

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ DE ELCHE

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Investigación y desarrollo de sonido envolvente 5.1

Trabajo de carácter práctico

Trabajo final de grado

Curso 2023-2024

Autor: Raúl López Hernández

Tutor: Roberto Oliver Sanchez García

RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado se detalla todo el trabajo realizado como diseñador de sonido en el cortometraje "Darren", el cual fue producido por estudiantes universitarios. A lo largo de este documento se describe el proceso llevado a cabo en las diferentes etapas de su realización, así como los problemas que surgieron y afectaron a su conclusión. Se hace especial hincapié en la implementación del sonido envolvente, concretamente en el sistema 5.1, un elemento crucial en el cortometraje, cuya relevancia se evidencia en esta memoria donde se aborda desde la investigación inicial hasta su integración final en la fase de edición.

PALABRAS CLAVE: "Cortometraje" "Edición" "Sonido" "5.1" "multicanal"
"envolvente"

ABSTRACT:

This Final Degree Project details all the work carried out as sound designer on the short film "Darren", which was produced by university students. Throughout this document, the process carried out in the different stages of its realization is described, as well as the problems that arose and affected its conclusion. Special emphasis is placed on the implementation of surround sound, specifically on the 5.1 system, a crucial element in the short film, the relevance of which is evident in this report where it is dealt with from the initial research to its final integration in the editing phase.

KEYWORDS: "Short film" "Editing" "Sound" "5.1" "Multichannel" "Surround"

ÍNDICE

1. Introducción.....	2
1.1 Objetivos.....	3
2. Marco teórico.....	4
2.1 Creación y evolución del sistema de sonido multicanal.....	4
2.2 Inicio de la tecnología Dolby.....	5
2.3 Sistema multicanal 5.1.....	6
3. Metodología.....	7
3.1 Preproducción.....	7
3.1.1 Análisis sonoro del guion.....	8
3.1.2 Material.....	10
3.2 Producción.....	10
3.2.1 Localizaciones.....	10
3.3 Postproducción.....	14
3.3.1 Espacio de trabajo.....	14
3.3.2 Edición.....	15
4. Resultados.....	17
5. Conclusiones.....	19
6. Bibliografía.....	21
7. Índices de tablas, gráficos y figuras.....	22
8. Anexo.....	23
Anexo I.....	23
Anexo II.....	29
9. Enlace para el visionado.....	52

1. Introducción

Este proyecto consiste en la creación de un sistema de sonido 5.1 diseñado específicamente para un cortometraje de comedia, formado por un equipo multidisciplinar. Más allá del simple diseño de un sistema de audio, esta investigación abarca un profundo análisis de la historia y el uso efectivo de cada uno de los canales que componen este sistema envolvente. Desde el *subwoofer* hasta los altavoces traseros, cada elemento sonoro se examina minuciosamente, considerando tanto sus aspectos técnicos como su potencial impacto narrativo y emocional.

Al mismo tiempo, este trabajo hace un recorrido por las diversas etapas del proceso cinematográfico, desde la preproducción hasta la postproducción, con un enfoque claro y centrado en satisfacer las necesidades sonoras del cortometraje en cada fase del desarrollo. Durante la preproducción, se realiza una cuidadosa planificación para asegurar una captura de audio óptima, así como la conformación de los elementos necesarios para enriquecer la narrativa del cortometraje. Durante la producción, se dedica especial atención a la captura de diálogos, así como los efectos de sonido que se pueden obtener durante el rodaje. Finalmente, en la postproducción, se realiza la mezcla, edición y correcta colocación en cada uno de los canales de todos los elementos sonoros para garantizar una experiencia auditiva inmersiva y envolvente que eleve el humor y la narrativa del cortometraje.

Además de ser un proyecto de creación, este trabajo sirve como herramienta de documentación, registrando meticulosamente cada paso y decisión tomada durante todo el proceso de desarrollo del sistema de sonido 5.1 y su aplicación en el cortometraje. A través de esta investigación exhaustiva y práctica, se busca no solo mejorar la comprensión de la tecnología de audio envolvente, sino también destacar su capacidad de inmersión.

1.1 Objetivos

- Realizar un cortometraje de ficción y cubrir todas las necesidades sonoras, tanto técnicas como creativas, en cada una de las fases de producción.
- Crear y diseñar un universo sonoro verosímil que potencie los elementos narrativos y creativos del cortometraje utilizando cada uno de los elementos de la banda sonora: diálogos, efectos de sonido, música y silencio.
- Comprender y entender el correcto funcionamiento de los distintos canales del sistema de sonido 5.1.

- Adquirir conocimientos sobre la edición, mezcla y masterización del sonido en los sistemas envolventes.
- Investigar la evolución de los sistemas de sonido envolvente desde la primera película sonora hasta la consolidación de los sistemas 5.1.

2. Marco teórico

2.1 Creación y evolución del sistema de sonido multicanal.

El sonido ha estado íntimamente ligado al cine desde su origen, sin embargo siempre ha ocupado un segundo plano. El término cine mudo ya establece una jerarquía equivocada en la que lo más importante era la imagen y el sonido era inferior o directamente no existía. A pesar de ello, antes de las primeras películas sonoras ya había un esfuerzo por parte de las productoras de ofrecer en las salas un rico universo sonoro con música, efectos de sonido o doblaje en vivo.

Durante años se trabajó con el sonido, sin embargo la revolución llegó en la década de 1970, cuando Walter Murch acuñó el término Diseñador Sonoro tras su trabajo en *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola. En esta película Murch experimentó con el sonido y las posibilidades que le daba el sistema de sonido 5.1 contribuyendo a convertirlo en el estándar de la industria.

La tecnología de audio se basa en nuestra capacidad binaural para ubicar los sonidos: las diferencias entre lo que escuchamos en cada oído permiten al cerebro determinar la localización del sonido. Los formatos de sonido envolvente aprovechan esta característica para ofrecer una experiencia más inmersiva. Para ello utilizan sistemas multicanal “ que llevan múltiples canales de altavoces más allá de dos” (Holman, 2000, p.4) y que producen diferentes sonidos de distintas direcciones creando una sensación de tridimensionalidad. Actualmente, el formato más común es el 5.1 pero existen otros más complejos como el 7.1 y el Dolby Atmos.

El sistema 5.1 revolucionó en los 90 y fue estándar por 20 años. Pero el concepto de sonido envolvente tiene raíces en la música antigua, como la antífona medieval y obras como el Requiem de Hector Berlioz, que empleaba múltiples orquestas para crear efectos espaciales.

Por su parte, las múltiples pistas en el cine no aparecen hasta la década de 1930, pocos años después de que se realizará la primera película con sonido

sincronizado de la historia (*El cantor de Jazz*, 1927). Fue en 1931, cuando Alan Blumlein patentó “el sonido en dos pistas” y tres años más tarde los ingenieros de Bell Laboratories experimentaron con un sistema de estéreo de 3 canales (izquierdo, centro, derecho).

La gran revolución llegó en 1940, primero con el proceso Vistasound de dos pistas en *Santa Fe Trail* y meses después con la película animada *Fantasia*. Esta cinta fue una apuesta por parte de Walt Disney de llevar más lejos los experimentos realizados por Bell Laboratories’, y pensó que el sonido no debería venir solo de la pantalla sino que debería rodear toda la sala de cine. Según Tomlinson Holman este fue el origen del sonido envolvente:

Walt Disney, sentado en su sala de estar en Toluca Lake, pensó que durante "El vuelo del moscardón", no solo debía ser posible localizar al moscardón en la pantalla, sino también alrededor del auditorio. Así nació el sonido envolvente. (Holman, 2000, p.4).

El sonido envolvente había nacido bajo el nombre de Fantasound, un sistema compuesto de 5 canales de audio: tres delanteros (izquierdo, centro, derecho) y dos traseros (izquierdo y derecho). Además, también se creó la grabación de múltiples pistas, la mezcla de panorámicas y el overdubbing.

En 1952, surgió Cinerama un sistema que integraba 7 canales de audio (5 frontales y 2 para los laterales) que resultó ser una sensación en los pocos cines que hicieron uso. Un año después y aprovechando el éxito, la productora 20th Century Fox lanzó su propio formato. Este recuperaba el CinemaScope y la unía con la grabación magnética de 4 pistas llamado WarnerPhonic Sound. Por último, en 1955 se desarrolló otro sistema derivado del Cinerama. Este se llamó 70mm Todd-AO y estaba compuesto por 6 pistas de audio (5 frontales y 1 envolvente). A pesar de la variedad de formatos multicanal, el elevado coste y los problemas de ruido provocados por las reproducciones magnéticas, redujeron el número de películas que hacían uso del sonido envolvente.

2.2 Inicio de la tecnología Dolby

Fue en la década de los 70 cuando Dolby Labs hace su irrupción en la industria cinematográfica. Primero, readaptando Dolby-A al cine, un sistema de reducción de ruido originalmente creado para la industria musical que obtiene excelentes resultados sin afectar a la calidad de sonido. Segundo, creando Dolby Stereo en 1974. En este formato multicanal se abandonaba la banda magnética y se recuperaba la banda óptica monofónica de 35mm pero añadía 2 canales que incluían 4 pistas independientes de audio: 3 direccionales frontales (izquierdo, centro, derecha) y una canal envolvente.

"Sin embargo, a pesar de haber resuelto todos los obstáculos tecnológicos y haber superado la resistencia inicial por parte de los exhibidores, la tasa de adopción del sistema de Dolby Stereo seguía siendo frustrantemente lenta." (Gianluca, 2002 p.30). Su crecimiento en popularidad llegó después de que películas como *Star Wars* (George Lucas,1977), *Encuentros en la tercera fase* (Steven Spielberg, 1977), y *Superman: La película* (Richard Donner, 1978) mostrasen las capacidades del sistema. Además, la emergente nueva generación de directores norteamericanos conocida como Nuevo Hollywood, vio en el Dolby Stereo la posibilidad de crear experiencias fílmicas nunca antes vistas.

