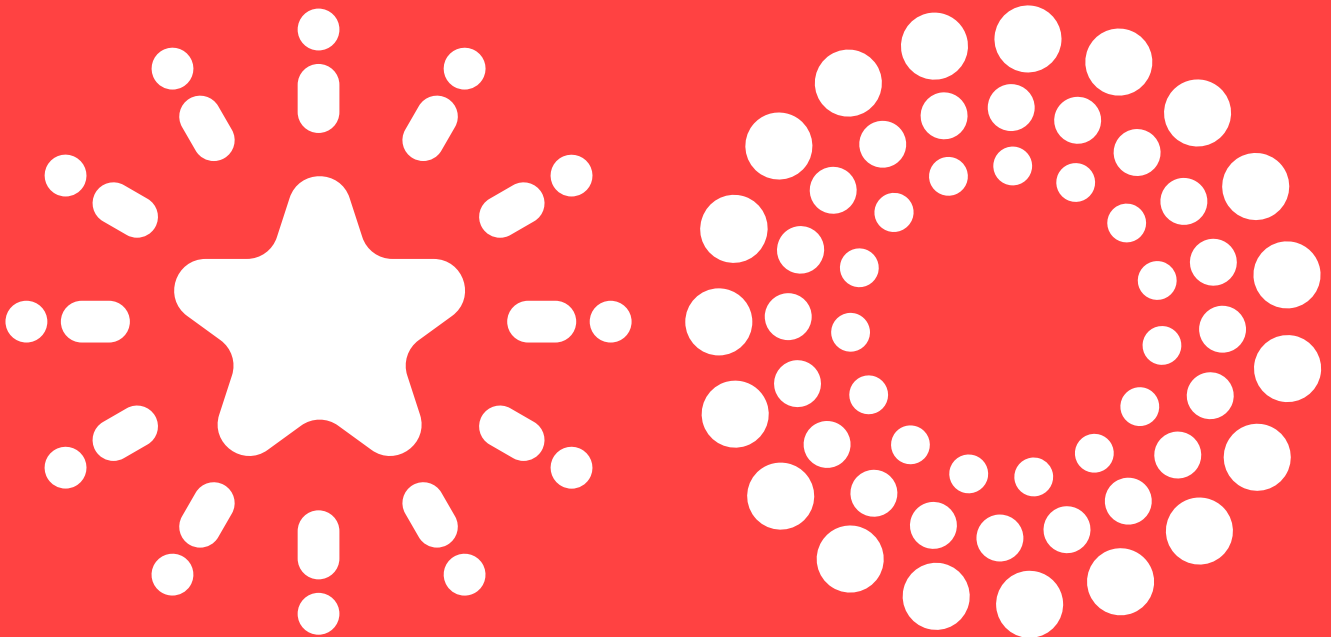


# TRASCÁMARA

Programa educativo  
de la Academia de Cine

## Efectos especiales y Sonido

GUÍA PEDAGÓGICA



Un programa educativo de:



ACADEMIA  
DE CINE

Desarrollado en conjunto con:



# ● TRASCÁMARA

Programa educativo  
de la Academia de Cine

## ☀ Efectos especiales y 🌀 Sonido

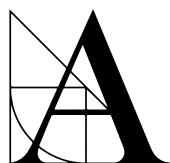
En el cine, los efectos especiales y los efectos de sonido tienen el mismo poder que las palabras en una novela o en una narración oral. Gracias a estas disciplinas, creadores y creadoras de todo el mundo pueden darle vida y cuerpo a aquello que no lo tiene. Si las imágenes del cine pueden mostrar lo que no existe es, precisamente, gracias a los efectos.

De todas nuestras habilidades, es posible que la imaginación sea la que más nos representa como especie. Nuestra capacidad para **soñar con otros mundos y otras realidades diferentes** a las que conocemos es, hasta donde se sabe, única de la raza humana. Además, no nos contentamos con crear nuestros propios universos, sino que buscamos formas de compartirlos. Al fin y al cabo, eso es una película: un complejo artefacto que permite a cualquier persona, por lejos que esté en el espacio y el tiempo, sumergirse en **un mundo que jamás existió**.

Pero, ¿cómo suena un monstruo que nadie ha oído jamás? ¿Qué aspecto tiene su guarida? Desde su nacimiento, allá por 1895, el cine no ha parado de buscar respuestas a estas preguntas. Los ingeniosos trucajes que permitieron a **pioneros como Georges Méliès y Segundo de Chomón** llevar a su público a la luna o a un hotel del futuro, se convirtieron con el tiempo en espectaculares explosiones, complejas criaturas robóticas, rostros horripilantes y sorprendentes arquitecturas digitales. De la misma forma, con la llegada del cine sonoro aparecieron también **los sonidos de aquello que solo existe en la pantalla**. En los últimos ciento treinta años, las películas han permitido al público descubrir cómo suena el batir de las alas de un dragón o la lengua de una raza alienígena o el tiempo ralentizándose.

Por tanto, los efectos audiovisuales son una de las herramientas fundamentales de **la imaginación en el cine**. Gracias a ellos, artistas de todo el mundo pueden seguir imaginando y compartiendo sus fantasías más increíbles, pero también sus historias más cercanas. Al fin y al cabo, un monstruo es un efecto visual y sonoro, pero también lo pueden ser la lluvia o una llama. Porque ese es también el poder de los efectos: **dominar los elementos** y convertirlos en un personaje más de los relatos cinematográficos. O sea, hacer posible lo imposible.

Un programa educativo de:



ACADEMIA  
DE CINE

Desarrollado en conjunto con:



# ● TRASCÁMARA

Programa educativo  
de la Academia de Cine

Trascámara, el programa educativo de la **Academia de Cine**, busca acercar a la juventud el cine como arte colectivo y despertar el interés por los oficios y las artes que intervienen en su creación, así como facilitar a la comunidad educativa un contacto directo con el talento de los **equipos técnicos y artísticos del cine español**.

## Índice de contenidos

Pulsa sobre el título para acceder al capítulo correspondiente

Objetivos pedagógicos de la guía	4
En el país de las maravillas	5
Las claves de los efectos especiales	8
Visiones de los efectos especiales	9
Llenar el mundo de vida	10
El arte de Jack Foley	12
Las claves del sonido	15
Visiones del sonido	16
<i>Un monstruo viene a verme</i>	17
Ficha técnica	18
Sentir lo invisible	19
Entrevistas	26
Propuesta de actividad previa al visionado	31
Propuesta de actividades posteriores	33
Bibliografía y referencias consultadas	39
Créditos	40

# Objetivos pedagógicos de la guía

Esta **guía**, junto con la **proyección** y la **dinamización educativa en sala**, busca ofrecer a profesorado y estudiantes una herramienta para aproximarse a los oficios del cine entendidos como **profesión, creación colectiva y expresión artística**.

## Objetivo 1

Explorar **los oficios de los efectos especiales y el sonido para cine** a través de los ejemplos de una obra concreta, las declaraciones de sus creadores y varias actividades específicas.

## Objetivo 2

**Analizar formalmente una película** desde la perspectiva de dos oficios del cine, sin perder de vista el conjunto y el resultado final.

## Objetivo 3

Reflexionar sobre los múltiples factores, tanto técnicos como artísticos, que intervienen en **la toma de decisiones narrativas** de los y las profesionales del cine.

## Objetivo 4

Descubrir cómo los efectos especiales permiten crear **arquitecturas imposibles y personajes fantásticos**, pero también llevar a la imagen fenómenos cotidianos como **la lluvia, el viento o el fuego**.

## Objetivo 5

Indagar en el impacto que tiene el sonido en toda la narración cinematográfica; a pesar de ser **una de las herramientas expresivas más sutiles**, es también una de las más fundamentales.

## Anclaje curricular 1 (CCE1)

Disfrutar, reconocer y analizar con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

## Anclaje curricular 2 (CCE4)

Conocer, seleccionar y utilizar con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

## Anclaje curricular 3 (CCL2)

Comprender, interpretar y valorar con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

Currículo LOMLOE. Relaciones con las competencias clave y las competencias específicas de distintas materias recogidas en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

# En el país de las maravillas



El cine se basa en aquello que puede recoger la cámara, lo que está, físicamente, delante del objetivo. Sin embargo, hay lugares de la imaginación a los que la cámara no puede viajar. No por sí sola, al menos. Depende de los efectos especiales para abrir esas puertas a lo increíble.

Cuando se inventó la fotografía, a principios del siglo XIX, se pensaba que se había dado con una forma de **capturar la realidad**. Sin embargo, a pesar de que fotografía y cine son artes de la misma familia, con mucha frecuencia se dice que la gran pantalla es, en realidad, **una gran mentira**. Puede que los protagonistas no estén en Venecia, sino delante de una pantalla azul o verde; el fuego salvaje que devora la mansión no son más que pequeñas llamas sobre una maqueta a escala; el salto desde el acantilado es en realidad un complejo efecto óptico. Tampoco las fotografías ni los vídeos caseros que pueblan las redes sociales resultan cien por cien fiables, especialmente desde la aparición de las inteligencias artificiales generativas. Las imágenes son capaces de **mostrar cosas que no existen** y, en buena medida, es gracias a los efectos especiales.

Aunque suelen agruparse bajo esa coetilla de “especiales”, hay **muchas familias diferentes** dentro de los efectos. Por un lado, toda una rama se dedica a dominar lo impredecible y lo inmanejable. Cuando en una película llueve o nieva, lo más probable es que no se trate de verdaderos **fenómenos meteorológicos**, sino efectos cuidadosamente calculados para tener la intensidad y la duración necesaria para los planos que se van a rodar. Algo similar ocurre con **el fuego y el agua**: en caso de que haga falta incendiar o inundar un decorado, la responsabilidad de esa complicada operación recaerá en el equipo de efectos. Por ejemplo, una película como *La sociedad de la nieve* (Juan Antonio Bayona, 2024), pese a estar rodada en la montaña, requirió de ingentes cantidades de sal y otros materiales que se hacían pasar por nieve. Es lo que se conoce como **efectos mecánicos o prácticos**, los que se realizan en directo en la localización donde se rueda la escena.



