



# Diseño Sonoro para Animación y Videojuegos

Informe sobre el diseño sonoro del cortometraje animado  
Paperman



Grupo 3. Integrantes:

- Delgado Sampedro, Ignacio Gabriel - Legajo: 58367
- Torrusio, Lucía - Legajo: 59489
- Rojas, Cristobal Matías - Legajo: 58564

# Introducción

Este informe revisa los criterios seguidos y la toma de decisiones realizadas durante el diseño sonoro del cortometraje animado titulado Paperman. A continuación se detallan los criterios técnicos, es decir aquellas decisiones que fueron tomadas para mantener la calidad del cortometraje, y los criterios estéticos, es decir aquellas decisiones que fueron tomadas para enfatizar el mensaje que se busca presentar en el cortometraje.

## Criterios Tecnicos

Todos los elementos de la banda sonora se buscaron en freesound.org y algunos pocos en youtube.com. Se evitó el diálogo hablado, decidiendo así, seguir una idea más vococentrista que verbocentrista, mostrando los sentimientos de los personajes con expresiones vocales. Esto se hizo dado que es más fácil hacer dos snippets de audio sonar similar si no hay palabras habladas, y así no parece que los personajes cambian de voz a lo largo del corto. La música elegida es extradiegética y empática, ya que busca acompañar al relato que puede observar el receptor. Para lograr esto se tomó la música original y se la cortó en varias ocasiones para que ésta coincida con la escena que va ocurriendo en el cortometraje, luego los clips se unieron por medio de fade-in y fade-out teniendo en cuenta el tempo de la música.

Para la sección de efectos sonoros, se tomó la decisión de enfatizar todo lo relacionado a papeles para los sonidos concretos, desde el simple dejar un papel en la mesa, armar o arrojar un avión de papel. Esto es debido a que se busca captar la atención del receptor hacia estas acciones.

En muchos casos no se consiguió el sonido específico que buscábamos por lo que logramos obtenerlo uniendo varios sonidos de diferentes autores. Por ejemplo esto se hizo con las puertas del tren.

A lo largo de todo el cortometraje nos aseguramos que el sonido ambiente tenga sentido de acuerdo de dónde está posicionada la cámara, por lo que utilizando la herramienta lápiz de Nuendo bajamos y subimos el volumen de acuerdo desde dónde se mostraba la escena.

Además, teniendo en cuenta los tutoriales del profesor, por cada clip nos aseguramos de agregar fades técnicos y crossfades para que no se generen los clicks de audio digital

## Criterios Esteticos

La música acompaña a los sentimientos de los personajes, especialmente del protagonista. Además se sincroniza con las escenas del cortometraje, empezando en momentos importantes, aumentando el ritmo cuando hay desesperación, yendo al mismo ritmo que los aviones, etc.

Es por ello que la música al inicio del cortometraje, se vuelve a repetir al final. De esta forma, se crea una sensación de ciclo o cierre. La misma situación (encuentro de los 2 protagonistas, sus emociones hacia el otro, la estación de tren, el papel con lápiz labial) se repite tanto al principio como al final, por lo que la música acompaña esta situación.

Se buscó que todo lo relacionado a los papeles fuera enfatizado, para darle protagonismo a los mismos, de forma que el espectador los pueda sentir como una parte esencial del relato. También, se puede tomar al viento (en el caso de las “ráfagas” y cuando el avión se encuentra en el aire) como sonido concreto, y no de ambiente, ya que tiene relevancia a nivel narrativo, al ser el medio en el que se mueven los aviones de papel.

Se decidió usar música más “intensa” que el cortometraje original, para darle un spin más serio al cortometraje, a diferencia del approach de Disney que utiliza bandas musicales más alegres, ya que la estética visual del cortometraje da para una interpretación más seria de la historia.

## Orden de Realización

Para la realización del proyecto primero decidimos qué cortometraje utilizar, una vez que tuvimos la aprobación del profesor comenzamos por ver los primeros segundos listando que sonidos teníamos que buscar.

Una vez que conseguimos algunos de los sonidos compensamos a poblar el proyecto de Nuendo. A partir de entonces nos turnamos, 2 personas buscaban clips de sonido mientras que el tercero los colocaba en el proyecto. Nos juntamos presencialmente ya que vivimos cerca entre los integrantes del grupo aunque alguna que otra vez optamos por hacerlo de forma virtual.

En un principio desarrollamos el proyecto en orden temporal, pero luego nos pareció más sencillo empezar por los sonidos más importantes y descriptivos y luego ir por los detalles.