Durante los años siguientes se siguieron creando avances en el campo del sonido cinematográfico. De hecho, el siguiente desarrollo relevante fue el sistema de grabación Dolby SR (spectral recording) que suponía un avance en reducción de ruido respecto a Dolby-A. Sin embargo, al tratarse de un sistema analógico cayó rápidamente en desuso con la llegada de la era digital en los noventa. Fue en esta década cuando se produjo una revolución tecnológica con la llegada de 3 formatos digitales: Sony SDDS, DTS y Dolby Digital siendo este último el que terminó imponiéndose. Estos 3 formatos tenían un sistema conocido como 5.1.

2.3 Sistema multicanal 5.1

El sistema de configuración del sonido "3/2 stereo" o más conocido como 5.1, es el actual estándar de sonido surround. Se trata de un sistema multicanal compuesto de 6 canales de audio independientes: 3 canales en la parte delantera junto a la pantalla, 2 canales envolventes y un canal de baja frecuencias llamado LFE (Low Frequency Enhancement).

Su configuración básica de reproducción implica para los frontales (L = izquierda, C = Centro, R = Derecho), para los laterales (LS = surround izquierdo y LR= Surround derecho) y para el de baja frecuencia es LFE.

Principalmente, y obviando razones artísticas, el uso que se hace de los altavoces frontales (izquierdo, centro y derecho) es para los sonidos más direccionales como las voces, la música y los efectos sonoros. Al colocar el origen de estos sonidos en la pantalla, el espectador detecta fácilmente que su procedencia se encuentra enfrente suya. Si por el lado contrario, ponemos que los diálogos nacen de los altavoces *Surround*, el espectador buscará el origen de estos sacándole de la inmersión. Esto es lo que se conoce como 'exit door effect'. Walter Murch, defiende esta práctica en su experiencia en *Apocalypse Now*:

Cuando mezclamos *Apocalipsis*, teníamos listas de "podemos hacer esto, no podemos hacer esto". Habíamos prohibido cosas, nunca poniendo el

diálogo detrás de la audiencia, excepto en una situación completamente caótica, como los disturbios al final del concierto de Playboy Bunny. Entonces puedes hacer casi cualquier cosa. Pero en otras circunstancias, el diálogo debe salir del centro de atención. (Walter Much, 2022).

Antes de la introducción del canal central en los sistemas de sonido, se recurre a una técnica para simular la percepción de sonido proveniente del centro de la pantalla. Esta técnica, conocida como "centro fantasma", aprovechaba los altavoces izquierdo y derecho para reproducir la misma señal de audio, creando la ilusión de que el sonido emanaba exactamente del punto central. Sin embargo, esta ilusión tenía sus limitaciones, ya que cualquier aproximación hacia uno de los altavoces implicaba que la información recibida por cada oído sería ligeramente diferente, lo que comprometía la eficacia del efecto.

La necesidad de abordar estas limitaciones condujo al desarrollo del canal central en los sistemas de sonido. Este se diseñó específicamente para colocar con precisión las señales sonoras más importantes, como los diálogos, en el centro del escenario sonoro. Además, al combinar el altavoz central con los altavoces izquierdo y derecho, se pudo perfeccionar la técnica del "centro fantasma", permitiendo una colocación aún más precisa de los efectos sonoros en la pantalla.

Por su parte, los canales *Surround* (Surround izquierdo y Surround derecho) están destinados al uso de ambientes y efectos no direccionales con la finalidad de difuminar la información y así evitar que el espectador se distraiga intentando localizar la fuente sonora. Además, estos altavoces son los que rodean a los espectadores lo que permite aumentar la sensación de inmersión dentro del largometraje.

Finalmente, el uso de las frecuencias más bajas se limita a un solo canal (LFE o 0.1) y, generalmente, a un solo altavoz (subwoofer). El motivo principal por el que un solo canal realiza, por así decirlo, el mismo trabajo que el de los otros 5, es debido a que el origen de los sonidos de baja frecuencia son más difíciles de localizar debido a su gran amplitud de onda. El rango de frecuencia con el que se trabaja es de 20hz, el mínimo del audible por los humanos, hasta un máximo de 120 Hz.

Su uso excesivo para reproducir los bajos del resto de altavoces puede dar lugar a problemas como la distorsión del sonido, por lo que rara vez se suele utilizar para voces y música. El uso principal que se hace del LFE es con intención dramática, utilizando efectos fuera de la diégesis o efectos diegéticos con gran presencia y carga emocional.

3. Metodología

3.1 Preproducción

El proceso de elaboración de este proyecto se recoge en tres fases, que a su vez son las que corresponden a cualquier producción de tipo audiovisual. Una preproducción, fase donde se elabora la idea y se recoge todo los elementos necesarios para llevar a cabo el trabajo. La producción, es lo que se suele conocer como rodaje. Por último, la postproducción, en la cual se recoge todo el material ya grabado para su posterior edición.

3.1.1 Análisis sonoro del guion.

En lo que concierne a este trabajo, la fase de preproducción de sonido consistió, en un primer lugar, en un análisis de los elementos sonoros detallados en el guion del cortometraje (Anexo II), así como aquellos que, sin estar explícitamente descritos en el texto forman parte de la narración. Este trabajo previo tenía el objetivo de definir los efectos sonoros que se podían captar durante el rodaje y los que se debían conseguir en la postproducción, ya sea a través de un trabajo de foley o adhiriéndose de bancos de sonidos en internet.

La primera conclusión resultante de este análisis fue que el guion tiene pocas referencias a sonidos específicos, ejemplo de alguno de ello sería: “Suenan golpes en la puerta” o “el móvil de Alicia suena”. Por lo que el primer paso de este análisis fue identificar aquellos objetos o acciones descritos que pudiesen realizar algún tipo de ruido que dote de realismo a la narración. Obviando sonidos de ambientes exteriores como un bosque (que se obtuvieron en el rodaje), hay elementos como un coche, una nevera o una puerta, que se hizo necesario identificar como elementos sonoros. Las acciones, también se tuvieron en cuenta ya que movimientos tan sencillos como caminar pueden ser muy diferentes dependiendo la ubicación, la emoción del personaje o la rapidez de su ejecución.

Otro factor a tener en cuenta del guion es una voz en off que se indica como Voz extraña. Como se trata de diálogos que no tienen respuesta directa sino que más bien se trata de un monólogo que va seguido de acciones realizadas por otros personajes, se decidió que estas frases se dictarán en alto durante el rodaje para guiar al actor y para tener una referencia posterior en el montaje y en la edición de sonido, siendo en esta fase donde se sustituyó por la voz doblada.

Durante esta parte surgió un problema de guion que afectó directamente al sonido. En la escena 8, se puede apreciar como el personaje de Paquito está escuchando el programa de Pasapalabra y en el texto está indicado como un elemento que el espectador puede escuchar. El personaje responde directamente a

las preguntas y el problema surge en el hecho de encontrar el material relacionado con dichas respuestas ya que era imposible. La solución que finalmente se tomó durante el rodaje fue añadir auriculares al personaje para de este modo justificar que el espectador no escuchase el sonido proveniente del móvil debido a que no era relevante para la historia.

Finalmente, como una forma de organizar y esquematizar todo el análisis del guion se realizó una tabla (Anexo I) en la que se establecen todos los elementos sonoros de una forma más visual. Esta tabla desempeña la función de guía para el rodaje, ya que se indican sonidos que se deben captar en la escena. También funciona como una aproximación al resultado final de la edición sonora debido a que se establecen las primeras ideas y conceptos que se llevarán a cabo en la postproducción.

La disposición de los elementos que se ha llevado a cabo tiene la función de sintetizar y estructurar los contenidos relevantes de una forma visual y organizada, intentando, además, ser lo más completa posible. Por este motivo se ha dado forma a una tabla con 5 columnas que dividen la información en las categorías de: Escena, diálogos, efectos sala, ambientes y música.

La columna de escenas, está indicada de la misma forma en la que se encuentra en el guion, mostrando el número de escena, la localización y el momento del día. Esta categoría condiciona a las otras, en el sentido de que todos los contenidos del resto estarán determinados por la escena que se encuentra.

En el apartado de diálogos, con el objetivo de evitar mostrar todas las frases y así, sintetizar la información, solo se indica la primera y última intervención realizada en la escena. Sin embargo, la función principal que desempeña esta columna es la de indicar aquellas palabras o frases a las que hay una intención de añadir algún tipo de efecto o característica en la postproducción, como se puede ver indicado en la ESC 5. Esto se realiza para comenzar a definir el estilo que definirá toda la atmósfera sonora del cortometraje.

Por su parte, los efectos sala hacen referencia a todos aquellos sonidos que, salvo alguna excepción, no se adquieren durante la grabación de la escena y se añaden en postproducción. Estos efectos no solo otorgan realismo en la narración, sino que también tienen una función más creativa creando dramatismo, humor o fantasía. Como se puede apreciar en la ESC. 11, también hay indicados diálogos, que en este caso pertenecen a las ESC 8. Esto está pensado para conseguir el toque de fantasía del corto, y añadir confusión a la escena.

Los ambientes si que son sonidos que se obtienen en rodaje y son aquellos que otorgan realismo fruto de ser originados por las acciones de los personajes. También encontramos el *roomtone*, que se trata del ruido ambiente que hay en la

localización sin que se produzca la acción. El *roomtone* es de suma importancia porque, en edición, sirve para rellenar los huecos de silencio y que no se noten los cortes entre los diálogos. Además, en columna cumple una función de guía para el rodaje ya que se debe tener en cuenta para obtener todos los sonidos indicados.

Para terminar, la música es un elemento crucial. Aunque inicialmente se planeaba una banda sonora original, se pueden adelantar ciertas ideas sobre el tipo de música y la emoción que se busca transmitir. De esta forma se indica con términos como tensión u opresión, la emoción que se busca resaltar con la música.

Por otra parte, se pueden observar decisiones más claras, como seleccionar la música que suena en el coche como forma de definir la personalidad del personaje de Padre. Además, se emplea un leitmotiv para Darren y una variante para Paquito, lo que refuerza la narrativa y proporciona pistas al espectador.

3.1.2 Material

La última fase de la preproducción fue la elección y obtención del material de grabación. Una de las piezas más importantes fue la grabadora Zoom F6 de 32 bits flotantes. Esta característica ofrece un gran rango dinámico lo que permite obtener sonidos fuertes sin saturación ni recortes y sonidos silenciosos sin interferencias de ruido. Otra parte del equipo que resultaba indispensable era el micrófono de cañón, que en este caso se trataba de un Sennheiser MKE600. El resto del equipo era una pértiga extensible, un cable XLR, una batería portátil que alimentaba la grabadora, un zeppelin que se usó en todas las localizaciones, un *death cat* (gato muerto) que solo se utilizó en las localizaciones exteriores para reducir el sonido del viento y unos cascos Sony WH1000XM4, que sin ser auriculares específicos para rodajes tenían una gran cancelación del ruido ambiente.