De arriba a abajo, *Operación Ogro*, *El laberinto del fauno* y *Akelarre*.

Esta línea de trabajo puede alcanzar niveles muy notables de complejidad tecnológica y artística. Por ejemplo, antes de la llegada de los efectos digitales, una forma de resolver la aparición de una criatura fantástica o extinta, como puede ser un dinosaurio, pasaba por crear una **reproducción mecánica** de esa criatura, aprovechando todos los avances tecnológicos para conseguir que, por ejemplo, pudiera caminar, mover la boca o aparentarse respirar. Es lo que se conoce como **animatrónica**.

En un universo similar, a medio camino entre la maravilla tecnológica y el cuidado artesanal, se encuentra el trabajo con **maquetas**, que durante décadas ha permitido a la cámara adentrarse en ciudades increíbles o filmar aparatosas escenas con vehículos, como puede ser la recreación del atentado contra el almirante Carrero Blanco en *Operación Ogro* (Gillo Pontecorvo, 1979). Aunque pueda parecer que tanto la animatrónica como las maquetas han perdido su lugar frente a los efectos digitales, en ocasiones más baratos, lo cierto es que, con frecuencia, los mejores resultados se consiguen al **combinar los elementos físicos y los digitales**. Como sucede en la vida real, las mentiras más sólidas son aquellas que contienen cierta verdad.

También son efectos físicos, tan reales como una peluca o una barba postiza, los que se conocen como **maquillaje de efectos**. Dentro de esta categoría hay trucajes tan sencillos como puede ser **un rasguño** en la frente y otros tan complejos como **la transformación de un intérprete en un monstruo mitológico**. Uno de los ejemplos más famosos son los seres de *El laberinto del fauno* (Guillermo del Toro, 2006), creados por David Martí y Montse Ribé con un presupuesto muy lejos de los gigantescos costes de Hollywood, pero que aún así consiguieron competir con grandes producciones estadounidenses y traerse el Oscar al Mejor Maquillaje a España.



Un fotograma de *El día de la bestia* (Álex de la Iglesia, 1995).

En los efectos ópticos se encuentran algunos de los trucajes más antiguos de la historia del cine, como ese muro de los Lumiére que, al ser reproducido al revés, se reconstruye en lugar de venirse abajo. Este simple efecto de montaje evolucionó en ideas mucho más complejas, como aquellas composiciones en las que se superpone un fondo dibujado (lo que se conoce como **matte painting**) con el plano que se está rodando; al colocar la cámara en la posición correcta, se consigue **engañar al ojo** y que ambos elementos pasen a ser uno en la imagen final. Por tanto, los efectos ópticos buscan embaucar al espectador mediante trucajes que pueden realizarse **durante el rodaje o en la postproducción**. Con trucos como estos, el cine ha conseguido convencer a su público de que los personajes estaban inmersos en una operación bélica con multitud de vehículos y tropas o de que los fantasmas existen y pueden atravesar paredes.

Por último, la gran revolución de los efectos especiales en las últimas décadas ha sido la aparición de las **tecnologías digitales**, que permiten **borrar o insertar** casi cualquier elemento en la imagen, siempre y cuando esta se haya rodado mediante unos parámetros concretos. Gracias a la capacidad de los

ordenadores para alterar la imagen y crear objetos y espacios tridimensionales, hoy en día **casi todo lo que se puede imaginar, se puede mostrar**. Siempre y cuando se tenga el presupuesto y el tiempo suficiente, claro. De hecho, los efectos digitales se han popularizado de tal manera que, en algunos casos, la línea entre cine de imagen real y cine de animación se ha difuminado enormemente. Esto sucede especialmente en las grandes producciones plagadas de efectos, pero **la tecnología digital está presente en toda clase de proyectos**, incluso los más modestos. Gracias a ella, es posible eliminar elementos no deseados que se han colado en el plano o reforzar dramáticamente el espacio en el que se desarrolla una escena, como se puede ver, por ejemplo, en el momento del acantilado de *Akelarre* (Pablo Agüero, 2020).

Como se puede ver, el mundo de los efectos especiales es, en realidad, todo un universo de múltiples **especialidades, técnicas y artesanías**. Por sí solos, estos ingenios fascinan por su creatividad y conocimiento tecnológico; cuando forman parte de la narrativa de una película, sin embargo, es cuando alcanzan su verdadero potencial. Para la comedia, para el drama, para la sorpresa.

# Las claves de los efectos especiales



Los departamentos de efectos especiales pueden tener mucha presencia tanto durante el rodaje como a lo largo de la postproducción, lo que a su vez requiere una cuidadosa planificación previa. Estos son sus pasos.

- 1 Lectura de guion y conversaciones previas**

Una vez elegidas las personas que se encargarán de coordinar los efectos especiales durante el **rodaje** y los efectos digitales en **postproducción**, estos equipos **analizan el guion en detalle** y se reúnen con producción y dirección para marcar las **intenciones artísticas** de la película y los **requisitos** del proyecto.
- 2 Calendario de trabajo**

Una vez determinada la **carga de trabajo**, el **presupuesto** disponible y las **necesidades de la historia**, los diferentes equipos estipulan cuánto tiempo y cuántas personas necesitarán para realizar los efectos.
- 3 Búsqueda de equipo**

En el caso de producciones con muchos efectos especiales, puede ser necesario **repartir la carga de trabajo entre diferentes empresas**, que en ocasiones pueden estar incluso en continentes distintos.
- 4 Diseño y preparación**

Antes de que empiece el rodaje, **se diseñan y prueban las soluciones técnicas** con las que se afrontará cada efecto, pensando tanto en los que habrán de realizarse en el set como en aquellos que se resolverán en el ordenador y que pueden exigir que se ruede de **una forma muy concreta**.
- 5 Rodaje**

El equipo de efectos trabaja durante el rodaje creando todos **los efectos que deben ser capturados por la cámara**, ya sean lluvia, viento, explosiones, disparos, heridas o cicatrices falsas, por ejemplo.
- 6 Revisión de materiales**

Tras terminar el rodaje, o incluso según se van obteniendo los planos, los equipos de efectos digitales comienzan a **evaluar el material** sobre el que deberán trabajar, buscando soluciones para problemas inesperados.
- 7 Borrar y crear**

Al tiempo que se van montando las secuencias, efectos digitales empieza a trabajar **plano a plano**, incorporando y borrando todos los elementos de la imagen necesarios para alcanzar el **resultado final**.
- 8 Últimos retoques**

Con la supervisión de dirección, se dan los **últimos retoques** y se corrigen los defectos que hayan podido surgir a lo largo del proceso.

# Visiones de los efectos especiales



Tres nombres clave de los efectos especiales en España ofrecen su visión del oficio.

## Félix Bergés



© Miguel Córdoba  
Cortesía de la Academia de Cine

Ganador de ocho Goyas gracias a su trabajo en películas como *La comunidad* o *Un monstruo viene a verme*, en la actualidad lidera una de las empresas más importantes del sector, El Ranchito.

*“La paciencia es clave en este trabajo, pues hay que hacer muchas versiones de una misma escena. Aquí no hay magia: son horas y horas de trabajo”.*

## Ana Rubio



© Papo Waisman  
Cortesía de la Academia de Cine

A lo largo de las últimas dos décadas, Ana Rubio se ha convertido, gracias a la labor de Twin Pines, el estudio de efectos que fundó junto a Juanma Nogales, en uno de los referentes del sector en nuestro país, dejando su huella en títulos como *El cautivo* o *La virgen roja*.

*“Cada vez hay menos diferencia entre un proyecto internacional y uno español. Nuestra industria se ha puesto las pilas de una forma rapidísima. Los técnicos españoles son súper valorados y se los llevan todos fuera”.*

## Rafael Solorzano



© Pipo Fernández  
Cortesía de la Academia de Cine

Uno de los pioneros de los efectos digitales en España, su nombre lleva desde los 90 vinculado a algunas de las producciones, nacionales e internacionales, más ambiciosas a nivel de efectos, desde *El día de la bestia* a *Lo imposible* o *John Wick 3*, ganando por el camino dos Goyas y un Emmy.

*“A nosotros nos gusta que los efectos visuales sean transparentes, invisibles, los que ayudan a enriquecer la producción pero no se notan”.*

# Llenar el mundo de vida



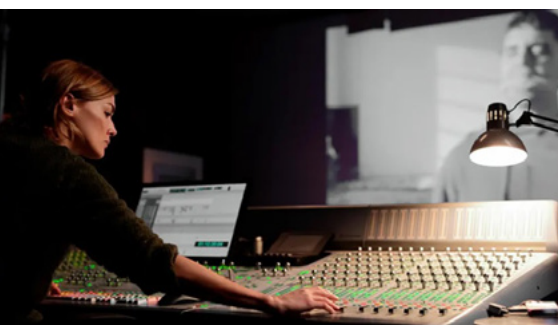
De los cinco sentidos que posee el ser humano, dos se ponen en juego cuando va al cine: la vista y el oído. Si un espectador se cubre los ojos con una venda, tendrá muchos problemas para seguir la película, pero, ¿qué sucede cuando se tapa los oídos?



