



Imagen (transformada) de Dan Prates (Flickr) [CC-BY-2.0]
(<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0>), via Wikimedia Commons

Realización de cortometrajes

Autora:
Aida Vallejo Vallejo
UPV/EHU



PRESENTACIÓN:

Estos materiales pertenecen a una de las unidades temáticas del curso “Realización de cortometrajes” publicado por la UPV/EHU (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea), dentro de la iniciativa OCW (Open Course Ware).

Puedes ver el curso completo en la siguiente web: ocw.ehu.es, en el número 7 (año 2014), dentro de la sección “Arte y Humanidades”.

Cómo citar:

Vallejo, Aida (2014) “Realización de cortometrajes”, en *OCW UPV/EHU*, nº7.

Nota sobre derechos de autor:

El presente trabajo está publicado bajo la licencia Creative Commons, que permite copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra de forma libre siempre que se cumplan las siguientes condiciones: reconocer su autoría, no utilizar la obra para fines comerciales y, en caso de crear materiales reutilizando elementos de este trabajo, compartirlos bajo esta misma licencia.

La mayoría de imágenes utilizadas en esta presentación están registradas bajo licencia Creative Commons. Para acceder a la web de origen donde están publicadas, haz clic sobre la flecha situada junto a la imagen.

El resto de imágenes están atribuidas a sus respectivos autores/as, siguiendo la legislación vigente de derechos de autor.

Bloque 2.

LENGUAJE AUDIOVISUAL

2.1. Los usos de la imagen

2.2. Los usos del sonido

2.3. La construcción del tiempo

2.4. La representación del espacio

2.5. El montaje

Los usos del sonido

- En este capítulo nos centraremos en cuestiones de uso de la tecnología para la captura de sonido.
- Trataremos cuestiones como el sonido analógico y digital, los formatos, dispositivos de grabación, las funciones del sonido o los tipos de sonidos.

* [Algunos de estos materiales han sido publicados previamente en Vallejo, Aida (2013) “Arte y tecnología: Audiovisuales”, en *OCW UPV/EHU*, nº6]

Ejercicios prácticos:

- Tendrás que aplicar la teoría de este tema en la práctica 3.2. (Lenguaje audiovisual: el sonido):
 - 1) Analizando cómo se utilizan los recursos del sonido en la estética cinematográfica de referencia que has elegido
 - 2) Pensando en qué modo vas a utilizar estos recursos en tu propio cortometraje

SONIDO ANALÓGICO Y DIGITAL

- SONIDO ANALÓGICO
- SONIDO DIGITAL
 - Formatos y extensiones
 - Calidades
- DISPOSITIVOS PARA LA GRABACIÓN DEL SONIDO

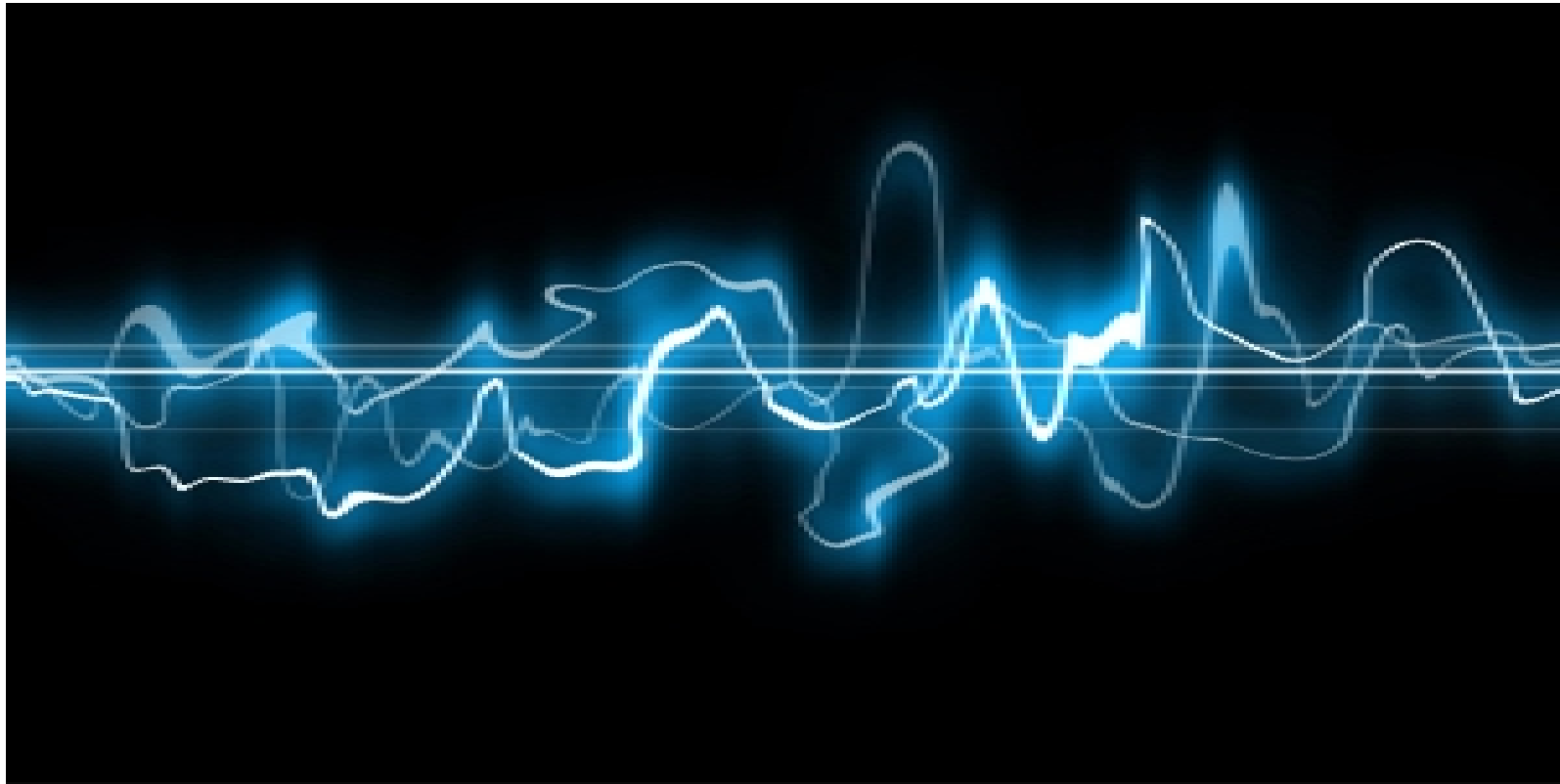


Imagen de Luis Lima89989 publicada en Wikimedia Commons

Sonido analógico

El sonido queda registrado en una banda magnética.

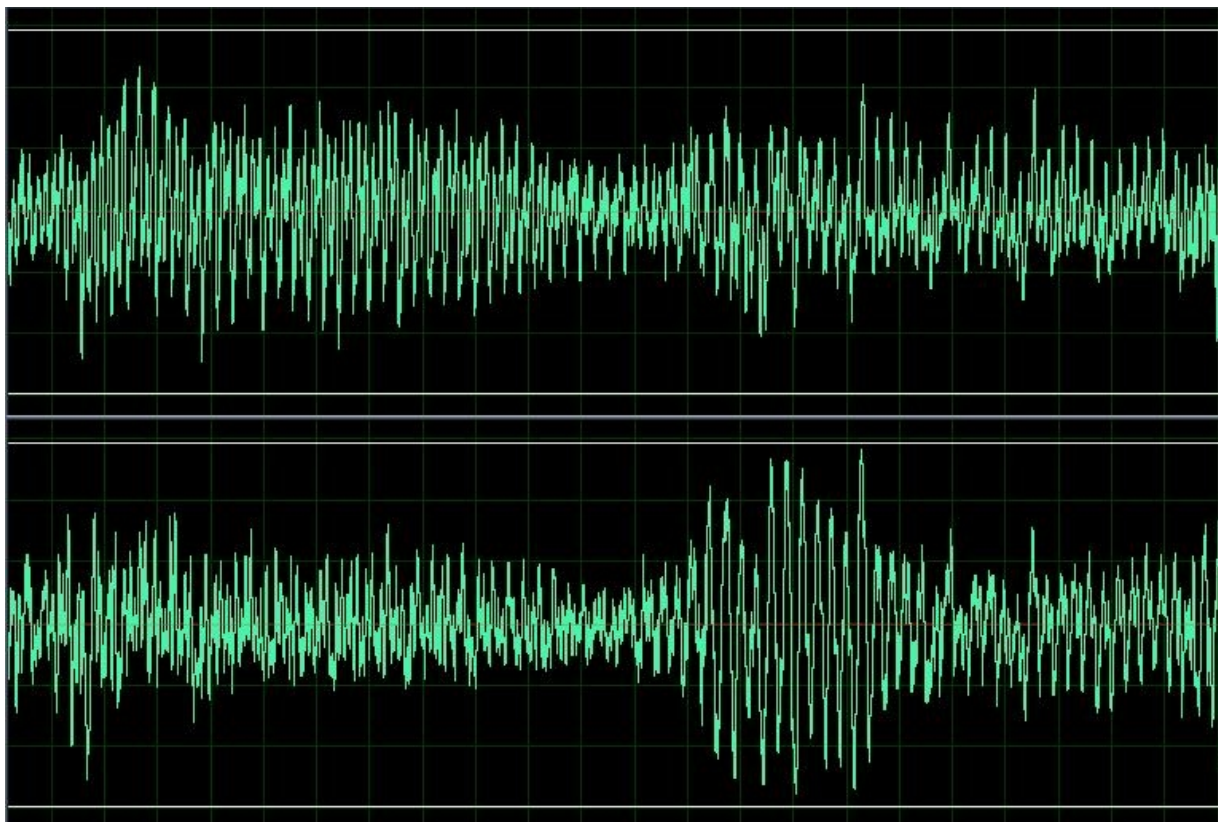
Al hacer copias se pierde calidad.



Imagen de Goldfinger publicada en Wikimedia Commons

Sonido digital

>



El sonido se guarda en formato numérico

Al hacer copias no se pierde calidad

Imagen de Fillbit publicada en Wikimedia Commons

Formatos y extensiones



Imagen de Zeus publicada en Wikimedia Commons

Existen diversos formatos de audio con diferentes características de calidad y compresión.

Según el dispositivo de grabación que utilicemos los archivos de sonido se grabarán en distintas extensiones.

Extensiones y calidades

Algunas de las extensiones de audio más comunes son:

- .mp3 - Formato de audio digital comprimido.
- .mid (o .midi) - Interfaz Digital de Instrumentos Musicales.
- .wav - Formato de audio digital, normalmente sin comprimir.
- .wma - Formato de audio digital comprimido, propiedad de Microsoft.
- .cda - Formato digital CD de audio.
- .ogg - Formato contenedor multimedia.
- .ogm - Formato contenedor multimedia.
- .aac - Formato de sonido mejorado
- .ac3 - Formato de sonido HD
- .flac - Formato de audio comprimido sin pérdidas de calidad.
- .mp4 - Formato de audio y video sin pérdidas de calidad.

Ver más en el link:

https://es.wikipedia.org/wiki/Extensi%C3%B3n_de_archivo#Extensiones_de_audio

DISPOSITIVOS DE GRABACIÓN DEL SONIDO

Existen distintas opciones para grabar el sonido:

- El micrófono de la cámara (sonido sincronizado)
- Grabadoras de audio analógico
- Grabadoras de audio digital (DAT, ZOOM).



ZOOM

*Imagen de
LA2
publicada
en
Wikimedia
Commons*

Proceso técnico (audio digital)

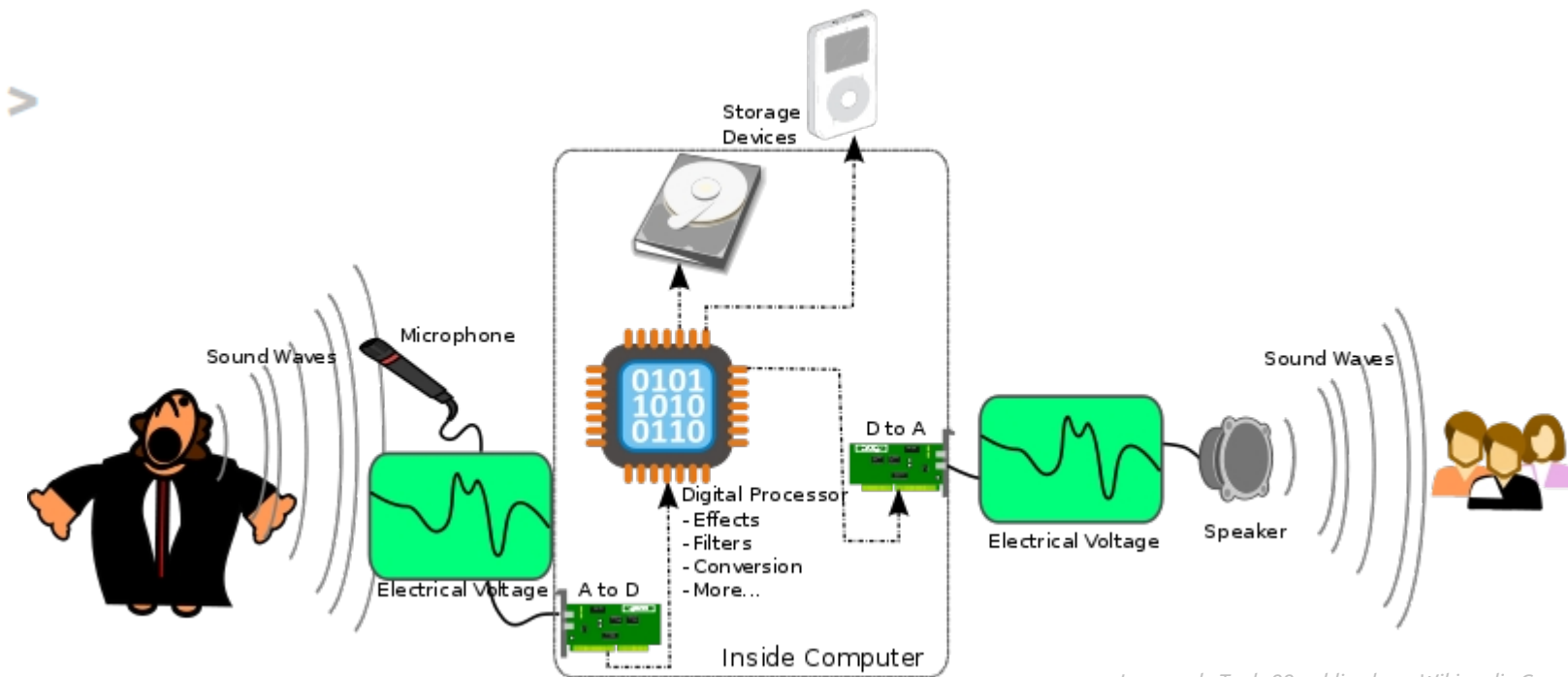


Imagen de Teeks99 publicada en Wikimedia Commons

Micrófonos

>



*Imagen de
Michielderoo
publicada en
Wikimedia
Commons.*

Elementos diferenciadores:

- Cable / inalámbrico
- Unidireccional /
Omnidireccional
- Estéreo / mono

Micrófonos: accesorios

Pértiga



*Imagen de Galak76
publicada en
Wikimedia
Commons*

Protector para viento
(reduce ruidos)



Imagen de SkywalkerPL publicada en Wikimedia Commons

Cables

Jack



Imagen de Shaddack publicada en Wikimedia Commons

XLR



Imagen de Michael Piotrowski publicada en Wikimedia Commons

EL SONIDO Y LA IMAGEN

1. EL SONIDO EN DISTINTOS MEDIOS:
TELEVISIÓN – CINE – VIDEOARTE – INTERNET
2. LOS EFECTOS DEL SONIDO EN EL SIGNIFICADO
DE LA IMAGEN
3. LAS FUNCIONES DEL SONIDO
4. MONTAJE DE SONIDO: LAS PISTAS
5. ENCABALGAMIENTO (OVERLAPPING)
6. DOBLAJE / SUBTÍTULOS
7. SINCRONIZACIÓN (LA CLAQUETA)
8. EL ESPACIO DEL SONIDO

EL SONIDO EN DISTINTOS MEDIOS

Televisión:

El sonido por encima de
la imagen
(guiado por la voz)

Cine:

El sonido al servicio de
la imagen



Imagen de Spud of Inside Cable news publicada en Wikimedia Commons.

EFECTO DEL SONIDO EN EL SIGNIFICADO DE LA IMAGEN

- El sonido influye en el significado de la imagen
- Audio-visual (ambos a la vez).
Influencia mutua.
- El sonido cambia el significado de la imagen

Sonido <-> Imagen

>



Encontramos un ejemplo de este efecto en la película Carta de Siberia (Lettre de Sibérie) de Chris Marker (1957)

-> Hacia el minuto 25:05 encontramos una secuencia que se repite tres veces, manteniendo las mismas imágenes, pero cambiando el sonido.

Funciones del sonido

1.Continuidad:

Función sintáctica: unir/relacionar una imagen con otra.

2.Dimensión subliminal:

Crear ambiente y llamar la atención del espectador/a.

3.Provocar intriga:

Conseguir que el espectador/a preste atención o que espere algo) Ej. Escuchamos algo pero aún no lo hemos visto.

4.Contrapunto:

El sonido y la imagen tienen significados contrapuestos.

MONTAJE DE SONIDO: LAS PISTAS



*Imagen de Robert
Scoble publicada
en Wikimedia
Commons.*

1. Edición digital en pistas



La edición digital nos permite visualizar las ondas de sonido de las diversas pistas.

Encabalgamiento (Overlapping)

Sirve para dar continuidad entre un plano y otro

¿Como se hace?: a la hora de editar, se añade el sonido del segundo plano o secuencia antes que su imagen.

Doblaje

- El doblaje consiste en borrar la pista de audio donde están las conversaciones grabadas en el idioma original y sustituirlas por las de otro idioma.
- Esto solo es posible si se graban los sonidos por separado (por ejemplo, en un bar, primero el ruido de fondo, y después, en silencio, la conversación). Por este motivo en documental se oye el sonido original de fondo y el doblaje aparece superpuesto o se utilizan subtítulos.

TIPOS DE SONIDO:

- EN FUNCIÓN DE LA HISTORIA:
 - Diegético (in/off)
 - Extradiegético
- EN FUNCIÓN DE LA FUENTE:
 - Voz
 - Ruido
 - Música
 - Silencio

Sonido diegético

- **sonido *in***: la fuente que emite el sonido aparece en el encuadre

sonido in interior: viene de dentro del personaje (pensamientos, etc.)

sonido in externo: habla alguien y le vemos en el cuadro moviendo los labios

- **sonido *off***: la fuente del sonido (por ejemplo, una persona que habla) está fuera del encuadre

Sonido extradiegético

La fuente del sonido no forma parte de la historia

→ *Ejemplo: la voz del narrador omnisciente*

Se añade en posproducción (en el montaje)

Tipos de sonido (según la fuente)

1. Voz (voz over, voz en off)
2. Ruido (los ruidos y sonidos naturales)
Sonido ambiente
3. Música:
 - diegético (ej. alguien canta)
 - extradiegético – banda sonora (el sonido no viene de ningún sitio)
4. Silencio (para crear tensión, reflexión o suspense)

I. Voz

La voz remite al lenguaje hablado de una persona

A diferencia del resto de sonidos, ha de ser traducido (subtitulado o doblado) para ser visionado en distintos espacios lingüísticos.

Existen diversos tipos:

- Voice-over: comentario
- Voz en off
- Entrevista (aquí quien entrevista tiene el poder para dirigir el discurso)
- Conversación (sin intervención, los personajes hablan entre sí)

Voz over (Voice-over)

- Se denomina también “voz de Dios”(narrador/a omnisciente)
- Se suele grabar cuando ya está terminado todo el montaje

→ *En el siguiente link puedes ver una parodia del tono serio de la voz over típica de los reportajes de naturaleza (“El kakapoo” en el programa “El intermedio”):*

https://www.youtube.com/watch?v=leLfJi_CqO8

Voz en off

- La persona que habla forma parte de la historia de la película (es un personaje, no el narrador omnisciente)
- En el cuadro no vemos la fuente del sonido (solo la vemos si se trata de un pensamiento, pero no vemos hablar a la persona)
- Voz en off y fuera de campo

2. Ruidos

- Ruido de fondo
- Sonido ambiente
- Crean espacios
- Provocan emociones (nerviosismo tranquilidad)
- Puntúan acciones y diálogos
- Cómo grabar: cuando hay “silencio” (no habla nadie) sí que hay sonidos – se editan en una pista aparte

3. Música

Cumple diferentes funciones:

- Subjetividad
- Emociones
- Continuidad
- Evitar el silencio

Banda sonora

Música: *leitmotiv*

El leitmotiv es una música que se repite varias veces a lo largo de una película (o pieza audiovisual) para identificar a una persona, un sentimiento, una acción o un lugar.

Es un recurso muy utilizado en el cine de Hollywood. Por ejemplo en La guerra de las galaxias (Star Wars, George Lucas) se utilizan temas recurrentes para identificar a qué bando pertenecen los personajes o para indicar que va a comenzar una secuencia de acción.

4. Silencio

Nunca se inserta sonido absoluto en la banda sonora de una película (excepciones: hacer consciente a la audiencia de ese silencio absoluto)

¿Cómo se graba el silencio? Para insertar silencio en el montaje es necesario grabar “el silencio” durante unos minutos en el espacio de rodaje (siempre hay un sonido de fondo)

El silencio siempre tiene un significado (emoción, crear suspense...)

Sincronización



Imagen de Corpoduni publicada en Wikimedia Commons

- Claqueta:
para unir durante la edición las imágenes y sonidos grabados por separado
- Problemas técnicos (desincronización)

EL ESPACIO DEL SONIDO

¿Dónde está el sonido?

1. ¿de dónde viene? (no pensamos que viene de los altavoces sino de las personas que hablan en la pantalla, organizamos la fuente del sonido en nuestro cerebro)

2. volumen (funciona como los tipos de plano de la imagen)

< volumen = + lejos

> volumen = + cerca