3.2 Producción

Una vez que se han conseguido todas las necesidades indispensables como los actores, el material, las localizaciones entre otras, se llevó a cabo el rodaje del cortometraje. En lo referente al sonidista, el trabajo se basó en la captación de diálogos, efectos y en la adecuación de las localizaciones para evitar ruidos, siempre respetando las decisiones finales de la dirección de arte.

3.2.1 Localizaciones

La historia de *DARREN* se desarrolla en un total de 8 localizaciones distintas diferenciando entre 5 interiores y 3 exteriores. La mayoría de interiores, salvo la que se desarrolla en la cocina, se grabaron en La Romana (Alicante), donde existía un problema que afectaba directamente a la captación de sonido. La vivienda se encontraba al lado de una iglesia con campanario, el cual sonaba cada 15 minutos,

además siendo la de en punto más larga que las demás, durando un total de un minuto. Lógicamente, esto obligó a llevar un control exacto de la hora para evitar dar acción pocos segundos antes.

Las localizaciones de SALÓN (figura 2) y PASILLO (figura 1), eran lugares en los que resultaba muy sencillo la grabación de sonido en varios aspectos. Eran salas lo suficientemente grandes para grabar sin ningún tipo de obstáculo, lo que facilitaba la aproximación del micrófono a los actores mejorando la captación de sus voces. Además, a pesar de tener un gran tamaño, tenían una buena acústica, por lo que la captación de diálogos no se veía afectada por una gran reverberación ni tampoco por eco.

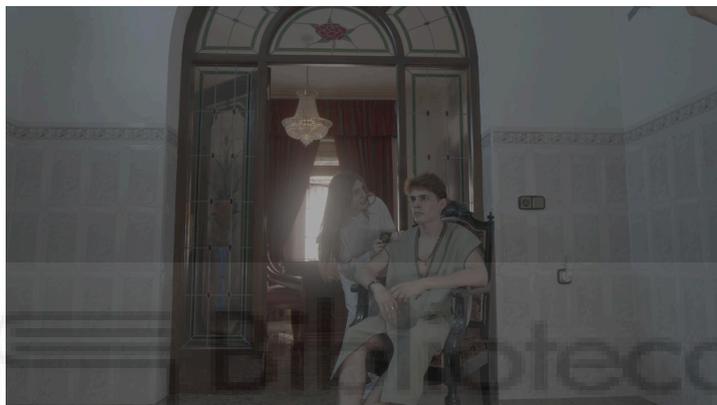


Figura 1: Localización PASILLO. Fuente: elaboración propia.



Figura 2: Localización SALÓN. Fuente: elaboración propia.

Otra de las localizaciones filmadas en La Romana es la del ASEO la cual necesito de una preparación previa. Como ocurre como otros muchos baños, se tratan de salas muy vivas, es decir, con mucha reverberación. Nuestro caso no era una excepción por lo que era necesario mejorar la acústica. La solución fue colocar en el suelo de la estancia dos alfombras debido a que estas tienen una gran capacidad de absorción del sonido. Además, durante las grabaciones estábamos

dentro muchos miembros del equipo por lo que se redujeron los problemas relacionados con la reverberación.



Figura 3: Localización ASEO. Fuente: elaboración propia.

Para terminar con las localizaciones interiores tenemos COCINA y COCHE, las cuales ninguna de las dos se rodaron junto al campanario por lo que esa preocupación desapareció. En la cocina no había ningún diálogo que captar del actor sin embargo sí que se tomaron las frases que correspondían al personaje de Voz extraña y que se recitaban en voz alta durante las tomas para guiar la actuación del personaje de Leo. Grabar el sonido durante estas escenas también sirvió para la captación del *roomtone* de la sala y de los distintos ruidos que se producían durante las acciones del personaje.

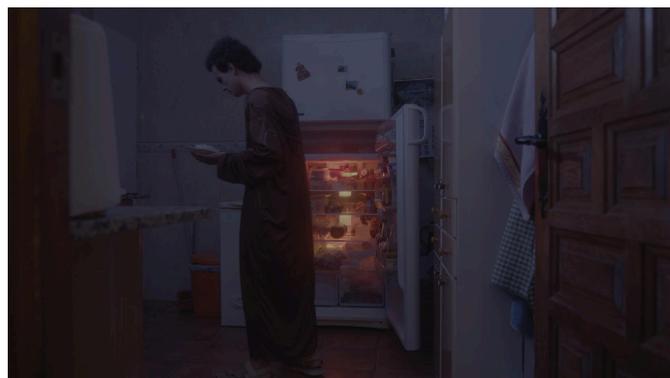


Figura 4: Localización COCINA. Fuente: elaboración propia.

En cuanto a las localizaciones en exteriores la escena del BOSQUE tuvo varias complicaciones no solo sonoras sino también visuales. Debido a problemas de tiempo, la grabación de esta escena se realizó mientras anochecía por lo que el resultado fue una escena casi a oscuras, que no correspondía con lo indicado en el

guion. Esto también afectó a la captación de algunos diálogos. Como se puede apreciar en la figura 5, se trata de un plano general en el que hay una gran distancia entre los personajes lo que complicaba mucho la aproximación del micro a los actores. Una de las soluciones fue extender al máximo la pértiga y otra fue jugar con la ganancia de la grabadora intentando conseguir la mayor claridad en los diálogos pero evitando a la vez el mayor ruido posible.



Figura 5: Localización BOSQUE. Fuente: elaboración propia.

Las dos últimas localizaciones se encontraban en un campo cerca de Novelda y, al igual que el resto, no estaban exentas de problemas. El principal era que muy cerca había una vía por la cual pasaban trenes y hacía imposible grabar. A diferencia que con las campanas de La Romana, no se podía llevar un control sin embargo, el tiempo transcurrido entre trenes era lo suficientemente largo para poder grabar sin problemas. Salvo estas dificultades las escenas correspondientes a la localización EXTERIOR CASA DE DARREN se realizaron perfectamente. No obstante, aquellas que se desarrollaban en PATIO sí que presentaron varias complicaciones. Concretamente el día de rodaje de la escena 15 hizo mucho viento, si bien, gracias al *death cat* y a que la zona de rodaje estaba relativamente resguardada esto no afectó al micro. Sin embargo el ruido causado por los árboles en movimiento sí que se captaron con un alto volumen.



Figura 6: Localización EXTERIOR CASA DE DARREN. Fuente: elaboración propia.

Para terminar con las localizaciones y como se ha mencionado anteriormente, uno de los problemas más recurrentes fue la falta de tiempo durante las tres semanas de rodaje. Esto provocó que en la mayoría de escenas ni siquiera se pudiese grabar el *roomtone* y mucho menos efectos de sonido. Estos hechos no son un problema irreversible pero sí que comprometen la calidad del resultado final al complicar el trabajo de postproducción.

3.3 Postproducción

Después de completar el rodaje, los pasos iniciales hacia la postproducción del sonido implican un trabajo previo de montaje y el etalonaje. Con el objetivo de tener una mayor cohesión y sinergia entre las distintas tareas, se decidió emplear un único software de edición: Da Vinci Resolve. Esta elección posibilitaba un trabajo más cooperativo y eficiente en cada una de las fases de edición.

En lo que se refiere a sonido, Da Vinci Resolve no está específicamente diseñado para ello, como Adobe Audition o Pro Tools pero el apartado Fairlight es sumamente completo. Esta función permite la creación de ediciones avanzadas en formato 5.1, gracias a que posee un gran conjunto de herramientas para la manipulación y mejora del audio.

Es necesario destacar que debido a problemas con los discos duros, algunos archivos estaban corruptos y se habían perdido días enteros de grabación. Esto añadido a lo caótico que fue el rodaje de la escena 15, un montaje completo del cortometraje resultaba imposible. El resultado final fue un total de tres fragmentos que unían las escenas 1 con la 7, la 9 con la 15 y la escena 16 con la 17.

3.3.1 Espacio de trabajo

Antes de comenzar con la postproducción sonora del cortometraje es necesario establecer un espacio de trabajo organizado, sobre todo al tratarse de una edición en 5.1 que es más compleja que una en estéreo. En la organización llevada a cabo (figura 7), hay un total de trece pistas de audio. Hay siete dedicadas a los diálogos, una por cada personaje. Estas se encuentran en mono porque serán colocadas en el canal central, situando las voces en el centro de la pantalla. Hay una más en 3.0, enfocada a los efectos y cuya salida serán los tres altavoces centrales. Esto es realizado con el objetivo de trabajar con el "centro fantasma" que se encuentra entre los canales C y L y el del C y R, lo que permite colocar con mayor precisión los efectos. Las pistas de ambientes y música son estéreo y su salida serán los altavoces traseros.

Finalmente, las tres restantes, nombradas en Da Vinci como bus, son los masters finales. En el caso de este trabajo hay dos principales (STEREO y 5.1) que permiten que el audio final exportado sea compatible con los dos sistemas de audio, además de poder exportar ambas mezclas por separado. Esto se consigue enviando la señal de todas las pistas de audio al master 5.1, que se envía posteriormente al STEREO. Por su parte también hay un master donde van dirigidos solo los diálogos y que después van a los dos principales.