Al principio de los tiempos, cuando los hermanos Lumière lanzaron al mundo el cinematógrafo, la imagen en movimiento estaba huérfana. La cámara capturaba el movimiento, pero ninguno de los sonidos asociados al movimiento. Al fin y al cabo, **cada acción, cada gesto, cada suceso que tiene lugar en el mundo tiene su reflejo sonoro**: a veces es un susurro, a veces una explosión, pero todo genera ruido. El cine, sin embargo, tardó más de tres décadas en **capturar el mundo en toda su complejidad física**. Y, cuando empezó a ocurrir... el público se acostumbró.



El **diseño sonoro** es una de las disciplinas cinematográficas que más desapercibida pasa. De hecho, en la mayoría de los casos ese es su objetivo, ser **imperceptible**. El ser humano está tan acostumbrado a la constante sinfonía que es la vida que se ha habituado a filtrar muchos de sus sonidos, a no prestarles atención. Pero, si desaparecieran, resultaría chocante. Lo mismo sucede en el cine: el equipo de sonido dedica semanas de trabajo a **reconstruir sonoramente el universo de una película**, su realidad, para que el espectador apenas preste atención a la mayoría de esos sonidos. Y, sin embargo, si no estuvieran ahí, la imagen se sentiría como si estuviese incompleta. **El sonido es fundamental para que un mundo cobre vida**.



Pero el trabajo de este departamento no solo sirve para hacer creíbles las imágenes, sino que también es **fundamental para contar la historia**. Uno de los ejemplos más famosos y más evidentes sería el de *M, el vampiro de Dusseldorf* (Fritz Lang, 1931), en el que el asesino es descubierto por la melodía que suele silbar. Sin embargo, es posible encontrar casos similares en todas las películas, aunque en muchos casos sean más sutiles. En la primera escena de *Seven* (David Fincher, 1995), lo que el público ve es simplemente a un policía prepararse para un día de trabajo; lo que oye, sin embargo, es muy distinto: el caos de la ciudad colándose en el apartamento, sirenas, discusiones, televisiones, radios, coches... Esto dice mucho del mundo en el que se desarrolla la película, pero también del personaje protagonista y su capacidad para construirse una burbuja al margen de todo ese ruido. De forma en muchos casos muy sutil, **el sonido da abundante información sobre los personajes y el mundo que habitan**.

De arriba a abajo, tres películas protagonizadas por sonidistas de cine: *Impacto* (Brian de Palma, 1981); *Berberian Sound Studio* (Peter Strickland, 2012); y *Tres* (Juanjo Giménez, 2021).



Y, por último, la especialidad de sonido está íntimamente ligada al trabajo de los intérpretes. La mitad de su trabajo, el que hacen con la voz, depende enormemente del esfuerzo de grabación en rodaje, así como del doblaje y las mezclas que se realizan en posproducción. Una buena interpretación pueden ganar en intensidad dramática con el tratamiento adecuado, mientras que **un sonido poco cuidado puede arruinar la mejor de las actuaciones.**

El **departamento de sonido** es, en cualquier película, un equipo muy complejo lleno de muy diferentes talentos. Forman parte del proyecto casi desde el principio hasta sus últimos pasos; para conseguir los mejores resultados posibles tienen que valorar dificultades técnicas, humanas y creativas. En el rodaje, **sonido directo** tendrá que hacer lo imposible para capturar los diálogos y otros sonidos en espacios de rodaje que muchas veces les pondrán las cosas muy difíciles. Durante el **montaje de sonido**, el reto es reconstruir la película completa, escena a escena, acción a acción, gesto a gesto. Por último, al llegar a las **mezclas**, se buscará un equilibrio entre todos los elementos del montaje sonoro y la música para crear una banda sonora en la que cada pieza tenga la importancia justa. Formar parte de este departamento es, sin duda, un trabajo que requiere una mezcla de conocimiento técnico, atención por el detalle, sensibilidad auditiva y mucha, mucha creatividad.

¿Qué sucede entonces cuando un espectador se tapa los oídos? Que se pierde **la mitad de la película**. Durante tres décadas, el cine mudo pudo contar sus historias prescindiendo del diseño sonoro (aunque no de la música). Sin embargo, lo lograba dejando de lado todas las posibilidades dramáticas que el sonido aporta y, sobre todo, pidiéndole al espectador que hiciera un esfuerzo extra por añadir esos sonidos. Por ejemplo, si un bebé aparecía llorando, el público incorporaba mentalmente ese llanto porque el sonido ya le resultaba familiar. Por tanto, **el cine nunca ha buscado el silencio**, de la misma forma que la vida no se desarrolla en el silencio. Porque, al fin y al cabo, lo más parecido que hay a la ausencia de sonido es el vacío.

# El arte de Jack Foley



El sonido es un territorio de grandes innovaciones tecnológicas, pero también un espacio de creación con los materiales más modestos. Para un artista de *foley*, una plancha de metal, una puerta de madera o incluso una humilde lechuga pueden convertirse en un millar de acciones.

Pocas especialidades del cine generan tanta fascinación y son, a la vez, tan desconocidas como **el arte del efecto foley**, también conocidos como **efectos de sala**. En líneas generales, se suele asumir que todos los sonidos que pueblan una película se capturan en el momento de rodarla. Pero, si eso fuera así, en una escena en que dos personajes caminan por un hospital mientras mantienen una conversación, se grabarían a la vez los diálogos, los pasos de los personajes y los sonidos que pueblan el hospital: charlas casi inaudibles, tráfico lejano, máquinas que pitan, el zumbido del aire acondicionado... A nivel técnico, eso implicaría que, al mismo tiempo que la cámara recoge la escena, un tropel de especialistas de sonido directo tendrían que estar grabando, lo que no solo resultaría extremadamente complejo y costoso a nivel técnico y humano, sino que en ocasiones **sería directamente imposible**. Por ejemplo, si el plano que se está rodando es muy amplio, tanto que se ve a los intérpretes de cuerpo entero y todo el pasillo del hospital, incluyendo el suelo y el techo, ¿dónde podrían esconderse esos especialistas con sus pértigas y sus micrófonos?

Pero, incluso aunque pudieran ocultar su presencia, es muy probable que no todo el material que capturasen tuviera valor. Volviendo a ese lugar común tan común y tan cierto, buena parte de lo que se ve y lo que se oye en el cine es mentira. Lo más probable es que ese hospital de última tecnología sea, con toda seguridad, **un plató** o cualquier otro tipo de edificio, **acondicionado para que parezca un hospital**. O sea, visualmente puede resultar muy convincente, pero **a nivel sonoro jamás será un hospital**. Ni las pisadas serán las mismas, ni se oirán conversaciones lejanas ni habrá ningún tipo de aire acondicionado funcionando. De hecho, fuera de los márgenes de la ilusión, o sea, **fuera de los márgenes del plano**, es muy probable que lo que haya sea un ruidoso generador eléctrico y una cuadrilla de carpintería construyendo el set del día siguiente, martilleando y taladrando. Resumiendo, aunque los equipos de **sonido directo** pueden conseguir recursos valiosísimos, y la calidad del diálogo depende directamente de su experiencia y esfuerzo, hay muchos recursos que, sencillamente, no es posible grabar **en el momento del rodaje**.



Los efectos de sala también han tenido una importante presencia en la radio, como retrata *Asesinatos en la radio* (Mel Smith, 1994).

Así que, aparentemente, solo queda recurrir al **montaje de sonido** para completar todo ese **puzle sonoro** que es una escena de cine. Podría parecer, por tanto, que, una vez terminado el rodaje, el diseño sonoro se completa a base de **bibliotecas de sonidos**, enormes archivos que ofrecen toda clase de ruidos imaginables, grabados por profesionales y almacenados para su uso futuro. En estas bibliotecas de Alejandría del mundo sonoro es posible encontrar pasos, gritos y golpes, vasos que estallan contra el suelo, coches que derrapan y pájaros que gorjean. Y, sin embargo, estos siguen siendo **solo una parte de los materiales** con los que se trabaja la edición de sonido.

En 1927, una película llamada *El cantor de jazz* (Alan Crosland) cambió por completo el paradigma del mundo del cine. No era el primer largometraje sonoro, pero sí el más complejo hasta la fecha. Su éxito fue tal que todas las productoras tuvieron que asumir que era el momento de **evolucionar o desaparecer**. Entre todas esas productoras se encontraba Universal, que precisamente ese año pensaba estrenar *Showboat* (Harry A. Pollard, 1929), un musical... mudo. Aunque resulte sorprendente hoy en día, hasta la aparición del cine sonoro, las productoras consideraban que, incluso sin poder escuchar las canciones, el público tendría interés en acudir a ver una adaptación de los grandes éxitos de Broadway. Sin embargo, tras *El cantor de jazz*, títulos como *Showboat* perdían su sentido. Por tanto, Universal paralizó el estreno de la película para añadirle **una pista de sonido**: canciones, música y algunos efectos sonoros. Entre todo el equipo que se contrató para esta sonorización se encontraba **Jack Foley**, que recibió la tarea de crear, con su propio cuerpo y algunos instrumentos improvisados, **pasos y palmadas** para la banda sonora. Después de *Showboat*, Foley permaneció en Universal, desarrollando una nueva rama de la creación sonora que terminó por recibir su nombre.

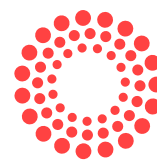


El protagonista de *Berberian Sound Studio*, usando una lechuga para recrear el sonido de una cuchillada.

Básicamente, el *foley* es el arte de crear sonidos *ad hoc* para una película, **usando el cuerpo y toda clase de herramientas**, en muchos casos bastante inesperadas. En sus inicios, el propósito principal del *foley* era **recrear las pisadas de los intérpretes**, pero poco a poco su alcance se fue ampliando hasta llegar a la situación actual, en la que se utiliza en multitud de ocasiones. Pero, ¿por qué? **¿Qué ventajas tiene sobre un sonido de biblioteca?** La primera razón, y la más evidente, es que el *foley* **suenan "a nuevo"**. Hay ciertos sonidos de biblioteca (esa puerta que chirría, ese grito de un moribundo, ese gato que se queja) que se han usado tanto que han acabado por perder el brillo, evidenciando su condición de material enlatado. La segunda razón tiene que ver con **el tiempo**: el *foley* puede ser un proceso costoso, pero una persona entrenada en la materia es capaz de crear una pista de sonido con las pisadas de un personaje cien veces más rápido de lo que un editor tarda en sincronizar, una a una, esas pisadas desde una biblioteca. Y luego está la **cuestión expresiva**: un buen *foley*, específicamente pensado para la película, puede llegar a tener un poder dramático que ningún sonido enlatado y pregrabado podría ofrecer.

Como sucede con mucha frecuencia en el cine, el verdadero talento está en saber cuándo es necesario recurrir al *foley*, cuando se puede resolver directamente en la edición y cuando conviene **combinar ambas técnicas**. Por ejemplo, si una escena muestra un espectacular accidente de coches, el equipo de montaje de sonido puede crear una **sofisticada sinfonía de metales y cristales** destrozándose a partir de materiales de biblioteca y grabados en rodaje; sobre ese trabajo, el equipo de *foley* añadirá una capa complementaria, que aportará al diseño sonoro un extra de fisicidad, **una dosis adicional de realismo**. Al final, en el cine, lo mejor suele llegar por la vía de la colaboración y la suma de talentos y técnicas.

# Las claves del sonido



Las diferentes especialidades del departamento de sonido participan en todas las etapas de un proyecto cinematográfico: estas son sus tareas principales.

- 1** **Análisis de guion** El equipo de sonido desmenuza el guion para **valorar todas las necesidades técnicas del rodaje**, calcular el volumen de sonido que tendrá que **recrearse en posproducción** y marcar junto a dirección la línea general del diseño sonoro.
- 2** **Localización** Sonido participa en la **búsqueda de los espacios de rodaje** para evaluar sus dificultades técnicas, desde el exceso de ruido hasta las limitaciones de espacio.
- 3** **Rodaje** El equipo encargado de la captación del **sonido directo** participa en la gran mayoría de los planos, aprovechando además su paso por las localizaciones para recoger materiales sonoros para posproducción.
- 4** **Inicio de la posproducción** Tras el rodaje, el equipo de **montaje de sonido** prepara los materiales que se han grabado durante el rodaje para su uso, catalogando y ordenando cada grabación.
- 5** **Montaje de sonido** Una vez el equipo de montaje de imagen ha terminado su trabajo, **se añaden todos los sonidos** necesarios para comprender la trama, enriquecer la atmósfera y darle verosimilitud a la imagen.
- 6** **Foley** Al tiempo que se desarrolla el montaje de sonido, el equipo de **foley** reconstruye todos los sonidos que no se han podido capturar en directo, desde un puñetazo hasta el rugido de un animal fantástico o el latido de un corazón.
- 7** **Doblaje** Durante el montaje de sonido se graban **las líneas de diálogo** que presentan alguna deficiencia o aquellas que se han añadido durante el montaje de imagen.
- 8** **Mezclas** Una vez el montaje de sonido se ha completado, el equipo de mezclas se reúne con dirección y música y ajustan los volúmenes de toda la película, decidiendo las **jerarquías sonoras del relato**.

# Visiones del sonido



Tres primeras figuras del sonido arrojan algo de luz sobre los misterios de esta especialidad.

## Pelayo Gutierrez



© Papo Waisman  
Cortesía de la Academia de Cine

A lo largo de 30 años de carrera, Pelayo Gutiérrez se ha convertido en uno de los profesionales del sonido más galardonados y con más experiencia, dejando su sello en títulos como *Tesis*, *Te doy mis ojos*, *La isla mínima* o *Dolor y gloria*.

*“Una cosa muy importante para mí es jugar y experimentar. Puedo pasar horas jugando, parando, viendo proyección, lo que funciona, lo que no...Y pensar en ello, soñarlo y llegar al estudio al día siguiente y ver cómo la película crece y el sonido le da un puntito más”.*

## Marc Orts



© Enrique Cidoncha  
Cortesía de la Academia de Cine

Uno de los especialistas en mezclas de sonido más importantes de nuestro país, Orts ha ganado siete Goyas trabajando con directores como Pedro Almodóvar, Juan Antonio Bayona o Alejandro Amenabar.

*“La mezcla de sonido es un recorrido largo, porque tienes que aprender todos los procesos de la postproducción de sonido para, al llegar a la mezcla, coger todos esos elementos y darles armonía”.*

## Yasmina Praderas



© Enrique Cidoncha  
Cortesía de la Academia de Cine

Empezó a trabajar en la década de los 2010 y en muy poco tiempo se ha convertido en una de las grandes figuras de las mezclas de sonido en España, como demuestra su trabajo en *As bestas*, *Sirat* o *El 47*.

*“El sonido es lo invisible. Los actores se ven, ves un lugar y un espacio, pero el sonido tiene una manera de transmitir sensaciones que es diferente, que tiene algo de inconsciente. El sonido convive con la imagen y construye la historia, te ayuda a empatizar y a crear emociones”.*



### **EL MONSTRUO**

Vendré a verte más  
noches, Conor O'Malley,  
y haré temblar tus  
paredes hasta que  
despiertes,  
y entonces te contaré  
tres historias.

### **CONOR**

¿Vas a contarme  
historias?

### **EL MONSTRUO**

Sí. Te contaré tres  
historias, y cuando  
termine mis historias,  
tú me contarás la  
cuarta.

### **CONOR**

¡Yo no sé nada sobre  
historias!

### **EL MONSTRUO**

Me contarás la cuarta, y  
será la verdad.



# Un monstruo viene a verme

Conor O'Malley es un chico de 13 años, que sufre acoso escolar en el colegio y cuya madre padece una grave enfermedad. A través de la ventana de su habitación, Conor ve un árbol que se ha mantenido en pie desde hace miles de años.

Un día, después de la medianoche, Conor despierta y se encuentra a un monstruo en la ventana. Pero no es el monstruo que él esperaba, el de la pesadilla que tiene casi todas las noches desde que su madre empezó el duro e inacabable tratamiento. No, este monstruo es algo diferente, y quiere lo más peligroso de todo: la verdad. ¿Podrá este increíble árbol, que ha cobrado vida en su imaginación, ayudarle a superar sus problemas?



Diseño de Percival and Associates. Fotos de José Haro.

## Ficha técnica

**País:** España **Año:** 2016 **Duración:** 108 minutos  
**Dirección:** J.A. Bayona **Guión:** Patrick Ness, a partir de una idea de Siobahn Dowd  
**Producción:** Belén Atienza y Sandra Hermida  
**Dirección de fotografía:** Óscar Faura **Montaje:** Jaume Martí y Bernat Vilaplana  
**Diseño de producción:** Eugenio Caballero **Sonido:** Peter Glossop, Oriol Tarragó y Marc Orts  
**Música:** Fernando Velázquez **Diseño de vestuario:** Steven Noble  
**Maquillaje y peluquería:** Marese Langan y David Martí  
**Efectos especiales:** Félix Bergés y Pau Costa  
**Reparto:** Lewis Macdougall (Conor), Liam Neeson (El Monstruo), Sigourney Weaver (Abuela), Felicity Jones (Madre), Toby Kebbel (Padre), Geraldine Chaplin (Directora)

# Sentir lo invisible

Una de las grandes aspiraciones del arte siempre ha sido ofrecer una ventana a los procesos internos de la mente y la emoción humanas. El dolor, la alegría, el miedo, la duda, el amor... son algunas de las palabras más importantes del diccionario, y, sin embargo, también son las más difíciles de representar en toda su complejidad.



Al contrario de lo habitual en las películas cargadas de efectos especiales, *Un monstruo viene a verme* cuenta una historia sorprendentemente íntima. El protagonista, Conor, vive junto a su madre enferma, confiando en que el próximo tratamiento haga que mejore. Su situación en el colegio no es mucho mejor: el dolor le ha desconectado de todo el mundo y un grupo de abusones le acosa constantemente. Al límite de su resistencia, Conor tiene horribles pesadillas que le atormentan cuando debería estar descansando. Hasta que un día recibe la visita de un monstruo, un árbol milenario que camina y habla. El monstruo le avisa de que esa no es la última vez que se verán: cuando llegue el momento, le contará una serie de historias. Al terminar, Conor tendrá que añadir una cuarta historia, y esa cuarta historia deberá ser verdad.

Por tanto, *Un monstruo viene a verme* es un viaje al interior de un niño que está atravesando una situación profundamente dramática. También es una película sobre el poder curativo de las historias. Conor afronta su proceso de duelo gracias a la imaginación: dibujando, soñando, transformando todo aquello que resulta demasiado doloroso. A través de las historias y la fantasía, Conor pasa de la negación y la culpabilidad a la aceptación, permitiendo así que sus heridas puedan sanar. Para conseguir todo esto, la película depende, en buena medida, de dos herramientas perfectas para darle cuerpo a aquello que no lo tiene: el sonido y los efectos especiales.



