMARA: 15032009AAP diríjase al lugar indicado	
45	5	GRAN PLANO GENERAL ANDRÉS DESDE FUERA DE LA SALA	Andrés se levanta		
46	15	PLANO GENERAL DESDE DENTRO DE LA SALA	La puerta donde estaba cotilleando se abre. Sale una chica. Se cierra la puerta.		
ESCENA 4					
47	13	PLANO	La hilera de	Respiración	

		AMERICANO COLA	personas avanza y la persona que estaba detrás de la que acaba de entrar, se coloca en primera posición.		
ESCENA 5					
48	15	PLANO GENERAL DESDE DENTRO DE LA SALA	Andrés empieza a avanzar hacia la chica que ha entrado		
49	17	PRIMER PLANO ANDRÉS			
50	18	PLANO GENERAL (la chica a la izquierda del plano, y Andrés en medio)	Se acerca a la chica hasta que se para. Mira a la cámara y después a la chica	CAMARA: 15032009AAP quieto	
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
51	12	PRIMER PLANO DE LA CÁMARA		CÁMARA: 15032009AAP serás penalizado. Tienes 10 segundos.	
52	19	PRIMER PLANO ANDRÉS			
53	18	PLANO GENERAL	Andrés se va hacia la última puerta. Se para y vuelve a mirar		
54	12	PRIMER PLANO DE LA CÁMARA		CÁMARA: 15032009AAP 5 segundos	
55	20	PRIMER PLANO DE ANDRÉS		ANDRÉS Ya va	
56	15	PLANO GENERAL DESDE DENTRO DE LA SALA	La chica se sienta. Apoya la cabeza en la mesa y cierra los ojos.		

57	21	PLANO MEDIO ANDRÉS	Sin dejar de mirar la chica, abre la puerta y sale		
58	22	PLANO SUBJETIVO DE ANDRÉS	La chica se despierta y se incorpora. La puerta se está cerrando		
59	21	PLANO MEDIO DE ANDRÉS	La puerta se cierra		
60	22	PLANO SUBJETIVO DE ANDRÉS	Se cierra la puerta del todo		
ESCENA 6					
61	23	PLANO MEDIO ANDRÉS CAMINANDO	Andrés mira la tarjeta		Travelling de seguimiento
62	24	PLANO GENERAL	Andrés aparece al final del pasillo y avanza hasta salir del cuadro		
ESCENA 7					
63	25	PRIMER PLANO ANDRÉS	Andrés camina por el pasillo	Respiración	Travelling hacia la derecha
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
64	26	PLANO GENERAL	Un hombre está frente a una puerta negra. Andrés se pone delante suyo	ANDRÉS ¿Puedo pasar? ¿Es por aquí?	
65	27	PLANO MEDIO HOMBRE DE SEGURIDAD	El hombre le hace un gesto con la cabeza		
66	28	PLANO MEDIO ANDRÉS	Andrés se gira y ve un ascensor con un seguridad detrás suyo. Vuelve a mirar al que vigila la puerta y se va	ANDRÉS Gracias	

			hacia el ascensor.		
67	29	PLANO MEDIO ASCENSORISTA Y ANDRÉS (ascensorista a la izquierda del plano, Andrés a la derecha)			
68	30	PRIMER PLANO CONTADOR	El contador señala el número 2	CONTADOR Pii Número 2	
69	29	PLANO MEDIO ASCENSORISTA Y ANDRÉS	Andrés le enseña la tarjeta, pero antes de acabar la frase el ascensorista le da un papel. y Andrés lo coge	ANDRÉS Tengo que ir aquí... (coge el papel) vale	
70	31	PRIMER PLANO PAPEL	Hay escrito el número 729		
71	29	PLANO MEDIO ASCENSORISTA Y ANDRÉS	Andrés mira al ascensorista.		
72	32	PLANO MEDIO ASCENSORISTA	El ascensorista señala con la cabeza a su izquierda		
73	33	PLANO MEDIO PICADO ANDRÉS	Andrés mira a su derecha		
74	30	PRIMER PLANO CONTADOR	El contador señala el número 3	CONTADOR Pii número 3	
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
75	33	PLANO MEDIO PICADO ANDRÉS		ANDRÉS Oye...¿Por qué no me dejas pasar? No hay nadie CONTADOR Piii número 4	
76	32	PLANO MEDIO ASCENSORISTA	El ascensorista le señala el tiquete y el contador		
77	33	PLANO MEDIO		ANDRÉS Pero	

		PICADO ANDRÉS		mira cual tengo. CONTADOR Pii número 5	
78	32	PLANO MEDIO ASCENSORISTA	El ascensorista no se mueve	CONTADOR: Piii número 6	
79	33	PLANO MEDIO PICADO ANDRÉS		ANDRÉS Pero a ver. Si no hay nadie...	
80	30	PRIMER PLANO CONTADOR	El contador señala el número 7	CONTADOR Piii número 7	
81	33	PLANO MEDIO ANDRÉS		ANDRÉS Esto, esto es de chiste. Señir mio...	
82	29	PLANO MEDIO ASCENSORISTA Y ANDRÉS		ANDRÉS... si entoda la jodida (...) adelantaís?	
83	32	PLANO MEDIO ASCENSORISTA		CONTADOR Piii número 8	
84	33	PLANO MEDIO PICADO ANDRÉS	Andrés se gira y se va	ANDRÉS Iros a lamierda	
85	34	PLANO GENERAL	Hay tres sillas una al lado de la otra. Andrés se sienta a la derecha del todo. Mira a su izquierda.		
86	35	PRIMER PLANO PAPELERA	La papelera está llena de tiques		
87	34	PLANO GENERAL	Andrés hace una bola con el papel y la tira		
88	35	PRIMER PLANO PAPELERA	El tique cae al suelo		
89	34	PLANO GENERAL	Andrés se incorpora hacia adelante		
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
90	36	PRIMER PLANO ANDRÉS	Andrés mira a su derecha (detrás queda el ascensorista)		
91	37	PLANO GENERAL PUERTA NEGRA	El de seguridad guarda la puerta		

92	34	PLANO GENERAL	Andrés mira al frente		
93	38	PRIMER PLANO RELOJ			Zoom in ligero
ESCENA 8					
94	39	PRIMER PLANO SEMÁFORO	El semáforo está en rojo		
95	40	PRIMER PLANO ANDRÉS	Andrés está de piloto en el coche	ANDRÉS Ya la has cagado	
96	41	PRIMER PLANO CLARA		CLARA ¿Cómo?	
97	40	PRIMER PLANO ANDRÉS		ANDRÉS Que ahora te voy a pedir muchos más	
98	42	PLANO CONJUNTO ANDRÉS Y CLARA DESDE EL ASIENTO DE ATRÁS	Unas luces de un coche les vienen de frente		
ESCENA 9					
99	43	PLANO DETALLE OJOS DE ANDRÉS	Andrés abre los ojos		
100	34	PLANO GENERAL	Andrés mira a su derecha		
101	30	PRIMER PLANO CONTADOR	El contador señala el número 468	CONTADOR Pii número 468	
102	34	PLANO GENERAL	Andrés escucha un ruido.	Pasos corriendo	
103	37	PLANO GENERAL PUERTA NEGRA	El vigilante de seguridad ya no está. Aparece Luís		
104	34	PLANO GENERAL	Luís se sienta al lado de Andrés	ANDRÉS ¿Tú también estás hasta los cojones?	
105	36	PRIMER PLANO ANDRÉS		CONTADOR Piii Número 469 ANDRÉS Y así hasta el setecientos y pico...	

Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
106	44	PRIMER PLANO LUÍS		LUIS Andrés, eres tú	
107	16	PRIMER PLANO ANDRÉS		ANDRÉS Sí	
108	34	PLANO GENERAL	Luís se arrodilla		
109	45	PRIMER PLANO PICADO DE LUÍS		LUÍS Lo siento (...) tanto	
110	46	PLANO CONTRAPICADO ANDRÉS		CONTADOR Piii 470 ANDRÉS ¿Arrepentirte?	
111	45	PRIMER PLANO PICADO DE LUÍS		LUÍS Lo dejé (...) avisó	
112	46	PLANO CONTRAPICADO ANDRÉS		ANDRÉS ¿De que?	
113	45	PRIMER PLANO PICADO DE LUIS		LUÍS No quería (...) contigo	
114	34	PLANO GENERAL	Luis abraza a Andrés	CONTADOR Piii número 471	
115		PRIMER PLANO MANO DE LUIS	Luís le pasa algo a la mano de Andrés	LUÍS Te dejo	
116	37	PLANO GENERAL PUERTA NEGRA	El vigilante está de nuevo allí.		
117	34	PLANO GENERAL	El vigilante de seguridad se lleva a Luís		
118	37	PLANO GENERAL PUERTA NEGRA	El vigilante arrastra a Luís y éste mira con cara de tranquilidad a Andrés		
119	34	PLANO GENERAL	Andrés mira lo que le ha dado		
120	48	PRIMER PLANO TIQUET	Tiene un tiquete con el número 473		
121	29	PLANO MEDIO ASCENSORISTA Y ANDRÉS	Andrés le da el tique	ANDRÉS Toma, tu dichoso tiquet	
122	32	PLANO MEDIO ASCENSORISTA	El ascensorista señala con la cabeza a su		

			izquierda		
123	29	PLANO MEDIO ASCENSORISTA Y ANDRÉS		ANDRÉS A ver (...) esto	
N°	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
124	49	PRIMER PLANO ANDRÉS (con aire por encima de la cabeza)		ALTA VOZ 15(...) ascensor	
125	32	PLANO MEDIO ASCENSORISTA Y ANDRÉS		ANDRÉS Lo tengo delante	
126	49	PRIMER PLANO ANDRÉS (con aire por encima de la cabeza)		ALTA VOZ 15(...) 5DT ANDRÉS ¿Y porque (...) directamente? ALTA VOZ 15(...) 5DT	
127	32	PLANO MEDIO ASCENSORISTA Y ANDRÉS	Andrés se va.	ANDRÉS Todo esto (...) acojonante	
128	37	PLANO GENERAL PUERTA NEGRA	Andrés se aleja. Mira a su derecha y a su izquierda y se va hacia la derecha.	ALTA VOZ 15(...) 5DT ANDRÉS Ya va (...) locos	
ESCENA 10					
129	50	PLANO GENERAL	Se abren las puertas del ascensor y Andrés avanza hasta que gira a su izquierda		
130	51	PRIMER PLANO ANDRÉS	Andrés camina mirando hacia los lados		
131	52	PLANO GENERAL	Andrés camina por el pasillo hasta que tuerce a su derecha.		

ESCENA 11					
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
132	53	PRIMER PLANO ANDRÉS (aire a la izquierda)	Andrés camina de frente		
133	54	PLANO GENERAL	Funcionario se inclina hacia su derecha quedando tapado por el marco de la puerta		
134	54	PLANO MEDIO ESCORZO DE ANDRÉS (desde el hombro del funcionario)	Andrés se sienta. Funcionario cuelga el teléfono	ANDRÉS Me ha enviado aquí	Teléfono colgándose
135	55	PRIMER PLANO MANO FUNCIONARIO	El funcionario extiende su mano hacia Andrés	FUNIONARIO El brazo	
136	54	PLANO MEDIO ESCORZO DE ANDRÉS		ANDRÉS ¿Cómo?	
137	55	PRIMER PLANO MANO FUNCIONARIO		FUNIONARIO Que me enseñes el brazo	
138	54	PLANO MEDIO ESCORZO DE ANDRÉS	Andrés alarga el brazo		
139	56	PLANO MEDIO ESCORZO DE FUNCIONARIO (desde el hombro de Andrés)	Funcionario coge el brazo y lo mira. Baja la mirada a unos papeles		
140	57	PRIMER PLANO PAPELES	En los papeles hay escrito: "Coma por traumatismo craneo-encefálico grave		
141	56	PLANO MEDIO ESCORZO DE FUNCIONARIO	El funcionario mira a Andrés		

142	58	PRIMER PLANO ANDRÉS	Empieza a tocarse la cabeza		
143	56	PLANO MEDIO ESCORZO DE FUNCIONARIO	Suena el teléfono y el funcionario descuelga	FUNCIONARIO Ante sala?	
144	54	PLANO MEDIO ESCORZO DE ANDRÉS	Andrés se sigue tocando la cabeza	FUNCIONARIO: Si. Lo tengo delante. ¿Cómo ha podido ocurrir?...	
145	59	PRIMER PLANO FUNCIONARIO		FUNCIONARIO ...Si. Ahora llamaré	
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
146	54	PLANO MEDIO ESCORZO DE ANDRÉS	Funcionario cuelga el teléfono	ANDRÉS ¡Clara! ¿Dónde está?	
147	56	PLANO MEDIO ESCORZO DE FUNCIONARIO	Funcionario vuelve a descolgar el teléfono. Le hace un gesto de callar con la mano y marca un número		
148	54	PLANO MEDIO ESCORZO DE ANDRÉS			
149	60	PLANO GENERAL ANDRÉS Y FUNCIONARIO	Andrés mira a funcionario y éste espera con el teléfono en la oreja		
ESCENA 12					
150	61	PRIMER PLANO DE UNA PANTALLA DEL MEDIO	Vemos en la pantalla el plano general de la oficina 2.	Teléfono sonando	Travelling out lento
151	62	PLANO GENERAL (de espaldas a la mujer)	Una mujer sentada en una silla mirando tres pantallas	Teléfono sonando	Travelling out lento
152	63	PRIMER PLANO PANTALLA DE LA IZQUIERDA	Vemos en la pantalla una imagen de un	Teléfono sonando	Travelling in lento

			coche en una calle		
ESCENA 13					
153	64	PLANO FRONTAL DEL COCHE	Andrés en el asiento del piloto y Clara de copiloto. Frena el coche	Respiración	Travelling hacia la derecha
154	39	PRIMER PLANO SEMÁFORO			
155	40	PRIMER PLANO ANDRÉS		ANDRÉS Me ha sorprendido eh	
156	41	PRIMER PLANO CLARA		CLARA El que?	
157	40	PRIMER PLANO ANDRÉS		ANDRÉS La comida	
158	41	PRIMER PLANO CLARA		CLARA Te ha gustado?	
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
159	40	PRIMER PLANO ANDRÉS		ANDRÉS Para nada(...) aquellos	
160	64	PLANO FRONTAL DEL COCHE	Clara le da un golpe en el hombro	CLARA Siempre (...) comida	
161	39	PRIMER PLANO SEMÁFORO	El semáforo se pone en verde		
162	65	PLANO GENERAL	El coche arranca y se va		
163	40	PRIMER PLANO ANDRÉS		ANDRÉS Otro (...) buffet	
164	41	PRIMER PLANO CLARA		CLARA Bueno, porque te lo mereces	
165	40	PRIMER PLANO ANDRÉS		ANDRÉS ¿Y eso?	
166	42	PLANO CONJUNTO ANDRÉS Y CLARA DESDE EL ASIENTO DE ATRÁS	Clara le da un beso a Andrés	CLARA Porque sí	
167	40	PRIMER PLANO ANDRÉS		ANDRÉS Ya la has cagado	
168	41	PRIMER PLANO CLARA		CLARA ¿Cómo?	
169	40	PRIMER PLANO ANDRÉS		ANDRÉS Que ahora te voy a	

				pedir muchos más	
170	41	PRIMER PLANO CLARA		CLARA Eres un person eh	
171	42	PLANO CONJUNTO ANDRÉS Y CLARA DESDE EL ASIENTO DE ATRÁS	Se besan. Andrés le hace el gesto del saludo militar	CLARA Venga (...) carretera ANDRÉS Sí, señora	
172	41	PRIMER PLANO CLARA		CLARA Eres muy tonto	
173	66	PRIMER PLANO RÁDIO COCHE	CLARA SUBE EL VOLUMEN DE LA RADIO		
174	42	PLANO CONJUNTO ANDRÉS Y CLARA DESDE EL ASIENTO DE ATRÁS	Andrés y Clara cantan la canción hasta que unas luces de un coche les vienen de frente		
ESCENA 14					
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
175	67	PLANO GENERAL (de espaldas a la mujer)		FUNCIONARIO (OFF) Ha pasado. (...) procedimiento?	Travelling in lento
176	68	PLANO DETALLE BOCA DE LA MUJER Y MICRO	La mujer habla por el micro	MUJER: Está de camino. Siga con el procedimiento	
ESCENA 15					
177	60	PLANO GENERAL ANDRÉS Y FUNCIONARIO	Funcionario cuelga el teléfono	MUJER (OFF) Siga con el procedimiento FUNCIONARIO: De acuerdo ANDRÉS ¿Y Clara?	

178	56	PLANO MEDIO ESCORZO DE FUNCIONARIO		FUNCIONARIO Ella está bien. Haciéndote(...) hospital	
179	54	PLANO MEDIO ESCORZO DE ANDRÉS		ANDRÉS ¿Esto es un hospital?	
180	56	PLANO MEDIO ESCORZO DE FUNCIONARIO		FUNCIONARIO Tú cuerpo(...) AAP	
181	54	PLANO MEDIO ESCORZO DE ANDRÉS		ANDRÉS ¿El alma?	
182	56	PLANO MEDIO ESCORZO DE FUNCIONARIO		FUNCIONARIO El ánima(...) explicado	
183	54	PLANO MEDIO ESCORZO DE ANDRÉS		ANDRÉS Estoy muerto	
184	56	PLANO MEDIO ESCORZO DE FUNCIONARIO	Mira los papeles	FUNCIONARIO Muerto no (...) Exacto, totalmente muerto	
185	54	PLANO MEDIO ESCORZO DE ANDRÉS		ANDRÉS San Pedro (...) ángel?	
186	69	PRIMER PLANO FRONTAL FUNCIONARIO		FUNCIONARIO ¿Tú me ves cara de ángel?	
187	70	PRIMER PLANO FRONTAL ANDRÉS		ANDRÉS ¿Entonces, dónde están?	
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
188	69	PRIMER PLANO FRONTAL FUNCIONARIO		FUNCIONARIO Siempre preguntan por eso (...) el cielo	
189	70	PRIMER PLANO FRONTAL ANDRÉS		ANDRÉS ¿Entonces (...) es?	
190	69	PRIMER PLANO FRONTAL FUNCIONARIO		FUNCIONARIO Lo que (...) infierno	
191	54	PLANO MEDIO ESCORZO DE ANDRÉS		ANDRÉS Uo uo (...) iglesia?	

192	56	PLANO MEDIO ESCORZO DE FUNCIONARIO		FUNCIONARIO Todos (...) espacio	
193	54	PLANO MEDIO ESCORZO DE ANDRÉS		ANDRÉS ¿Espacio?	
194	56	PLANO MEDIO ESCORZO DE FUNCIONARIO		FUNCIONARIO Se han (...) entrar.	
195	54	PLANO MEDIO ESCORZO DE ANDRÉS		ANDRÉS Todo esto (...) que...?	
196	56	PLANO MEDIO ESCORZO DE FUNCIONARIO		FUNCIONARIO Punto de...	
197	71	PRIMER PLANO MESA	El funcionario deja una tarjeta encima de la mesa	FUNCIONARIO ... información. Úsalo	
198	54	PLANO MEDIO ESCORZO DE ANDRÉS	Andrés mira la mesa		
199	60	PLANO GENERAL ANDRÉS Y FUNCIONARIO	Andrés se inclina hacia la mesa y coge la tarjeta		
200	72	PRIMER PLANO DE PERFIL ANDRÉS	Lee la tarjeta	ANDRÉS ¿Y ahora (...) tengo?	
201	73	PRIMER PLANO PERFIL FUNCIONARIO		FUNCIONARIO de entrada (...) ¿no?	
202	72	PRIMER PLANO DE PERFIL ANDRÉS		ANDRÉS ¿Cómo lo sabes?	
203	74	PRIMER PLANO CAJÓN DE DEBAJO DE LA MESA	Funcionario lo abre y saca una pila de hojas		
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
204	75	PLANO MEDIO ESCORZO ANDRÉS (desde los informes)	Pone la pila de informes encima de la mesa		
205	73	PRIMER PLANO		FUNCIONARIO	

		PERFIL FUNCIONARIO		Toda (...) aquí	
206	72	PRIMER PLANO DE PERFIL ANDRÉS		ANDRÉS Joder	
207	75	PLANO MEDIO ESCORZO ANDRÉS (desde los informes)	Funcionario golpea los informes y cae un papel. Andrés se agacha	FUNCIONARIO Toda está (...) clasificado	
208	76	PRIMER PLANO ANDRÉS	Andrés se agacha y coge el papel		
209	72	PRIMER PLANO DE PERFIL ANDRÉS		ANDRÉS ¿Llevo (...) muerto?	
210	73	PRIMER PLANO PERFIL FUNCIONARIO		FUNCIONARIO Tus padres (...) se hundió	
211	72	PRIMER PLANO DE PERFIL ANDRÉS		ANDRÉS Mis padres (...) bebé?	
212	73	PRIMER PLANO PERFIL FUNCIONARIO		FUNCIONARIO Sí (...) llama...	
213	72	PRIMER PLANO DE PERFIL ANDRÉS		ANDRÉS Carlos. Lo sabía.	
214	73	PRIMER PLANO PERFIL FUNCIONARIO		FUNCIONARIO Ahora (...) cabeza ocupada...	
215	71	PRIMER PLANO MESA	El funcionario pone un papel cima de la mesa	FUNCIONARIO ... Tu despacho y tus funciones	
216	72	PRIMER PLANO DE PERFIL ANDRÉS		ANDRÉS Espera (...) muerto	
217	73	PRIMER PLANO PERFIL FUNCIONARIO			
218	74	PRIMER PLANO CAJÓN DE DEBAJO DE LA MESA	El funcionario saca un espejo		
219	71	PRIMER PLANO MESA	Funcionario deja el espejo en la mesa y lo	FUNCIONARIO Échale un vistazo	

Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
			arrastra hasta Andrés		
220	77	PLANO DETALLE OJOS DE ANDRÉS	Andrés baja la mirada		
221	78	PRIMER PLANO ESPEJO	Andrés ve deformado		
222	79	PLANO MEDIO ANDRÉS	Andrés se toca la cara	ANDRÉS Pero...	
223	69	PRIMER PLANO FRONTAL FUNCIONARIO	Se oye un ruido de impresora	FUNCIONARIO: Ya está aquí	
224	60	PLANO GENERAL ANDRÉS Y FUNCIONARIO	El funcionario se levanta y se va		
225	79	PLANO MEDIO ANDRÉS	Andrés se toca la cara. Aparece funcionario por detrás suyo	FUNCIONARIO Te están (...) trabajar	
226	71	PRIMER PLANO MESA	El funcionario le pone unos papeles encima de la mesa		
227	79	PLANO MEDIO ANDRÉS		ANDRÉS Pero... No he firmado nada	
228	80	PLANO MEDIO FUNCIONARIO		FUNCIONARIO ¿Ah no...?	
229	79	PRIMER PLANO MESA	El funcionario señala la firma del papel	FUNCIONARIO: ... ¿y esto (...) tu firma?	
230	79	PLANO MEDIO ANDRÉS		ANDRÉS Sí (...) nada	
231	80	PLANO MEDIO FUNCIONARIO		FUNCIONARIO Esto (...) lo mismo	
232	79	PLANO MEDIO ANDRÉS		ANDRÉS Que yo (...) falso	
233	80	PLANO MEDIO FUNCIONARIO		FUNCIONARIO Los trámites (...) archivados	
234	79	PLANO MEDIO ANDRÉS		ANDRÉS No por favor (...) es mío	
235	80	PLANO MEDIO FUNCIONARIO		FUNCIONARIO ¿El qué?	

236	81	PLANO GENERAL (escorzo desde la mesa)	El funcionario levanta a Andrés y lo lleva hasta la puerta.	ANDRÉS ¡Mi vida! (...) FUNCIONARIO... Tienes que ir aquí	
ESCENA 16					
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
237	82	PLANO MEDIO DE ANDRÉS (desde atrás)	Andrés sentado frente a una mesa con dos pilas de papeles. Andrés coge una hoja de una pila, la sella y la deja en la otra pila delante suyo		Travelling in lento
238	83	PLANO MEDIO DE ANDRÉS (de frente)	Andrés coge una hoja de una pila, la sella y la deja en la otra pila delante suyo		
239	84	PLANO CENITAL DE ANDRÉS	Andrés coge una hoja de una pila, la sella y la deja en la otra pila delante suyo		
240	85	PLANO DETALLE DE LA MESA	Justo al lado de la pila donde deja los papeles hay un pisapapeles con forma de La Denaide de Rodín		
241	83	PLANO MEDIO DE ANDRÉS (de frente)	Andrés sella y apila hojas con la mirada perdida.		Travelling out lento
ESCENA 17 (POST CRÉDITOS)					
242	83	PLANO MEDIO DE ANDRÉS (de	Andrés sella y apila hojas con		Travelling out lento

		frente)	la mirada perdida. Lo hace varias veces. La pila de las hojas que coge, se caen, pero Andrés sigue haciendo el gesto.		
Nº	Plano	Tipo de plano	Acción	Diálogo/sonido	Movimiento
243	82	PLANO MEDIO DE ANDRÉS (desde atrás)	Se abre la puerta delante suyo y entra una persona y mira a Andrés.		
244	84	PLANO CENTRAL	La persona coge la mano de Andrés y la coloca a la altura de los papeles que han quedado en la pila		
245	83	PLANO MEDIO DE ANDRÉS (de frente)	Andrés sigue repitiendo el proceso.		
246	82	PLANO MEDIO DE ANDRÉS (desde atrás)	La persona apaga la luz, sale de la habitación y cierra la puerta. Queda totalmente a oscuras.		

Anexo II. Contenido del DVD