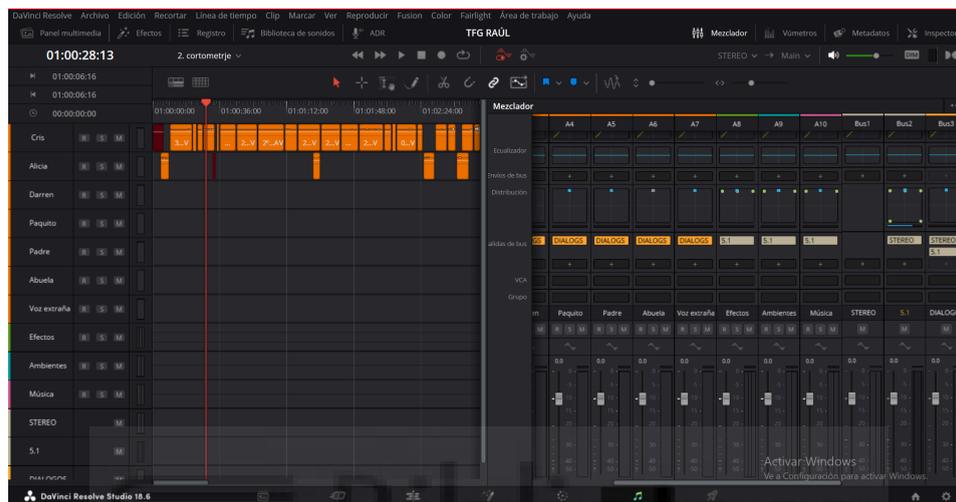


Figura 7: Da vinci Resolve. Fuente: elaboración propia.

3.3.2 Edición

El proceso de edición comenzó aislando y colocando los diálogos en las pistas del personaje correspondiente (Figura 8) y con la eliminación de ruido para obtener los diálogos más limpios posibles. Posteriormente, se aplicaron algunos efectos como el compresor o la reverberación de forma muy sutil a algunos diálogos para igualarlos a los del resto de la escena. Por su parte, los diálogos de la pista Voz extraña, recibieron un mayor trabajo de edición con una reducción de los tonos y la potenciación de las frecuencias bajas para volverlos mucho más graves. A continuación, se aplicó reverberación en distintos niveles con el objetivo de que pareciese una voz lejana. En las primeras frases hay mucha reverberación pero poco a poco se va reduciendo hasta alcanzar un nivel que no transmita tanta distancia.

Una vez que ya se habían trabajado los clips individualmente, se procedió a aplicar una ecualización global a cada pista según las necesidades de cada personaje, por ejemplo, a los personajes mujeres se les eliminaron las frecuencias graves y se les potenciaron los medios para darles más presencia y brillo. Finalmente se igualó el volumen de todos los personajes para que ninguno se escuchara más que los demás.

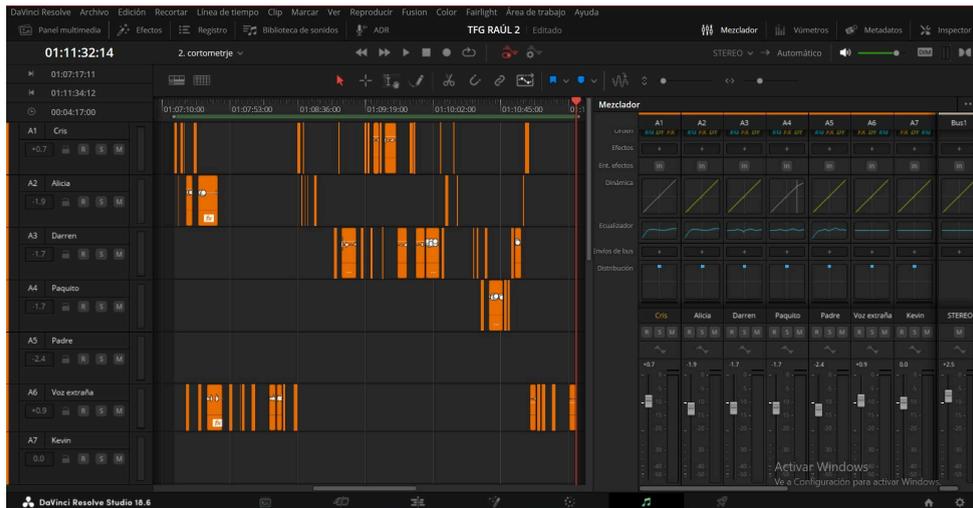


Figura 8: Da vinci Resolve. Fuente: elaboración propia.

Continuando con los efectos, a pesar de que en un inicio solo había una pista de audio dedicada a ellos, por necesidades que surgieron durante la edición, finalmente se necesitaron un total de cuatro, como se puede apreciar en la Figura 9. Otro cambio fue que estas pistas pasaron de ser 3.0 a 2.0, eliminando el canal central, esto se debe a que la aplicación del centro fantasma tan era necesario como se había planteado en un inicio.

Las pistas nombradas como efectos, estaban dedicadas a aquellos efectos diégéticos que aportan realismo a las escenas como pasos, puertas cerrándose y golpes. Muchos de ellos se obtuvieron de material grabado pero en otras ocasiones fue necesario recrear a través de efectos de librerías o de una trabajo foley como ocurrió en las escenas 11 y 14. Las pistas llamadas SFX estaban compuestas por efectos extradiegéticos que permitían aportar dramatismo y expectación.

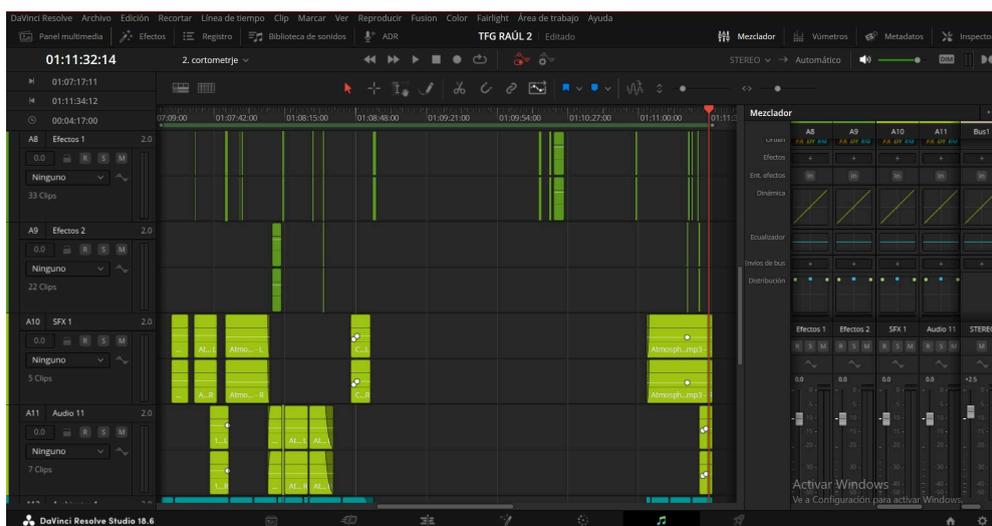


Figura 9: Da vinci Resolve. Fuente: elaboración propia.

Las últimas tres pistas (Figura 10) son en las que se encuentran los ambientes y la música. Respecto a los primeros, salvo una que otra excepción, han sido realizados a través del *roomtone* grabado durante el rodaje y su principal función ha sido aportar contexto a las escena y cohesión a los diálogos. La música ha sido el elemento menos presente en el cortometraje. Debido a la imposibilidad de crear una música original, la búsqueda de música libre que se ajuste a las necesidades de la historia ha sido bastante tediosa. Por este motivo, se ha reservado únicamente a la escena 12 y como *leitmotiv* de Darren.

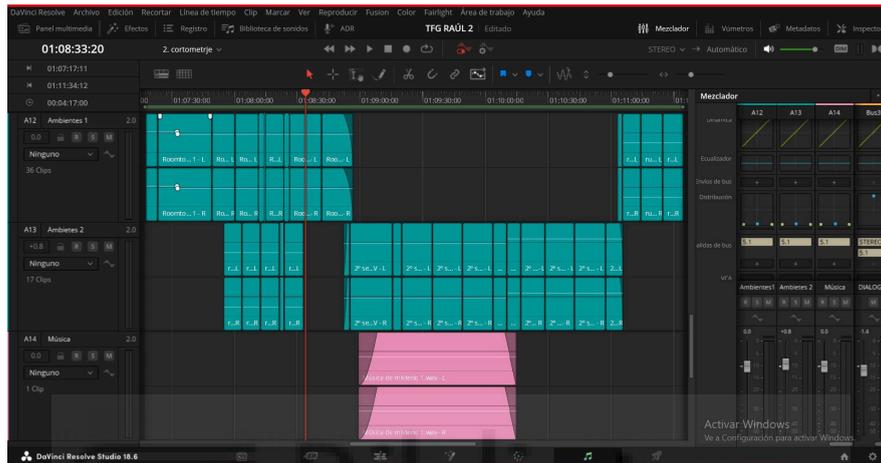


Figura 10: Da vinci Resolve. Fuente: elaboración propia.

Debido a que se trabajó mucho con el volumen de los distintos clips durante la edición de los mismos, el trabajo de mezcla fue realmente sencillo. Solo se trabajó sobre las pistas ajustando el nivel de salida de los diálogos para que ninguno sobresaliera del resto y el de los efectos, ambientes y música para que tuvieran presencia pero no afectasen a la inteligibilidad de las voces.

Por último, se realizaron dos exportaciones por cada parte del cortometraje una por cada máster final creado. De esta forma las escenas se exportaron en estero y también en 5.1.

4. Resultados

El producto final obtenido es el resultado de un trabajo realizado durante meses y que expone todos los conocimientos adquiridos no solo durante todo el grado de Comunicación Audiovisual sino también, los adquiridos durante la elaboración del mismo. Sin embargo, se trata de un trabajo sin concluir debido a los diversos problemas que surgieron durante el rodaje que provocó la pérdida de ciertas escenas.

El motivo principal fue que al transferir los archivos de la cámara al disco duro del montador, se corrompieron escenas de días enteros de grabación. Además, no hay escenas montadas a pesar de contar con el material, como la escena 15, debido a la falta de preparación previa y al rodaje improvisado. Cada toma correspondía a una frase, y cada cambio de cámara requería reajustar las luces, resultando en tomas inconexas, sin continuidad y con frases incompletas.

Días posteriores a la finalización del rodaje se planteó la regrabación de las escenas perdidas, sin embargo, diversos problemas dentro del grupo provocó que esta idea se fuese retrasando hasta hacerla totalmente inviable. Algunos de los motivos principales fueron poca disponibilidad de los actores, falta de presupuesto y la pérdida de confianza en el proyecto por parte del equipo.

Desde el punto de vista del sonido, esto afecta el análisis previo (Anexo I) realizado en la preproducción, donde se propusieron ideas para las escenas perdidas, que ofrecían más posibilidades sonoras por su relevancia en el cortometraje. A pesar de esto, con las grabaciones disponibles se logra crear un universo verosímil que acompaña la narración. El material final no refleja todas las ideas del desglose sonoro del guion, sino que se adapta a las necesidades del rodaje, como cambios en localizaciones, actuaciones o atrezzo. La variación más relevante respecto al tema de los efectos fue añadir los sonidos extradiegéticos. No se tratan de sonidos muy presentes sin embargo están colocados en determinados momentos para crear tensión, expectación o para potenciar un golpe que sirve de transición de un plano a otro como ocurre en la escena 5.

El diseño sonoro más elaborado está en las escenas 9, 11 y 14. La secuencia inicia con el punto de vista de los personajes femeninos, donde escuchamos claramente su conversación. Luego, desde el punto de vista de Leo, las voces femeninas se difuminan, el sonido ambiente cambia, los efectos se intensifican y la Voz Extraña se oye más clara, haciendo esta la escena con más personalidad del corto.

Un último aspecto a tener en cuenta es el cambio de tono de la historia. Desde un principio se planteó como una comedia, sin embargo las localizaciones, las actuaciones y la dirección se acerca más a un corto de terror. Esto provocó que el diseño sonoro se acercase más a este estilo, pero se respeta y potencia algunos momentos gracias al sonido.

5. Conclusiones.

Todos los problemas que surgieron durante las fases de preproducción y producción del proyecto provocaron la imposibilidad de finalizar el cortometraje. A pesar de disponer de tan solo 3 escenas de un total de 18, estas son consideradas lo suficientemente relevantes para no prescindir de ellas. Sin embargo, y debido al alto porcentaje del material disponible se ha podido llevar a cabo los objetivos planteados al inicio del trabajo, además de todos aquellos que no están relacionados con la postproducción.

Debido a que el enfoque de la edición iba destinado a la creación de un sistema de sonido 5.1, necesité de una investigación previa para poder elaborarla correctamente ya que se trataba de un formato bastante más complejo que un estéreo convencional y del cual desconocía tanto su funcionamiento como la necesidades que cubría dentro de una película. De este modo necesité conocer su surgimiento, evolución y estandarización, así como su relación con la biología humana de escucha binaural.

Parte de esta investigación también fue saber el correcto uso de cada uno de los canales para poder aplicarlo posteriormente en la edición. Fue gracias a investigaciones previas y experiencias de figuras reconocibles dentro del sonido como Walter Murch, que puede establecer qué información sale por cada altavoz, con el objetivo que no sea una distracción y extraiga al espectador de la inmersión.

Adentrándonos en la elaboración del cortometraje, considero que he conseguido cumplir todas las necesidades que requiere un cortometraje desde el punto de vista sonoro. En la preproducción, formé parte de numerosas reuniones para discutir cambios en el guion, del que una vez finalizado realicé un análisis para saber qué necesidades podrían surgir durante el rodaje. También fui el responsable de la elección del equipo de sonido, así como de su recogida, devolución, cuidado y manipulación.

En la producción, tuve que estar pendiente de inconvenientes como la campana de La Romana o el viento, así como acondicionar ciertas estancias. El resultado fue la captura de sonidos y diálogos de calidad en cada escena, incluyendo aquellos de las escenas perdidas que aún conservo.

Ya en en la post producción, formé un universo sonoro en estéreo y 5.1, con la edición de los diálogos, la elección de la música y la colocación de efectos, algunos obtenidos en bancos de sonidos y otros de elaboración propia, satisfaciendo necesidades narrativas de la historia, finalizando así mi labor dentro del cortometraje.

A pesar de todas las dificultades e inconvenientes ya mencionadas y que han impedido conseguir el objetivo final, que era finalizar el corto, completando el proceso en su totalidad, este proyecto ha sido el más profesional que he realizado hasta la fecha. Sin duda alguna, ha sido un trabajo muy enriquecedor que me ha permitido crecer como profesional audiovisual y sonidista, aprendiendo, principalmente a base de errores, como realizar un producción y llevando un paso más allá la edición de sonido.



6. Bibliografía

Comprensión del audio digital. Guía básica. (s/f). Sony.es. Recuperado el 13 de febrero de 2024, de

<https://www.sony.es/electronics/support/understanding-digital-audio>

Crespo, M. (2017, noviembre 11). ¿Cómo ubicamos los sonidos en el espacio? Binauralidad y Teoría Dúplex. Hispasonic.

<https://www.hispasonic.com/tutoriales/como-ubicamos-sonidos-espacio-binauralidad-teoria-duplex/43279>

Gianluca, S. (2002). The Dolby Era: Sound in Hollywood Cinema 1970-1995. Colaboración con Sheffield Hallam University.

Holman, T. (1999). Surround Sound Up and Running. Focal Press.

Julier, L. (2007). El sonido en el cine: Imagen y sonido: un matrimonio de conveniencia. Puesta en escena / sonorización. La revolución digital. Paidós

Lyon, J. J. (2022, agosto 13). Walter Murch: Sound designer interview. Sound Magazine. <https://sound.krotosaudio.com/walter-murch-interview/>

Massey, H. (Ed.). (2004). Recommendations For Surround Sound Production (Producers & Engineers Wing Surround Sound Recommendations Committee). Recuperado de

https://www2.grammy.com/pdfs/recording_academy/producers_and_engineers/5_1_rec.pdf

Mitchell, H. (2005). Help I'm Surrounded. University of Hull. Recuperado de

<https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2006/june-2006/mitchell.pdf>

Subcommittee of the AES Technical Committee on Multichannel and Binaural Audio Technology. (s/f). Multichannel surround sound systems and operations.

Recuperado de <https://www.aes.org/technical/documents/AESTD1001.pdf>

Thom, R. (1998). Designing A movie for sound. Filmsound.org. Recuperado el 7 de

mayo de 2024, de https://www.filmsound.org/articles/designing_for_soundelder.htm

7. Índices de tablas, gráficos y figuras

Figura 1: Localización PASILLO.

Figura 2: Localización SALÓN.

Figura 3: Localización ASEO.

Figura 4: Localización COCINA.

Figura 5: Localización BOSQUE.

Figura 6: Localización EXTERIOR CASA DE DARREN.

Figura 7: Da vinci Resolve.

Figura 8: Da vinci Resolve.

Figura 9: Da vinci Resolve.

Figura 10: Da vinci Resolve.



8. Anexo

Anexo I

Escena		Diálogos	Efectos sala	Ambientes	Música
ESC 1. INT COCHE. DIA.		De Padre: “Cristinica, dónde ha...” Hasta Padre: “Vosotros no os peleéis con nadie...”	-Notificaciones de móvil. - Ruido de tráfico	- Motor de coche -Cambios de marcha - <i>Roomtone</i>	-Canción X (Diegética , proviene de la radio)
ESC 2. EXT. BOSQUE. DIA.		De Padre: “Pasárola bien y...” Hasta Cris: “Ah, era lo evidente.”	-Pájaros cantando -Notificaciones de móvil.	-Motor de coche en punto muerto -Coche arrancando. -Ventanilla de coche subiendo -Pasos -Tropiezo y cojera. -Hojas siendo movidas, aplastadas... - <i>Roomtone</i>	-Canción X (Diegética , proviene de la radio)
ESC 3. EXT. CASA DE DARREN. DIA		Paquito: “¡Hola! ¿Os ha costado mucho...”	-Timbre	-Puerta abriéndose -Pasos por un pasillo - <i>Roomtone</i>	-Leivmotiv de Derren.

<p>ESC 4. INT. PASILLO. CASA DE DARREN. DIA.</p>		<p>De Alicia: “Esta casa huele raro, ¿no?”</p> <p>Hasta Paquito: “Anto...Darren, ya han llegado...”</p>	<p>- Voz de Darren rezando.</p>	<p>-Pasos por pasillo. -Puerta abriéndose -Roomtone</p>	<p>-Leivmotiv de Paquito (Darren).</p>
<p>ESC 5. INT. SALÓN. CASA DE DARREN. DIA.</p>		<p>De Darren: “Gracias, Custos Alden”.</p> <p>*Darren: “Darren El Grande Backley. El Templum Domini.”</p> <p>Hasta Paquito: “Vale. Yo voy a ponerme un...”</p> <p><i>*Este diálogo tendrá un efecto.</i></p>		<p>-Acción de sentarse. - Roomtone.</p>	<p>-Leivmotiv de DARREN.</p>
<p>ESC 6. INT. ASEO. CASA DE DARREN. DIA.</p>		<p>De Cris: “Sentaos”</p> <p>Hasta Cris: “Yo que nos vayamos”</p>	<p>-Notificaciones de móvil.</p>	<p>-Puerta abriéndose y cerrándose. -Sentarse en un váter. -Golpes en la puerta. -Roomtone</p>	

ESC 7. INT. PASILLO. CASA DE DARREN. DIA.		<p>De Paquito: “¿Quién hay?...”</p> <p>Hasta Paquito: “¿Que hacéis todos...”</p>		<p>-Puerta abriéndose.</p> <p>-Pasos por el pasillo.</p>	
ESC 8. EXT. PATIO. DIA.		<p>De Móvil: “Comienza por la F...”</p> <p>*Darren: “...surgido de la entraña podrida...”</p> <p>*Darren: “¡Óyenos! Te entregamos...”</p> <p>*Darren: “¡Obedécenos!”</p> <p>Hasta Paquito: “Bueno, yo voy fuera un...”</p> <p><i>*Estos diálogos tendrán un efecto.</i></p>	<p>-Móvil (diálogos)</p> <p>-Brisa fuerte.</p>	<p>-Sonidos de papel.</p> <p>-Hojas de libro pasando.</p> <p>-Puerta se cierra.</p> <p>-Pasos rápidos</p> <p>-Roomtone</p>	-Música de tensión
ESC 9. INT. SALÓN. CASA DE DARREN. NOCHE.		<p>De Cris: “Ya hemos hecho el ritual...”</p> <p>Hasta Voz extraña: “Ven a liberarme”</p>	<p>-Voz extraña</p> <p>-Sonido de pez moviéndose.</p> <p>-Madera crujiendo</p>	-Pasos	

ESC 10. INT. PASILLO. CASA DE DARREN. NOCHE.			-Voces de Cris y Alicia discutiendo.	-Pasos -Roomtone	-Música opresiva
ESC 11. INT. COCINA. CASA DE DARREN. NOCHE.		<p>De Voz extraña: “Tras la unión..”</p> <p>*Voz extraña</p> <p>Hasta Voz extraña: “¡No toleraré esta humillación”</p> <p><i>*Todos los diálogos de este personaje tendrán un efecto.</i></p>	<p>-Voz extraña</p> <p>-Ruido eléctrico.</p> <p>-Voces en off de los protagonistas haciendo el ritual.</p>	<p>-Nevera abriéndose.</p> <p>-Roomtone</p>	-Música opresiva
ESC 9.2. INT. SALÓN. CASA DE DARREN. NOCHE.		<p>De Cris: “¿Y aquella vez que...”</p> <p>Hasta Alicia: “Kevin. Dice que nos está...”</p>	-Notificaciones de móvil.	-Roomtone	
ESC 12. INT. PASILLO. CASA DE DARREN. NOCHE.		<p>De Darren: “Alguien quiere destruir...”</p> <p>Hasta Cris: “Te ayudaré”</p>		<p>-Puerta abriéndose.</p> <p>-Roomtone</p>	

<p>ESC 13. INT. SALÓN. CASA DE DARREN. NOCHE.</p>		<p>De Alicia: “¿Ir a la cocina? ¿Para...”</p> <p>Hasta Cris: “Dejame Alicia, tengo...”</p>	<p>-Envío de mensaje por móvil</p> <p>-Sonido de cuerda apretada</p>	<p>-Pasos rápidos</p> <p>-Portazo.</p> <p>-<i>Roomtone</i></p>	
<p>ESC 14. INT. COCINA. CASA DE DARREN. NOCHE.</p>		<p>De Voz extraña: “Ella no importa..”</p> <p>*Voz extraña</p> <p>Hasta Voz extraña: “Este es mi ejército...”</p> <p><i>*Todos los diálogos de este personaje tendrán un efecto.</i></p>	<p>-Voz extraña</p> <p>-Ruido eléctrico.</p> <p>-Voces en off de los protagonistas haciendo el ritual.</p> <p>-Sonido agudo del roce del cajón y el hielo de la nevera.</p>	<p>-Nevera abriéndose.</p> <p>-Cajón de nevera</p> <p>-<i>Roomtone</i></p>	<p>-Música opresiva</p>
<p>ESC 15. EXT. PATIO.</p>		<p>De Darren: “Alden, anteriormente ...”</p> <p>*Voz extraña</p> <p>Hasta Abuela: “Antonio...”</p> <p><i>*Todos los diálogos de este personaje tendrán un efecto.</i></p>	<p>-Sonido de cuerda apretada</p> <p>-Silla Crujiendo.</p> <p>-Sonido de soplete.</p> <p>-Temblores.</p> <p>-Fuego crepitando.</p> <p>-Viento</p> <p>-Sonido de cuchillo afilado.</p> <p>-Voz extraña.</p> <p>-Puerta de coche.</p>	<p>-Pasos rápidos.</p> <p>-Cubos llenos de agua.</p> <p>-<i>Roomtone.</i></p> <p>-Golpe con un bolso.</p>	

			-Abuela (diálogos en off)		
ESC 16. EXT. CASA DE DARREN. DIA.		De Padre: “¿Lo habéis pasado...” Hasta Padre: “¿Es que tu hijo se casó?”	-Motor de coche en punto muerto	-Puerta de coche abriéndose y cerrándose. -Pasos <i>-Roomtone.</i>	
ESC 17. INT COCHE. DIA		De Cris: “Oye Leo, ¿te dijo el besugo...?” Hasta Alicia: “Un momento”	-Motor de coche en punto muerto	-Puerta de coche abriéndose y cerrándose. -Ventanilla de coche bajando. -Golpes a la ventanilla del coche.	-Canción X (Diegética , proviene de la radio)
ESC 18. EXT. CASA DE DARREN. DIA.		De Alicia: “Darren, al final no hemos...” Hasta Alicia: “Lo vamos viendo...”	-Motor de coche en punto muerto	-Pasos -Puerta de coche abriéndose y cerrándose. <i>-Roomtone</i>	
ESC 17. INT COCHE. DIA			-Motor de coche en punto muerto -Coche acelerando. -Sonido de foto del móvil.	<i>-Roomtone.</i>	-Canción X (Diegética , proviene de la radio)

Anexo II

DARREN

ESC. 1. INT. COCHE. DÍA.

El padre de Cris conduce, detrás Cris, Alicia y Leo están mirando el móvil.

PADRE

¿Cristinica, dónde te ha dicho tu amigo que te recogía?

CRIS

En el km 21. Y no es mi amigo. Es mi maestro de ocultismo.

PADRE

Es una forma de hablar. ¿Qué vais a hacer?

CRIS

Nos va a enseñar a recuperar nuestras almas, porque Kevin nos ha tendido una trampa para robárnoslas.

PADRE

Ah. ¿El Kevin ese es el amiguico vuestro de las gafas?

CRIS

Tampoco es nuestro amigo, es nuestro mayor rival.

PADRE

Vosotros no os peleéis con nadie. Jugar y eso a la magia sí, pero luego volvéis a ser amigos.

Cris niega con la cabeza y mira por la ventanilla.

ESC. 2. EXT. BOSQUE. DÍA

Cris, Leo y Alicia bajan del coche.

PADRE

Pasároslo bien y cuando queráis que os recoja me enviáis un mensaje.

CRIS

Vale.

El coche arranca y se va.

ELIPSIS

Cris está caminando y mirando alrededor de forma disimulada. Se tropieza y sigue disimulando mientras cojea un poco. Alicia está sentada en un árbol, Leo juega con hojas del suelo.

ALICIA

Ya debería estar aquí, ¿no?

CRIS

Ya, bueno... En realidad me dijo que nos dejaría un mapa encriptado.

ALICIA

Cris, ¿por qué siempre tienes que mentir tanto?

Cris se encoge de hombros. Leo se acerca a un árbol con un folio clavado, encima hay runas que ponen DARREN. Coge el folio y lo abre. Hay más runas escritas en él. Cris se acerca corriendo y se lo quita de las manos. Alicia se levanta para verlo también.

ALICIA

¿Cómo quiere que descifremos esto?

CRIS

Igual hay que traducirlo o algo.

Leo coge de nuevo el folio, saca un lápiz y dibuja sobre el folio, reordenando las runas hasta que forman un dibujo y lo enseña.

CRIS

Ah, era lo evidente.

Alicia le mira de forma acusatoria.

ESC. 3. EXT. CASA DE DARREN. DÍA.

Alicia, Cris y Leo llegan a una casa normal y tocan el timbre. Paquito les abre la puerta.

PAQUITO

¡Hola! ¿Os ha costado mucho resolver el acertijo? Pasad,
pasad. He traído unas napolitanas de chocolate para que
comamos.

Paquito empieza a caminar por el pasillo.

ESC. 4. INT. PASILLO. CASA DE DARREN. DÍA

ALICIA

(en susurros a Leo)

Esta casa huele raro, ¿no?

PAQUITO

Eso es el incienso de sángalo o como se llame.

Paquito se para delante de una puerta.

CRIS

Maestro... ¿Cuál es la primera lección?

PAQUITO

No, yo soy alumno también, me llamo Paco, Paquito. El maestro
es el chiquillo ese de allí. Esta casa es de su abuela.

Paquito abre la puerta. Sentado en el suelo, con incienso
encendido y rodeado por un círculo, dentro del que hay velas
se encuentra Darren con los ojos cerrados y vestido con una
túnica.

PAQUITO

Anto... Darren, ya han llegado los críos.

Paquito les hace un gesto para que entren. Darren sigue en
silencio unos segundos meditando.

INT. 5. SALÓN. CASA DE DARREN

Tras unos segundos, Darren abre los ojos y levanta la vista.

DARREN

Gracias, Custos Alden.

PAQUITO

Paquito, Paquito. Con confianza, que ya son años.

DARREN

Os he estado esperando.

ALICIA

Ya, es que nos hemos perdido un poco para llegar, está muy mal
señalizado.

DARREN

Llevo años sabiendo que este encuentro tendría lugar.

Alicia, Cris y Leo se sorprenden.

CRIS

¿Tú eres el maestro?

DARREN

(asintiendo)

Darren El Grande Backley. El *Templum Domini*. No has de dejarte
guiar por mi coraza de piel y huesos. Esta es sólo la forma
que adopto para poder transmitir mis enseñanzas. Mi edad
espiritual es cientos de veces superior.

CRIS

Ah.

DARREN

¿Cuáles son vuestros nombres?

ALICIA

Alicia, Cris y ...

DARREN

¿Cris? ¿Por qué has elegido ese nombre? ¿Qué gran mago se
llama así?

CRIS

Ya sabes, Criss Angel.

DARREN

Te ayudaré a escoger un nombre mejor.

Darren mira a Leo esperando su respuesta. Leo abre la boca.

DARREN

¿No me dices tu nombre? (Se ríe) Curioso y muy inteligente. Pero no tienes que preocuparte, soy vuestro maestro, no los usaré para haceros nada malo a menos que pongáis en riesgo la Orden (hace una pausa amenazante). Así que queréis aprender a hacer magia.

Alicia y Cris asienten.

DARREN
Tomad asiento.

Alicia, Cris y Leo se sientan. Paquito se acerca y les ofrece las napolitanas de chocolate.

DARREN
La magia no es para todo el mundo, sólo para gente altamente capacitada. No puedo enseñaros nada hasta asegurarme de que sois dignos. Ya me he arriesgado demasiado al revelaros la existencia de La Orden.

ALICIA
¿Y qué pasa si no somos dignos?

Darren le sonrío e ignora la pregunta.

DARREN
Vamos a invocar a N'haït, el varado. Si superáis la prueba podréis pedirle de vuelta vuestras almas. ¿Lo conocéis?

CRIS
Claro.

Alicia y Leo lo miran.

DARREN
En ese caso basta de explicaciones. El ritual tendrá lugar dentro de 13 minutos.

PAQUITO
Fuego aquí dentro de la casa no, ¿eh?

DARREN
Lo llevaremos a cabo en el exterior. Disfrutad de estos últimos instantes.

PAQUITO

Vale. Yo voy a ponerme un rato el Pasapalabra. Si queréis verlo ya sabéis.

ESC. 6. INT. ASEO. CASA DE DARREN.

Cris entra en el aseo donde ya están Alicia y Leo esperando.

CRIS
Sentaos.

Se miran entre sí y miran alrededor. Leo se sienta en el váter, Alicia se queda de pie. El teléfono de Alicia no deja de vibrar con mensajes constantes. Suena 4 o 5 veces a lo largo de la conversación.

CRIS
¿Qué os parece esta gente?

ALICIA
Son un poco raros.

CRIS
A eso quería llegar. Parecen peligrosos. Sobre todo Darren. Además, ni siquiera sabe de magia, tenía los dibujos del círculo al revés y ha pronunciado mal Nul..., el nombre del dios. Yo me iría de aquí corriendo.

ALICIA
Hacemos el ritual y nos vamos.

CRIS
Vámonos ya. Antes de que corramos la misma suerte que su abuela.

ALICIA
¿De qué hablas?

CRIS
¿Por qué crees que no está en casa?

ALICIA

No seas tonta, te recuerdo que hemos hecho una hora de viaje hasta aquí.

CRIS

No confío en él... Ni siquiera ha querido darnos su nombre real. ¿Puedes quitarte las notificaciones?

Alicia coge su móvil.

ALICIA

Sí, sí. Es Kevin. Me está enviando fotos jugando con los muñequitos vudú.

CRIS

Por eso me duele tanto el pie...

ALICIA

¿Te duele? Bueno, pues más razón para hacer el ritual.

CRIS

Encontraremos otra solución. Alicia, no quiero morir aquí.

ALICIA

Creo que estás desvariando. Vamos a votar, yo voto quedarme.

CRIS

Yo que nos vayamos.

Miran a Leo a la espera de su respuesta, Leo abre la boca. Suenan golpes en la puerta. La miran asustados.

ESC. 7. INT. PASILLO. CASA DE DARREN.

Paquito se balancea mientras llama a la puerta del aseo.

PAQUITO

¿Quién hay? Sal, que me estoy meando.

Del interior salen Cris, Leo y Alicia.

PAQUITO

¿Qué hacéis todos ahí dentro?

Los tres se encogen de hombros y caminan por el pasillo.

ESC. 8. EXT. PATIO

Alicia, Leo y Cris esperan arrodillados en el suelo con túnicas. Delante de ellos hay un tablón de madera con velas, símbolos y un libro. Paquito está vestido con otra túnica, sentado en una silla de plástico mirando el móvil.

MÓVIL

Comienza por la F, envase que sirve para guardar comida.

PAQUITO

F... Fi... ¡Fiambarrera!

MÓVIL

Es correcto.

CRIS

(a Leo, en susurros)

Al final no has votado. Si en algún momento te quieres ir sólo dilo y ya, somos dos contra uno. ¿Vale?

Leo abre la boca para contestar. Justo en ese momento Darren entra con otra túnica, un pez y una daga ritual.

DARREN

¡Silencio! El ritual va a comenzar.

PAQUITO

Iguana

MÓVIL

Sí.

DARREN

Detén las distracciones y acércate, Alden.

PAQUITO

Espera, a ver si se lleva el bote.

Darren le mira fijamente visiblemente molesto.

CRIS

¿Vamos a sacrificar un pez muerto, Darren?

DARREN

No, claro que no. Sólo lo haré yo, vosotros todavía no tenéis nivel suficiente. Podríais morir.

ALICIA

¿Los sacrificios no se hacían con animales vivos?

DARREN

Normalmente sí, pero desde que me expulsaron de la FP por un incidente con un hámster no tengo acceso a ellos. No te preocupes, N'haït prefiere los cadáveres de sus súbditos marinos.

Paquito se acerca al ritual.

PAQUITO

Se ha vuelto a quedar a una. Pero casi se lo lleva, ese chico es muy listo. Esto... ¿qué te iba yo a decir?(se arregla la túnica) Ah, ¿sabes a qué hora vuelve tu abuela? Que tengo que irme en media hora a recoger a mi nieta del Karate, porque este fin de semana le toca con mi chiquillo.

DARREN

No volverá. Comencemos el ritual.

Cris mira a Alicia. Paquito se queda de pie junto a Darren.

DARREN

(a Paquito)

Abre el libro sagrado y reparte las fotocopias. (A todos) He diseñado este ritual durante años.

CRIS

(a Alicia, en susurros)

Al menos la secta está en mitad del bosque y no en la selva.

Paquito abre el libro a Darren, quien sujeta con una mano el besugo muerto y con la otra la daga. Reparte las fotocopias a Cris, Leo y Alicia, se queda otra.

DARREN

Hermanos de la Orden de la Luz, estamos aquí reunidos para invocar por primera vez en nuestra historia a N'haït, el Varado.

(cierra los ojos y recita con voz profunda)
Surgido de la entraña podrida,
Nacido de la Gran Ballena Varada.
Para ti, quien de Ratlá El senil
eres hijo y homicida,
Para ti Dios, rata y hombre, es la llamada.
¡Acude a ella!
(con voz normal)
Leed la frase que está escrita, todos a la vez.

TODOS MENOS DARREN
(a destiempo y trabándose)
Oh destitutus N'haït, te invocat ordo.
Audi nos et vocationi responde.

PAQUITO
Uf, esta fotocopia ha salido un poco borrosa, ¿no?

DARREN
¡Óyenos! Te entregamos nuestros cuerpos
Toma de ellos la energía vital,
para el cuerpo de este besugo
poder de nuevo habitar.

Darren les hace un gesto hacia los folios.

TODOS MENOS DARREN
¡Obedire nobis!
¡Obedire nobis!
¡Obedire nobis!

Darren alza el pez sobre su cabeza.

DARREN
Pegad la cabeza al suelo.
¡Obedécenos!

Todos se inclinan hacia delante. Darren espera un momento con los ojos cerrados y el pez en alto.

CRIS
(en susurros a Alicia y Leo)
¿Cuánto tiempo tenemos que estar así?

Darren abre los ojos y baja el pez, serio

PAQUITO

¿Le pedimos ya cosas?

DARREN

(negando)

Algo no ha ido como esperaba.

ALICIA

(aterrada)

¿Entonces no somos dignos?

DARREN

No es eso. Es...

Darren sale de la habitación y cierra la puerta. Todos se miran intentando comprender lo que ha ocurrido.

PAQUITO

Bueno, pues yo voy fuera un momento a llamar a la abuela de este, que si no me veo durmiendo aquí.

ESC. 9. INT. SALÓN. CASA DE DARREN.

Alicia, Cris y Leo están sentados en el sofá.

CRIS

Ya hemos hecho el ritual como querías...

ALICIA

¿Qué quieres decir?

Cris y Alicia continúan discutiendo, mientras, Leo tiene la mirada perdida.

VOZ EXTRAÑA

(off)

Libérame.

CRIS

Conmigo de líder siempre nos ha ido muy bien. No necesitamos a ese friki.

Leo mira asustado a su alrededor, no ve nada.

VOZ EXTRAÑA

(off)

Debes liberarme. Esa es tu misión. Libérame.

ALICIA

No eres el líder. Y además, tú nos haces perder más el tiempo que Darren.

CRIS

¿Cuándo os he hecho perder el tiempo?

Leo se levanta del sofá, Alicia y Cris le miran y vuelven a su discusión.

ALICIA

(todo esto es conversación de fondo)

Hace 3 meses nos tuviste 7 horas mirando una piedra porque decías que así se desarrolla la telequinesis. ¿Se movió?

CRIS

Pero tú nos llevaste a la peli aquella de Monster High y no nos quejamos.

ALICIA

¿Se movió la piedra, Cristina?

Leo va hacia la mesa de café donde está el besugo. Lo coge y lo mueve, está muerto.

VOZ EXTRAÑA

(off)

Ven a liberarme.

Leo sale de la habitación.

ESC. 10. INT. PASILLO. CASA DE DARREN.

Leo sigue la voz hasta una habitación iluminada.

ESC. 11. INT. COCINA. CASA DE DARREN.

Leo se acerca al frigorífico y lo abre.

VOZ EXTRAÑA

(off)

Tras la unión de animales y plantas.

Leo revisa un lado del frigo.

VOZ EXTRAÑA
(off)
La mortadela.

Leo saca un besugo del frigorífico.

VOZ EXTRAÑA
Mi paladín. Después de 7 mil años nos encontramos de nuevo. Tú
llevarás a mi reinado de sombras a dominar de nuevo sobre
todos los seres.

Leo vuelve a meter el besugo en el frigorífico y cierra la
puerta.

VOZ EXTRAÑA
¡No toleraré esta humillación!

ESC. 9.2. INT. SALÓN. CASA DE DARREN.

Cris y Alicia están en el sofá discutiendo.

CRIS
¿Y aquella vez que te dejé un lápiz?

El móvil de Alicia suena. Alicia lo mira.

ALICIA
Me pregunta dónde estamos.

CRIS
¿Quién?

ALICIA
Kevin. Dice que nos está buscando. Por cierto, ¿dónde está
Leo?

Cris mira alrededor.

ESC. 12. INT. PASILLO. CASA DE DARREN

Cris sale de la habitación y mira hacia la cocina. Darren lo
intercepta en ese momento.

DARREN

Alguien quiere destruir La Orden.

CRIS

¿Por qué lo dices?

DARREN

El ritual. Sólo hay una razón para que haya fallado, Cris: La traición. Las cartas así lo han revelado. Alguien intenta usurpar mi puesto.

Darren le muestra una carta del Tarot.

CRIS

Sí, comprendo... ¿Sospechas de alguien?

DARREN

Sí. Esa es la razón de que te haya convocado.

CRIS

(nervioso)

Una gran decisión Darren. ¿Es ese hermano Alden verdad? Temía que mis sospechas fueran ciertas.

DARREN

¿El hermano Alden?

CRIS

Desde el principio notaba que tenía una ambición oculta. Además, las llamadas a tu abuela, sus intentos de frenar el ritual...

DARREN

¡Claro! ¿Cómo he podido estar tan ciego? Tú careces del poder mágico suficiente para derrocarlo.

CRIS

Luego discutimos eso... Pero sí, es él. ¿Vas a echarlo?

DARREN

Créeme amigo, el dolor que siento por este trágico evento es indescriptible. Custos Alden era como un hijo para mí, pero lo primero es La Orden. Debo tomar medidas.

CRIS

Te ayudaré.

ESC. 13. INT. SALÓN. CASA DE DARREN.

Leo está hablando con Alicia.

ALICIA

¿Ir a la cocina? ¿Para qué?

Cris entra apresuradamente en la sala e interrumpe a Alicia.

CRIS

¿Querías quedarte no?

Alicia mira a Cris. Leo se va.

ALICIA

¿Qué pasa ahora?

Darren entra en la habitación. Cris la mira con una sonrisa culpable. Darren cierra la puerta de un portazo.

DARREN

Entre nosotros hay un traidor. Debemos someterle a un juicio.

PAQUITO

Otro día jugamos.

Paquito se dirige a la salida.

DARREN

¡De aquí no sale nadie!

Alicia coge el móvil y envía la ubicación al Padre de Cris.

PAQUITO

No te pongas pesado, Antoñito. Me tengo que ir ya a por mi nieta. Me ha llamado tu abuela y me ha dicho que aún le queda un rato y que tu madre viene mañana a comer. Que no hagas planes y te acuestes pronto.

DARREN

¡Así que admites finalmente tu traición! Encadénale, Cris, tal como lo hemos planeado.

ALICIA

(advirtiéndolo)

Cris, no.

CRIS

(en susurros)

Déjame Alicia, tengo un plan. Estoy protegiendo al grupo.

Cris saca una cuerda de su bolsillo y se acerca a Paquito.

ESC. 14. INT. COCINA. CASA DE DARREN

Leo está delante del frigo.

VOZ EXTRAÑA

Ella no importa. No necesitamos la ayuda de esa humana. Tengo un plan superior para ti, mi paladín. Abre el cajón de la derecha.

Leo abre el cajón.

VOZ EXTRAÑA

Mi derecha.

Leo abre el otro cajón. Está lleno de latas de berberechos, atún, almejas y calamares. El congelador se abre solo. Dentro hay lomos de merluza congelados. El cajón del frigo también se abre solo y dentro hay boquerones.

VOZ EXTRAÑA

Este es mi ejército. Tú lo liderarás.

ESC. 15. EXT. PATIO

Paquito está atado en una silla, Cris junto a él sostiene un rallador de queso. Darren sostiene un3 cuchillo. En la mesa, cerca de Darren, hay todo un arsenal de instrumentos de tortura caseros, como rodillos de madera o barillas de cocina.

DARREN

Alden, anteriormente conocido como Paquito, por tus actos estás siendo juzgado. Responde, ¿Quién te envía?

PAQUITO

No te pongas pesado, Antoñito.

DARREN

Utilizas mi nombre mortal para humillarme, sin embargo, tu efecto sobre mí ya no funciona, demonio.

PAQUITO

Antonio, desátame que siempre me haces lo mismo cuando más prisa llevo.

Cris acerca el rallador a la cara de Paquito.

DARREN

¿Belcebú? ¿Ha sido él quien te ha pedido que me vigiles?

CRIS

Acércale el soplete a la cara, Darren

ALICIA

¿Pero qué dices!?

Cris le acerca el soplete.

PAQUITO

Al final me vas a obligar a hacerte daño.

DARREN

No va a hablar. Tendremos que usar el soplete.

PAQUITO

Que yo he estado en la guerra de Kosovo, chaval. Esto no me intimida

ALICIA

No, Magister. Ya casi iba a responder, lo he visto en sus ojos. Dejad que le pregunte yo.

Darren asiente. Alicia mira preocupada a Paquito.

DARREN

(a Paquito)

Es tu última oportunidad.

ALICIA

(En susurros) Di cualquier nombre Paquito, el que sea, que estos te matan. (Proyectando la voz) Paquito... Eh... ¡Dinos!
¡¿qué demonio te envía?!

El patio comienza a temblar. Darren mira a su alrededor asustado.

CRIS

Por fin se muestra.

DARREN

(al aire)

¿Quién eres?

Aparece Leo. En sus manos hay un pez.

DARREN

N'haït, así que el ritual sí había funcionado.

Leo abre la boca, su voz es la del pez.

LEO

(voz extraña)

Llevadnos al agua.

DARREN

Ayudadme a traerla. Hay cubos en el patio.

Darren sale de la habitación seguido de Alicia. Cris se acerca a Leo.

CRIS

Leo, ¿esto va en serio?

Leo fija su mirada en Cris. Alicia y Darren vuelven con cubos de agua.

DARREN

Aquí están, N'haït. ¿Cómo más podemos servirte?

Leo se acerca a los cubos para depositar al besugo, Cris se acerca y se lo quita de las manos.

CRIS

Si quiere agua, primero que nos devuelva nuestras almas.
Acércame el soplete Alicia.

DARREN

¡Detente inmediatamente! Las consecuencias pueden ser
terribles.

ALICIA

Deja al pez, Cris. No hace falta que seas siempre la más loca
de la sala.

CRIS

¡Ya es suficiente! ¡Soy yo quien tiene el pez, así que hacedme
caso!

DARREN

Así que el traidor eras tú.

CRIS

No hay ningún traidor.

ALICIA

¿Entonces podemos soltar a Paquito?

CRIS

No.

PAQUITO

Escúchame Cris. No eres una mala chiguita. Secuestrar a ese
pez solo te va a traer problemas. Piensa en tus padres.

Cris se acerca a la mesa de utensilios de cocina y coge un
cuchillo que acerca al pez.

CRIS

He venido a por mi alma y no me iré sin ella. ¿Nos las vas a
devolver?

LEO

(voz extraña)

Cuando mi reino se extienda más allá del horizonte, tú serás
la primera en ser castigada.

CRIS
¿Ah, sí?

Cris pone el pez sobre la mesa.

Cris alza el cuchillo. Se escucha cerrarse la puerta de un coche.

ABUELA
(off)
Nos lo hemos pasado de bien, Antonio. Hasta me han sacado a bailar.

La abuela se acerca a donde están.

ABUELA
Tendrías que haberte venido. ¡Deja el besugo ese inmediatamente!

CRIS
No hasta que nos devuelva nuestras al...

La abuela le pega con el bolso en la nuca y se lo quita de las manos.

ABUELA
Antonio, ¿qué te he dicho de tocar el pescado? Tú tenías el tuyo y este era para comer. (A Alicia) Bonita, hazme el favor de desatar al Paquito. A ver qué le hago yo ahora a tu madre. Que no le gusta nada como a tí.

DARREN
Pues que no venga.

ABUELA
Antonio...
(A los tres adolescentes)
Es tarde ya. ¿Vosotros no tenéis casa?

ESC. 16. EXT. CASA DE DARREN

Padre de Cris baja del coche. En unos baldes con agua se encuentran los pescados que acompañaban a Leo.

PADRE DE CRIS
¿Lo habéis pasado bien?

Leo, Alicia y Cris se encogen de hombros. Padre de Cris mira detrás de ellos.

PADRE DE CRIS
¿Ese es Paquito? ¡Coronel!

Leo, Alicia y Cris entran al coche.

PAQUITO
Hombre, José, cuánto tiempo. ¿Cómo te ha ido la vida?

PADRE DE CRIS
Ya ves, casado, con un crío. Ejercicio poco he hecho desde la mili.

PAQUITO
Yo llevo prisa, que tengo que recoger a mi nieta.

PADRE DE CRIS
¿Es que tu hijo se casó?

ESC. 17. INT. COCHE

Cris, Leo y Alicia están sentados.

CRIS
Oye Leo, ¿te dijo el besugo por qué te eligió a ti como paladín?

ALICIA
Ya empezamos.

Leo se encoge de hombros.

CRIS
No quiero decir que no tengas poder mágico, pero había opciones mejores.

Kevin se asoma por la ventanilla y toca. Está lleno de hojas y tierra y tiene la cara roja y sudorosa. Alicia, Cris y Leo se sobresaltan, bajan la ventanilla.

KEVIN

Os he encontrado (respira). Y sólo he... (respira) he tenido que seguir a tu padre. Sois muy descuidados.

ALICIA

¿Estás bien? Parece que vaya a darte un infarto.

KEVIN

Sí... Ya se me pasa. No podéis ir a ningún sitio sin mi permiso. Si no queréis morir.

Leo le ofrece una botella de agua.

KEVIN

Gracias.

El padre de Cris se acerca al coche.

PADRE

Hola, Kevin. ¿Es que tú también has venido? Habérmelo dicho y te hubiera traído yo. ¿Está viniendo tu padre a por ti?

KEVIN

No. Aún no lo he llamado.

PADRE

Pues sube. Que a mí no me cuesta nada dejarte en tu casa.

Kevin y Padre suben.

ALICIA

Un momento.

Alicia baja del coche.

ESC. 18. CASA DE DARREN. EXT.

Alicia se acerca a Darren.

ALICIA

Darren, al final no hemos recuperado nuestras almas.

DARREN

Ah, sí. Para lo de las almas solo tenéis que meter al congelador una foto de Kevin.

ALICIA

Entonces, todo esto del ritual, ¿para qué era?

DARREN

Amiga, los caminos de Isis son inescrutables.

ALICIA

Ya... Los de Isis.

DARREN

He pensado que mañana por la mañana podemos quedar para hacer una ouija.

ALICIA

Lo vamos viendo, ¿vale?

Darren sonríe mientras asiente. Alicia se sube al coche.

ESC. 19. INT. COCHE

ALICIA

Sonríe Kevin.

Kevin sonríe. Alicia le echa una foto con el móvil. El coche arranca mientras Paquito se despide con una mano mientras posa la otra en el hombro de Darren.

9. Enlace para el visionado

Parte 1:

https://drive.google.com/file/d/13VZU_j66e7mFfvHg5l0XWe7meVkWXT_Z/view?usp=drive_link

Parte 2:

https://drive.google.com/file/d/1-i2zltj-u1oZAwwZ0wxjWU3LsZ4PsbVC/view?usp=drive_link

Parte 3:

https://drive.google.com/file/d/1Eouh-_0ZI-8AnOz-Nh3yWqN7QVTpcshc/view?usp=drive_link