### El poder narrativo del sonido

En una de las primeras secuencias de la película, seguimos a Conor mientras desayuna y se prepara para ir al colegio. Todos los sonidos que generan sus acciones (poner una lavadora, cambiar la ropa de cama, tostar pan, incluso ponerse los calcetines) tienen una enorme presencia, incluso por encima de la música. Sin embargo, Conor no presta atención a ninguno de ellos. El único sonido que llama su atención es la débil tos de su madre; ante ella, incluso la música se detiene. A través de esta estrategia sonora, *Un monstruo viene a verme* le cuenta a la audiencia que, en este momento, la vida del protagonista gira en torno a la enfermedad de su madre. Es lo único en lo que piensa y lo único que le importa.

A pesar de que no siempre se le presta la atención que merece, y que parece estar relegado a ser un secundón frente a la imagen, el sonido tiene una gran capacidad para contar historias. Poco después de esa secuencia, cuando Conor está en la escuela y el profesor le pregunta si se siente bien, la cámara está

tan pegada al protagonista que resulta imposible ver al resto de sus compañeros de clase. Sin embargo, se pueden oír claramente sus murmullos y cuchicheos. De esta forma, mientras la imagen habla de cómo el mundo de Conor se ha reducido enormemente, el sonido explica que, a su alrededor, la gente le observa y analiza su dolor. ¿Con empatía, como cotilleo, sin comprender qué le sucede? Conor está tan abrumado por sus emociones que no es capaz de plantearse esas preguntas, pero gracias a la relación entre sonido e imagen que se establece en esta escena, el público es consciente de que esas dudas le atormentan, que se siente atrapado y sin saber cómo reaccionar.

Durante toda la película, a través de estrategias similares, el sonido va a ir mostrando los procesos internos de Conor, siempre trabajando en paralelo a la imagen. A veces reforzando lo que dice, a veces cuestionándolo, pero siempre aportando nuevas ideas y acercando al público a ese mundo interior que, de otra forma, permanecería invisible.





## Amigos (y enemigos) imaginarios

A lo largo de la historia del cine, los efectos especiales han permitido que intérpretes de carne y hueso interactuaran con toda clase de criaturas imaginarias, fantásticas o mitológicas. Antes de la aparición de las tecnologías digitales, esto podía conseguirse de dos maneras, principalmente.

Gracias a la animación, ya fuese dibujo animado o *stop motion*, se logró que Esther Williams pudiera nadar junto a Tom y Jerry en *Dangerous When Wet* (Charles Walters, 1957), que Simbad se enfrentase a un cíclope en *Simbad y la princesa* (Nathan Juran, 1958) o que Pedro se hiciera amigo de un dragón en *Pedro y el dragón Elliott* (Don Chaffey, 1977). Esta técnica alcanzó la cumbre en *Quién engañó a Roger Rabbit* (Robert Zemeckis, 1988), todo un alarde tecnológico en el que los seres humanos y los dibujos animados conviven en cada plano.

La segunda vía dependía de la capacidad artesanal y tecnológica para crear, con materiales corpóreos, reproducciones móviles de seres increíbles. La historia del cine está llena de ejemplos de esta opción, desde el dragón de *Los nibelungos* (Fritz Lang, 1924) hasta el Godzilla de *Japón bajo el terror del monstruo* (Ishiro Honda, 1955), pasando por las sorprendentes creaciones de *Dentro del laberinto* (Jim Henson, 1986).

Con la llegada de la imagen creada por ordenador, este tipo de relatos dejaron de depender de las formas tradicionales de animación para optar por las nuevas tecnologías, más rápidas, más baratas y con menos limitaciones, aunque no siempre más expresivas. Lo que es indudable es que, sin estas tecnologías, sagas como las de *El señor de los anillos* o *Harry Potter* habrían sido muy diferentes.

### Cuentos de hadas y metáforas

Un antiquísimo lugar común dice que todas las historias hablan, en el fondo, del amor y la muerte. En el caso de *Un monstruo viene a verme*, se trata de una afirmación difícilmente discutible. Lo que el equipo de la película intenta es caminar junto a un niño que debe aceptar la muerte de la persona que más quiere: su propia madre. Para visibilizar ese proceso de duelo, la negación, la rabia, la tristeza y la aceptación, el relato propone una metáfora: un monstruo que visita a Conor, le cuenta historias y le anima a explorar sus emociones. Gracias a la evolución de los efectos digitales y la captura de movimiento, esa criatura es un personaje de una elocuencia y una presencia que no tienen nada que envidiar a las de los intérpretes humanos.

A pesar de que proviene de la imaginación de Conor, la película presenta al monstruo como si fuera totalmente real. Los árboles y las farolas ceden a su paso, las vías del tren se arrugan como papel bajo sus pies y las cercas de madera se hacen añicos cuando las atraviesa. Esto resulta aún más evidente cuando el monstruo empieza a contar el primero de los cuentos, que se muestra a través de una elaborada estética de acuarela. El contraste entre las historias y la criatura indica que la película diferencia entre dos tipos de fantasía o, más bien, que hay una fantasía dentro de otra. Mediante esas historias, el monstruo le pide a Conor que reflexione sobre las personas de su entorno: su abuela, su padre, los *bullies* del colegio... Y, finalmente, él mismo. Por eso, las historias aparecen, de forma muy evidente, como cuentos de hadas, versiones deformadas de la realidad. El árbol, sin embargo, representa al propio Conor: sus pensamientos, sus deseos y sus miedos. De ahí que se le presente como si fuera tan real como el propio protagonista. Porque, de alguna forma, lo es.



Lograr este objetivo tan complejo exigió el trabajo conjunto de diferentes artistas y especialidades. Todo parte de la interpretación de Liam Neeson, meticulosamente capturada gracias a infinidad de sensores. Al trabajo del actor se le aplicó después una primera capa de modelado y animación digital, para recrear el monstruo de forma fotorrealista y dotarle de movimiento, de vida. Al mismo tiempo, en muchas escenas se trabajó con reconstrucciones físicas de algunas partes del monstruo: la cara, un pie, las manos... Operados por enormes grúas y otros ingenios mecánicos, estos objetos permitieron rodar planos como aquel en el que Conor se duerme sobre la palma de la criatura. Además, estas creaciones mecánicas ayudan al público a sentir que ese árbol parlante es, efectivamente, un ser real.

Pero el monstruo no solo existe gracias a los efectos especiales, sino que también depende de un sofisticado diseño sonoro. La voz de Liam Neeson, ya de por sí grave e intensa, gana impacto gracias a un tratamiento que hace que suene como un titán con siglos de sabiduría a sus espaldas. A ese trabajo se suma la meticulosa reconstrucción de cada ruido que un monstruo así podría producir.

Los seres vivos producen sonidos sin parar: el simple hecho de estar vivo implica el latido del corazón. Una criatura fantástica solo se vuelve real si se la dota de todo un universo sonoro. Sus poderosas pisadas, el crujir de las ramas y las raíces, la pesada respiración... Todos estos elementos son fundamentales para que el público crea en algo que sabe que es mentira.





### Más allá del monstruo

La espectacularidad del monstruo, y en general de los seres y arquitecturas fantásticas que se pueden crear gracias a las tecnologías digitales, hace que con frecuencia se pasen por alto otras posibilidades de los efectos especiales. Por ejemplo, su capacidad para dominar los elementos. *Un monstruo viene a verme* es una película en la que tiene muchísima importancia dramática el viento. Con frecuencia, cuando Conor está pasando por un momento de gran intensidad, el viento se levanta y le agita el pelo y la ropa. Es el equipo de efectos especiales el encargado de conseguir que esto suceda, igual que tiene que controlar la lluvia que golpea con fuerza el coche de la abuela, en la dramática conversación frente al paso a nivel.

También es un efecto, aunque en este caso de maquillaje, el deterioro físico que presenta la madre a lo largo del relato. Igual que en otras películas se fingen contusiones, moratones y heridas, aquí es fundamental que el público sienta, como lo siente Conor, que el estado de la madre va empeorando de forma constante e inevitable. Ese maquillaje no solo facilita a la actriz, Felicity Jones, su trabajo, sino que resulta un componente indispensable para la construcción del drama. Los espectadores deben percibir la muerte acercarse, igual que el protagonista.



### La pesadilla

El monstruo, la rabia, las historias, el miedo a la pérdida... Todo conduce hasta la escena climática en lo alto de la colina que, de nuevo, sería imposible sin el talento de los equipos de efectos especiales y sonido. Desde el inicio de *Un monstruo viene a verme*, se está anunciando la importancia de esa pesadilla de la que Conor se niega a hablar. Un relato que genera una expectativa así asume una gran responsabilidad. Si, llegado el momento, no se ofrece al público una recompensa lo suficientemente poderosa, se sentirá defraudado. Para enfrentarse a este reto, todos los departamentos deben ofrecer lo mejor de sí mismos.

La escena comienza con una racha de aire. Conor, furioso, golpea el árbol junto a la iglesia, tratando de despertar a la criatura para que le explique cómo es posible que su madre vaya a morir. En ese momento, el viento se levanta, meciendo ramas y flores. Es el mismo viento que anuncia la rabia de Conor. Ahora, sin embargo, parece descontrolado y no deja de crecer. Como si estuviera en el interior de un torbellino, el sonido se vuelve ensordecedor y la hierba se agita violentamente. Al descubrir que su madre se encuentra allí, de pie, entre las tumbas, Conor se yergue y la iglesia empieza a resquebrajarse. Ante la inminente muerte de su madre, todo el mundo del protagonista se hace pedazos. Lo que sigue es una combinación de efectos prácticos, digitales y sonoros que sumerge al espectador en la pesadilla que se ha anticipado desde el primer minuto.

Cuando el suelo se abre bajo sus pies, Conor se lanza a salvar a su madre. El sonido del viento es cada vez más atronador, y parece mezclarse con un coro de voces fantasmales... hasta que se hace el silencio. Para representar el dolor, la frustración y la culpabilidad del protagonista, la película se vale del silencio como si fuera el efecto sonoro definitivo. El silencio total es tan raro en el cine como en la vida, pero aquí se mantiene durante unos breves instantes para hablar de la muerte y la pérdida. De esta forma, a través de los efectos especiales y del diseño sonoro, *Un monstruo viene a verme* es capaz de representar la última frontera, lo más invisible de todo: el vacío.



*Le spectre rouge* (Segundo de Chomón, 1907)

## Pioneros del efecto especial

Aunque es en el cine donde han volado casi sin límite, en sus inicios, los efectos especiales bebieron del conocimiento de otras disciplinas como la fotografía, el teatro o los espectáculos de magia. Estos últimos, por ejemplo, fueron volviéndose más y más complejos durante el siglo XIX, incorporando efectos ópticos, autómatas mecánicos y otros trucos que luego emplearía el cine casi desde el momento de su nacimiento.

Sin ir más lejos, los hermanos Lumière, padres del cinematógrafo, presentaron en 1896 una breve pieza, *Démolition d'un mur*, en la que un muro derruido se reconstruía mágicamente ante los ojos del público. Se trataba simplemente de metraje proyectado hacia atrás, un truco que hoy resulta evidente, pero que debió fascinar a aquellos espectadores inexpertos.

La conexión entre magia y cine volvió a hacerse evidente en la carrera del celebrado Georges Méliès, un ilusionista que dio el salto a la gran pantalla también en 1896. Su obra, llena de imágenes tan icónicas como esa Luna con

rostro humano, demostró que las posibilidades fantásticas del cine eran casi ilimitadas. Su impacto fue tan grande, de hecho, que Martin Scorsese le homenajeó con *La invención de Hugo* (2011), a su vez también cargada de sofisticados efectos especiales.

Otro de los pioneros más importantes de los efectos especiales se curtió, precisamente, en los laboratorios de Méliès. Tras pasar allí un año, el aragonés Segundo de Chomón inició una larga carrera que le llevó a convertirse en uno de los más importantes especialistas en trucajes cinematográficos de la Europa de principios del siglo XX. Su obra más conocida quizá sea *El hotel eléctrico* (1908), aunque participó en decenas de títulos, como la monumental *Napoleon* (Abel Gance, 1927).

Según la industria del cine se fue consolidando en todo el mundo, los profesionales del efecto especial se volvieron cada vez más requeridos, dejando su huella en espectaculares escenas de cineastas como Charles Chaplin, Buster Keaton, Fritz Lang o F.W. Murnau.

# Entrevista con Oriol Tarragó



## Diseño de sonido en *Un monstruo viene a verme*

Fotografía: © Enrique Cidoncha. Cortesía de la Academia de Cine



**“Tienes que intentar aprender algo de cada proyecto, por muy pequeño que sea. Cada película es un universo y necesita lo que necesita, así que siempre puedes probar nuevas ideas y aprender algo diferente.”**

Nos adentramos en el estudio de uno de los supervisores y diseñadores de sonido españoles con más proyección internacional. Tras debutar junto a Guillermo del Toro en *El espinazo del diablo*, Tarragó ha colaborado con directores como Denis Villeneuve, Daniel Monzón, Andy Muschietti o Javier Ruiz Caldera, aparte de convertirse en aliado infatigable de su compañero en la ESCAC: J.A. Bayona.

### ¿Cómo llegaste al mundo del cine?

Yo vengo de una familia de arquitectos, así que en principio me iba a dedicar a la arquitectura. Sin embargo, cuando era pequeño, en Reus, íbamos mucho al teatro, así que empecé a interesarme por la escenografía y también por el cine. Pero, igual que en el teatro intuía cómo se hacían las cosas, el cine me fascinaba por todo lo que no entendía. Así que pasaba horas viendo películas en VHS, o iba a los multicines, compraba una entrada e iba saltando de una sala a otra. O sea, era un *freak* del cine. Entonces aparecieron los estudios universitarios de la ESCAC y me tiré a la piscina; convencí a mis padres, aunque no les hizo mucha gracia, y entré. Allí fue donde me enamoré definitivamente y descubrí que quería hacer sonido.

### ¿Cómo fue ese descubrimiento?

Siempre he sido muy sensible al sonido, incluso de pequeño. Cuando jugaba, me imaginaba los sonidos en mi cabeza. El caso es que, en el segundo año de la ESCAC, teníamos que hacer una práctica sin sonido, contar una historia muy básica con una bobina de 30 metros en blanco y negro. A mí me tocó hacer una persecución, así que la rodé y me puse a montar en la moviola, pero, por mucho que editaba, aquello seguía sin funcionar, aunque no sabía por qué. Entonces, me apunté en una libreta los segundos en los que ocurrían las cosas más importantes e hice una *cassette* con algunos sonidos cutres y la música de *Misión: imposible*, la de Brian de Palma. Cuando llegó el día de la corrección, me lleve un *radiocassette* a clase, lo puse junto al proyector y pulse el *play* en los dos aparatos. Y, claro, la gente alucinó, pero el profesor me dijo: “No, no, esto



es una práctica de lenguaje cinematográfico, de cine mudo". Y a mí me salió del alma y le respondí: "Es que yo no entiendo el cine sin sonido, no lo concibo". Así que ahí me di cuenta de que ese era mi camino.

**Y, ahora, con veinte años de experiencia, ¿qué es lo que más te gusta del sonido?**

Al principio era generar sonidos, como el del monstruo en *Un monstruo viene a verme*. ¿Cómo suena un gigante de 50 metros de altura, que es de madera, que tiene una personalidad propia y la voz de Liam Neeson, pero no es Liam Neeson? Esos retos técnicos me fascinan. Ahora, sin embargo, lo que más me gusta de la postproducción de sonido es el contacto tan cercano que tienes con el director. Al final, todas las historias están ya más o menos contadas. La gracia está en cómo se cuentan. Si nos gusta una película de Scorsese, o de Tarantino, o Fincher, es porque reconocemos su estilo, porque nos gusta su sensibilidad, y el sonido tiene mucho que ver en eso. Cuando llegamos a la postproducción, la historia ya está contada, pero el acabado que le damos hace que la película tenga una identidad u otra.

**A lo largo de tu carrera has trabajado en proyectos enormes, como *Jurassic World: El reino perdido*, pero también en cortometrajes y largometrajes mucho más pequeños.**

**¿Abordas estos proyectos de una manera muy diferente?**

Hagas lo que hagas, siempre tienes que intentar aprender algo de cada proyecto, por muy pequeño que sea. Cada película es un universo y necesita lo que necesita, así que siempre puedes probar nuevas ideas y aprender algo diferente. Si no te lo tomas así, es muy fácil desilusionarse y aburrirse. Yo conecto mucho, emocionalmente, con las películas que hago, creo que eso me ha ayudado.



**Hay un lugar común que dice que el trabajo de muchos departamentos del cine, como el montaje o el diseño sonoro, es mejor cuanto más invisible es, cuanto menos se percibe. ¿Estás de acuerdo con esa idea?**

Es cierto, pero no es una regla de oro. Si está mal hecho, te va a llamar la atención, pero también creo que te puede llamar la atención porque esté bien hecho. Es verdad que no quieres que el espectador esté entrando y saliendo de la película, dándose cuenta de lo que que has hecho y lo que no. Pero también es cierto que no tiene nada de malo que algo nos sorprenda positivamente, como pasa con los libros, cuando la gente subraya una frase que les gusta mucho.

**Centrándonos ya en *Un monstruo viene a verme*, ¿cuál fue el mayor desafío a nivel sonoro?**

Encontrar el tono. Tenemos el mundo fantástico de un niño, la tragedia de una madre que se está muriendo, una familia desestructurada, el *bullying*, un monstruo que cuenta historias, partes de animación... Hay muchas capas, muchos formatos dentro de la película, y fue realmente complejo conseguir que todo funcionara. Si nos hubiéramos centrado en la fantasía y hubiéramos hecho un sonido más *Harry Potter*, por ejemplo, no habría funcionado. Así que eso costó bastante. Y, luego, el propio monstruo, encontrar su sonoridad.

**A nivel sonoro, es una película de muchos extremos, en la que pasáis de momentos casi de silencio total a otros con muchísimas pistas de sonido, como el primer cuento.**

El silencio es parte del sonido. Yo lo suelo comparar con la fotografía, con la oscuridad: si todo está iluminado, no vas a conseguir que algo resalte. Necesitas la oscuridad, y lo mismo sucede con el silencio. Tienes que generar contraste. El silencio es una herramienta muy útil para eso, y también para generar inquietud. Normalmente, con el sonido y la música le estás diciendo al espectador cómo se tiene que sentir, qué emoción predomina. Pero, con el silencio, le obligas a posicionarse.



**Decías antes que uno de los retos fue la sonoridad del monstruo. Cuando tienes que crear el sonido de algo que no existe, ¿por dónde empiezas?**

Cuando un arquitecto proyecta una casa, lo primero que hace es visualizarla. En sonido no existe esa palabra, pero es el mismo proceso. Empiezas haciéndote preguntas, descomponiendo el sonido en partes. ¿Es grave, es fuerte? Y luego vas trabajando con la gente de efectos, añadiendo poco a poco. Al principio tienes un *storyboard*, así que creas un sonido que encaja con ese *story*. Luego una animática, por lo que el sonido anterior ya no funciona y tienes que crear uno nuevo. Y así nos vamos ayudando. Es un proceso muy curioso, largo y en ocasiones un poco frustrante, pero cuando encuentras lo que estás buscando también es muy satisfactorio.

**Por último, ¿qué le recomendarías a alguien que quiera dedicarse al sonido para cine?**

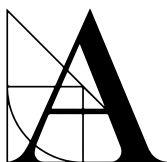
Lo primero, que si aceptas un proyecto, que le pongas todo tu corazón. Obviamente, todos tenemos que ganarnos la vida y esto es un trabajo, pero ayuda mucho si intentas disfrutar del proceso. Y, lo segundo, que no le impongas a una película algo que no necesita. Si haces eso, estás gastando energía y estás perjudicando a la película. Siempre debes intentar entender lo que estás haciendo y alinearte con la visión del director.

# TRASCÁMARA

Programa educativo  
de la Academia de Cine



Un programa educativo de:



ACADEMIA  
DE CINE

Desarrollado en conjunto con:



# Un gamusino viene a vernos

## Objetivo:

Reflexionar sobre el poder de los efectos audiovisuales para dar vida a lo que no existe y preguntarse cómo resolvieron sus retos los pioneros de los efectos.

## Temporización:

50 minutos

## 1. Punto de partida

Para este ejercicio, vais a trabajar en torno a esta breve escena:

Una niña entra en su habitación y oye un ruido bajo su cama. Al mirar, descubre escondido un gamusino. Asustado, el animal se mete en una caja de cartón y luego en un cajón lleno de lápices y otros materiales de pintura. Cuando la niña intenta capturarlo, el gamusino se defiende emitiendo un ruido amenazador. Sin embargo, cuando le ofrece una galleta, el animal se calma e incluso se le escapa un sonido de felicidad. Finalmente, se atreve a salir de su escondite y se tumba en la cama, junto a la niña, emitiendo algo parecido a un ronroneo.

## 2. ¿Qué es eso?

El gamusino es un animal fantástico, sin un aspecto concreto, que se utiliza para gastar bromas a la gente, en particular a los niños. A lo largo de la historia ha recibido mil formas, dependiendo de quién lo imaginase. Investigad en internet diferentes diseños que le hayan dado al gamusino y escoged uno, el que más os guste.

# Un gamusino viene a vernos

## Objetivo:

Reflexionar sobre el poder de los efectos audiovisuales para dar vida a lo que no existe y preguntarse cómo resolvieron sus retos los pioneros de los efectos.

## Temporización:

50 minutos

## 3. Los sonidos de un gamusino

Ahora que ya sabéis cómo es el gamusino de vuestra escena, haced una lista de todos los sonidos que deberían poderse oír en ella. Todos los sonidos, no solo los del gamusino. Por ejemplo, como la primera frase es “Una niña entra en su habitación y oye un ruido bajo su cama”, los primeros elementos de la lista deberían ser el sonido de la puerta abriéndose, las pisadas de la niña y el ruido bajo la cama, pero también podéis añadir otros menos evidentes, como el ruido de un coche lejano o cualquier otra cosa que os parezca que ayuda a la escena.

Una vez tengáis la lista completa, pensad cómo recrearíais cada sonido. Por ejemplo, para la puerta, podéis grabar la de vuestra aula, pero quizá preferís otra puerta diferente para que tenga un sonido más chirriante y genere cierta atmósfera de suspense. De esta forma, encontrad una solución para cada elemento de la lista, incluyendo los sonidos del gamusino. ¿Cómo recrearíais los ruidos de algo que no existe? ¿Cómo os imagináis que suena ese animal?

- Para recrear los sonidos de la lista, pensad solo en herramientas y objetos con los que contáis en vuestro centro escolar o en vuestras casas.
- A la hora de imaginar los sonidos del gamusino, tened muy en cuenta el diseño que habéis escogido.

## 4. Hacer real lo increíble

Una vez hayáis resuelto los sonidos de la escena, tenéis que imaginar cómo grabaríais la imagen. Mientras que todo lo relacionado con la protagonista y su cuarto es relativamente sencillo, la incógnita que tenéis que resolver es cómo crearíais al animal. ¿De qué forma daríais vida al gamusino?

- De nuevo, no podéis contar con ningún tipo de herramienta que no esté a vuestro alcance.
- Uno de los mayores retos de este punto es cómo generar la ilusión de que el gamusino se mueve frente a la cámara.

Tras la película y el coloquio, es el momento de trabajar en clase algunos conceptos relacionados con el sonido y los efectos especiales de *Un monstruo viene a verme*.

# Una película sin sonido, una película sin efectos

## Objetivo:

Observar cómo el sonido y los efectos especiales son una parte integral del lenguaje cinematográfico y están presentes incluso en las formas más básicas de la narración.

## Temporización:

50 minutos

## 1. La historia con todas las historias

A continuación se ofrece un texto que reconstruye la trama al completo de *Un monstruo viene a verme*. Antes de nada, leed el texto individualmente un par de veces, observando con detenimiento las palabras que se usan.

*Conor O'Maley es una joven que vive junto a su madre. Las cosas no van bien en casa de Conor: su madre carga con una enfermedad muy grave, su padre se ha ido a vivir a Estados Unidos y en el instituto hay un grupo de alumnos que le ataca con frecuencia. Para enfrentarse a la situación, Conor se refugia en su mundo imaginario, dibujando y soñando. Aunque, en ocasiones, incluso los sueños parecen volverse contra él. En particular, una pesadilla que se repite una y otra vez, en la que el joven está al borde del abismo, tratando de salvar a su madre.*

*Una noche, mientras Conor está dibujando en su cuarto, todo empieza a temblar a su alrededor. Como si se tratase de un terremoto, los objetos se agitan y vibran ruidosamente. De repente, un monstruo se detiene frente a su ventana. Su cuerpo, gigante, tiene la forma de un ser humano, pero su piel es de madera y está cubierto de ramas y raíces. Es como un árbol enorme que hubiera cobrado vida. Asustado, Conor le pregunta a qué ha venido y el monstruo, con una voz como un pozo sin fondo, le responde que, a lo largo de las próximas noches, va a contarle tres historias. Después, Conor tendrá que contar la suya propia, y esa historia tendrá que ser la verdad.*

*Al día siguiente, la abuela de Conor aparece en casa. Su madre está empeorando y va a tener que pasar unos días en el hospital, así que Conor tendrá que mudarse con ella. Conor, furioso, le dice a su abuela que nunca podrán vivir juntos. Sin embargo, es plenamente consciente de que esa posibilidad se está volviendo dolorosamente real.*

*Esa noche, el monstruo vuelve a aparecer y le cuenta al joven una historia sobre brujas, príncipes y reyes. Conor no acaba de entender qué pretende conseguir la criatura con ese relato, aunque no se le escapa que, en la relación entre la bruja y el príncipe, hay cosas que le recuerdan a lo que ha sucedido entre él y su abuela.*

# Una película sin sonido, una película sin efectos

*Si Conor tenía alguna duda de que la situación estaba empeorando por momentos, la aparición de su padre no hace más que evidenciarlo. Toda la ilusión que le provoca poder pasar tiempo juntos se viene abajo cuando se da cuenta de que su padre no puede, o no quiere, hacerse cargo de él. Al volver a casa de su abuela, Conor descarga su rabia destrozando a golpes todo el salón. ¿O lo que ha destrozado es la casa de un sacerdote egoísta, protagonista del segundo cuento? Una vez más, la fantasía y la realidad se mezclan en torno al joven.*

*Al marcharse el padre, las cosas van incluso peor. El nuevo tratamiento que le habían ofrecido a su madre no está teniendo efecto. Impotente, Conor observa cómo su cuerpo se deteriora día a día. Su frustración es tal, de hecho, que no puede contenerla. En el instituto, tras soportar un nuevo ataque de los abusos de su clase, el monstruo vuelve a aparecer para contarle la historia de un hombre al que nadie prestaba atención, tanto que se volvió invisible. Como si fuera una olla a presión, Conor explota y empieza a golpear salvajemente al líder de sus agresores.*

*Horas después, en el hospital, Conor habla con su madre y su abuela y la realidad le golpea como una bola de demolición. El nuevo tratamiento ha fracasado. Ya no quedan más caminos que explorar, solo aceptar lo inevitable. Embargado por la ira, Conor echa a correr, lejos de allí, hasta llegar a la colina donde vive, junto a una iglesia y un pequeño cementerio, el árbol monstruoso. La misma colina en la que sucede su pesadilla. A base de gritos, Conor invoca a la criatura, hasta que esta aparece y le recuerda que jamás prometió curar a su madre. Es a él a quién espera sanar. Ha llegado el momento de que Conor cuente su propia historia: ¿qué sucede al final de la pesadilla?*

*Todo ocurre igual que siempre, de la misma manera que en innumerables noches. El viento se levanta, ensordecedor, y Conor divisa a su madre entre las tumbas. En ese momento, el suelo empieza a resquebrajarse y la iglesia se derrumba con estruendo. El joven corre hacia su madre y la agarra de la mano cuando está a punto de hundirse en el abismo. Conor grita y llora, tratando de encontrar fuerzas para alzarla y que puedan huir de allí, de ese mundo que se desmorona. Pero es inútil: su madre es engullida por el vacío, desapareciendo. Conor se queda solo.*

# Una película sin sonido, una película sin efectos

*Ese no es, sin embargo, el final de la historia. El monstruo le exige una y otra vez, con su profunda voz cavernosa, que reconozca la verdad que permanece oculta, hasta que el joven no tiene más opción que admitir que está cansado de esperar la muerte de su madre, cansado de intentar ser optimista, cansado de tener tanto miedo. Solo quiere que todo acabe.*

*Con esa verdad al descubierto, Conor está ya listo para aceptar lo que va a ocurrir. En una noche lluviosa, su abuela y él llegan al hospital para despedirse. Mientras los tres se abrazan y lloran, el monstruo les observa, pacíficamente, desde una esquina de la habitación, dando por cerrada la historia.*

## 2. Palabras que son efectos y sonidos

Una vez leído el texto, trabajad individualmente con él. Primero, tachad todas las palabras que hagan referencia a elementos que, en una película, tendrían que recrearse mediante efectos especiales o sonidos. Por ejemplo, en el primer párrafo, la palabra “golpean” puede entenderse como vinculada a un sonido, mientras que el “abismo” requeriría de un efecto especial para mostrarse.

Una vez tachadas, volved a leer el texto y tratad de reemplazar las palabras que habéis eliminado para que el conjunto tenga sentido de nuevo, evitando introducir nuevos términos relacionados con efectos especiales y sonidos. Por tanto, el resultado final debería poder recrearse en una película sin necesidad del sonido y trucajes de ningún tipo.

Una vez tengáis listos vuestros textos, escoged algunos al azar y leedlos en alto, observando qué palabras ha eliminado cada persona y de qué forma ha solucionado el relato final. ¿Se ha transformado mucho o sigue siendo, al menos relativamente, el mismo?

# Describir lo que no existe

## Objetivo:

Reflexionar sobre la forma en que múltiples aspectos, incluyendo el sonido de las palabras o nuestro propio bagaje cultural, condicionan nuestra imaginación.

## Temporización:

50 minutos

### 1. El nombre del monstruo

Para empezar, cada participante debe inventar el nombre de una criatura fantástica y escribirlo en un trozo de papel. Después, poned todos los nombres en una bolsa de tela oscura. Finalmente, al azar, repartid los nombres de vuelta.

- Cuando penséis el nombre, intentad imaginar también qué aspecto tendría ese ser. Recordad que tiene que ser una invención vuestra, aunque podéis inspiraros en otras criaturas, reales o imaginarias, que conozcáis.

### 2. Una infinidad de criaturas posibles

Partiendo del nombre que os haya tocado, escribid un texto de dos o tres líneas describiendo cómo es la criatura a la que pertenece el nombre y qué sonidos hace cuando come, cuando camina y cuando se comunica con seres de su misma especie.

- En este paso, dejados llevar por la imaginación y por lo que os sugiera el nombre que os ha tocado.

### 3. Y eso, ¿por qué?

Por último, poned en común vuestras creaciones, explicando al grupo cómo es el ser que habéis imaginado, qué sonidos emite y qué os ha llevado a asociar el nombre con esa criatura. Si queréis, también podéis comparar el ser que había imaginado la persona que inventó el nombre con la criatura que ha surgido finalmente.

# Recuerdos de una criatura increíble

## Objetivo:

Poner en práctica lo aprendido sobre efectos especiales y sonido creando una serie de sonidos y un efecto especial corpóreo.

## Temporización:

8 - 10 horas

## 1. Antes de empezar

Esta actividad se puede realizar de forma independiente, pero también como continuación de "Un gamusino viene a vernos" o "Describir lo que no existe". En cualquiera de los casos, el propósito es recrear tanto los sonidos como un objeto físico que permitan a los espectadores imaginar una criatura fantástica. Para esta actividad trabajaréis en grupos de 3 o 4 personas.

## 2. La criatura

Empezad inventando vuestra propia criatura fantástica. Puede ser el gamusino del primer ejercicio, una de las criaturas del tercer ejercicio o un ser totalmente nuevo, pero tenéis que dotarlo de un nombre y preparar una breve descripción de su apariencia física.

## 3. Artistas de foley y diseño sonoro

Una vez tengáis claro cómo es vuestra criatura, grabad, utilizando los medios que preferáis, los siguientes sonidos:

- Sus pisadas
- El ruido que hace al comer
- El sonido que emite cuando está feliz
- El sonido que emite cuando se siente atacado

Estos sonidos podéis recrearlos usando técnicas de *foley*, grabando directamente elementos físicos, o combinando elementos digitales que encontréis en bibliotecas de sonidos libres de derechos. Sin embargo, evitad usar una inteligencia artificial generativa para crear los sonidos.

# Recuerdos de una criatura increíble

## 4. Esculpir lo que no existe

El segundo paso es crear un objeto físico que remita o pertenezca a la criatura que habéis imaginado. Puede ser, por ejemplo, el molde de una huella, una pluma, una garra o un diente. Para crearlo podéis usar los materiales y la técnica que preferáis: arcilla, cartón, tela, plastilina... Lo importante es que el objeto resultante se parezca lo más posible a cómo sería en la realidad.

## 5. Estimulando la imaginación

Una vez que todos los grupos hayan creado los sonidos y el objeto físico de su criatura fantástica, deberán presentarlos al resto de grupos, de uno en uno.

Primero, mostradle a un grupo vuestro objeto y reproducid los sonidos. Luego, pedidle a ese grupo que describa la criatura que se han imaginado al escuchar y observar vuestras creaciones.

Repetid la operación hasta que cada grupo haya podido describir todas las criaturas fantásticas.

## 6. Puesta en común

Finalmente, poned en común vuestras creaciones, comparando vuestras intenciones con lo que habéis conseguido provocar en la imaginación del resto del alumnado.

# Bibliografía y referencias consultadas

Coser y Cantar. (2 de diciembre de 2016). *A Monster Calls Sound Design Making Of* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HaQUdTK-JxE>

D. Netzley, P. (2001). *Encyclopedia of Movie Special Effects*. Checkmark Books

Espinel, R. (4 de junio de 2019). *Entrevista al mezclador de sonido Marc Orts*. Producción Audiovisual. <https://produccionaudiovisual.com/produccion-cine/entrevista-al-mezclador-de-sonido-marc-orts/>

Hernández Megías, B. (22 de marzo de 2023). "Somos especialistas en trabajo invisible, aunque detrás hay un curro brutal". Medium. <https://medium.com/@belen.hernandez03/ana-rubio-somos-especialistas-en-trabajo-invisible-80fd942d29c7>

La Quinta Dimensión. (4 de marzo de 2013). *Pelayo Gutiérrez: "Yo soy de los que opinan que las máquinas no hacen el producto, el producto lo hacen las mentes"*. La Quinta Dimensión. <https://quintadimensioncine.wordpress.com/2013/03/04/pelayo-gutierrez-yo-soy-de-los-que-opina-que-las-maquinas-no-hacen-el-producto-el-producto-lo-hacen-las-mentes/>

Lizcano, D; Garcinuño, A. (1 de diciembre de 2014). *Los alquimistas del 7º arte*. Area 51

Martínez Iriarte, M. (17 de febrero de 2023). *Yasmina Praderas, Goya al Sonido: "Lo más*

*bonito es compartirlo con la gente que te quiere y que se alegra por ti"*. El Diario de Huesca.

[https://www.eldiariodehuesca.com/cultura/yasmina-praderas-goya-sonido-mas-bonito-es-compartirlo-con-gente-te-quiere-se-alegra-por\\_6127\\_102.html](https://www.eldiariodehuesca.com/cultura/yasmina-praderas-goya-sonido-mas-bonito-es-compartirlo-con-gente-te-quiere-se-alegra-por_6127_102.html)

Mitchell, M. (9 de julio de 2004). *Visual Effects for Film and Television*. Routledge

Página web de Oriol Tarragó <https://orioltarrago.com/>

Quián, A. (22 de abril de 2006). *Rafael Solórzano, especialista en efectos visuales: "En el cine ya no se distingue el mundo real del virtual"*. Faro de Vigo. <https://www.farodevigo.es/sociedad/2006/04/22/rafael-solorzano-especialista-efectos-visuales-18237475.html>

Rivera, A. (1 de febrero de 2018). *El español que dio vida a los Caminantes Blancos de 'Juego de tronos'*. El País. [https://elpais.com/elpais/2018/01/23/eps/1516724016\\_023754.html](https://elpais.com/elpais/2018/01/23/eps/1516724016_023754.html)

Sound Ideas Canada. (5 de diciembre de 2011). *What is Foley Sound by Sound Ideas* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/OONaPcZ4EAs?si=TtTz0TIgzHBQeZbP>

Theme Ament, V. (2009). *The Foley Grail. The Art of Performing Sound for Film, Games and Animation*. Routledge

# ● TRASCÁMARA

Programa educativo  
de la Academia de Cine

## Efectos especiales y Sonido

### Créditos

Material didáctico publicado por TRASCÁMARA, el Programa educativo de la Academia de Cine, desarrollado en conjunto con Aulafilm (Las Espigadoras).

Los textos son propiedad de la Academia de Cine.

Las imágenes de *Un monstruo viene a verme* son propiedad de A Monster Calls AIE, Telecinco Cinema, Apaches Entertainment y Películas La Trini.

Todas las imágenes de esta guía son propiedad de sus debidos autores y aparecen aquí como complemento al cuerpo teórico del texto y para situarlo en su contexto correspondiente. Se ha tratado de contactar y acreditar debidamente todas ellas, en caso de error u omisión por favor diríjanse a la dirección de contacto para su subsanación inmediata.

**Coordinación editorial:** Helena Fernández.

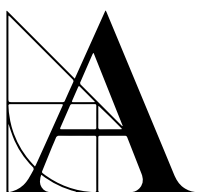
**Redacción:** Pablo López.

**Diseño y maquetación:** Jabi Medina.

**Marzo, 2026**

**Contacto:** [info@aulafilm.com](mailto:info@aulafilm.com)

Un programa educativo de:



ACADEMIA  
DE CINE

Desarrollado en conjunto con:



• efectos especiales • sonido • dirección • vestuario • casting • interpretación • montaje

# • TRASCÁMARA

Programa educativo  
de la Academia de Cine

Un programa educativo de:



ACADEMIA  
DE CINE

Desarrollado en conjunto con:

