



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado

Curso académico 2024/2025

**Diseño visual, diseño sonoro y postproducción del
*podcast Toques de Terror***

Modalidad C: carácter práctico y/o profesional

Autora: Lucía Aybar Torres

Tutor: Sergio Javaloy Ballester

RESUMEN

Este proyecto, elaborado como Trabajo de Fin de Grado para la Universidad Miguel Hernández, es la creación del *podcast* de ficción sonora *Toques de Terror*, un *podcast* de género de suspense o terror que cuenta con 4 capítulos para una primera temporada. La narrativa de este *podcast* se presenta con una estructura dual, que combina una trama principal con un *intrapodcast*, lo que requiere la creación de un diseño sonoro diferenciado que permita distinguir ambos niveles narrativos. Para este trabajo se presentan los capítulos *Amor Eterno* y *El Chat*, los dos primeros capítulos de la temporada.

En primer lugar, se muestra la fase de documentación y referentes que sirvieron de inspiración para la realización de este trabajo. En segundo lugar, las fases de preproducción, producción y postproducción del *podcast*, en las cuales se aborda la elaboración del diseño visual, el diseño sonoro, la grabación de voces y el montaje final en Adobe Audition.

Esta memoria representa una propuesta profesional de ficción sonora con un enfoque inmersivo, en el que convergen narrativa, diseño sonoro y diseño gráfico para ofrecer una experiencia total en el oyente.

Palabras clave: *podcast*, ficción sonora, *podcasting*, diseño visual, sonido, montaje sonoro

ABSTRACT

This project, developed as a Final Degree Project for Miguel Hernández University, involves the creation of the fictional audio podcast *Toques de Terror*, a suspense or horror genre podcast consisting of four episodes for its first season. The narrative structure of the podcast follows a dual format, combining a main storyline with an intrapodcast, which requires a distinct sound design approach to differentiate between both narrative layers. This work presents the episodes *Amor Eterno* and *El Chat*, the first two chapters of the season.

First, the documentation phase and the references that served as inspiration for the project are outlined. Next, the pre-production, production, and post-production phases of the podcast are detailed, covering the development of the visual design, sound design, voice recording, and final editing in Adobe Audition.

This report represents a professional fiction podcast proposal with an immersive approach, where narrative, sound design, and graphic design converge to offer the listener a complete and engaging experience.

Key words: podcast, sound fiction, podcasting, visual design, sound, sound editing



ÍNDICE

1. Introducción	5
1.1. Objetivos	5
1.2. Breve historia del <i>podcast</i>	5
1.3. Plataformas y consumo actual de <i>podcast</i>	6
1.4. El diseño visual en proyectos sonoros	7
1.5. Diseño sonoro en el género de terror	8
1.6. Referentes creativos: Caso 63 y Saúl Bass	9
2. Realización del proyecto: fases	10
2.1. Proceso de preproducción de <i>Toques de Terror</i>	10
2.2. Proceso de producción de <i>Toques de Terror</i>	13
2.3. Proceso de postproducción de <i>Toques de Terror</i>	15
2.4. Diseño visual de <i>Toques de Terror</i>	17
3. Resultados	19
4. Conclusiones	22
5. Bibliografía	24
6. Índices de tablas, imágenes y figuras	25
7. Anexos	26

1. Introducción

1.1. Objetivos

El objetivo principal de este proyecto es diseñar y producir los dos primeros episodios del *podcast* de ficción sonora *Toques de Terror*, prestando especial atención a los aspectos de diseño visual y diseño sonoro del género de terror.

Para su desarrollo, se han establecido los siguientes objetivos específicos:

1. Realizar una investigación de referentes visuales y sonoros relevantes para la construcción de una narrativa, identidad visual y estética coherente con el contenido del *podcast* y con el género de terror.
2. Diseñar los elementos gráficos del *podcast* (logotipo, póster, ilustraciones).
3. Conseguir una atmósfera inmersiva mediante recursos de diseño sonoro característicos del género de terror.
4. Producir los dos primeros capítulos y editar uno de ellos, del *podcast* *Toques de Terror*.

1.2. Breve historia del *podcast*

Para hablar sobre la historia del *podcast*, primero es necesario entender qué es y cuál es el origen de dicho término.

La primera vez que se menciona la palabra *podcasting* en un medio de prestigio fue en un artículo de Ben Hammersley para el periódico *The Guardian*: “But what to call it? Audioblogging? Podcasting? GuerillaMedia?” (Hammersley, 2004). En este artículo, Hammersley propone posibles nombres para un fenómeno reciente en aquel momento, haciendo referencia a los *iPods* (MP3 de *Apple*), a los softwares de producción de audio y al *weblogging*. El término *podcast*, por tanto, es una combinación de los entonces populares *iPods* y del término *broadcasting* (radiodifusión, en español).

A principios de la década, con la estandarización de los MP3, la audiencia, especialmente los jóvenes, se fue alejando de la radio tradicional para adentrarse en formas de consumo más personalizadas. El *podcast* surgió como una innovación promovida por Adam Curry y Dave Winer quienes desarrollaron

otro tipo de entretenimiento de audio bajo demanda, a la carta. Fue en 2005 cuando el *podcast* empezó a extenderse entre la población, pues *Apple* incluyó en *iTunes 4.9* una manera sencilla y accesible de navegación que permitía a los usuarios acceder y conocer al fenómeno *podcast* fácilmente (Rime, Pike & Collins, 2022). “iTunes 4.9 effectively brought podcasting into the cultural mainstream” (Bottomley, 2015). Esta novedad se popularizó rápidamente, de modo que a finales de dicho año, el *New American Dictionary* nombró la palabra *podcast*, palabra del año (Rime, Pike & Collins, 2022).

La popularidad del *podcast* fue *in crescendo*, hasta 2013, momento en el que ya se contaba con más de 250.000 *podcast*. Sin embargo, fue en 2014 cuando el *podcast* resurgió de nuevo, con la llegada de *Serial*, el aclamado programa que rozó los 80 millones de descargas en sus primeros meses de salida (Bottomley, 2015).

1.3. Plataformas y consumo actual de *podcast*

En la actualidad, existe una gran diversidad de plataformas que ofrecen contenido de *podcast* bajo demanda. Aparte de la anteriormente mencionada plataforma de *iTunes*, han ido apareciendo y creciendo en popularidad otras como *Podimo*, *Anchor* (actualmente adquirida por *Spotify*), *Apple podcast* o *iVoox*. Según Martínez-Costa et al. (2022), las principales plataformas de consumo de *podcast* son *YouTube*, *iVoox*, *Spotify* y *Google Podcasts*.

La oferta de *podcasts* disponibles para el público ha aumentado de forma significativa en los últimos años. Algunos de los *podcast* más escuchados en España en 2024 según *iVoox* (s.f.), son *Días Extraños* con Santiago Camacho, *Cuarto Milenio* o *Nadie sabe Nada* con Buenafuente y Berto, entre otros.

En cuanto a los *podcast* de ficción sonora, estos han ganado relevancia y popularidad en los últimos años, tanto que varios de ellos han sido trasladados a plataformas audiovisuales de interés como *HBO*, *Netflix* o *Movistar Plus*. Algunas de estas ficciones sonoras son *The Ricky Gervais Show* (2009),

Archivo 81 (2016), o el caso de éxito de la serie sonora española *El Gran Apagón* (2016) (Villafranca P.L., 2023).

1.4. El diseño visual en proyectos sonoros

Una de las diferencias que influye en la elección de un *podcast* u otro por parte del oyente es su identidad gráfica y visual. El uso de la imagen puede ayudar a crear una identidad visual sólida que refuerza y mantiene coherencia con la identidad del *podcast*, facilitando así captar y mantener el interés del público. De este modo, los oyentes pueden decantarse por un *podcast* que combina elementos visuales y sonoros más que por uno puramente sonoro (Carballo, F. S., & Pérez-Maíllo, A., 2021).

La identidad gráfica de un *podcast*, al igual que el cartel de una película, transmite más que un simple título: abarca el concepto y el género de dicho proyecto y cumple una función informativa y persuasiva para la audiencia. Actúa como tarjeta de presentación de un *podcast*, y puede ser determinante a la hora de captar o no el interés y atención del público.

Como señalan Legorburu et al. (2021):

La identidad gráfica es una señal de identidad clave del reportaje sonoro y del resto de contenidos en *pódcast*, que aproximan a este formato a lo que tradicionalmente ocurre en otros ámbitos de la creación [...] (Legorburu et al., 2021).

Por tanto, la identidad gráfica o visual no solo comunica el contenido del *podcast*, sino que también se convierte en una herramienta estratégica de *marketing* que favorece la diferenciación y posicionamiento en un contexto cada vez más saturado de *podcast*. El diseño puede transmitir profesionalidad, tono narrativo, género, público objetivo e incluso los valores del proyecto. Además, la identidad gráfica contribuye a generar y consolidar una imagen de marca. Con el conjunto de las narrativas y las construcciones de espacios sonoros de un *podcast*, añadiendo la aportación de la identidad visual, se logra construir una experiencia más completa e inmersiva.

1.5. Diseño sonoro en el género de terror

Un buen diseño sonoro es fundamental para una total inmersión y credibilidad de determinado proyecto, ya sea una película, una serie, o una ficción sonora en forma de *podcast*. La creación de ambientes sonoros, la adecuada elección musical y el uso de silencios son elementos clave a la hora de conseguir sumergir a la audiencia dentro del universo narrativo creado.

En el caso del género de terror, algunos de los recursos más utilizados son las voces de personajes aterradores, que normalmente comprenden los extremos, inalcanzables por el ser humano, de voces agudas o graves. Para voces monstruosas es más común el uso de tonalidades graves, que evocan magnitud en el cuerpo emisor y permiten la construcción de una imagen mental acorde al personaje representado. Según Carvallo et al. (2021):

Entre los recursos de manipulación sonora más habituales encontramos el cambio de *pitch* —que nos permite modificar la altura de los sonidos, remitiéndonos al anterior ejemplo de *El Exorcista*—, la distorsión o saturación, la ecualización, la reverberación y un largo etcétera. (Carvallo et al., 2021)

La ficción sonora posee un gran poder para provocar respuestas y sensaciones intensas en la audiencia, lo que convierte al diseño sonoro en un elemento fundamental en la creación del género de terror. A través de diversas técnicas se consigue generar entornos tridimensionales alrededor del oyente, los *podcast* de ficción sonora de terror logran colocar sonidos detrás de la cabeza, susurros al oído o efectos desde el interior del cráneo, generando así una experiencia inmersiva y corporal del miedo. (Euritt, Alyn & McMurtry, Leslie, 2021)

El uso de sonidos estridentes o inquietantes también es característico del género de terror, las texturas sonoras ásperas, los desgarros y los sonidos molestos, provocan incomodidad y contribuyen a generar una atmósfera siniestra. Además, es importante mantener la atención del oyente y sumergirlo en la historia mediante un uso adecuado del ritmo. Por ejemplo, como señalan Carvallo et al. (2021): “Emociones como la ira se exacerban con ritmos

rápidos, mientras que la lentitud puede provocar angustia y desesperación en escenas de pánico, tortura o dolor.”

El terror es uno de los géneros más comunes en las ficciones sonoras, como en el caso de RNE, pues es un género que permite explorar y experimentar con diferentes técnicas sonoras para lograr crear sensaciones (Lera et al., 2020).

1.6. Referentes creativos: *Caso 63* y Saúl Bass

Tanto para la elaboración del *podcast*, de la ficción sonora propiamente dicha, como para la creación de su imaginario visual, se han tenido en cuenta algunos referentes como el *podcast* *Caso 63* y el trabajo del diseñador gráfico Saul Bass.

Caso 63 es un *podcast* de ficción chileno que se toma como referente para elaborar el diseño sonoro de *Toques de Terror*, pues este consigue crear una atmósfera inmersiva y una espacialidad que intensifica la tensión del diálogo. Además, emplea un tono realista que favorece una conexión rápida y más profunda con la audiencia. Como señala Galiana (2022): “*Caso 63*, utiliza la música para crear un ambiente de misterio y suspense que junto al elemento del silencio, coloca a la persona que está escuchando en el centro de la acción.”

En cuanto al diseño visual, se toma como fuente de inspiración el trabajo de Saul Bass, figura emblemática en la historia del diseño gráfico cinematográfico. A pesar de no ser un referente específico del género de terror, Bass ha sido una figura clave en la construcción de atmósferas visuales de tensión e inquietud, y en la expresión de la esencia del proyecto en diseños de célebres obras como *Vértigo* (Hitchcock, 1958) o *Psicosis* (Hitchcock, 1960). Esta capacidad de síntesis de conceptos en imágenes evocadoras, resulta de gran utilidad para el diseño de la identidad visual de un *podcast* de ficción sonora.

Como apunta Jung (2017):

Bass possessed a remarkable talent when it came to putting things in a (visual) nutshell and expressing the gist of a plot in a few simple images which are, nonetheless, as suggestive and multi-layered as the films they are part of. (Jung, 2017)

La unión de un inmersivo y realista diseño sonoro, junto con una propuesta gráfica coherente y evocadora, dan como resultado una experiencia completa y memorable para la audiencia. Esta combinación potencia la atmósfera general del proyecto y facilita una conexión emocional de la audiencia con la narrativa.

2. Realización del proyecto: fases

La elaboración del proyecto *Toques de Terror*, se ha llevado a cabo en las 3 fases usuales de un proyecto audiovisual: preproducción, producción y postproducción. Con una duración total aproximada entre el trabajo de mi compañero, Cristóbal Jerez Fuentes, y el mío, de 7 u 8 meses. Mi compañero y yo nos repartimos las tareas del proyecto de la siguiente manera: Jerez se encargó de la elaboración de los guiones, la dirección de actores, una parte del diseño sonoro y otra parte de la postproducción. Por mi parte, asumí la responsabilidad del diseño visual completo (incluyendo el logotipo, el póster y las ilustraciones animadas), la realización de la otra parte del diseño sonoro, la producción ejecutiva y también una parte de la postproducción.

2.1. Proceso de preproducción de *Toques de Terror*

La preproducción de *Toques de Terror* comenzó en octubre de 2024, momento en el que mi compañero Cristóbal Jerez inició el desarrollo de la idea y la escritura de los guiones del *podcast*. La temática y el género ya habían sido definidos previamente. La primera versión de los guiones estuvo lista para finales de enero de 2025, y mi compañero y yo dedicamos todo el mes de febrero a revisarlos y a sugerir posibles cambios, aunque el guion ha evolucionado con modificaciones constantes hasta la etapa de postproducción.

El guion que realizó Jerez, estaba formado por 4 capítulos que conformaban la primera temporada, y en aquel momento, estaba previsto presentarlos todos para este trabajo.

Una vez estuvieron los guiones repasados, comenzamos varias tareas de manera simultánea: iniciamos la planificación del diseño sonoro y el proceso de búsqueda de intérpretes.

Para el diseño sonoro, los capítulos fueron repartidos, de modo que mi compañero asumió el diseño sonoro de los capítulos 2 y 4, y yo de los capítulos 1 y 3. Se decidió así, pues en el reparto de la postproducción, él editaba los capítulos donde yo era la responsable del diseño sonoro, y viceversa. Esto fue así porque se consideró que ambos aportaríamos nuestro toque y visión a todos los capítulos, siempre consultándonos para posibles modificaciones.

En cuanto a este diseño se refiere, mi compañero y yo tuvimos grandes retos que afrontar. Uno de ellos fue que nuestro *podcast* cuenta con un *intrapodcast*, es decir, la protagonista de *Toques de Terror*, está, a su vez, escuchando otro *podcast*. Esto obligaba a realizar un buen diseño sonoro que dejara entender cuándo se pasaba en la ficción de la historia de Verónica, la protagonista, a la historia del *intrapodcast*. Esta cuestión narrativa se resolvió comenzando con una reverberación telefónica que simulaba el *intrapodcast* siendo escuchado a través del móvil de Verónica, que poco a poco iba desapareciendo para dar lugar a la voz normal y extradiegética e introducirnos de esa manera en el *intrapodcast*, y haciendo el camino inverso, pasar de nuevo a la historia principal de Verónica.

Por otro lado, nos sumergimos en la búsqueda de actores y actrices para nuestro *casting*, de diversas maneras. Se realizó un póster (Imagen 1) en el que se pedían voces de todo tipo, mujeres y hombres de todas las edades, sin experiencia previa, ya que el *podcast* cuenta con una gran cantidad de personajes, 15 concretamente. Este póster fue colgado en el edificio Atzavares de la Universidad Miguel Hernández, adjuntando un email que se creó para el *podcast* como forma principal de contacto con nosotros. Gracias a este

método, nos contactaron algunas personas, pero no resultaron elegidas para el elenco final por diversos motivos. Además, se trató de buscar actores en el *casting* de la universidad, pero ninguno nos encajaba realmente. Por último, el método que resultó más efectivo, fue enviar el póster a páginas de castings y a escuelas de teatro, concretamente llegaron correos de actores de Tramoya Teatro. Por lo que, el elenco de actores final, estaba formado por personal de Tramoya Teatro y por algunos contactos tanto de Jerez como míos.



Imagen 1: Póster casting Toques de Terror. Fuente: Elaboración propia

La última etapa dentro de la fase de preproducción fue planificar los días disponibles para grabación por parte del reparto, por nuestra parte, y por parte de Radio UMH, los estudios de radio de la Universidad Miguel Hernández de Elche, que fue el lugar donde se realizaron la mayoría de grabaciones. Otra parte se realizó en casa, y otra parte en los estudios de radio de TeleElx.

Además, se redactaron dos documentos de cesiones de derechos: uno con la cesión de derechos para las voces de los actores, y otro con la cesión de derechos para dos canciones que aparecen en el capítulo 1.

En esta última etapa, a finales de marzo, comencé a diseñar la identidad visual de *Toques de Terror*.

2.2. Proceso de producción de *Toques de Terror*

La producción del *podcast*, es decir, las grabaciones, se realizaron entre los días 8 y 15 de abril de 2025, habiendo también un día aislado de grabación final el 14 de mayo.

La mayor parte de las grabaciones se realizaron en Radio UMH (Imagen 2), en el edificio Atzavares de la Universidad Miguel Hernández de Elche. Se grabó, por lo general, con dos actores por día. En el estudio nos encontrábamos el actor o los actores; Ana Paul Berenger, que nos ayudó para dar las réplicas a los protagonistas aparte de grabar su papel; mi compañero Cristóbal Jerez que se encargó de la dirección del reparto, y yo, encargada de la parte técnica de la grabación y de ayudar a dar indicaciones a los actores en momentos determinados.



Imagen 2: Estudio de grabación de Radio UMH. Fuente: Elaboración propia

En Radio UMH se grabó con el programa XFrame Radio (Imagen 3) a una frecuencia de muestreo de 48000 Hz y con la mesa de mezclas de audio profesional de la marca AEQ, el modelo BC 300 (Imagen 4).

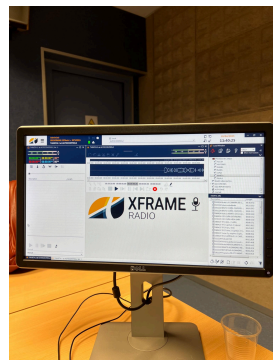


Imagen 3: Programa XFrame Radio. Fuente: Elaboración propia



Imagen 4: Mesa de mezclas AEQ, BC 300. Fuente: Elaboración propia

En las sesiones en Radio UMH, llevamos los guiones impresos para los actores y actrices y Jerez les daba las indicaciones de actuación pertinentes, a pesar de que venían muy bien preparados de casa. La etapa de preproducción resultó muy útil, pues llevábamos todo organizado y planeado. El flujo de trabajo fue excelente, y de igual manera lo fue el ambiente entre todos. Se grabaron 3 tomas de cada personaje para, en montaje, elegir la más acorde para la historia. Además, mi compañero, como director, sugirió a los actores la realización de una corta frase a modo de presentación de ellos y de su personaje, para futura publicidad en redes sociales.

El jueves 10 de abril, también se realizó una sesión en los estudios de TeleElx (Imagen 5), pues Salvador Campello, su director, interpreta al personaje de “Narrador” y le era preferible grabar allí por motivos de agenda. En TeleElx, grabamos con la mesa de mezclas Behringer Xenyx X1222 USB.



Imagen 5: Estudio de grabación de TeleElx. Fuente: Elaboración propia



Imagen 6: Mesa de mezclas Behringer Xenyx X1222 USB. Fuente: Elaboración propia

Por último, en cuanto a grabación de voces se refiere, se reservó un último día en mayo para mejorar algunos audios con la protagonista y grabar la voz de un personaje que faltaba. Esto fue así pues al comenzar la postproducción nos cercioramos de algunos problemas con el audio de “Verónica”.

Por otra parte, mientras todo esto ocurría, yo seguí elaborando la identidad visual del *podcast* y llevando las cuentas del dinero invertido en el proyecto. Este dinero fue destinado al transporte de los actores que no residían en Elche, a un *catering* para ellos y para el personal implicado y para la compra de una grabadora Zoom H1 que fue de útil ayuda en mi caso para grabar algún sonido difícil de encontrar en galerías de sonidos gratuitos.

Con todo esto, la etapa de producción llegó a su fin y se pasó a la etapa final: la postproducción.

2.3. Proceso de postproducción de *Toques de Terror*

La etapa de postproducción, como hemos mencionado anteriormente, comenzó mientras la producción seguía en marcha, a principios de mayo de 2025. Al tenerlo todo previamente organizado, mi compañero Cristóbal Jerez inició la edición del capítulo 1, y yo comencé con la del capítulo 2. Finalmente, se decidió que para el proyecto de Trabajo de Fin de Grado, nos centraríamos solamente en los dos primeros capítulos, al ser muy largos y conllevar una gran carga de trabajo.

Ambos editamos en *Adobe Audition*, pero antes de insertar los audios en este programa, se pasaron por *Adobe Podcast* para mejorar las voces y eliminar el ruido no deseado, para así lograr un efecto más profesional al oído. Además, de esta manera, conseguimos que audios grabados en distintos micrófonos, sonaran igual o lo más parecidos posible.

En todo momento Jerez y yo hemos tenido contacto el uno con el otro para obtener *feedback* de aquello que estuviéramos realizando, para lograr un resultado al gusto de ambos, y para editar los capítulos de manera que sonaran iguales o muy parecidos, ya que son continuación de la misma historia.

En mi caso, empecé con las voces, como se grabaron varias tomas de cada personaje en la etapa de producción, tuve que realizar la tarea de elección de la mejor toma de cada diálogo para cada uno de ellos. Se buscaron los efectos de sonido y músicas en bibliotecas gratuitas como *Pixabay*, o fueron creados con la inteligencia artificial *Elevenlabs.io*, o grabados por mí misma. Después, organicé los audios por pistas: “Verónica”, “Al teléfono”, “Narrador a través del móvil”, “Narrador voz normal”, etc. Dando como resultado una cantidad total de 24 pistas de audio. Una vez organizados por pistas, comencé a organizar y a mezclar unos sonidos con otros.

Cuando estuvo terminado el montaje inicial, se empezó con la aplicación de los efectos creativos: efectos de reverberación telefónica, paneos, reverberaciones de sala, etc. Y por último, se realizó la mezcla final para que todos los audios sonaran a su nivel correspondiente entre otros y en conjunto. Durante la postproducción, se ajustaron los elementos constantemente buscando el mejor resultado al oído.

A pesar de tener una estructura de postproducción preestablecida, en esta etapa se fue retocando en cada momento el paso que se consideraba que debía mejorar, cambiando audios de lugar, agregando distintos efectos, etc. A medida que se reproducía la pieza de *podcast* que estaba en proceso de edición, iban surgiendo nuevas ideas para un mejor resultado. Esto continuó sucediendo hasta después de acabarlo, incluso tras hacer la escucha final se

ha terminado retocando para un resultado lo más real e inmersivo posible (Imagen 7).

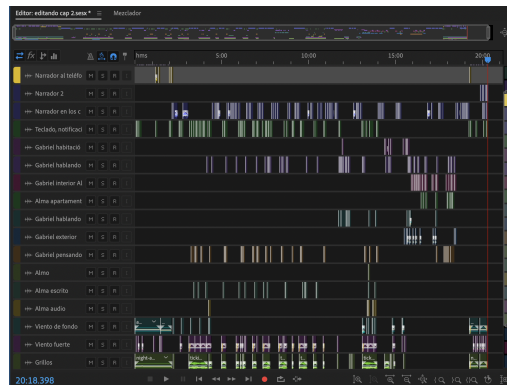


Imagen 7: Proyecto de capítulo 2 en Adobe Audition. Fuente: Elaboración propia

Inspirados en el *podcast* *Caso 63* y el buen uso que se le otorga a la música como generador de tensión, se introdujo en la parte final del capítulo una música de tensión para potenciar ese clímax final de terror.

Además, durante esta fase, se continuó con el diseño visual, pues el *podcast* final cuenta con unas simples animaciones para dar algo de dinamismo al vídeo en plataformas como YouTube y para ampliar el imaginario visual del *podcast*.

2.4. Diseño visual de *Toques de Terror*

Para el diseño visual del *podcast*, realicé varias lecturas del guion que escribió mi compañero para adentrarse en la historia, comprenderla, y poder comenzar a crear el imaginario visual de la historia de Verónica.

Como primer paso, se comenzó por la elección de la paleta de colores (Imagen 8). Esta paleta se respeta en todas las ilustraciones del *podcast*, y se compone de los siguientes códigos de color: #211C08 (33, 28, 8), #353531 (53, 53, 49), #661614 (102, 22, 20), #FACB0F (250, 203, 15) y #EDDFBF (237, 223, 191).



Imagen 8: Paleta de colores de Toques de Terror. Fuente: Elaboración propia

Una vez claros los colores que representan bien la historia, empezó la búsqueda de inspiración para las ilustraciones. No tardé mucho en tener claro que quería inspirarme en la célebre figura de Saul Bass. A pesar de no ser característico del género de terror, sí es conocido por sus ilustraciones con esencia, ambientaciones que atrapan y contribuyen a la historia en cuestión. Además, el estilo de dibujo tenía un gran parecido a aquello que tenía en mente para esta ficción sonora de terror.

Todo el diseño visual del *podcast* ha sido elaborado en la aplicación *Procreate* en un *iPad* de 10ª generación, mediante el uso de la herramienta *Apple pencil*.

El resultado del logotipo es una combinación de una tumba y una farola retorcidas. Ambos elementos evocan terror, y me pareció que transmitían bien las sensaciones de *Toques de Terror*. Se realizó tanto el isotipo (Imagen 9), que se pondría de imagen de perfil en las diferentes plataformas, como el imagotipo (Imagen 10), que sería usado en lugares como en cabeceras.

Aparte del logotipo, se realizó un póster para el *podcast* (Imagen 11), integrando en este, el imagotipo de *Toques de Terror*.

Por último, se realizaron un total de 4 ilustraciones (Imagen 12), que posteriormente incluyeron una sencilla animación para funcionar a modo de *visualizer* para el vídeo de YouTube de cada capítulo, y para los canvas de Spotify. Las 3 primeras ilustraciones corresponden al primer capítulo del *podcast*, y las 2 últimas, al segundo capítulo, coincidiendo la ilustración adaptada del póster en ambos capítulos.

3. Resultados

El resultado del proyecto es la producción completa de los dos primeros capítulos de la primera temporada del podcast *Toques de Terror*, con una duración de unos 20 minutos cada uno.

Tanto mi compañero como yo hemos acabado muy contentos con el resultado final de ambos capítulos, hemos cumplido con las expectativas que teníamos en mente, y hemos superado todas las dificultades que se nos han ido planteando en el camino. Además, hemos aprendido mucho de este proceso y hemos ganado muchos conocimientos en este ámbito. Pues, es cierto que aunque en Comunicación Audiovisual de la Universidad Miguel Hernández hemos cursado asignaturas de sonido como *Sonido en las Producciones Audiovisuales* y la optativa de 4º curso *Tecnología del Audio*, se ha profundizado muy poco en el tema de *podcast*. Y tras el creciente auge de los *podcast* en España en los 2 o 3 últimos años, mi compañero y yo teníamos muchas ganas de embarcarnos en la creación de uno de ellos.

Como he mencionado, a lo largo del proceso de creación de *Toques de Terror*, han ido surgiendo problemas que hemos ido solventando de la mejor manera posible tanto mi compañero como yo, formando un equipo. Los cambios de guion, la dura búsqueda del reparto, la organización de agendas, los problemas con determinados audios o los efectos creativos que desconocíamos, puede que hayan dificultado este proceso, pero de igual manera nos han hecho aprender mucho de la experiencia y formarnos más como profesionales del audiovisual.

Me siento muy satisfecha con los resultados, pues he logrado crear un diseño visual consistente para *Toques de Terror*, con el logotipo, el póster y las animaciones en concordancia con la narrativa del *podcast*.

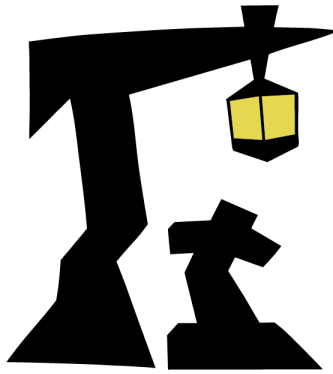


Imagen 9: Isotipo de Toques de Terror. Fuente: Elaboración propia



Imagen 10: Logosímbolo de Toques de Terror. Fuente: Elaboración propia



Imagen 11: Póster de Toques de Terror. Fuente: Elaboración propia

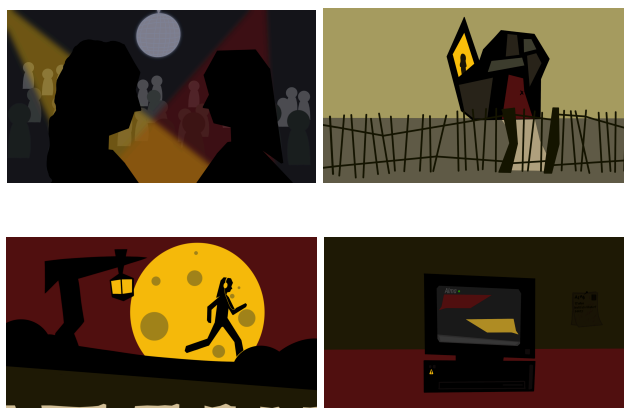


Imagen 12: Ilustraciones de los capítulos 1 y 2 de Toques de Terror. Fuente: Elaboración propia

Además, he llevado a cabo una labor que nunca había realizado: el control técnico en la grabación de los episodios, la cual ha supuesto un aprendizaje para mí. Y por último, he elaborado un diseño sonoro sólido para el capítulo 1 del *podcast*, *Amor eterno*, y he realizado el montaje y la mezcla del capítulo 2 *El chat*.

Gracias a los actores y actrices implicados; a nuestro profesor y director de *TeleElx* por su implicación y amabilidad por dejarnos grabar en su estudio; a la ayuda de nuestros compañeros y amigos; a la tutorización y guía de nuestro tutor en el proyecto; y sobre todo, a mi compañero y amigo Cristóbal Jerez Fuentes por el gran equipo que hemos formado. Gracias a todo esto, han dado como resultado dos capítulos de *Toques de Terror* de los que me encuentro enormemente orgullosa.

Link para escuchar el capítulo 1 de Toques de Terror. Capítulo 1: Amor Eterno:

https://youtu.be/K7qhW_J-Ozk?si=LyL17wLtOkzGMGJJ

Link para escuchar el capítulo 2 de Toques de Terror. Capítulo 2: El Chat:

https://youtu.be/iVunfho_BOI?si=_AZasIEq3hq1J_hl

Link para visualizar las ilustraciones animadas de los dos primeros capítulos de Toques de Terror:

<https://youtu.be/jpwZ04UDbRM?si=LcHzylqOpo58I7Ji>

4. Conclusiones

Para concluir, haré un repaso de lo aprendido y lo conseguido con este proyecto basándome en los objetivos propuestos.

Se ha conseguido crear una narrativa e identidad visual y estética coherente con el contenido del *podcast* y con el género de terror. Considero que la parte visual ha resultado en una aportación enriquecedora al imaginario del *podcast* y contribuye a generar interés por este. Además ha ayudado a potenciar mis conocimientos y habilidades como diseñadora gráfica. También considero que esta parte refleja con creces la influencia de Saul Bass, mi mayor inspiración para la estética de *Toques de Terror*.

En cuanto al diseño sonoro, creo fervientemente que se ha conseguido crear una atmósfera tensa e inmersiva propia del género de terror. Es en el terreno del diseño sonoro y de la postproducción donde más he adquirido conocimientos, pues, a pesar de siempre haberme llamado la atención, nunca me había propuesto trabajar en un proyecto tan ambicioso y complejo como es este *podcast* de terror. He aprendido mucho sobre efectos y filtros, a diseñar sonidos únicos, a crear ambientes, a generar atmósferas inmersivas, a crear sonidos realistas y coherentes con la historia, etc. Además de, en general, aprender a utilizar *Adobe Audition* con un flujo de trabajo mucho más fluido.

En cuanto a las etapas de producción, he aprendido a resolver los problemas que iban surgiendo, a trabajar en equipo y dotarme de capacidades de organización, a cumplir plazos establecidos, y a estar presente en primera persona en todo momento en la creación de un *podcast* tan ambicioso y original como es *Toques de Terror* para que todo saliera de la mejor forma posible.

Una vez finalizada esta labor, mi compañero y yo nos embarcaremos en la postproducción de los dos capítulos restantes de la temporada: el 3 y el 4. Asimismo, tenemos previsto continuar con la historia en una segunda temporada.

También es importante señalar que aún están pendientes las tareas de difusión en redes sociales, las cuales se llevarán a cabo a partir de este momento.

Tenemos previsto subir el *podcast* a Spotify para distribuirlo, y comenzar con la publicidad de manera más intensiva en plataformas como Instagram y Tik Tok.

Considero que Cristóbal Jerez Fuentes y yo hemos puesto ambos mucho empeño en que este *podcast* saliera bien. Y, como conclusión final, creo que se han logrado diseñar y producir los 2 primeros capítulos del *podcast Toques de Terror* de manera satisfactoria.



5. Bibliografía

Bottomley, A. J. (2015). Podcasting: A decade in the life of a “new” audio medium—Introduction. *Journal of Radio & Audio Media*, 22, 164–169. [doi:10.1080/19376529.2015.1082880](https://doi.org/10.1080/19376529.2015.1082880)

Carballo, F. S., & Pérez-Maíllo, A. (2021). Diseño gráfico de pódcast. *Grafica*, 10(19), 55-62. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.217>

Carvalho, A. F., Garrido, D. C., & Carnicer, J. G. (2021). Lo siniestro en el audiovisual: caracterizaciones sonoras. *Miguel Hernández Communication Journal*, 12, 203-219. <https://doi.org/10.21134/mhcj.v12i.942>

Euritt, Alyn & McMurtry, Leslie. (2021). Immersive Night: Audio Horror in Radio and Podcasting. 35. https://www.researchgate.net/publication/357628467_Immersive_Night_Audio_Horror_in_Radio_and_Podcasting

Galiana Navarro, L. (2022). *Diseño sonoro en el podcast de ficción La Cena*. <http://dspace.umh.es/handle/11000/28518>

Hammersley, B. (2004). Audible revolution. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/media/2004/feb/12/broadcasting.digitalmedia>

iVoox. (s. f.). *iVoox Rewind 2024: ¡Descubre los podcasts más destacados del año!*. <https://www.ivoox.com/landing/ivoox-rewind-2024-764>

Jung, S. (2017). The Visual Peak: Saul Bass as Hitchcock's 'Pictorial Consultant'. En *Springer eBooks* (pp. 153-169). https://doi.org/10.1007/978-3-319-60008-6_9

Legorburu, J. M., Edo, C., & González, A. G. (2021). Reportaje sonoro y podcasting, el despertar de un género durmiente en España. El caso de Podium Podcast. *Estudios Sobre el Mensaje Periodístico*, 27(2), 519-529. <https://doi.org/10.5209/esmp.71204>

Lera, M. H., Vidales, N. L., & Rubio, L. G. (2020). Ficción radiofónica en tiempos de crisis: Ficción Sonora de RNE (2009-2015). *Historia y Comunicación Social*, 25(1), 113-122. <https://doi.org/10.5209/hics.64888>

Martínez-Costa, María-Pilar; Amoedo-Casais, Avelino; Moreno-Moreno, Elsa (2022). "The value of podcasts to journalism: analysis of digital native media brands' offerings, production and publishing in Spain". *Profesional de la información*, v. 31, n. 5, e310503. <https://doi.org/10.3145/epi.2022.sep.03>

Rime, J., Pike, C., & Collins, T. (2022c). What is a podcast? Considering innovations in podcasting through the sixtensions framework. *Convergence The International Journal Of Research Into New Media Technologies*, 28(5), 1260-1282. <https://doi.org/10.1177/13548565221104444>

Villafranca, P. L. (2023). Nuevas alianzas entre la creatividad y la tecnología en los pódcast de ficción de las plataformas sonoras españolas: Estudio de casos (pp. 94–110). *Enclaves. Revista de Literatura, Música y Artes Escénicas*, (3) <https://dx.doi.org/10.12795/enclaves.2023.i03.06>

6. Índice de tablas, imágenes y figuras

Imagen 1: Póster casting <i>Toques de Terror</i> (2025)	12
Imagen 2: Estudio de grabación de Radio UMH (2025)	13
Imagen 3: Programa <i>XFrame Radio</i> (2025)	13
Imagen 4: Mesa de mezclas <i>AEQ, BC 300</i> (2025)	14
Imagen 5: Estudio de grabación de <i>TeleElx</i> (2025)	14
Imagen 6: Mesa de mezclas <i>Behringer Xenyx X1222 USB</i> (2025)	15
Imagen 7: Proyecto de capítulo 2 en <i>Adobe Audition</i> (2025)	17
Imagen 8: <i>Paleta de colores de Toques de Terror</i> (2025)	18
Imagen 9: Isotipo de <i>Toques de Terror</i> (2025)	20
Imagen 10: Logosímbolo de <i>Toques de Terror</i> (2025)	20
Imagen 11: Póster de <i>Toques de Terror</i> (2025)	20
Imagen 12: Ilustraciones de los capítulos 1 y 2 de <i>Toques de Terror</i> (2025)	21

7. Anexos

ANEXO I. Diseño sonoro capítulos 1 y 3 *Toques de Terror*

Capítulo 1.

Escena (y duración aprox.)	Descripción y Espacio sonoro	Acción/Sonido	Efectos	Música	Materiales
Intro capítulo. 10 segundos	Música con nombre del podcast y del episodio.	Voz en off: "Toques de terror: Capítulo 1: Amor eterno"		Música original intro/outro del podcast. Empieza con fade in acaba con fade out	
Escena 1. 2 minutos	Interior pub de noche. - Conversación entre Verónica y Clara de fiesta. Verónica recibe un mensaje de voz de su novio Fran cortando con ella.	Bullicio/ gritos Pasos Risas Vasos/ copas chocando Tintineo de hielo Ropa rozándose Notificación de móvil Aplausos Desbloqueo de móvil Teclas de móvil Latido de corazón Zumbido Jadeos Chasquidos	Reverberación de ambiente de pub. Reverberación tipo telefónica para simular al DJ hablando por el micrófono. Reverberación, efecto telefónico en la voz de Fran. Reducción y segundo plano de sonido ambiente y música para enfatizar el shock de Verónica. Reverberación en la respiración agitada y	Música: No hablo de amor de Dasck y Antto.	

			en los latidos del corazón de Verónica para reflejar ansiedad.		
Escena 2. 30 segundos	Exterior pub de noche.- Verónica sale del pub y envía un audio a Fran. Cabreada pone rumbo hacia casa de este.	Sonido ambiente de calle de noche Coches Sonido de apertura de puerta Sonido de portazo Pasos acelerados y agitados Sonido de enviar audio de whatsapp Pasos agitados alejándose	Transmisión sonora de la música de dentro del pub a través de la puerta. Fade out de sonido	Misma música que en la anterior escena.	
Escena 3. 1 minuto 15 segundos.	Exterior calle de noche. - Verónica no consigue un taxi y procede a caminar hasta la casa de Fran. Trata de poner música en una plataforma de streaming pero algo no funciona y comienza a reproducirse por sí solo un podcast de terror.	Tráfico Pasos acelerados Viento y hojas de árboles Coches circulando Respiración de Verónica Sonido de encender el móvil y de pulsar diferentes teclas Notificación (vibración de móvil) Sonido ruido de ciudad Sonido de dedo	Fade in de sonido Reverberación telefónica en el anuncio de la plataforma de	Música lenta	

		golpeando fuerte la pantalla del móvil	streaming		
Escena 4. 40 segundos	Interior habitación donde se graba el podcast "Toques de Terror". - El narrador introduce el podcast. Exterior calle de noche - Verónica se muestra descontenta con el suceso.	Sonido viento Pasos Sonido ambiente de ciudad de noche	Reverberación sonido telefónico con la música del comienzo del podcast y del narrador. Poco a poco va desapareciendo la reverberación y se escucha la voz normal para adentrarnos en el podcast. La música de cortinilla del programa se funde con el sonido del viento para transicionar a Verónica. La música comienza normal pero va apareciendo reverberación telefónica para simbolizar que salimos del podcast.	Música del programa Música del programa suave en segundo plano mientras el narrador habla. Música de cortinilla del programa	
Escena 5. 1 minuto 45	Exterior calle de día.- Cristian va de camino a	Suave viento Pájaros cantando	Reverberación telefónica al		

segundos	clase cuando un canto melancólico le llama la atención y se extraña.	Bicicleta pasando por camino de grava Chirrido de verja Canto melancólico Frenazo bicicleta Crujido de ramas secas Portazo de ventana de madera vieja Suspiro Teclas de móvil Timbre de instituto lejano.	principio, va disminuyendo según continúa hablando el narrador hasta desaparecer y adentrarnos por completo en el podcast. Sutil eco en el canto melancólico para crear una atmósfera envolvente pero que se entienda que viene de lejos. Suena de fondo.		
Escena 6. 1 minuto 45 segundos.	Exterior calle de día.- Cristian vuelve a hacer su recorrido para ir a clase y pasa por delante de la casa del día anterior esperando volver a encontrar aquella voz que escuchó.	Jadeo Sonido de bicicleta sobre grava Canto melancólico Frenos de bicicleta Sonido de bicicleta apoyada sobre una valla. Pasos sobre la grava Viento Risa pícaro Portazo en una ventana Sonido teclas de móvil.	La escena comienza sin reverberación telefónica por continuación de la anterior. Sutil eco en el canto melancólico de Cécile, esta vez algo más cerca. Al final de la última parte del narrador comienza a aparecer la reverberación telefónica para		

			indicar que volvemos a la historia de Verónica.		
Escena 7. 40 segundos.	Exterior calle de noche. - Verónica pausa la historia y cree escuchar una voz que dice su nombre.	Suspiro Sonido de teclas dando a pausa. Viento Voz lejana silbante Viento distorsionado Sonido de teclas dando a play.	Viento lejano con eco mezclado con voz silbante diciendo "Ve-ró-ni-ca" que creen una atmósfera de suspense.		
Escena 8ab. 1 minuto 10 segundos	Exterior calle de día. - Cristian vuelve a ver a Cécile y le confiesa sus sentimientos.	Ambiente calle día (pájaros...) Viento Teclas pausando la historia. Teclas dando a play Risa suave perturbadora	Reverberación telefónica al principio, va disminuyendo según continúa hablando el narrador hasta desaparecer y adentrarnos por completo en el podcast. El viento para de manera abrupta Voz de Cécile con eco sutil. Al final de la frase de Cécile comienza a aparecer la reverberación para indicar que volvemos	Música de tensión	

			a la historia de Verónica. Vuelta a la reverberación telefónica que va desapareciendo para volvernos a <u>adentrar</u> en el podcast. Viento vuelve de manera repentina Risa sutil de Cécile con algo de eco.		
Escena 9. 15 segundos	Exterior calle de día. - Cristian vuelve a la casa abandonada para encontrarse con Cécile.	Viento Puerta vieja chirriando	La escena comienza sin reverberación telefónica por continuación de la anterior.		

Escena 10. 2 minutos	Interior casa abandonada de día. - Cristian entra a la casa abandonada y se dispone a ver a Cécile por primera vez.	Pasos Crujidos de madera Chirrido de puertas Viento Portazo Latidos de corazón rápidos Respiración nerviosa Puerta abriéndose	Reverberación ambiente casa abandonada Sutil eco en el canto de Cécile que se va haciendo cada vez más próximo. Suenan flojo el viento de fuera de la casa Voz de Cécile con eco, pero cada vez más próxima. "Acércate... que no muerdo (ríe)": Suena cerca pero con eco, al final de la risa se distorsiona levemente.		
-------------------------	---	--	---	--	--

Escena 11. 25 segundos	Exterior calle de noche.- Verónica pausa la historia y comienza a escuchar algo parecido a unos pasos.	Sonido ambiente exterior calle de noche Teclas de móvil de pausa. Sonido teclas de móvil. Sonido de "pasos" extraños Viento Sonido tecla móvil "play"	No hay sonido de reverberación telefónica que simule que hemos vuelto a la historia de Verónica porque en este caso vuelve de manera abrupta tras escucharse la tecla de pausa del móvil de la protagonista.		
Escena 12. 45 segundos	Interior día casa abandonada.- Cristian descubre cómo es Cécile realmente.	Pasos Crujido de suelo de madera Risas con eco de Cécile Susurros Gritos Jadeos Pasos apresurados en madera	La escena comienza sin reverberación telefónica pues nos hemos adentrado de repente en el podcast tras el sonido del play de la escena anterior. "¿Me amas?...": continuamos con la voz de Cécile algo distorsionada y diabólica. Grito de Cécile con	Música de tensión en crescendo para el momento de descubrir a Cécile, que se fusiona con un golpe dramático (stinger) sonoro y corta abruptamente la música.	

			eco e ira.		
Escena 13. 2 minutos y 30 segundos	Interior día casa de Cristian.- Cristian despierta y cree que todo ha sido un sueño	Despertador Silencio sepulcral Sonido ambiente de mañana (pájaros...) Sonido de puerta abriéndose Sonido de madera quemándose Pasos Sonido de muelles de cama Golpe seco Goteo de sangre	Tras el sonido del despertador, se hace el silencio, que rompe el narrador tras sus palabras. Al acabar el narrador, fade in de sonido ambiente de mañana. Voz de Cécile distorsionada, algo entrecortada y amenazante Risa de Cécile distorsionada y con eco	Música oscura de cierre del podcast	
Escena 14. 1 minuto	Exterior calle de noche.- Verónica acaba de escuchar el podcast, su amiga la llama para ver dónde está, y escucha sonidos extraños y una voz que parece llamarla.	Sonido teclas móvil pausa Viento fuerte Pasos Vibración llamada teléfono Sonido aceptar llamada Sonidos de interferencias Pitido agudo (fin de llamada) Sonido de teclas	Voz de Clara con reverberación telefónica, entrecortada, con interferencias. Eco en los pasos suaves y extraños del ente, fusionados con suspiros y jadeos de este.		

		rápidas Notificación "sin señal" Pasos suaves y extraños Suspiro profundo y fuerte de susto Suspiro crepitante, pesado y cercano	Reverberación de calle vacía en el grito de Verónica.	Música de tensión en el momento en que Verónica se gira y nota la presencia del ente y para de golpe antes del grito de Verónica.	
Créditos capítulo 1. 1 minuto	Aparecen los nombres tanto de actores como técnicos del capítulo.			Música intro y <u>outro</u> del podcast.	

Capítulo 3.

Escena (y duración aprox.)	Descripción y Espacio sonoro	Acción/Sonido	Efectos	Música	Materiales
Intro capítulo. 10 segundos	Música con nombre del podcast y del episodio.	Voz en off: "Toques de terror: Capítulo 3: Verónica"		Música original intro/outro del podcast. Empezar con fade in acaba con fade out	
Escena 1. 2 minutos y 30 segundos	Exterior calle desierta de noche.- Verónica cree que han tratado de atropellarla.	Coche acercándose Sonido neumáticos derrapando y chirriando en el asfalto Claxon Frenazo Luces de emergencia Jadeo Motor de coche Sonido apertura de puerta de coche Pasos rápidos sobre asfalto acercándose Sonido de grava Viento Suspiro Roce de ropa/ gravilla Hojas movidas por el viento Llaves Puerta del copiloto	Fade in (ambiente en silencio) sonido coche que se va acercando. El sonido ambiente calle de noche no comienza hasta justo después del silencio momentáneo. Desaparecen todos los sonidos de forma abrupta menos la respiración agitada de Verónica. Este silencio es cortado por la apertura de la puerta del coche, que no llega a cerrarse. Reverberación de		

		se abre Sonido de cierre de dos puertas	pasos en calle vacía Momento tenso tras apagarse las luces de emergencia, solo se escuchan las llaves y el motor arrancando a la vez que se cierran ambas puertas.		
Escena 2. 7 minutos	Interior del coche de noche.- Verónica entra al coche y tras un intento fuera de lugar del conductor, comienzan a producirse sucesos extraños.	Motor coche Sonido de coche se aleja Sonido de crujido de asiento de coche Respiración agitada Sonido coche frenando Sonido pestillos coche Respiración profunda Movimientos en el asiento Sonido continuo manilla de coche Sonido radio tratando de encenderse Interferencias Música distorsionada Golpe seco Golpe de peso muerto sobre el asiento	Fade out coche alejándose Fade in Verónica acomodándose en el asiento Sonido frenos de coche y corte repentino del sonido del motor al parar el coche Sonidos entrecortados de radio tratando de encenderse, con interferencias, alguna voz y músicas distorsionadas. Luego este sonido queda en segundo plano y desaparece		

		Motor arrancando Neumáticos Acelerón Viento Radio apagándose Risa diabólica Sonido continuo botón de apagar radio Golpes y botones presionados con fuerza. Suspiro de desesperación Radio apagándose Acelerón de coche Zumbido de estática Grito ensordecedor Gruñido Golpe Huesos crujiendo Tortazo Jadeos Aumento de velocidad del coche Sirenas de policía muy lejanas. Machete o arma metálica arañando la carretera Pasos extraños, cojos. Gruñido infernal	de manera progresiva. "Solo vamos a...": la voz del conductor suena con cada vez más eco y distorsión, simulando la pérdida de conocimiento de Verónica. Sonido del coche disminuye, se va alejando, y entra un silencio. Solo se escucha el viento, fade out. Comienza a sonar la estática de la radio que se va calmando y fundiéndose con una voz. Voz con reverberación telefónica (más fuerte que para un teléfono, la voz suena algo lejana y robótica). La voz se corta de golpe tras apagarse la radio, pero sigue sonando algo de estática y sonidos		
--	--	--	---	--	--

			entrecortados. La radio se vuelve a encender y vuelve a sonar la voz del narrador con reverberación telefónica. la voz continúa hasta que el conductor da golpes a la radio para apagarla, y entonces, se corta de manera abrupta. La voz comienza por donde se había quedado de manera abrupta. La radio se apaga y tras unos cuantos segundos comienza ruido de estática y voces entrecortadas, se distinguen palabras como "Verónica". Poner efecto glitch. Risa de Verónica con algo de eco y distorsión		
--	--	--	---	--	--

			<u>Radio</u> comienza de manera abrupta. Voz de Verónica con cambios de tonalidad (grave, normal, monstruosa...) El coche se aleja y se funde con un sonido de colisión. Tras esto, se hace el silencio absoluto de la noche, en el que solo se escuchan leves sonidos metálicos y fuego que va en crescendo. Estos sonidos se funden con la voz del narrador con reverberación telefónica. Tras el gruñido infernal, se corta de manera abrupta, y deja unos segundos de silencio.	<u>Música</u> de tensión comienza a sonar tras la colisión, en el momento en que la radio se enciende por última vez, y termina en fade out tras la última intervención del narrador.	
Créditos capítulo 3. 1 minuto.	Aparecen los nombres tanto de actores como técnicos del capítulo.			Música intro y <u>outro</u> del podcast.	



ANEXO II. Identidad visual *Toques de Terror*



ANEXO III. Presupuesto total *Toques de Terror*

PRESUPUESTO TOTAL TOQUES DE TERROR

Gasto	Cantidad
Ordenadores	Lucía 900€+ 1100€ Cristóbal 750€
Grabadoras de voz Zoom H1/H1N	100€
Material para actores y productores (guiones, carpetas...)	12,38€
Transporte actores	23€
Cáterin actores	30,57€
Comidas equipo	17,35€
<i>Suite</i> de Adobe	60€
Total	2993,3€

ANEXO IV. Cesiones de derechos

Cesión de derechos por uso de voz

Acuerdo de colaboración no remunerada de
aparición en obra audiovisual



CESIÓN DERECHOS: AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE LA VOZ CON FINES NO LUCRATIVOS

D/Dª
mayor de edad con DNI
y con email

Otorga mediante la presente su consentimiento para grabar y publicar la grabación de voz (según el derecho de la propia imagen reconocido en el artículo 18.1 de la Constitución y regulado por la Ley 5/1982, de 5 de mayo, sobre el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen) en el contexto del podcast titulado *Toques de terror*, el cual forma parte del Trabajo de Fin de Grado (TFG) de Cristóbal Jerez Fuentes y Lucía Aybar Torres, en el marco de la Universidad Miguel Hernández (UMH).

La grabación se destina exclusivamente a fines no lucrativos y será utilizada para la creación de un podcast. El podcast podrá ser difundido en los medios y plataformas oficiales de la UMH, incluidos, pero no limitados a, redes sociales, páginas web institucionales y otros canales de comunicación relacionados con la universidad.

Autorizo también la posible difusión del contenido en otros medios asociados a la UMH o mediante acuerdos de la universidad con plataformas educativas.

En caso de que el contenido en el que participo sea presentado en concursos, festivales, certámenes o eventos externos, y de dicha participación se derive algún tipo de beneficio económico o premio, me comprometo a colaborar en el reparto equitativo del mismo con el resto de participantes implicados en la producción.

Declaro que esta autorización se otorga de forma gratuita, informada y voluntaria, y que no existe conflicto con derechos de terceros.

Y para que conste a los efectos oportunos, firma la presente autorización en
..... a de de 20.....

Fdo.:

Fdo.:

Cesión de derechos de uso de obras musicales

Acuerdo de colaboración no remunerada de
aparición en obra audiovisual



CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE USO DE OBRAS MUSICALES

En Alicante, a 06 de June de 2025

REUNIDOS

De una parte, [Nombre del/la cantante], mayor de edad, con domicilio en [dirección completa] y con DNI/NIE nº [número], en adelante "el/la CEDENTE".

Y de otra parte, Lucía Aybar Torres con DNI N° 74532769G y Cristóbal Jerez Fuentes 48536595v., ambos mayores de edad, estudiantes del Grado en Comunicación Audiovisual en la UMH, con domicilio a efectos de notificaciones en la Universidad Miguel Hernández de Elche (UMH), en adelante "LOS CESIONARIOS"

EXPONEN

I. Que el/la CEDENTE es titular legítimo/a de todos los derechos de autor sobre las siguientes obras musicales:

1. **No Hablo De Amor**
2. **Luz de Luna**

II. Que LOS CESIONARIOS están desarrollando un podcast titulado Toques de Terror, como parte de su Trabajo de Fin de Grado (TFG) en la Universidad Miguel Hernández (UMH), con fines estrictamente académicos, culturales y no lucrativos.

III. Que ambas partes desean formalizar la cesión de derechos de uso no exclusiva y gratuita de las canciones mencionadas en los términos que se detallan a continuación.

CLÁUSULAS

Primera. Objeto de la cesión

El/la CEDENTE cede a título gratuito a LOS CESIONARIOS, de manera no exclusiva y por tiempo ilimitado, los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, únicamente con el fin de incorporar las canciones mencionadas al podcast Toques de Terror.

Segunda. Ámbito de utilización

Las canciones serán utilizadas exclusivamente en el marco del podcast, el cual se difundirá a través de:

- Plataformas digitales de distribución de audio como Spotify, Apple Podcasts, iVoox, Google Podcasts y similares.

- Medios y canales oficiales de la Universidad Miguel Hernández (UMH), incluyendo redes sociales, sitios web institucionales y plataformas educativas con las que la universidad tenga acuerdos.

Tercera. Finalidad

La cesión se realiza para fines culturales y educativos, sin ánimo de lucro. El contenido del podcast no generará ningún tipo de explotación comercial directa.

Cuarta. Garantía de titularidad

El/la CEDENTE garantiza que ostenta la titularidad total de los derechos de autor sobre las canciones cedidas y que la presente cesión no infringe derechos de terceros.

Quinta. Gratuidad

La cesión se otorga de forma completamente gratuita, informada, consciente y voluntaria.

Sexta. Protección de derechos

Ambas partes acuerdan respetar los derechos morales del/la CEDENTE sobre las obras musicales, incluyendo la mención de su autoría en los créditos del podcast, salvo indicación contraria.

Y para que así conste, firman el presente contrato por duplicado y a un solo efecto, en el lugar y fecha arriba indicados.

EL/LA CEDENTE

Nombre:

Firma:

LOS CESIONARIOS

Lucía Aybar Torres

Firma:

Cristóbal Jerez Fuentes

Firma:

