



**UNIVERSIDAD DE LAS ARTES**

**Escuela de Artes Sonoras**

Proyecto Inter/transdisciplinario

*Johan*

Previo la obtención del Título de:  
Licenciado en Producción musical y Sonora.

Autor:

**Julio César Guerrero Lucero**

Guayaquil – Ecuador

2019



### **Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis**

Yo, Julio César Guerrero Lucero, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Producción musical y sonora. Declaro además conocer el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes cual, en su artículo 33, menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de las obras intelectuales y cuya sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes.

Cedo, de tal manera, a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, con el fin de que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.

---

Firma del estudiante

\*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

## **Miembros del tribunal de defensa**

Diego Benalcázar Vega

Tutor del Proyecto Inter/transdisciplinario

Bernarda Ubidia Calisto

Miembro del tribunal de defensa

Luis Perez Valero

Miembro del tribunal de defensa

### **Agradecimientos:**

Mi eterno agradecimiento a Dios quién me ha brindado vida y sustento en todo este tiempo con su gracia y fidelidad. A mi mejor amiga Ruth quien me da su apoyo incondicional y me ha animado en los momentos más difíciles. A mis amigos y compañeros que de una u otra manera han sido de apoyo en el desarrollo de mi aprendizaje. A todos mis docentes que con afán han encaminado mi carrera universitaria. A quien en vida fue Daniel Sais mi primer maestro en el ámbito de la producción musical, al ITAE y la Universidad de las Artes por permitir mi formación en sus aulas.

**Dedicatoria:**

Este proyecto lo dedico a mi madre Esther Lucero y mi padre Héctor Guerrero por apoyarme en todo momento.

## Resumen

Este proyecto es una propuesta artística sonora adaptada para el cortometraje *Johan* una producción cinematográfica, parte del subgénero suspenso psicológico. Cuya síntesis describe la convivencia de una vida doble, conllevada a la fiel pretensión que el amor nunca existió. Por ello, el subgénero de suspenso psicológico trae consigo una elaboración de vínculos sonoros y visuales que se complementarán a la narrativa de su filme.

El diseño sonoro en los trabajos cinematográficos de Alfred Hitchcock, Darren Aronofsky y Christopher Nolan, como referentes artísticos, darán las pautas de análisis y desarrollo del cortometraje presentado. Así, el actual trabajo expondrá el desarrollo y estudio de los elementos sonoros narrativos para un cortometraje de suspenso psicológico en el que se ve plasmado el enlace entre el diseñador del sonido y el director como característica de un trabajo en equipo. Por ello, se plantea realizar un acercamiento al estado psicológico y emocional del personaje protagonista cuyas cualidades (presenta rasgos de parafilia), nos permitirá elegir los componentes sonoros adecuados en la narrativa audiovisual del cortometraje. El proyecto de tal forma, es direccionado desde el estudio del guion, grabación, producción y postproducción del cortometraje. Así, se concluirá el montaje, la edición y la mezcla 5.1 con su respectiva presentación en la Universidad de las Artes.

**Palabras clave:** Diseño sonoro, suspenso psicológico, narrativa audiovisual.

## **Abstract**

This project consists of an artistic sound proposal for the short film *Johan* of psychological suspense subgenre. Describing a woman's double life, supported by a faithful pretension that love never existed. The psychological suspense genre brings with it an elaboration of sound and visual links that complement the narrative of a film. The sound design in the cinematographic works of Alfred Hitchcock, Darren Aronofsky, and Christopher Nolan, will give us guidelines for analysis and development of the presented short film. This work presents the development and study of the narrative sound elements for a short film of psychological suspense, in which the link between the sound designer and the director is seen as a characteristic of teamwork. It is proposed to make an approach to the psychological and emotional state of the main character, who presents traits of paraphilia, which will allow us to choose qualities that can be represented sonically in the audiovisual narrative of the short film. The project is approached from the study of the script, recording, audio production and postproduction of the short film that projects a creative manifestation for the aforementioned short film. Concluding in the assembly, editorial work and 5.1 mix and its respective showcase at the University of the Arts.

Key words: Sound design, psychological suspense, audiovisual narrative.

## ÍNDICE

|  |    |
|--|----|
| Resumen.....   | 6  |
| Introducción.....  | 12 |
| 1. Antecedentes.....   | 13 |
| 1.1 El sonido en el cine.....                                    | 13 |
| 1.2 Diseño Sonoro y su importancia en la narrativa del film..... | 14 |
| 1.3 El suspenso psicológico en el cine.....                      | 15 |
| 2. Pertinencia del Proyecto.....                                 | 20 |
| 2.1 Objetivos del proyecto.....                                  | 22 |
| Objetivo General.....  | 22 |
| Objetivos específicos.....                                       | 22 |
| 3. Descripción del proyecto.....                                 | 22 |
| 3.1 El cortometraje.....   | 23 |
| 5. Metodología.....  | 26 |
| 5.1 En la preproducción.....                                     | 26 |
| 5.2 En la producción.....  | 26 |
| 5.3 En la post producción.....                                   | 26 |
| 6. Ejecución.....  | 27 |
| 6.1 Preproducción.....   | 27 |
| Guion técnico.....   | 27 |
| Equipo técnico de sonido para la producción.....                 | 28 |
| 6.2 Producción.....  | 28 |
| Rodaje - Directos.....   | 28 |
| 6.3 Postproducción.....  | 30 |
| 6.4 Montaje y Sincronización.....                                | 31 |
| 6.5 Directos.....  | 31 |
| 6.6 Grabación adicional de diálogo.....                          | 32 |
| 6.7 Grabación de voces extradiegéticas.....                      | 34 |

|  |    |
|--|----|
| 6.8 Efectos - Foley .....                          | 34 |
| 6.9 Tono Shepard .....                             | 36 |
| 6.10 Ambientes .....                               | 36 |
| 7. Música.....                                     | 37 |
| 7.1 Sesión de Spotting .....                       | 37 |
| 7.2 Composición y producción de banda sonora ..... | 38 |
| 7.2.1 Primer cue .....                             | 38 |
| 7.2.3 Segundo cue.....                             | 38 |
| 7.2.4 Tercer cue.....                              | 40 |
| 7.2.5 Cuarto cue .....                             | 41 |
| 7.2.6 Quinto cue:.....                             | 42 |
| 9. Mezcla.....                                     | 42 |
| 9.2 Resultados de mezcla.....                      | 48 |
| 10. Conclusión y recomendación.....                | 48 |
| Bibliografía: .....                                | 51 |
| Anexos .....                                       | 52 |

## ÍNDICE DE IMÁGENES

|  |    |
|--|----|
| 1Rodaje .....                          | 30 |
| 2Configuración de sesión .....         | 31 |
| 3Limpieza de audios.....               | 32 |
| 4ADR Johan.....                        | 33 |
| 5ADR Hombre de blanco .....            | 33 |
| 6 Edición de efectos .....             | 35 |
| 7Flashback .....                       | 35 |
| 8Sesión de tono Shepard .....          | 36 |
| 9Base rítmica en Ableton Live 9.....   | 41 |
| 10 Paneo 5.1 .....                     | 44 |
| 11 Paneo de primera escena .....       | 45 |
| 12 Paneo de efecto flashback .....     | 46 |
| 13 Automatización de ecualización..... | 47 |
| 14 Automatización de nivel.....        | 47 |

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 1 Melodía ascendente .....  | 41 |
| 2 Melodía descendente ..... | 42 |
| 3 Flujo de señal .....      | 43 |
| 4 Flujo de mezcla .....     | 43 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|  |    |
|--|----|
| 1 Cronograma de pre-producción y producción .....    | 28 |
| 2 Cues de banda sonora .....                         | 37 |
| 3 Cronograma de actividades de post producción ..... | 50 |

## Introducción

El presente proyecto inter/transdisciplinario consiste en la producción sonora para el trabajo audiovisual *Johan* del director Jaime Cabrera. La historia narrada en este cortometraje es basada en las experiencias cercanas al director, que desarrolla acontecimientos de índoles psicológicos y ficticios acerca de una mujer que pretende llevar una vida normal pero que es continuamente arrastrada por sus impulsos y emociones. Estos acontecimientos se van mostrando de forma retrospectiva a lo largo del filme. En este trabajo se tomarán en cuenta ciertas características y rasgos esenciales, tanto los que son evidentes y los que no, del personaje principal para poder representarlos mediante una narrativa audiovisual que es potenciada con el diseño sonoro. El trabajo sonoro nos ubicará dentro de los sucesos que se desarrollan en el film, con el motivo de dar a conocer y transmitir al espectador los rasgos de lo que sucede en la mente del personaje principal, su voz interior y su problema psicológico.

El suspenso aparece en el cine para dar una narrativa tensional en el espectador, por eso citaremos trabajos cinematográficos de Alfred Hitchcock, Darren Aronofsky y Christopher Nolan. Directores que han impulsado dicho género en el cine y que serán referentes en este proyecto por su aporte al género. También, referenciaremos a compositores de banda sonora como Bernard Herrmann, Clint Mansell, Hans Zimmer y posturas literarias de Michel Chion, Laurent Jiller, entre otros.

El proceso de sonorización tiene dos ejes fundamentales a seguir, por un lado, un proceso técnico para la grabación, edición, montaje y post producción del sonido, y por otro, una propuesta estética que refuerza los elementos visuales que han sido sustentados por medio del análisis sonoro y conceptos audiovisuales.

Así, se creará una propuesta sonora que satisface las necesidades narrativas del guion y del género, propuesta que a su vez será planteada para su aprobación por parte de la dirección. Por ende, se llevará un proceso de revisión y conversación continua con Gutemberg Garcés, director de montaje del cortometraje *Johan*, hasta llegar a la impresión final de la mezcla y hacer las gestiones correspondientes para su lanzamiento en la Universidad de las Artes.

## 1. Antecedentes

### 1.1 El sonido en el cine

Un espectador difícilmente puede concebir un largometraje sin sonido, a menos que esa sea la consigna e intención del director. El sonido en el cine juega un papel fundamental al momento de obtener una concreción de ideas plasmadas en un producto. Desde el inicio del cine sonoro tenemos como referente la música de los hermanos Auguste y Louis Lumiere, dentro de la película que vendría a ser reconocida como la primera en la historia<sup>1</sup> el 22 de marzo de 1895, con el nombre *Salida de la fábrica*. Años más tarde, el 6 de Octubre de 1927, Alan Crossland aparecía con *The Jazz Singer* un trabajo sonoro dentro del área cinematográfica comercial, que da apertura a un gran cambio dentro del cine.

*El cantor de Jazz*, filme de Alan Crossland estrenado el 6 de octubre de 1927. Es tan solo el primer largometraje de ficción realizado con sonido sincronizado; el detalle tiene su importancia<sup>2</sup>.

Mientras el cine se ha ido evolucionando, tecnificando y digitalizando, ha traído consigo nuevos desafíos, por ejemplo, la vocalización de los actores, la sincronización de los diálogos, su nivel sonoro con respecto de la música, la construcción de ambientes, los efectos especiales, los sistemas de reproducción, etc. Todos estos elementos juegan un papel importante en el diseño sonoro. La imagen y el sonido hacen un entrelazamiento que permite la síncrexis, asignando un sonido a la imagen, para establecer un refuerzo narrativo a la película. Hablando de este enlace entre imagen y sonido, Chion afirma:

Es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo, cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup>Gavaldá, Josep. 2019. «La primera película de la historia ». Acceso el 17 de mayo de 2019. [https://www.nationalgeographic.com.es/historia/primera-pelicula-historia\\_14051](https://www.nationalgeographic.com.es/historia/primera-pelicula-historia_14051).

<sup>2</sup>Jullier, Laurent. *El sonido en el cine* (Barcelona: Paidós, 2007), 7.

<sup>3</sup>Chion, Michel. *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* (Barcelona: Paidós, 1994), edición en PDF, cap. 5. [https://monoskop.org/images/0/09/Chion\\_Michel\\_La\\_audiovision\\_Introduccion\\_a\\_un\\_analisis\\_conjunto\\_de\\_la\\_imagen\\_y\\_el\\_sonido.pdf](https://monoskop.org/images/0/09/Chion_Michel_La_audiovision_Introduccion_a_un_analisis_conjunto_de_la_imagen_y_el_sonido.pdf)

Un sonido que acompaña a la imagen en un momento determinado, independientemente de su relación coherente entre ambos, crea en el espectador, un efecto y una causa única que lo llevará a comprender el mensaje narrativo audiovisual.

## **1.2 Diseño Sonoro y su importancia en la narrativa del film**

Al comenzar a hablar del diseño sonoro, no podemos pasar por alto que antes de su aparición como tal en el cine, el diseño sonoro ya estaba pensado en la producción radiofónica y el teatro, en la que muchos comenzaron desarrollando un lenguaje sonoro como en el cine: con narrativa, diálogos, música, ambientes y efectos especiales<sup>4</sup>.

Aunque en el cine ya se dieron varios trabajos elaborados con un diseño sonoro el término de diseño sonoro se introduce en el mundo cinematográfico gracias al trabajo de Walter Murch, quien trabajó el sonido de *Apocalypse Now* de 1979<sup>5</sup> dirigida por Francis Ford Coppola. A partir de este trabajo se dio paso al reconocimiento oficial del rol de diseñador de sonido<sup>6</sup>. En el cine podemos apreciar el trabajo elaborado por parte del diseñador de sonido. Una explosión, un disparo, un diálogo, un ambiente y demás sonidos tienen un significado claro, no se trata solo de oír lo que vemos en la pantalla sino incluso oír lo que el personaje oye y lo que director quiere que oigamos. La potenciación de la imagen mediante la modificación de elementos sonoros, es evidente.

El diseño de sonido es de gran importancia en todas las etapas de un trabajo audiovisual. Dar importancia al diseño de sonido únicamente en la post producción puede restar ideas creativas. Ideas que pueden surgir en la producción y que pueden aportar a la historia que se pretende contar. Referente a la importancia del diseño sonoro Randy Thom afirma:

El diseño sonoro no sólo debería suceder en la postproducción de una película o un video, sino que necesita suceder desde mucho antes, empezando desde el guion. Y si no sucede desde la escritura del guion, sí

---

<sup>4</sup> “La música y el diseño sonoro en el cine”, Julián Woodside, Revista de la academia mexicana de ciencias, vol. 65 num.2 abril-junio 2014,

[https://www.amc.edu.mx/revistaciencia/images/revista/65\\_2/PDF/MusicaYDisenoSonoro.pdf](https://www.amc.edu.mx/revistaciencia/images/revista/65_2/PDF/MusicaYDisenoSonoro.pdf)

<sup>5</sup> <https://www.filmaffinity.com/ec/film701892.html>

<sup>6</sup> <http://soundsthetics.blogspot.com/2012/01/walter-murch-sobre-el-concepto-de.html>

debería realizarse en la reescritura del mismo o, por lo menos, desde muy temprano en el proceso de producción<sup>7</sup>.

El autor propone abordar el trabajo diseño sonoro desde el guion con el fin de dar relevancia al sonido desde la gestación de un producto audiovisual. Para el autor generalmente en la etapa de post producción del sonido ya se han tomado varias decisiones por ende el personal a cargo del sonido pierde participación al contar la historia desde su área.

En este proyecto, el sonido fue pensado desde la etapa de producción y, por ende, se tuvo ideas claras de sonidos específicos en el rodaje. El tener ideas concretas de la historia que se está creando, nos ayuda junto con la imagen y el sonido a sumergir al espectador en las emociones y atmosferas creadas con el diseño sonoro. En el caso de este proyecto, un cortometraje de suspenso psicológico, puede llegar a impactar y transmitir lo deseado al espectador de una manera eficiente con un acompañamiento sonoro bien elaborado. Sin duda alguna, para poder transmitir por medio del diseño sonoro, características que los personajes desenvuelven, es necesario tener información y entender acerca del estado en el que se encuentran. Así como entender los problemas psicológicos y emocionales que se desarrollan dentro del film y que el director quiere visibilizar o representar sonoramente. De tal manera, el amplio trabajo que ocupa el diseñador sonoro, puede generar diferentes significados con respecto a la imagen, por eso se considera importante los siguientes aspectos: música; diegética, no diegética, ritmo, instrumentación, melodía, armonía, tonalidad. La voz; diálogos, voz en off, voz interna. Sonido; incidental, existentes; ambientes, atmósferas, creadas o imaginadas; silencio, artificial, absoluto; edición y mezcla.

### **1.3 El suspenso psicológico en el cine**

Algunos de los trabajos cinematográficos que citaremos, son ejemplos que contienen elementos sonoros muy representativos y que sustentan en conjunto con la imagen, la misión de transmitir un mensaje audiovisual. Estos ejemplos ayudarán a

---

<sup>7</sup> “Escribiendo un guion para el sonido”, Randy thom, Revista científica Scielo, diciembre 2013, [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0122-82852013000300012](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0122-82852013000300012)

entender la importancia del sonido como agente fundamental en la propuesta cinematográfica.

A continuación, se encuentran varios trabajos que sirven como referente para el presente proyecto, debido a su diseño sonoro que ayuda al desarrollo de la dinámica del filme. Los siguientes trabajos fueron elegidos por su aporte al género de suspenso psicológico y su sonorización.

- *Vértigo*, Dir. Alfred Hitchcock, 1958<sup>8</sup>.
- *Taxi Driver*, Dir. Martín Scorsese, 1976<sup>9</sup>.
- *Pi*, Dir. Darren Aronofsky, 1998<sup>10</sup>.
- *Requiem for A Dream*, Dir. Darren Aronofsky, 2000<sup>11</sup>.
- *Memento*, Dir. Christopher Nolan, 2000<sup>12</sup>.
- *Mulholland Drive*, Dir. David Lynch, 2001<sup>13</sup>.
- *Odisea en el espacio*, Dir. Stanley Kubrick, 2001<sup>14</sup>.
- *The Dark Knight*, Dir. Christopher Nolan, 2008<sup>15</sup>.

En el Ecuador se presenta por primera vez un trabajo de cine sonoro en 1930 con audio en castellano, *Cascarrabias*<sup>16</sup> dirigida por Cyril Gardner. Sin embargo, tomaría algunos años para que se produzca películas sonoras en el país y para que cineastas ecuatorianos comiencen a realizar trabajos competitivos, ya que el cine extranjero dominaba las salas de cine<sup>17</sup>. En el Ecuador desde el año 2006 con la primera ley de cine y el Concejo Nacional de Cinematografía del Ecuador<sup>18</sup>, surgen oportunidades

---

<sup>8</sup> Carolina Lamatta, *Las mejores 20 películas de suspenso psicológico*, Blog, (Chile: UPSSOCL, 2017). <http://www.upsocl.com/muvi/las-20-mejores-peliculas-de-suspenso-psicologico-juegan-con-tu-mente-como-quieren>.

<sup>9</sup> Gregorio Belinchón, *Las diez mejores películas de Martin Scorsese*, Blog, España: EL país, 2018). [https://elpais.com/cultura/2018/04/25/actualidad/1524655673\\_832576.html](https://elpais.com/cultura/2018/04/25/actualidad/1524655673_832576.html)

<sup>10</sup> Jaime Cardona, Cine y psicología, Blog, 2016. <http://www.cineypsicologia.com/2016/07/pi-fe-en-el-caos-darren-aronofsky-1998.html>.

<sup>11</sup> Carolina Lamatta, *Las mejores 20 películas de suspenso psicológico*, Web, (Chile: UPSSOCL, 2017), <http://www.upsocl.com/muvi/las-20-mejores-peliculas-de-suspenso-psicologico-juegan-con-tu-mente-como-quieren>.

<sup>12</sup> Lamatta, *Las mejores 20 películas de suspenso psicológico*, 2017.

<sup>13</sup> Lamatta, *Las mejores 20 películas de suspenso psicológico*, 2017.

<sup>14</sup> Lamatta, *Las mejores 20 películas de suspenso psicológico*, 2017.

<sup>15</sup> Lamatta, *Las mejores 20 películas de suspenso psicológico*, 2017.

<sup>16</sup> Yalilé Loaiza y Emiliano Gil Blanco, *Tras los pasos del Cine en Ecuador: la producción nacional y políticas de apoyo* (Ecuador: Red Social de investigadores Researchgate, 2015), 56.

<sup>17</sup> Yalilé Loaiza y Emiliano Gil Blanco, *Tras los pasos del Cine en Ecuador*, 56.

<sup>18</sup> Alfredo Mora, *Archipiélago: Revista cultural de nuestra América*, *Audio Visualidad* (México: Prisma, 2007), 44.

para nuevas propuestas por parte de cineastas ecuatorianos, a continuación, tenemos algunos trabajos que han abarcado el género de suspenso en los últimos años:

- *Sin muertos no hay carnaval*, Dir, Sebastián Cordero, 2016<sup>19</sup>.
- *Sed*, Joe Houlberg, 2016<sup>20</sup>.
- *La mala noche*, Dir. Gabriela Calvache, 2019<sup>21</sup>.

Un referente en este proyecto es *Sed* de Joe Houlberg, narra sobre un viaje de amigos hacia una casa de campo en donde Sara, personaje principal regresa a los diez años de haber salido de la casa de sus padres, el hecho de su ceguera marcará un punto de partida para establecer una narrativa importante, ya que nos mostrará un recorrido a través de sus recuerdos que poco a poco irán revelándose al espectador. Se muestra como punto de partida el tipo de lenguaje que se desarrolla en esta película por lo cual tenemos:

- La voz de Sara que juega un papel indispensable al momento de relatar acontecimientos de su infancia, presenta una voz frágil, dramática e incluso tenue, a más de presentarnos su voz como medio principal narrativo. Lo que se muestra más importante es el verbo centrismo con el que lleva al espectador al desagradable acontecimiento de su niñez.
- Los diálogos: el diálogo es uno de los elementos más importantes en el desarrollo de la historia ya que en varias de las escenas su presencia es mínima o incluso en otras no existen diálogos. Tenemos presente la voz en *off* de Sara contando acerca de la última vez que estuvo en la casa de sus padres.
- Sonidos diegéticos: la radio del carro, la radio de la fiesta, pasos de los personajes.
- Sonidos no diegéticos: frecuencias bajo los 240Hz, discusión, filo de cuchillo, banda sonora.

---

<sup>19</sup>Soraya Constante, *Sin muertos no hay carnaval*, *Blog España* (Quito: Revista El país, 2016) URL: [https://elpais.com/cultura/2016/09/03/actualidad/1472856865\\_887948.html](https://elpais.com/cultura/2016/09/03/actualidad/1472856865_887948.html).

<sup>20</sup> Desirée Yépez, *Sed*, Plan V (julio, 2016) URL: <https://www.planv.com.ec/culturas/cine/sed-el-primer-thriller-psicologico-del-cine-ecuatoriano>.

<sup>21</sup>“Película ecuatoriana ‘La mala noche’ se presentará en el Festival de Cine South by Southwest”. El Universo, 17 de enero de 2019, <https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2019/01/17/nota/7143089/pelicula-ecuatoriana-se-presentara-festival-cine-south>.

- Foley y efectos: amasar el pan, cuchillo en roca, agua saliendo de inodoro, efectos de sala y golpes de pelea que son ubicados en el diseño de tal forma que llamen la atención
- Ambientes y atmosferas: una atmosfera que crea un ambiente denso gracias a una frecuencia grave que se va acrecentando. El sonido de ambiente de grillos, noche, campo, río y la naturaleza. Estos elementos no tienen una fuente clara de donde provenga.
- Fuera de campo: los acontecimientos violentos de la película que no son mostrados pero que pertenecen a la diégesis, gritos, pelea y asesinato.
- El diseño sonoro se basa en elementos narrativos que van creando un ambiente de continua tensión.
- Elementos sonoros narrativos: sonido de fogata, radio de carro, agua saliendo del inodoro. No son exactamente los sonidos reales de los objetos pero cumple su función narrativa y evoca una emoción en el espectador.
- Música: diegética, la que sale de la radio tanto en el viaje como en la fiesta; extradiegética, la música que acompaña al dramatismo y que solo el espectador puede oír. La música del inicio, final para el título y los créditos. La música empática que acompaña en los momentos de dramatismo y tensión.
- Ambientes: Hay un gran número de escenas en las que prevalece el ambiente ya que no hay ningún diálogo solo se puede escuchar los sonidos que están en el campo sonoro, por ejemplo, la escena en la que están alrededor de la fogata.

Esta película es relevante para nuestro proyecto porque destaca la disposición de los diálogos, la importancia que se le da a la voz de Sara, el vococentrismo que juega un papel fundamental y que aporta como modelo sonoro para el cortometraje *Johan* en cuanto a resaltar las acciones y acontecimientos importantes que se desarrollan en la vida del personaje. Los sonidos extradiegéticos crean una atmosfera que mantiene una expectativa en el clímax de la película que forma parte de la narrativa de la historia. La música diegética y la acústica generada en el diseño de sonido para ubicar al espectador dentro del campo sonoro de tal manera que pueda percibir la espacialidad en la que se desenvuelve las escenas nos da una guía para el trabajo de sonorización de escenas con música y características similares.

Otro referente para nuestro proyecto es la película *Psicosis* de Alfred Hitchcock en que se narra la historia de Marion, una secretaria de una empresa inmobiliaria de la que toma una gran suma de dinero y huye para dárselo a su novio Sam. Se dirige a un hotel donde se encuentra con Norman, el propietario. Él, es un joven que aparentemente se muestra amigable, pero que al final, resultará ser un psicópata y se verá envuelto en múltiples asesinatos. Esta película muestra un sin número de elementos sonoros que, junto con la banda sonora, encaminará al espectador en un ambiente de misterio y suspenso.

- En el caso de Marion, el recurso necesario es cuando piensa acerca de lo que está haciendo y aparecen las voces subjetivas que están en su cabeza como recuerdos. En el caso de Norman cuando oye la voz de su madre. Así, vemos como el espectador puede tener un acercamiento emocional del personaje por medio del sonido.
- En algunas escenas de la película podemos observar que carecen de diálogos y son acompañadas por los sonidos diegéticos, ambientes y música.
- Sonidos diegéticos: los sonidos de pasos, papel, puertas. Dentro de estos sonidos tenemos el sonido del agua en la bañera donde Marion es asesinada, este sonido se vuelve un ruido anempático.<sup>22</sup>
- Sonidos no diegéticos: en este caso tendemos toda la banda sonora.
- Foley y efectos: en este punto tenemos el papel, los pasos, las puñaladas en los asesinatos, la caída por las escaleras del detective entre otros.
- Ambientes y atmósferas: ambiente de tormenta que refuerza el sentir de Marion su plan, el miedo y su huida. El ambiente de ciudad, carretera, el bosque cerca de la laguna y el sonido de las ranas, que aunque no se las puede visualizar, gracias a su sonido, se puede apreciar el ambiente del bosque.
- Fuera de campo: hay sonidos que están fuera del campo visual por ejemplo cuando se oye la voz de la madre de Norman, el momento de los asesinatos en donde no se muestra directamente la imagen pero los sonidos forman parte de la narrativa por ejemplo los gritos, el forcejeo y los asesinatos.

---

<sup>22</sup> Anempático: Sonido contrario a la imagen y que no muestra empatía. Ruidos anempáticos Michel Chion, 16.

- El diseño sonoro en esta película nos transmite una continua tensión por medio de los sonidos de los objetos, foley, la banda sonora. La voz de la mamá de Norman tiene una reverberación que permite distinguir lo que sucede en su mente.
- Elementos sonoros narrativos: los pasos cuando Norman corre, la caída del agua cuando Marion se ducha, los sonidos que causan tensión y los sonidos de cuerdas que mantienen a la expectativa creando una emoción en el espectador.
- Música: una de las características de la música en esta película son su valor añadido por la expresividad emotiva que surge al unirse con la imagen para contar la historia todo el tiempo busca empatía con el entorno y resalta los acontecimientos importantes como la persecución y los asesinatos evocando miedo, suspenso, terror. Toda la música es extradiegética porque no sale de ninguna fuente sonora en la película, solo la escucha el espectador pero incide en su totalidad en la narrativa del filme.

En esta película el sonido extradiegético como la voz en off y la música juegan un papel importante sobre todo en las escenas que demandan tensión y suspenso en el espectador, porque sin que se muestre explícitamente elementos visuales, con el sonido se transmite dicha emoción, intensificando sonoramente el suspenso. Estos recursos son los más relevantes para este proyecto debido a su destacada función en cuanto a la sonorización y musicalización, cuyas pautas pueden transmitir por medio de la música, elementos que no se presentan de manera visual en el cortometraje.

## **2. Pertinencia del proyecto**

Un diseño sonoro en el mundo cinematográfico es suma importancia en todos los géneros, porque acompaña a la imagen estableciendo una narrativa armónica que el director pretende transmitir. El diseño sonoro puede enfatizar una escena, acción o acontecimiento por su valor añadido.

De la misma manera el trabajo de director de la banda sonora de un film da aportes al guion, da forma a la narrativa de diferentes maneras, ejerciendo una narrativa sonora consistente que permite una concreción audiovisual y artística. Algunos directores han abordado el suspenso psicológico a lo largo de su carrera. Ejemplo de esto último son Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, David Lynch, entre otros.

La post producción de sonido en el género de suspenso ha sido abordada en diferentes trabajos fílmicos, en los que el resultado no siempre ha sido un producto comercial, sino que también ha sido concebido desde el punto de vista artístico, el cual nos lleva a direccionarnos desde dos ejes principales para la elaboración del cortometraje.

Desde el punto de vista técnico, los conocimientos adquiridos y las herramientas que nos llevarán a un proceso establecido o que comúnmente se sigue para obtener la mejor calidad de audio en una producción audiovisual.

Desde el punto de vista estético, el contexto narrativo del cortometraje y los elementos interdisciplinarios, nos llevan a un acercamiento de otras ciencias como la música, con sus elementos y cualidades sonoras, la psicología y la psicoacústica. Estos son elementos de estudio que nos permitirán reforzar las cualidades creativas al montaje sonoro del filme.

Ambos ejes nos llevarán a cuestionar al sonido y su convivencia como un valor añadido dentro de una producción audiovisual. Producción que ha sido abordada desde el guion, dando así apertura de análisis y comprensión de la importancia del diseño sonoro y que está armónicamente ligada al elemento narrativo del filme. Finalmente, reflexionar el valor añadido que se puede surgir al momento de concebir una propuesta sonora con un trabajo transdisciplinario.

## 2.1 Objetivos del proyecto

### Objetivo General

- Realización de la producción y postproducción de sonido para el cortometraje *Johan* dirigido por Jaime Cabrera.

### Objetivos específicos

- Grabación en locación del cortometraje.
- Establecer los elementos narrativos, para transmitir emociones características psicológicas del personaje Johan por medio del diseño sonoro.
- Elaborar un discurso sonoro a partir de la mezcla 5.1 que mantenga afinidad y respalde las necesidades creativas para el cortometraje.
- Componer la banda sonora del cortometraje.

## 3. Descripción del proyecto

Este proyecto consiste en sonorizar el cortometraje Johan, en el que se relata retrospectivamente el proceder de una mujer que de manera continua es dirigida por sus deseos y emociones sin pensar que su accionar, la llevará hasta el desequilibrio mental, por consiguiente, lidiar con las consecuencias de sus actos. Este material audiovisual es de carácter ficticio y se plantea dentro del género de suspenso psicológico, algunos elementos narrados parten de experiencias cercanas al director Jaime Cabrera. Este trabajo consiste en generar una narrativa que ubica sonoramente al espectador dentro de los acontecimientos desarrollados en el cortometraje. Con una mezcla 5.1<sup>23</sup> se concluirá todo el trabajo sonoro, de tal manera, que llegue a ser funcional, efectivo y encause un ambiente de tensión y dramatismo. Creado para construir acústicamente el desorden de ideas, voces subjetivas y recuerdos acumulados en la mente de Johan. Un diseño que pretende complementar el sonido y la imagen. Su finalidad no solo se presentará de

---

<sup>23</sup> 5.1: nombre utilizado para sistema de audio de seis canales de sonido surround (sonido envolvente).

manera individual por el sonido o la imagen sino por una resultante entre ellos. La mezcla final se realizará en la Universidad de las Artes.

### 3.1 El cortometraje

Sinopsis: Johan, es una mujer de 23 años que lleva una vida sin rumbo. Su pasado y proceder evocarán un trastorno psicológico sexual llamado parafilia<sup>24</sup>, motivo por el cual llegará a un punto sin retorno en el que tendrá que confrontarse inevitablemente con las consecuencias de sus acciones.

La parafilia: en el presente trabajo cinematográfico se darán a conocer las posibles afectaciones que podría manifestar el personaje Johan, quien presenta varias acciones frenéticas ante sus impulsos sexuales, los cuales han sido generados por un sin número de antecedentes no especificados en el guion pero si explicados por el director y que han direccionando el estilo de vida y personalidad del personaje Johan.

Los trastornos de la sexualidad aumentan en incidencia y prevalencia año tras año. Las causas de los mismos pueden ser múltiples. Tener o haber padecido alteraciones en las relaciones familiares, una educación sexual inadecuada o una experiencia sexual traumática pueden ser algunos de los factores predisponentes<sup>25</sup>.

Los trastornos de la sexualidad no solo surgen dentro del carácter biológico del individuo, sino que, también están fuertemente enlazados por el factor cultural y además afectivo<sup>26</sup>. Siendo un cúmulo de muchas variables que alimentan y direccionan al tipo de trastorno sexual. En este caso Johan presenta síntomas que se inclinan a una parafilia, la cual se ha ido desarrollando desde su niñez. Impulsado con un hecho de abuso por parte

---

<sup>24</sup> Parafilia: la presencia de repetidas e intensas fantasías sexuales de tipo excitatorio, de impulsos o de comportamientos sexuales. DSM-IV Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales, 535

<sup>25</sup> Cano Prous, Adrián. 2019. «Los trastornos de la sexualidad». Acceso el 5 de mayo de 2019. <https://www.cun.es/enfermedades-tratamientos/enfermedades/trastornos-sexualidad>.

<sup>26</sup> Guibert, Wilfredo, Prendes Marianela, y Orquídea Vicente. 1998. Factores asociados con la aparición de disfunciones sexuales en una población femenina. Scielo Cuba Red de revistas científicas cubanas ISSN 1561-3038. Acceso 28 de abril de 2019. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21251998000100002](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21251998000100002).

de un pariente cercano, siguiendo por una ruptura amorosa en su adolescencia y reforzado por el entorno cultural en el cual se ha desenvuelto.

#### **4. Propuesta sonora**

Para este proyecto el estudiante tuvo una comunicación directa con el director para poder elaborar un trabajo coherente y funcional para el cortometraje. Aunque el diseño sonoro es un proceso que demanda la toma de decisiones, el director del cortometraje tomó la última palabra, por eso se realizó un trabajo conjunto para llegar a un resultado óptimo. En el cortometraje *Johan*, existe una historia ficticia donde el sonido de la palabra hablada, la música, efectos y demás sonidos fueron organizados de tal forma que se pueda llegar a una concreción audiovisual.

Luego de la grabación y con el corte final entregado por el director de montaje, se fijaron elementos sonoros narrativos que nos acerquen al estado emocional de la protagonista. Dadas las indicaciones del director, con un previo análisis del guion y ver el primer corte, se establecieron demandas específicas para la post producción de audio que ayudaron a la percepción de las características narrativas más importantes de este trabajo audiovisual.

Así, se procedió a crear sonidos en función del género de suspenso, el cual nos llevó a generar metáforas, ideas, recursos que se unan a la narrativa visual. Después del montaje y sincronización de los audios se tomaron en cuenta los diferentes planos sonoros y se procedió a ubicarlos espacialmente para darle un sentido coherente a la narrativa.

Las características que tomamos como fuentes sonoras más importantes del corto fueron: el lado oscuro o negativo de Johan, el dramatismo, los impulsos emocionales, el trastorno psicológico y el subconsciente de Johan representado visualmente como el hombre de blanco. Estos elementos emocionales rodearon a Johan y juntos mostraron e impulsaron una guía para elaborar un discurso sonoro.

Se planeó incluir el sonido de una voz subjetiva que va a representar el lado oscuro de la personalidad, sus pasiones y sus impulsos desordenados. Por otro lado, se planteó enfatizar las palabras del hombre de blanco y la sentencia que da. Su imagen dentro de la historia aparece para dar un giro a la vida de Johan. Para la narración retrospectiva con la

que se cuenta la historia, se propuso el diseño de un sonido extradiegético que refuerza y permite al espectador relacionar el enlace de las escenas y saltos temporales.

Se propuso crear matices en el audio por medio de la automatización de nivel sonoro de objetos, diálogos y música que se presentan en el campo sonoro. Reforzando el dramatismo acerca de la realidad en la que se encuentra el personaje, su tristeza y decepciones. Para estos matices sonoros se pensó complementarlos con una melodía en piano, en tonalidad menor. Para la tensión que se muestra en la imagen, se propone un acompañamiento con instrumentos de cuerda y una frecuencia grave que acompañe al dramatismo de la historia. Se pensó en representar los rasgos de comportamiento e inestabilidad emocional por medio de progresión de acordes e intervalos para que la música cree un ambiente de tensión que dirija al clímax. Siendo este el momento visual y sonoro más destacable, se pretende representar las emociones y voces en la mente de Johan permitiendo al espectador una mejor recepción emotiva de la historia. Todo esto creado a partir del diseño sonoro.

Una de las escenas de este cortometraje se desarrolló en una discoteca y al no tener los derechos de reproducción de las canciones, se propuso crear una canción y una base rítmica. Para esto, se creó una canción para que se mostrara de dos perspectivas: diegética y extradiegética. Así se pretende la representación de la perspectiva auditiva del personaje y del espectador. Un tema musical en género de reguetón y letra inédita que pueda transmitir los deseos e impulsos de Johan. Posteriormente para representar el espacio acústico y acompañar la narrativa visual se propuso crear una base rítmica que refuerce la espacialidad del lugar que se muestra en la imagen.

Por medio de esta propuesta se planteó combinar todos los sonidos para que tengan una coherencia espacial y narrativa que pueda saciar las necesidades del guion y lo que el director busca transmitir con este cortometraje.

## **5. Metodología**

Este proyecto fue realizado en 3 etapas: preproducción, producción y postproducción

### **5.1 En la preproducción**

Se coordinó las reuniones para conocer el personal involucrado, también se instruyó acerca de los equipos y se procedió a la elaboración de un plan de trabajo establecido en coordinación con el director, designando fechas para el rodaje. Se estudió el guion para determinar la narrativa del film con un concepto claro, y el impacto sonoro que aborda el cortometraje. Se elaboró un plan de rodaje y se solicitó ayuda al municipio del cantón Milagro para transporte y locación. Se solicitó el guion técnico para el rodaje, se designó gastos, movilización del personal y los equipos. Se hizo una revisión técnica y ensayo previo al rodaje, también se hizo a un acercamiento al concepto psicológico sexual y emocional para que nos lleve a entender al personaje Johan. De tal manera que se pudo elaborar y establecer una guía para la toma de sonido directo en el rodaje para luego tener la mejor toma de cada escena, logrando así, un diseño sonoro que refuerce y acompañe a los elementos narrativos, teóricos y técnicos del cortometraje.

### **5.2 En la producción**

Nos dirigimos a la grabación de campo en las locaciones: Milagro, casa rosada (habitación de Johan), jardín de infantes Mini Mundo, discoteca Aniceto Bar y carretera vía Bucay.

Se utilizó una grabadora de sonido marca Zoom H6 y un micrófono de boom marca Rode por su direccionalidad. El micrófono es utilizado por tener un ángulo de captación estrecho y se pidió respectivo sistema de suspensión y anti-viento que evita ruidos por contacto al trabajar. Una pértiga de aluminio que permite mayor confort al momento de grabar y hacer tomas largas.

### **5.3 En la post producción**

Se realizó la revisión de todos los sonidos y se grabó los ADR (reemplazo automatizado de diálogo). Se procedió a la sincronización y edición de audio, se grabó

los efectos necesarios para establecer la narrativa audiovisual, y se realizó una mezcla 5.1 en la sala de la Universidad de las Artes.

Para la banda sonora, se compuso dos temas: el primero, se optó por acompañar con piano, melodía con tono menor que suscita la tristeza y dramatismo que envuelve al personaje principal; el segundo, fue piano y percusión donde se pretendió referir a una emoción inestable por el estado psicológico del personaje. Adicionalmente, se hizo la superposición de 3 sonidos de violín que van cambiando su afinación e intensidad logrando simular el tono *Shepard*<sup>27</sup>, medio por el cual se capta la atención del espectador manteniéndolo en tensión y que llega hasta el clímax de la línea narrativa, por lo cual, se manifestó en su máxima expresión el contenido de la historia contada. Finalmente, la propuesta musical terminó con una improvisación que acompaña a los créditos finales del cortometraje.

Es importante destacar el trabajo en equipo y mutua colaboración con Gutemberg Garcés, con quien se ha llevado un trabajo estrechamente colaborativo e independiente de los roces por gustos o perspectivas sonoras que ha surgido a lo largo de la producción, se ha logrado acuerdos estables quedando en conformidad mutua. De tal manera el culmen de este proyecto puede lograr una concreción visual y sonora de tal forma que el producto final aporte a futuras investigaciones acerca del trabajo del diseño sonoro, el suspenso psicológico y su importancia en el cine.

## **6. Ejecución**

### **6.1 Preproducción**

#### **Guion técnico**

El productor del cortometraje estableció un guion técnico para todo el equipo de producción en el que detalle: el número de escena, locación, el tipo de toma a realizar en cada escena, el diálogo, el tipo de audio, observaciones, y comentarios a tener en cuenta con los posibles problemas en el rodaje. De la misma forma queda establecido el plan de rodaje en el que se incluye locación, la utilería o equipos a utilizar en cada escena, fechas, y horarios de rodaje. (Véase anexo 1)

---

<sup>27</sup> Tono Shepard: ilusión acústica de un sonido creciente e infinito.

## **Equipo técnico de sonido para la producción**

Debido al presupuesto que se designó por parte del director se utilizará varios equipos en diferentes momentos de la producción, se contó con las siguientes herramientas:

Herramientas de trabajo facilitadas por parte el director Jaime Cabrera:

- Grabadora Zoom H6.
- Pértiga de aluminio, micrófono de Boom Rode Ntg2 con cable XLR.
- Auriculares Sennheiser HD 206.

### *1 Cronograma de pre-producción y producción*

| <b>Cronograma semestre B 2018</b> | <b>Noviembre</b>          | <b>Diciembre</b>      |
|-----------------------------------|---------------------------|-----------------------|
| Semana 1                          | Reunión con el director   | Rodaje                |
| Semana 2                          | Reunión con el director   | Rodaje                |
| Semana 3                          | Establecer Guion técnico  | Rodaje                |
| Semana 4                          | Establecer Plan de rodaje | Informe de producción |

Tabla 1

## **6.2 Producción**

El rodaje tuvo una duración de 3 días en sesiones de 4 horas. El equipo de producción está conformado por: director, iluminador, director de cámara, director de fotografía, fotógrafo, técnico de sonido. Se procedió a seguir el plan de rodaje que se ha establecido en una reunión previa la fecha, hora y punto de encuentro para la grabación.

Se efectuó la movilización en coordinación con la alcaldía de la ciudad de Milagro para el transporte de equipos y personal a las diferentes locaciones. Una vez que se arribó a la primera locación, se efectúa la prueba de equipos. Debido a una falta de comunicación con los responsables de la movilización de parte de la municipalidad, se consideró alquilar un vehículo para transportar al personal y equipo de rodaje.

### **Rodaje - Directos**

Llegado el día de rodaje se grabó en las diferentes locaciones los diálogos de los personajes. Se sugirió al director cambiar de locación o volver a grabar por el ruido que

se filtraba en la grabación. Algunas de las locaciones como la discoteca no se logró grabar con un nivel de ruido mínimo debido a la hora en que se efectuó el rodaje. En esta etapa el registro sonoro es importante obtener un sonido limpio es decir con el menor ruido posible. La idea de captar un sonido limpio en el rodaje es que en post producción, este sonido acompañe de manera eficaz la imagen para conseguir la proyección y alcance deseada de una producción audiovisual.

La grabadora Zoom, el micrófono de cañón y la pértiga son los más importantes para el rodaje. El micrófono que se utilizó fue un rode tipo cañón de patrón polar supercardioide. El micrófono se montó en la base de suspensión, ya que esto permitió moverse con mayor facilidad en la grabación evitando el ruido que pudo generarse por contacto. Luego se lo recubrió con el sistema anti viento de tipo zeppelin para la toma en exteriores de modo que fue instalado en la pértiga de aluminio. Finalmente, con un cable XLR se lo conectó a la grabadora Zoom H6. La grabación se realizó en formato 96 KHz - 24 bits y la referencia de audio se hizo con audífonos Sennheiser HD 206.

Para la grabación se tomó en cuenta que el micrófono estuviera fuera de plano todo el tiempo y lo más cercano a la fuente de sonido. De la misma forma evitar sombras en la escena, y se procuró mantener el micrófono en la mejor posición para captar el sonido.

La toma de audio para la escena de la habitación de Johan se localizaba cerca de dos fuentes de ruido: una avenida principal y una distribuidora de lácteos. Por ende, en las observaciones se indicó la realización de posibles doblajes. La toma de audio que se realizó en la discoteca no se logró grabar eficazmente ya que por parte de la municipalidad y de la discoteca se cambió el horario de rodaje. Por consiguiente, el rodaje se efectuó incluyendo los sonidos generados en el lugar, incluyendo la música. El estudiante da como sugerencia al director, montar música y hacer el respectivo doblaje de los diálogos en la etapa de postproducción.

Los audios que fueron grabados en las escenas del carro, no se lograron utilizar en la postproducción, ya que el nivel de ruido era un distractor e incluso no permitía, en ciertos casos, la inteligibilidad de la palabra hablada. Dadas las condiciones, se sugirió al director hacer los respectivos doblajes ADR para todos los audios que estaban con un alto

nivel de ruido. Para los ambientes se usó la misma grabadora Zoom h6, el tipo de grabación fue x/y con un micrófono de condensador estéreo de cápsula XYH6.

### *1Rodaje*



Imagen 1

Al finalizar la producción elaboró una reunión para ver los detalles y observaciones hechas en la producción, registro de continuidad, el registro de sonido, y el guion técnico. Se procedió a una evaluación e informe con el director para tener claro el siguiente paso, la postproducción.

### **6.3 Postproducción**

Lista de equipos utilizados en la post producción del cortometraje en estudio casero del estudiante Julio Guerrero:

- Software: Pro Tools 12, Izotope Rx 6 y 7, Ableton live 9
- Sintetizador Yamaha Tyros 2.
- Micrófono Akg 240, con suspensión, cable XLR y trípode.
- Filtro anti pop
- Interfaz de grabación Steinberg UR 44.
- Audífonos Akg k77
- Monitores de referencia Presonus E8.

Herramienta de trabajo solicitado a la Universidad de las Artes:

- Cabinas de cine para edición y tutorías.
- Sala de mezcla.

## 6.4 Montaje y Sincronización

Se procedió a solicitar el archivo OMF<sup>28</sup> (Open Media Framework) para crear la respectiva sesión en Pro Tools, la estación de audio digital elegida. Debido al presupuesto destinado para este cortometraje, y problemas del director con el montajista la sincronización fue hecha en una sesión de Pro Tools. Se importó el corte enviado por el montajista Gutemberg Garcés y se procedió al montaje y sincronización de audio.

Una vez que el director nos hace llegar el primer corte de *Johan*, se procedió a la creación de una sesión 48khz – 24 bits en Pro Tools. Se importa el video y vemos que la sesión coincida con el *frame rate*<sup>29</sup> del video, que en el caso de este proyecto son de 29.97 fps. El formato de audio utilizado en la post producción fue WAV.

### 2 Configuración de sesión

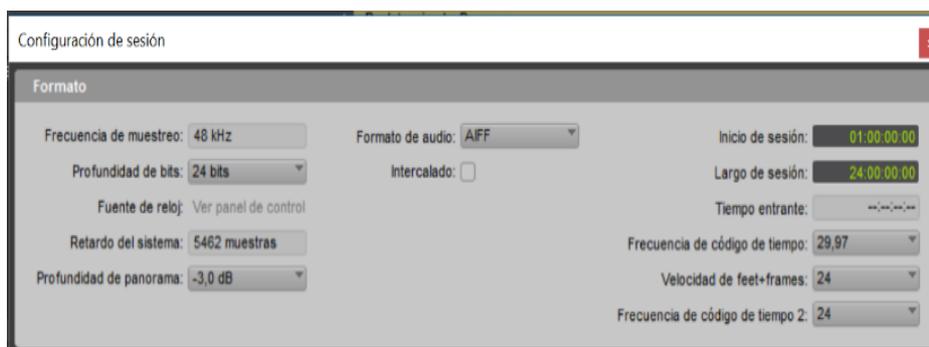


Imagen 2

Para la sincronización, se importan los audios pre seleccionados por el director en el rodaje y que fueron descargados de la tarjeta SD de la grabadora. Se selecciona el tipo de vista de la cuadrícula de tiempo en la ventana de edición de Pro Tools. Se crean las pistas auxiliares para cada grupo de los planos sonoros: directos, adr, foley, ambientes y música.

## 6.5 Directos

Se realizó una reducción de ruido para dejar la voz lo más clara e inteligible posible. Desde la opción de *audiosuite* permitió editar el sonido directamente a cada

<sup>28</sup>OMF: Este archivo se usa comúnmente en la post producción de audio, permite transferir medios digitales en distintos softwares compatibles con este tipo de formato.

<sup>29</sup> Frame rate: el número de imágenes que hay en un segundo.

región de audio y con el plugin X-Noise en el cual toma una muestra del ruido y luego se aplica a toda la región seleccionada. Se procede a corregir los niveles con el *clip gain* de cada pista y aunque cada una de las regiones de audio se les realizó una respectiva edición, las pistas de cada uno de los personajes también tienen una reducción de ruido, equalización y nivel general de tal forma que las pistas tengan un color similar pero a su vez acoplándose a las diferentes escenas.

### 3 Limpieza de audios



Imagen 3

## 6.6 Grabación adicional de diálogos

Debido a que no se logra un audio que acompañe coherentemente en la mezcla de los planos sonoros se ubican marcadores en los diálogos para el respectivo doblaje. Se creó una pista monofónica para los diálogos a doblar. El tipo de grabación se hizo en bucle, se creó otra pista para generar un tono puro de 1 Khz con el plugin Signal Generator. Se grabó el sonido del tono, luego se hizo un corte al audio de tal forma que apareció 3 segundos antes del texto a doblar. Antes de llegar a la región de audio a doblar se ubicó 3 beeps de tal forma que, en la grabación, el actor no solo pudo aprenderse los diálogos sino también grabar con la mejor precisión posible.

**ADR Johan:** Se procedió a realizar el doblaje con la actriz Sarahy Drouet, en una sesión de 3 horas todo el diálogo que tiene con el hombre de blanco. El modo de grabación fue en bucle y se configuró en las preferencias del software de tal forma que la pista pudo generar automáticamente listas de reproducción.

#### ***4ADR Johan***

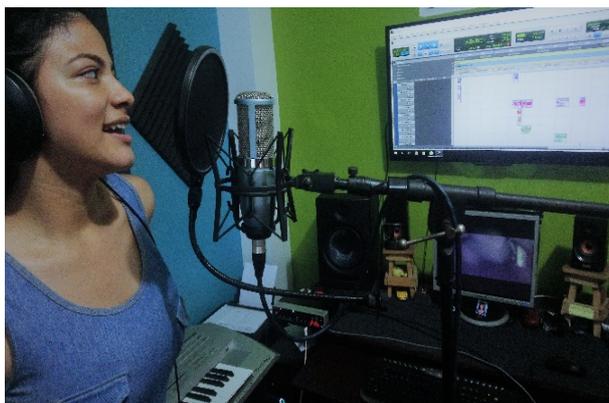


Imagen 4

**ADR Hombre de blanco:** Se procedió a realizar el doblaje con el actor Milton Morán, en una sesión de 4 horas. Se logró doblar todo el diálogo que tiene con el personaje Johan. El modo de grabación fue en *bucle* y se configuró en las preferencias del software de tal forma que la pista pudo generar automáticamente listas de reproducción.

#### ***5ADR Hombre de blanco***



Imagen 5

Debido a circunstancias de trabajo y de coordinación con la actriz Gigi Freire el director facilitó un audio correspondiente al doblaje del personaje Perris<sup>30</sup>. Se quitó la excedencia de ruido con los siguientes plugins: Noise reduction, Isotope Rx 6 y, NS1. Dado el estado de los audios en el doblaje se procede a usar un ecualizador EQ7 para quitar frecuencias graves y medias. Ya que el doblaje trae consigo la espacialidad del lugar donde fue grabado se ecualizó y se hizo un canal auxiliar para aplicar una reverberación con el plugin R-verb para las escenas que se desarrolla en el auto y en la

---

<sup>30</sup> La Perris: Personaje secundario del cortometraje

discoteca con su respectiva automatización para que se adapte y de espacialidad simulando la ubicación de los personajes en el campo sonoro.

### **6.7 Grabación de voces extradiegeticas**

Se grabó una voz con la palabra “sigue” para representar un personaje ficticio que está en la mente de la protagonista. Se le dio espacialidad agregando reverberación para simular que esta voz subjetiva es la que se escucha en la mente de Johan. Con este sonido se pretendió transmitir al espectador el lado oscuro y negativo que asecha a Johan.

Debido a que dentro de la imagen del cortometraje no se muestra explícitamente uno de los síntomas del trastorno sexual, se procedió a grabar la voz de una niña. Lo antes mencionado se realizó para representar sonoramente la pedofilia, ya que también está asociada a los síntomas del trastorno principal del personaje Johan.

### **6.8 Efectos - Foley**

Se decidió hacer Foley debido a que ciertos sonidos no cumplían con su función narrativa, por exceso de ruido, que eran motivo de distracción o que fueron difíciles de captar debido a las condiciones de la locación en el rodaje. Se procedió a crear pistas mono para grabar los siguientes sonidos.

- Se procedió a grabar el deslice de la puerta de armario, este sonido se logró con una puerta deslizable de un escritorio en el estudio casero. Se le agregó una reverberación para simular su espacialidad dentro de la imagen.
- Para la escena del carro, debido a que el día de rodaje había mucho ruido se lo postergó para esta etapa, por ende, se lo grabó solicitando a un familiar que nos dé prestado un auto Chevrolet Sail, se grabó el cerrar y abrir de la puerta del carro.
- Para la primera escena del cortometraje cuando Johan va por la carreta y frena al encontrarse con el hombre de blanco, se grabó el sonido del motor del carro. Luego se utilizó el audio de un ligero movimiento y el freno del mismo. Este

efecto del freno en la carretera fue simulado con el acelerador, y en la edición se juntaron los tres sonidos.

### 6 Edición de efectos



Imagen 6

- Se grabó el sonido que genera las luces de parqueo de un auto debido a que el audio proveniente del rodaje afectaba provocaba distracción al espectador del cortometraje. Dentro de la narrativa sonora se elaboró una automatización de nivel para enfatizar el sonido de parqueo del carro dando a entender o evocar al tiempo que se le acaba al personaje principal en su estado de inestabilidad emocional.
- **Efecto para flashbacks:** La necesidad de crear un sonido para los acontecimientos del pasado surgió en grabar el golpe de platillo de batería con una baqueta hasta que deje de sonar. Se procedió a ecualizar el sonido para disminuir la frecuencia que genera el instrumento y la resonancia del lugar. Se procedió a invertir la región de audio de tal manera que vaya en aumento hasta llegar al golpe del platillo, de esta manera se acompañó sonoramente el sentido retrospectivo que tiene la historia.

### 7 Flashback

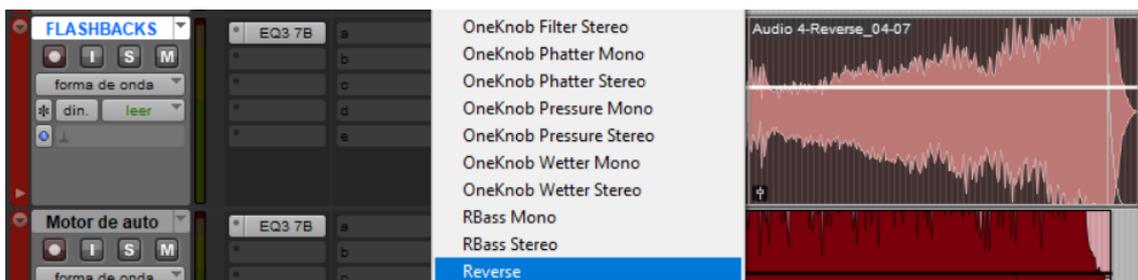


Imagen 7

- **Efecto para el título del cortometraje:** Se grabó el ruido generado de un cable de audio con conector tipo Jack de ¼, un extremo lo tomamos en mano y el otro extremo a la entrada de la interfaz de audio y se editó quitando frecuencias graves. Este sonido distorsionado es el que se escucha junto con el título del cortometraje, al principio y fin del mismo.

## 6.9 Tono Shepard

Para poder generar este tono se utilizó un sintetizador Yamaha Tyros 2 en el que se procedió a utilizar el sonido Concert Strings, que generen 3 notas principales, La 2, La 3 y La 4. La primera nota consiste en aumentar gradualmente su altura mientras su nivel descende, La segunda nota, con relación a una octava a la anterior, aumenta su altura pero su nivel se mantiene. La tercera nota aumenta su nivel y altura. Se utilizó el procesador de audio Sound Shifter, para incrementar la altura de la nota. Tanto el cambio de altura y nivel se lo realizó por medio de automatización.

### *8 Sesión de tono Shepard*

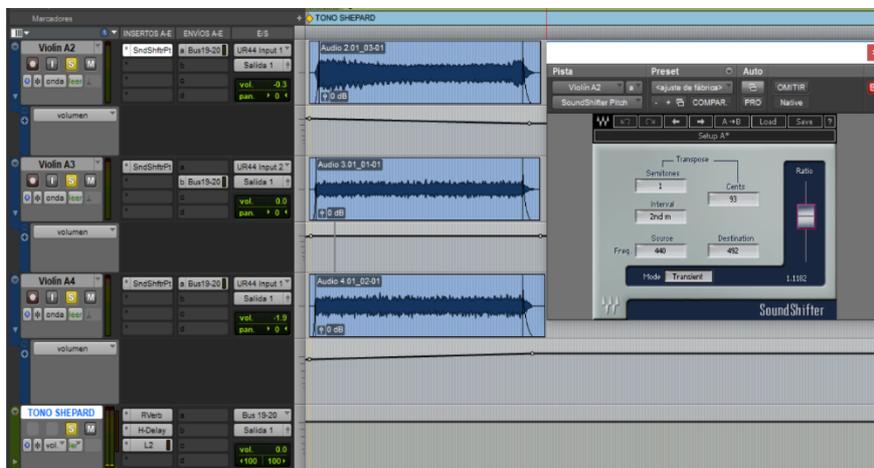


Imagen 8

## 6.10 Ambientes

Se grabó ambientes de: carretera en la noche, calle concurrida en el día, exterior de discoteca noche, fiesta de disco, ambiente de bar. El ambiente es modificado cada vez que se quiere resaltar el lado oscuro del personaje, por ejemplo, en la escena cuando Johan

abre el armario y se mira frente al espejo, se utilizó un ecualizador Eq 7 band para cortar frecuencias agudas, dejando un ambiente sonoro grave. Se procede a crear varias pistas estéreo con el afán de crear un matiz entre el ambiente de noche cuando se abre la puerta del auto y cuando se cierra. Se puede apreciar el incremento de nivel del sonido del bosque cuando se abre la puerta del carro y la disminución cuando está presente el diálogo entre Johan y el hombre de blanco. El ambiente de calle en la escena de la discoteca esta automatizado, cuando “La Perris” ingresa a la discoteca el nivel del ambiente disminuye. La edición a los ambientes consistió en eliminar fragmentos de audio donde aparecían ruidos y frecuencias resonantes, la automatización de nivel, y ecualización en el caso de escenas donde se quería enfatizar el diálogo de los personajes.

## 7. Música

### 7.1 Sesión de spotting

Se procede a elaborar una propuesta para el cortometraje dando sugerencias al director sobre cada *Cue*<sup>31</sup> que debe ir en el cortometraje. Se decidió utilizar una tonalidad menor que provoque una sensación tristeza, otra propuesta que genere misterio y una tercera que genere tensión. Se decidió utilizar melodías repetitivas que acompañen a la historia para cada uno de los cues, a excepción de un tema musical que acompaña la escena de la discoteca. Para el tema antes mencionado se pensó en el mensaje que debía transmitir y se procedió a componer la letra. Un total de cinco cues se designaron para esta producción audiovisual.

#### 2 Cues de banda sonora

| CUE 1   | CUE 2  | CUE 3   | CUE 4  | CUE 5   |
|---|--|---|--|---|
| Música extradiegética. Melodía en piano. Se crea este tema para acompañar al dramatismo y misterio. | Música diegética. Género de reguetón, composición de letra apegada al guion. | Base rítmica, sonido diegético para ambientar la discoteca. | Música extradiegética. Se pretende crear tensión en el espectador. | Improvisación en piano con las figuras musicales ya usadas. |

Tabla 2

<sup>31</sup> Cue: llamada así a una pieza musical sincronizada o por sincronizar en un material audiovisual.

## 7.2 Composición y producción de banda sonora

Para esta etapa de la producción se concretaron reuniones con el director Jaime Cabrera. Se estableció los puntos esenciales del cortometraje para acompañarlos con la música. Después de la sesión de Spotting se procede a definir los elementos característicos de la banda sonora. Para crear un sentido emocional a cada tema musical se dispuso nombres a cada uno de ellos. Se procede a elaborar 3 temas para el cortometraje y que fueron aprobados por el director.

### 7.2.1 Primer cue

El primer punto importante deducido por el estudiante es el dramatismo, ya que el cortometraje nos narra un trastorno que afecta negativamente al personaje Johan. Pero al no revelarse los motivos por los cuales ella está inmersa en la parafilia, se generó interrogantes en el espectador. Concluyó en que hubo drama y misterio que rodea al personaje indiferentemente si es fruto de acontecimientos en su pasado o algo adquirido al estar involucrada en el alcohol, las drogas, su vida sexual y emocional.

El estudiante sugirió ubicar el primer tema desde el título del cortometraje ya que este, se distorsiona y desaparece para mostrar la escena en la habitación de Johan, debido a que se presenta al personaje en el piso con un semblante de tristeza. Seguido a esto la actitud del personaje cambia su postura, su mirada, transmitiendo seguridad de un momento a otro.

Se utilizó el piano como único instrumento para generar dramatismo y tristeza, por lo tanto se decidió elegir un tonalidad de Am (La menor) con la siguiente progresión de acordes: Im - IVm – VII / Am – Dm – G – Am. En este primer tema se agregó un silencio de 6 segundos mientras elige algo que vestir para evocar misterio en el espectador.

Luego una breve melodía genera misterio y cierta tensión con los intervalos de segunda menor, cuarta justa y quinta disminuida. Finalmente el tema aparece en la historia de la siguiente manera:

**Inicia:** 01:00:19:00 / **Silencio:** 01:00:48:10 / **Continúa:** 01:01:05:27/ **Fin:** 01:01:36:00

### 7.2.3 Segundo cue

Para este tema dadas las condiciones en la que se desenvuelve el personaje y queriendo acompañar empáticamente con la imagen, se decidió realizar una canción en

género de reguetón. Para la base rítmica se utilizaron *Samples* del género obtenidos de librerías gratuitas de Internet. Se creó una sesión en Pro Tools, importando los audios para crear la base rítmica de reguetón.

Se tomó en cuenta la duración de la escena en la que iba a ser montada la canción para poder establecer una estructura del tema. Para esta escena que se desenvuelve en la discoteca se decidió componer en la tonalidad de Bm (si menor). Se utilizó una progresión conocida en el género:

Im – VI – III – VII / Bm – G – D – A.

Con respecto a la letra de la canción se tomó en cuenta las características que demanda el guion con lo que el director pretende mostrar. Se consideró las emociones que el personaje tuvo en el desarrollo de la historia, de tal manera que se pensó en su trastorno para poder escribir la letra de la canción. Se decidió mostrar al espectador su voz interior, sus impulsos recurrentes y desesperación por satisfacer sus deseos. Este tema aparece en el cortometraje en el siguiente código de tiempo:

**Escena 7:** diálogo y baile en discoteca / **Inicio:** 01:02:43:29 / **Fin:** 01:04:55:25

**Grabación de voz:** La grabación de este tema se lo hizo en el estudio casero de Julio Guerrero en la ciudad de Milagro, con la cantante Dyam Saltos, designada por el director. Se elaboró en dos sesiones, en la primera sesión se eligió la tonalidad e intención con que se interpretó la canción y se tuvo un ensayo, en la segunda sesión se procedió a un breve ensayo y a la grabación del tema.

Para la grabación de la voz se utilizó la sesión antes mencionada, creando una nueva pista monofónica. La grabación se realizó con un micrófono AKG 240 de diafragma grande que permitió una captación de voz óptima. El patrón polar seleccionado para esta grabación fue cardioide. Además, se utilizó un filtro anti pop, interfaz de audio UR-44 de Steinberg y audífonos AKG K77.

Para este tema musical, se pensó en la personalidad de Johan, sus impulsos y deseos. Para la elaboración de la letra se designaron palabras que hagan referencia a su problema psicológico.

A continuación, tenemos la letra que se compuso para el segundo cue musical.

### ***Sáciame - Reguetón***

Vamos a encontrarnos en la oscuridad

Calladito sin pena y sin tardar

Yo lo único que quiero es gozar

Hasta el amanecer y sin tardar.

Ven, ven, ven no importa el lugar

El cuerpo lo pide y quiere más y más.

Ven y sáciame esta calentura

Dame de tu cuerpo ero no hagas bulla

Ven y sáciame esta calentura

No te enamores yo no soy tuya.

#### **7.2.4 Tercer cue**

Debido a la necesidad de la escena de la discoteca se comenzó la composición creando una base rítmica. Para esto se usó una base de música electrónica creada en Ableton Live 9. Este tema se compuso para dar espacialidad y ambientar la discoteca. Con esta base rítmica se propuso evidenciar el contraste sonoro entre el baño y la pista principal de la discoteca.

## 9Base rítmica en Ableton Live 9



Imagen 9

Se importó el audio exportado de Ableton Live 9 y se importó en la sesión del cortometraje. Esta base rítmica aparece en el cortometraje en el siguiente código de tiempo:

**Escena 18:** Sexo en baño de discoteca / **Inicio:** 01:04:53:16 / **Fin:** 01:06:18:20

### 7.2.5 Cuarto cue

Se compuso con el sintetizador de Yamaha Tyros 2, del cual elegimos los siguientes sonidos: Grand Piano, Concert Strings, Acoustic Bass y Timpani. En esta composición se utilizó una figura musical repetitiva, para representar el ciclo interminable que lleva las adicciones de Johan, la forma en que los pensamientos dan vuelta en su cabeza, enfatizando el devenir de una emoción inestable y de tensión. Se tocó en el piano una melodía que se compone por tercera menor, cuarta justa y quinta justa. Para esto se optó por repetir dos figuras melódicas en el piano.

#### 1 Melodía ascendente



Gráfico 1

Luego de una ligera pausa, se añade el sonido de violín simulando el tono Shepard.

**Inicia:** 01:07:47:00 / **Silencio:** 01:08:33:00 / **Continúa:** 01:08:36:00/ **Fin:** 01:09:42:00

## 2 Melodía descendente



Gráfico 2

Dicha melodía se repite mientras que el sonido del *timpani* y el bajo se mantienen en la nota de La 2. Para crear un ambiente de tensión interminable se utilizó al efecto que provoca el tono Shepard, que genera una sensación de bucle sonoro infinito, con el cual se pretendió generar inestabilidad e incomodar al espectador.

### 7.2.6 Quinto cue:

Finalmente, al terminar la última escena del cortometraje se concluye con una improvisación en piano, sugerencia del director Jaime Cabrera. Una vez más, se procede a usar tonalidad menor con los intervalos ya usados y se elabora una improvisación en piano para los créditos del cortometraje. Dadas las condiciones como termina la historia el desenlace quedó abierta a la interpretación del espectador. Con este tema musical el estudiante pretendió continuar la idea de un ente que se apodera del personaje, evocando un desorden psicológico. La música que acompañó a los créditos buscó transmitir el caos que pudo habitar en la mente de Johan. En este tema se utilizó intervalos musicales de cuarta justa, segunda menor y quinta disminuida.

## 9. Mezcla

Para la mezcla se utilizó la sala de mezcla del estudio de la Universidad de las Artes. La sala tiene una consola SSL C300 HD que está conectada a un Mac Pro a través de un sistema HD Native con conversión SSL XLogic.

A continuación, se presenta el flujo de señal que se utilizó entre Pro Tools y la consola de la sala de mezcla (ver gráfico 3). La salida de cada canal de Pro Tools se envía a canales independientes de la SSL. Los canales son enviados a buses internos de la consola, en el caso de nuestro proyecto a los buses destinados a cada plano sonoro Dx, Fx, Mx (correspondiente a diálogos, efectos y música). Estos buses van a otro bus de

mezcla 5.1 y su salida a los monitores para tener la referencia de lo que se está trabajando. Esta mezcla también regresa a Pro Tools para hacer la impresión de audio final. Esta impresión vuelve a la consola por medio de un bus llamado playback, para poder ser monitoreada.

### 3 Flujo de señal

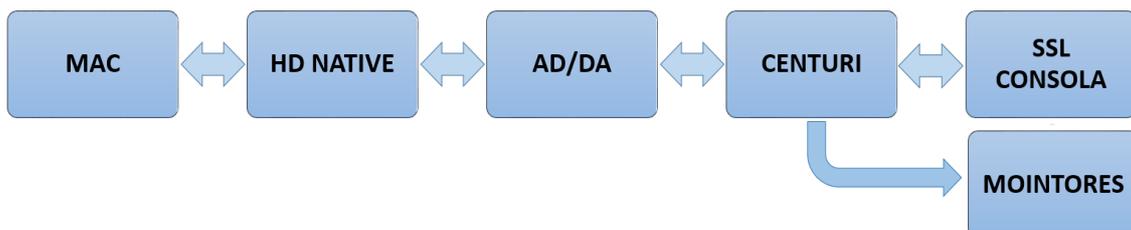


Gráfico 3

### 4 Flujo de mezcla

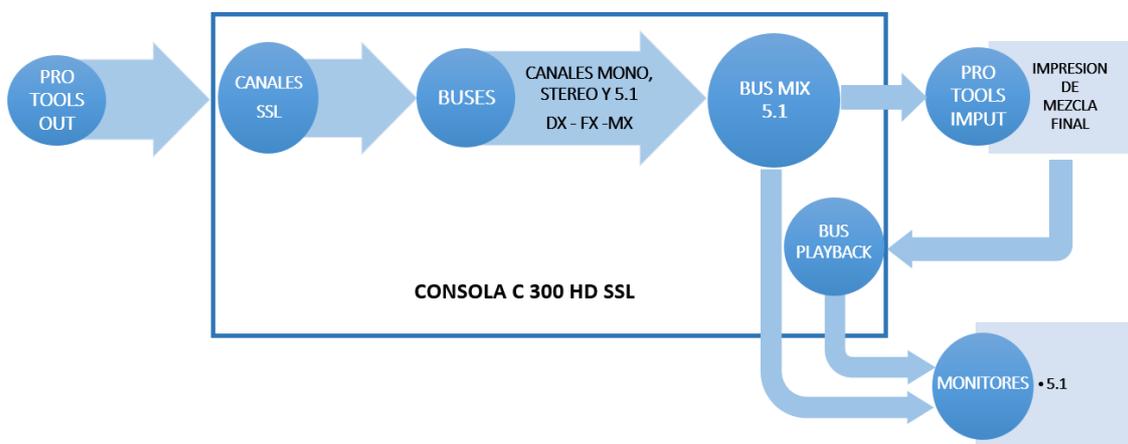


Gráfico 4

Se realizó una pre-mezcla en estéreo en las cabinas de post producción de cine. Se ajustó niveles en cada región de audio. Luego se crearon stems para los planos sonoros, Dx, Fx y Mx. Se añadió ecualización correctiva y reducción de ruido. Se añadió reverberación creando un canal auxiliar para cada stem creado. Finalmente se hizo automatización de ecualización, nivel y paneo estéreo.

Se procedió a utilizar la sala de mezcla 5.1 en la Universidad de la Artes. Se realizó una mezcla estática para lograr un balance de nivel adecuado para todas las pistas. Se

ajustó el nivel y el panorama surround según su necesidad. En la sala de mezcla se utilizó el siguiente formato de monitoreo surround: L, C, R, Ls, Rs y LFE<sup>32</sup>.

### 10 Paneo 5.1



Imagen 10

Al tener una sala de mezcla con monitorización calibrada, se pudo hacer una corrección mucho más precisa con respecto al ruido y niveles de audio. Se procedió corregir los diálogos, se solucionó problemas de seseo, *clicks*, *pops* y corrección de nivel. Se buscó mantener los diálogos a un nivel homogéneo en todas las escenas. Se añadió reverberación a todos los diálogos y efectos según su necesidad de las escenas para tratar de coincidir psicoacústicamente con la imagen y tener la mejor perspectiva de los espacios donde se desarrolla la historia.

La primera escena fue de vital importancia, por medio de la mezcla se pretendió enganchar a la audiencia, es decir, aumentar la expectativa sobre la historia. Para lograr esto, se utilizó el panorama surround, medio por el cual se da importancia al sonido antes que a la imagen. Para esta escena se enfatizó el sonido del motor del carro que viene del lado izquierdo hasta llegar al centro acentuando las frecuencias graves y enviando señal al LFE.

---

<sup>32</sup> L: izquierdo, C: centro, R: derecho, Ls: izquierdo surround, Rs: derecho surround, LFE: efectos de frecuencias bajas.

### *11 Paneo de primera escena*

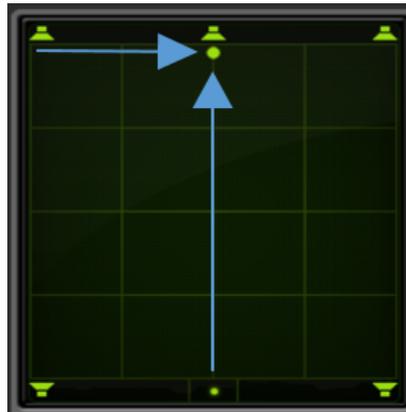


Imagen 11

La siguiente escena presenta breves rasgos del personaje Johan, se pretendió mostrar tristeza y misterio. Por medio de la mezcla se pretendió evocar misterio y mostrar a través del sonido la presencia de un ente que la observa. Por lo tanto, en el desarrollo de la escena se acompañó sutilmente con la melodía de piano; cuando Johan abre su armario, se añade un silencio musical, al mismo tiempo se coloca un filtro pasa bajos para el ambiente y se atenúa los demás sonidos. Al utilizar un filtro pasa bajos y eliminar frecuencias altas se acentúan las frecuencias bajas adquiriendo una mezcla oscura con un tono misterioso. En la escena del carro lo más importante es la interacción que tienen ambos personajes, por ende, se opta por dejar un nivel bajo de señal para los ambientes, y el sonido del carro.

Para poder representar el salto en la línea de tiempo que evoca el hombre de blanco se diseñó un sonido y se hizo una automatización de paneo surround, empezando con los monitores frontales L y R que luego se dirigen hacia los monitores de atrás Ls y Rs, adicionalmente se resaltó las frecuencias bajas enviando señal al LFE.

### *12 Paneo de efecto flashback*

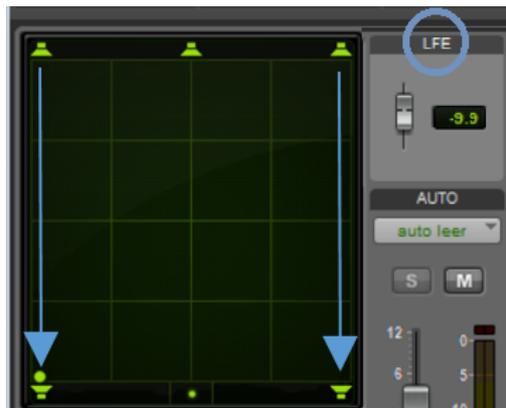


Imagen 12

La historia continúa con la escena de la discoteca, a partir de la canción creada se resaltó la voz de la canción, por el contenido ya que se pretende reforzar el impulso emocional con el que se caracteriza Johan. Por medio de la mezcla se logró mostrar de forma extradiegética la entrada de Johan a la discoteca. Para mostrarla de forma diegética, se procedió a realzar con ecualización las frecuencias graves, luego se añadió reverberación y se paneó los ambientes con el fin de que el espectador pueda percibir la espacialidad del lugar que se muestra en la imagen.

La escena de sexo que se desarrolla en el baño de la discoteca es una escena de gran importancia por el contraste que tiene. Por un lado, Johan teniendo sexo en el baño que, según el guion es el resultado de su desequilibrio psicoemocional y por otro lado la novia de Junior impaciente de su regreso. Por medio de la mezcla se logró crear un contraste notable entre las dos escenas. La automatización del nivel y reverberación de los ambientes, logró proyectar acústicamente el cambio de escena. Por medio de ecualización sustractiva se logró que la base rítmica de la discoteca cambie ya que la misma acompaña ambas escenas, se resaltó las frecuencias graves y con el LFE.

Se nivelaron los ambientes por debajo de los diálogos, para escenas en las que se desarrolla la conversación entre los personajes principales, se automatizó el nivel y con ecualización se atenuó las frecuencias altas. Se añade reverberación al foley con el fin de integrarlo a la imagen, reproduciendo los sonidos de manera acústica y homogénea para presentar una mezcla coherente con respecto a lo que se ve.

### 13 Automatización de ecualización



Imagen 13

Para llegar al clímax del cortometraje, se elaboró una automatización de nivel para el sonido de las luces de parqueo. Luego se añadió un procesador de audio cambiando la altura del sonido y se agregó reverberación. Todo esto para generar la idea del tiempo, mismo que se le termina al personaje principal luego de enterarse de su futuro incierto.

### 14 Automatización de nivel



Imagen 14

Gracias a la mezcla surround se logró panear las voces extradiegéticas que están en la mente de Johan. Con reverberación se enfatizó los recuerdos de Johan y las palabras de sentencia que recibe por parte del hombre de blanco. Estos sonidos acompañaron la narrativa y se pretendió reforzar cierto aire de desesperación que llega a tener el personaje principal transmitiendo al espectador lo que ocurre en la mente de Johan. Del mismo modo la música se va incrementando progresivamente en esta escena debido a los recuerdos latentes en la mente de Johan. Se utilizó el paneo surround para el tono Shepard, enviando el tono desde el monitoreo L y R hacia Ls y Rs, con la finalidad de sumergir al espectador en la tensión que se generó gracias al diseño sonoro.

Una vez terminada la mezcla estática en la consola, se envía por medio de un bus 5.1 hacia un canal auxiliar de Pro Tools, cuya salida va a un canal de audio 5.1 para su impresión final. También se añade un canal auxiliar para un print estéreo por medio de

Downmix<sup>33</sup>, utilizando un procesador llamado, el cual nos permitirá tener una mezcla estéreo.

## **9.2 Resultados de mezcla**

Después de elaborar la mezcla final, el estudiante solicitó al director su revisión y aprobación de la mezcla final en 5.1 y en estéreo.

## **10. Conclusión y recomendación**

Se ha sonorizado el cortometraje Johan que aborda el género de suspenso psicológico. Se logró satisfacer las necesidades del guion abordando las características psicológicas del personaje, por medio de voces extradiegéticas que se añadieron, resaltando los recuerdos de Johan, el uso del tono shepard como refuerzo sonoro. Aplicando por medio de la mezcla la automatización de nivel, ecualización, reverberación y paneo surround.

Con un acercamiento al trastorno psicológico del personaje y la constante revisión con el director se establecieron sonidos y cues musicales que acompañaron al dramatismo, misterio y tensión de la historia. Permitiendo asignar desde las emociones del personaje elementos sonoros que reforzaron la narrativa audiovisual.

Al sonorizar un cortometraje de suspenso existe la necesidad de un trabajo interdisciplinario en el que se involucra la visión del director y la propuesta por parte del diseñador de sonido. En la post producción de sonido hubo varios cambios que gracias al registro de sonido, el estudio del guion y una continua comunicación con el director se pudo concluir este proyecto. Se elaboró un sonido que enlaza el elemento artístico que el estudiante propuso con los elementos técnicos utilizados en la sonorización del cortometraje Johan. Se hizo la composición de la banda sonora y se alcanzó transmitir las emociones y tensión que demanda el cortometraje. Se elaboró una mezcla de audio que mantiene afinidad con los requerimientos del cortometraje ya que se logró concretar una propuesta artística con elementos sonoros elaborados por el estudiante y aprobados por el director.

Los conocimientos en producción musical son de suma importancia al momento de la sonorización de un trabajo audiovisual por sus requerimientos en el ámbito técnico,

---

<sup>33</sup> Downmix: mezcla automática. Sirve para que el cortometraje que tiene audio multicanal se pueda reproducir en un sistema con menos parlantes.

creativo y musical. Con el fin de promover la sonorización de trabajos cinematográficos cabe mencionar que este tipo de cortometraje demanda un trabajo interdisciplinario por que se involucra en varios aspectos importantes como el estudio del guion, los rasgos psicológicos del personaje y las ideas que pueden surgir tanto del director como del sonidista. A su vez un trabajo de equipo con los actores, la cantante, el director de montaje y el director general. Sin un trabajo en equipo y un diálogo permanente, difícilmente un trabajo audiovisual puede concretarse.

Se recomienda a quienes estén pensando abordar trabajos como el presente, a tener en consideración lo importante que es comprender la visión del director. Al tener una idea clara de a donde se pretende llegar con la historia, se puede abordar una propuesta sonora que acompañe fielmente la narrativa. El trabajo del diseño de sonido facilita llegar a esa visión cuando se comprende la historia.

Es necesario tener un acercamiento al género, por ello se considera fundamental hacer análisis sonoro de películas para tener ideas, referencias y recursos que puedan encaminar el trabajo de sonido.

También se recomienda elaborar un cronograma de actividades y formularios de sonido, esto facilitará un trabajo ágil que ayuda a la etapa de postproducción.

Se recomienda una continua comunicación con el director para establecer puntos concretos a trabajar en el diseño de sonido y musicalización del cortometraje. Es posible hacer una propuesta sonora que se acerque a la visión del director cuando hay un seguimiento entre ambas áreas de trabajo.

### 3 Cronograma de actividades de post producción

| Mes               | Semana    | Actividades                                | Observaciones                           |
|-------------------|-----------|--|---|
| Febrero 4-9       | Semana 1  | Revisión Montaje de audio y sincronización | Reunión con Director                    |
| Febrero 11-16     | Semana 2  | Propuesta Sonora                           | Diseño sonoro                           |
| Febrero 18-22     | Semana 3  | Sesión de Spotting                         | Cues musicales                          |
| Febrero 21-25     | Semana 4  | Grabación de ADR                           | Doblajes de 2 personajes del corto      |
| Feb/marzo 25- 1   | Semana 5  | Grabación de Foley                         | Grabación en estudio casero             |
| Marzo 4-8         | Semana 6  | Grabación de banda sonora                  | Grabación en estudio casero             |
| Marzo 11-15       | Semana 7  | Edición de diálogos                        | Edición en estudio casero               |
| Marzo 18-22       | Semana 8  | Edición de Ambientes                       | Edición en estudio casero               |
| Marzo 25-29       | Semana 9  | Edición de efectos                         | Edición en estudio casero               |
| Abril 1-5         | Semana 10 | Edición de música                          | Edición en estudio casero               |
| Abril 8-12        | Semana 11 | Revisión con el director                   | Matriculas                              |
| Abril 15-19       | Semana 12 | Inicio Unidad de Titulación                | Clases unidad de Titulación             |
| Abril 22-26       | Semana 13 | Revisión con el director                   | Diseño sonoro                           |
| Abril/ Mayo 29 -3 | Semana 14 | Revisión con el director                   | Diseño sonoro                           |
| Mayo 6-10         | Semana 15 | Primer Avance                              | Escritura de documento                  |
| Mayo 13-17        | Semana 16 | Edición Diseño sonoro                      | Cabinas de Post producción              |
| Mayo 20-24        | Semana 17 | Edición Diseño sonoro                      | Cabinas de Post producción              |
| Mayo 27-31        | Semana 18 | Escritura de documento                     | Cabinas de Post producción              |
| Junio 3-7         | Semana 19 | Tutoría                                    | Segundo Avance                          |
| Junio 10 -14      | Semana 20 | Tutoría                                    | Documentación                           |
| Junio 17-21       | Semana 21 | Tutoría                                    | Documentación                           |
| Junio 24-28       | Semana 22 | Tutoría                                    | Documentación - Entrega de Diapositivas |
| Julio 1-5         | Semana 23 | Exposición                                 | Documentación                           |
| Julio 8-12        | Semana 24 | Tutoría Sala de Mezcla                     | Documentación Revisión de CEAT          |
| Julio 15-19       | Semana 25 | Pre mezcla                                 | Cabinas de Post producción              |
| Julio 22 - 26     | Semana 26 | Pre defensa                                | Pre defensa martes 23                   |
| Julio 29 - 31     | Semana 27 | Mezcla 5.1                                 | Print final 5.1 - Estéreo               |

Tabla 3

## **Bibliografía:**

1. Belinchón, Gregorio. Las diez mejores películas de Martin Scorsese. Web Blog España, Revista *El país* (Quito 26 de abril de 2018), fecha de ingreso: 27 de enero de 2019.  
[https://elpais.com/cultura/2018/04/25/actualidad/1524655673\\_832576.html](https://elpais.com/cultura/2018/04/25/actualidad/1524655673_832576.html)
2. Chion, Michel. *La audiovisión*. Barcelona: Paidós, 1994.
3. Constante, Soraya. *Sin muertos no hay carnaval*. Web Blog España, Revista *El país* (Quito 26 de abril de 2018), fecha de ingreso: 29 de enero de 2019.  
[https://elpais.com/cultura/2016/09/03/actualidad/1472856865\\_887948.html](https://elpais.com/cultura/2016/09/03/actualidad/1472856865_887948.html).
4. Filmografía de Darren Aronofsky. Web, fecha de ingreso: 29 de enero de 2019.  
<http://www.sensacine.com/actores/actor-22682/filmografia>.
5. Granda Noboa, W. *Cine Silente en el Ecuador 1895- 1935*. Quito: Casa de la Cultura Ecuatoriana. UNESCO, 1995.
6. Jullier, Laurent. *El sonido en el cine: Imagen y sonido*. Barcelona: Paidós, 2007.
7. Lamatta, Carolina. *Las mejores 20 películas de suspenso psicológico*. Web Blog. Chile, UPSSOCL, 2017, fecha de ingreso: 28 de enero de 2019.  
<http://www.upsocl.com/muvi/las-20-mejores-peliculas-de-suspenso-psicologico-juegan-con-tu-mente-como-quieren>.
8. Loaiza, Yalilé y Gil Blanco, Emiliano. *Artículo: Tras los pasos del Cine en Ecuador: la producción nacional y políticas de apoyo*. Ecuador: Red Social de investigadores Researchgate, 2015.
9. Mittenhoff, Ignacio. *No es cine todo lo que reluce*. Web, fecha de ingreso: 27 de enero de 2019. <https://noescinetodoloquereluce.com/2015/05/bso-psicosis-de-bernard-hermann-1960.html>.
10. Mora, Alfredo. *Archipiélago: Revista cultural de nuestra américa, Audio Visualidad*. México: Prisma, 2007.
11. Cinéfilos Ecuador. Web, fecha de ingreso 29 de enero de 2019.  
<https://cinefilosecuadorcom.wordpress.com/2018/01/25/pelicula-ecuatoriana-de-suspenso-y-terror-llega-al-cine/>

## Anexos

| PLAN DE RODAJE  |      |            |       |  |                                      |                                 |          |                |       |  |
|---|------|------------|-------|--|--------------------------------------|---------------------------------|----------|----------------|-------|--|
| Título  |      | JOHAN      |       |  |                                      | Director                        |          | JAIME CABRERA  |       |  |
| ASIST. DIRECCION  |      | GUTEMBERTH |       |  |                                      | SONIDO                          |          | JULIO GUERRERO |       |  |
| Int.  | Ext. | Día        | Noche | Escena/s                                       | Personajes                           | Utilería                        | Locación | Día            | Hora  | Equipo Técnico   |
| *   |      | *          |       | ESCENA 1<br>HABITACIÓN DE<br>JOHAN             | SARAHY (JOHAN)                       | CAMARA Y<br>TRIPODES            | MILAGRO  | 15             | 15:30 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
| *   |      | *          |       | ESCENA 19<br>HABITACIÓN DE<br>JHAN             | SARAHY (JOHAN)                       | CAMARA Y<br>TRIPODES,<br>SONIDO | MILAGRO  | 15             | 15:40 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
| *   |      | *          |       | ESCENA 20 Y 22<br>HABITACIÓN DE<br>JOHAN       | SARAHY (JOHAN)                       | CAMARA,<br>TRIPODES Y<br>SONIDO | MILAGRO  | 15             | 15:50 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
| TRASLADO DE EQUIPOS A LA SIGUIENTE LOCACIÓN   |      |            |       |  |                                      |                                 |          |                |       |  |
| *   |      | *          |       | ESCENA 14<br>JARDÍN                            | SARAHY (JOHAN),<br>NIÑOS Y ELIZABETH | CAMARA,<br>TRIPODES Y<br>SONIDO | MILAGRO  | 15             | 16:15 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
| *   |      | *          |       | ESCENA 15<br>PASILLO DE<br>JARDÍN              | SARAHY (JOHAN)<br>ELIZABETH (LADY)   | CAMARA,<br>TRIPODES Y<br>SONIDO | MILAGRO  | 15             | 16:25 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
| TRASLADO DE EQUIPOS A LA SIGUIENTE LOCACIÓN   |      |            |       |  |                                      |                                 |          |                |       |  |
| *   |      |            | *     | ESCENA 11 BAÑO                                 | SARAHY (JOHAN)<br>MARCOS (JUNIOR)    | CAMARA,<br>TRIPODES Y<br>SONIDO | MILAGRO  | 15             | 17:00 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
| MERIENDA  |      |            |       |  |                                      |                                 |          |                |       |  |
| *   |      |            | *     | ESCENA 3<br>DISCOTECA                          | SARAHY (JOHAN)                       | CAMARA,<br>TRIPODES Y<br>SONIDO | MILAGRO  | 22             | 19:00 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
| *   |      |            | *     | ESCENA 4<br>DISCOTECA                          | SARAHY (JOHAN)                       | CAMARA,<br>TRIPODES Y<br>SONIDO | MILAGRO  | 22             | 19:15 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
| *   |      |            | *     | ESCENA 5<br>DISCOTECA                          | GIGI (KATRINA) Y<br>SUS AMIGAS       | CAMARA,<br>TRIPODES Y<br>SONIDO | MILAGRO  | 22             | 19:25 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
| *   |      |            | *     | ESCENA 6 > 7, 8<br>DISCOTECA PISTA<br>DE BAILE | GIGI (KATRINA) Y<br>SARAHY (JOHAN)   | CAMARA,<br>TRIPODES Y<br>SONIDO | MILAGRO  | 22             | 19:35 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
| *   |      |            | *     | ESCENA 9 MESA<br>DE JUNIOR                     | MARCOS (JUNIOR)Y<br>JULIETA.         | CAMARA,<br>TRIPODES Y<br>SONIDO | MILAGRO  | 22             | 19:45 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
| *   |      |            | *     | ESCENA 10<br>PASILLO<br>DISCOTECA<br>JUNIOR    | MARCOS (JUNIOR)                      | CAMARA,<br>TRIPODES Y<br>SONIDO | MILAGRO  | 22             | 19:55 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
| TRASLADO DE EQUIPOS A LA SIGUIENTE LOCACIÓN   |      |            |       |  |                                      |                                 |          |                |       |  |
| *   |      |            | *     | ESCENA 16 JOHAN<br>EN EL AUTO                  | SARAHY (JOHAN)                       | CAMARA,<br>TRIPODES Y<br>SONIDO | MILAGRO  | 23             | 22:15 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
|   | *    |            | *     | ESCENA 17<br>PARQUEADERO                       | SARAHY (JOHAN) Y<br>GALO             | CAMARA,<br>TRIPODES Y<br>SONIDO | MILAGRO  | 23             | 20:25 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
|   | *    |            | *     | ESCENA 23<br>CALLESCARRO                       | SARAHY (JOHAN) Y<br>HOMBRE DE BLANCO | CAMARA,<br>TRIPODES Y<br>SONIDO | MILAGRO  | 23             | 20:35 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
|   | *    |            | *     | ESCENA 24<br>CALLES Y FINAL                    | SARAHY (JOHAN)                       | CAMARA,<br>TRIPODES Y<br>SONIDO | MILAGRO  | 23             | 22:45 | JAIME CABRERA. IVÁN ZUMÁRRAGA, JULIO GUERRERO, GUTEMBERTH GARCÉS |
| Observaciones: TRABAJAR DE ACUERDO AL PLAN DE RODAJE Y RESPETAR EL MISMO PARA TERMINAR TODAS LA ESCENAS |      |            |       |  |                                      |                                 |          |                |       |  |

## REPORTE DE SONIDO

| <b>Filme:</b>     | Johan         | <b>Operador:</b>                             | Julio Guerrero  | <b>Fecha:</b> | 15/12/2018   | <b>Tipo de audio:</b> | Wav    | <b>Productora Multimedia</b> |  |
|-------------------|---------------|--|-----------------|---------------|--------------|-----------------------|--------|------------------------------|--|
| <b>Dirección:</b> | Jaime Cabrera | <b>Sample Rate:</b>                          | 48Khz - 24 bits | <b>Rollo:</b> |              | <b>Tarjeta SD #:</b>  | 4      |                              |  |
| <b>Grabadora:</b> | Zoom H6       | <b>Sesión :</b>                              | 1               | <b>Hora:</b>  | 3pm          | <b>Pagina:</b>        | 1 de 4 |                              |  |
| <b>Escena</b>     | <b>Toma</b>   | <b>Diálogo - Observación</b>                 | <b>Canal</b>    |               | <b>Check</b> | <b>Audio</b>          |        |                              |  |
|                   |               |  | 1               | 2             |              |                       |        |                              |  |
| 1                 | 1             | Prueba.....Plano general                     | In              | x             |              | ZOOM O122.wav         |        |                              |  |
| 1                 | 2             | Ambiental.....Plano general                  | In              | x             | √            | ZOOM O123.wav         |        |                              |  |
| 1                 | 3             | Ambiental.....Plano general                  | In              | x             |              | ZOOM O124.wav         |        |                              |  |
| 1                 | 4             | Camina.....Plano general                     | In              | x             | √            | ZOOM O125.wav         |        |                              |  |
| 1                 | 5             | Tú no eres real...Plano General              | In              | x             | √            | ZOOM O126.wav         |        |                              |  |
| 1                 | 6             | Recorre armario...Plano General              | In              | x             | √            | ZOOM O127.wav         |        |                              |  |
| 1                 | 7             | Recorre armario...Plano General              | In              | x             |              | ZOOM O128.wav         |        |                              |  |
| -                 | 1             | Entrevista, Patricia, Lady                   | In              | x             | √            | ZOOM O129.wav         |        |                              |  |
| -                 | 1             | Entrevista pierina Escobar, reina de Milagro | In              | x             | √            | ZOOM O130.wav         |        |                              |  |
| -                 | 2             | Entrevista pierina Escobar, reina de Milagro | In              | x             | √            | ZOOM O131.wav         |        |                              |  |
| -                 | 1             | Entrevista Sarahy Drouet                     | In              | x             | √            | ZOOM O132.wav         |        |                              |  |
| -                 | 1             | Entrevista Jeniffer                          | In              | x             | √            | ZOOM O133.wav         |        |                              |  |
| -                 | 1             | Entrevista Milton Morán                      | In              | x             | √            | ZOOM O134.wav         |        |                              |  |
|                   |               |  |                 |               |              |                       |        |                              |  |
| 1                 | 1             | Se viste Johan... Plano General              | In              | x             |              | ZOOM O141.wav         |        |                              |  |
| 1                 | 2             | Se viste Johan... Plano General              | In              | x             | √            | ZOOM 0142.wav         |        |                              |  |
| 1                 | 3             | Se maquilla ... Plano general                | In              | x             | √            | ZOOM O143.wav         |        |                              |  |
| 19                | 1             | No seas ridículo... P. plano                 | In              | x             | √            | ZOOM O144.wav         |        |                              |  |
| 19                | 2             | No seas ridículo... P.plano                  | In              | x             |              | ZOOM O145.wav         |        |                              |  |

|    |   |   |    |   |   |               |
|----|---|---|----|---|---|---------------|
| 19 | 1 | Sexo en carro ñengoso... Plano general                    | In | x | √ | ZOOM 0146.wav |
| 19 | 2 | Sexo en carro ñengoso... Plano general                    | In | x | √ | ZOOM 0147.wav |
| 19 | 3 | Baby te gustó ñengoso... Plano medio                      | In | x |   | ZOOM 0148.wav |
| 19 | 4 | Conversación ñengoso... Plano medio                       | In | x | √ | ZOOM 0149.wav |
| 2  | 1 | Llega en carro Johan...Plano General                      | In | x |   | ZOOM 0150.wav |
| 2  | 2 | Llega en carro Johan...Plano General                      | In | x | √ | ZOOM 0151.wav |
| 2  | 3 | Freno de carro...Plano General                            | In | x |   | ZOOM 0152.wav |
| 3  | 1 | Encuentro con hombre de blanco... P. medio                | In | x | √ | ZOOM 0153.wav |
| 3  | 2 | Encuentro con hombre de blanco                            | In | x |   | ZOOM 0154.wav |
| 3  | 3 | Encuentro con hombre de blanco                            | In | x | √ | ZOOM 0155.wav |
| 3  | 4 | Quien eres... Johan y hombre de blanco                    | In | x |   | ZOOM 0156.wav |
| 20 | 5 | Sale del carro... Plano Medio... Comentarios próxima toma | In | x | √ | ZOOM 0157.wav |
| 20 | 1 | Ambiente carretera, madrugada Bucay                       | In | x | √ | ZOOM 0158.wav |
| 20 | 1 | Backstage, comentarios, inconveniente con Johan           | In | x |   | ZOOM 0158.wav |

## REPORTE DE SONIDO

| <b>Filme:</b>     | Johan         | <b>Operador:</b>                                 | Julio Guerrero  | <b>Fecha:</b> | 16/12/2018 | <b>Tipo de audio:</b> | Wav    | <b>Productora Multimedia</b> |
|-------------------|---------------|--|-----------------|---------------|------------|-----------------------|--------|------------------------------|
| <b>Dirección:</b> | Jaime Cabrera | <b>Sample Rate:</b>                              | 48Khz - 24 bits | <b>Rollo:</b> |            | <b>Tarjeta SD #:</b>  | 4      |                              |
| <b>Grabadora:</b> | Zoom H6       | <b>Sesión :</b>                                  | 1               | <b>Hora:</b>  | 3pm        | <b>Pagina:</b>        | 1 de 4 |                              |
| Escena            | Toma          | Diálogo - Observación                            | Canal           |               | Check      | Audio                 |        |                              |
|                   |               |  | 1               | 2             |            |                       |        |                              |
| 1                 | 2             | Habitación Johan                                 | In              | x             | √          | ZOOM O159.wav         |        |                              |
| 13                | 1             | Vaca lola escuela... plano general               | In              | x             | √          | ZOOM O160.wav         |        |                              |
| 13                | 2             | Vaca lola escuela... plano detalle               | In              | x             |            | ZOOM O161.wav         |        |                              |
| 14                | 1             | Llegada de mamá de Pablito                       | In              | x             | √          | ZOOM O162.wav         |        |                              |
| 14                | 5             | Llegada de mamá de Pablito                       | In              | x             |            | ZOOM O163.wav         |        |                              |
| 14                | 3             | Llegada de mamá de Pablito                       | In              | x             |            | ZOOM O164.wav         |        |                              |
| 15                | 1             | Conversación con mamá de Pablito... Plano medio  | In              | x             | √          | ZOOM O165.wav         |        |                              |
| 15                | 2             | Conversación con mamá de Pablito... Primer plano | In              | x             |            | ZOOM O166.wav         |        |                              |
| 15                | 3             | Johan y mamá de Pablito... Primer plano          | In              | x             |            | ZOOM O167.wav         |        |                              |
| 15                | 4             | Johan y mamá de Pablito... Primer plano          | In              | x             | √          | ZOOM O168.wav         |        |                              |
| 15                | 5             | Johan y mamá de Pablito... Primer plano          | In              | x             | √          | ZOOM O169.wav         |        |                              |
| 14                |               | Escuela conversación... ruido ext                | In              | x             |            | ZOOM O170.wav         |        |                              |
| 14                |               | Escuela conversación... ruido ext                | In              | x             |            | ZOOM O171.wav         |        |                              |
| 15                |               | Salida de escuela... Plano general               | In              | x             |            | ZOOM O172.wav         |        |                              |
| 15                | 16            | Salida de escuela... Plano general               | In              | x             | √          | ZOOM O173.wav         |        |                              |
| 15                |               | Salida de escuela... Plano general               | In              | x             | √          | ZOOM O174.wav         |        |                              |
| 15                |               | Salida de escuela... Plano general               | In              | x             | √          | ZOOM O175.wav         |        |                              |

|    |    |   |    |   |   |               |
|----|----|---|----|---|---|---------------|
| 9  | 17 | Sale de clases. Niños caminando                 | in | x | √ | ZOOM O176.wav |
| 14 |    | Johan y mamá de Pablito consejo... Primer plano | IN | x |   | ZOOM O177.wav |
| 14 | 21 | Johan y mamá de Pablito consejo... Primer plano | In | x | √ | ZOOM O178.wav |
| 14 |    | Johan y mamá de Pablito consejo... Primer plano | In | x |   | ZOOM O179.wav |
| 1  | 1  | Habitación Johan... Primer plano                | In | x |   | ZOOM O180.wav |
| 1  | 2  | Habitación Johan... Primer plano                | In | x | √ | ZOOM O181.wav |
| 1  | 3  | Habitación Johan... Primer plano                | In | x | √ | ZOOM O182.wav |
| 1  | 1  | labial de Johan espejo...Primer plano           | In | x |   | ZOOM O183.wav |
| 1  | 2  | labial de Johan espejo...Primer plano           | In | x | √ | ZOOM O184.wav |
| 1  | 3  | labial de Johan espejo...Primer plano           | In | x | √ | ZOOM O185.wav |
| 21 | 1  | Cabello y respiración Johan Primer plano        | In | x |   | ZOOM O186.wav |
| 21 | 2  | Cabello y respiración Johan Primer plano        | In | x | √ | ZOOM O187.wav |
| 21 | 3  | Cabello y respiración Johan Primer plano        | In | x |   | ZOOM O188.wav |
| 21 | 1  | Se sienta cama... Johan plano general           | In | x | √ | ZOOM O189.wav |
| 21 | 1  | Cama celular Johan...Plano General              | In | x | √ | ZOOM O190.wav |
| 17 | -  | Room tone ... habitación Johan                  | In | x | √ | ZOOM O191.wav |
| 17 | 1  | Porque no contestas...plano general             | In | x | √ | ZOOM O192.wav |

## REPORTE DE SONIDO

| <b>Filme:</b>     | Johan         | <b>Operador:</b>  | Julio Guerrero  | <b>Fecha:</b> | 22/12/2018 | <b>Tipo de audio:</b> | Wav    | <b>Productora Multimedia</b> |
|-------------------|---------------|---|-----------------|---------------|------------|-----------------------|--------|------------------------------|
| <b>Dirección:</b> | Jaime Cabrera | <b>Sample Rate:</b>   | 48Khz - 24 bits | <b>Rollo:</b> |            | <b>Tarjeta SD #:</b>  | 4      |                              |
| <b>Grabadora:</b> | Zoom H6       | <b>Sesión :</b>   | 1               | <b>Hora:</b>  | 3pm        | <b>Pagina:</b>        | 1 de 4 |                              |
| Escena            | Toma          | Diálogo - Observación                                       | Canal           |               | Check      | Audio                 |        |                              |
|                   |               |   | 1               | 2             |            |                       |        |                              |
| 9                 | 1             | Mirada de Junior disco...plano general                      | In              | x             | √          | ZOOM O193.wav         |        |                              |
| 10                | 2             | Encuentro con junior baño...plano general                   | In              | x             |            | ZOOM O194.wav         |        |                              |
| 10                | 3             | Encuentro con junior baño...plano general                   | In              | x             | √          | ZOOM O195.wav         |        |                              |
| 11                | 4             | Encuentro con junior baño...plano general                   | In              | x             |            | ZOOM O196.wav         |        |                              |
| 11                | 5             | Encuentro con junior baño...plano general                   | In              | x             | √          | ZOOM O197.wav         |        |                              |
| 18                | 1             | Sexo en baño de disco...Plano medio                         | In              | x             |            | ZOOM O198.wav         |        |                              |
| 18                | 2             | Sexo en baño de disco...Plano medio                         | In              | x             | √          | ZOOM O199.wav         |        |                              |
| 18                | 3             | Sexo en baño de disco...Plano medio                         | In              | x             | √          | ZOOM O200.wav         |        |                              |
| 11                | 4             | Conversación en baño de disco...Plano general               | In              | x             | √          | ZOOM O201.wav         |        |                              |
| 11                | 5             | Súbete los pantalones...Plano general                       | In              | x             | √          | ZOOM O202.wav         |        |                              |
| 5                 | 1             | Junior y novia conversa...Plano medio                       | In              | x             |            | ZOOM O203.wav         |        |                              |
| 12                | 2             | Junior y novia conversa...Plano medio                       | In              | x             | √          | ZOOM O204.wav         |        |                              |
| 9                 | 3             | Junior camina...Plano medio                                 | In              | x             | √          | ZOOM O205.wav         |        |                              |
| 4                 | 1             | Entrada de Johan a disco...Plano General (música diegética) | In              | x             |            | ZOOM O206.wav         |        |                              |
| 4                 | 2             | Entrada de Johan a disco...Plano General (música diegética) | In              | x             | √          | ZOOM O207.wav         |        |                              |
| 6                 | 1             | Llamada de Johan y perris(musica diegética)                 | In              | x             |            | ZOOM O208.wav         |        |                              |
| 6                 | 2             | Llamada de Johan y perris(musica diegética)                 | In              | x             |            | ZOOM O209.wav         |        |                              |

|    |   |  |    |   |   |               |
|----|---|--|----|---|---|---------------|
| 6  | 3 | Llamada de Johan y perris(musica diegética)                | In | x | √ | ZOOM O210.wav |
| 7  | 4 | Encuentro Johan y Perris disco (musica diegética)          | In | x | √ | ZOOM O211.wav |
| 7  | 1 | Encuentro Johan y Perris disco (musica diegética)          | In | x | √ | ZOOM O212.wav |
| 9  |   | Junio pelea con su novia, musica de fondo, ambiente disco. | In | x |   | ZOOM O213.wav |
| 6  | 1 | Entrada de la Perris a disco, amb ext/int Música diegética | In | x | √ | ZOOM O214.wav |
| 6  | 2 | Entrada de la Perris a disco, amb ext/int Música diegética | In | x | √ | ZOOM O215.wav |
| 8  | 3 | Perris a disco, amb ext/int Música diegética               | In | x |   | ZOOM O216.wav |
| 8  | 4 | Perris a disco, amb ext/int Música diegética               | In | x | √ | ZOOM O217.wav |
| 23 |   | Vagabundos entrada de Johan a disco, amb exterior          | In | x |   | ZOOM O218.wav |
| -  | - | Entrevista Aniceto Bar                                     | In | x |   | ZOOM O219.wav |

## ADR CUE SHEET - JOHAN

| <b>ADR CUE SHEET - JOHAN</b>                     |   |                |  |
|--|---|----------------|--|
| <b>Producción:</b>                               | <b>Johan</b>  |                |  |
| <b>Director:</b>                                 | Jaime Cabrera   |                |  |
| <b>Actriz:</b> Sarahy Drouet                     | <b>Operador:</b>  | Julio Guerrero |  |
| <b>DESCRIPCION DE ESCENA</b>                     | <b>TIME</b>   | <b># ADR</b>   | <b>DIALOGO</b>   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Sarahy Drouet | <b>IN TIME:</b> 01:01:44:25<br><b>OUT TIME:</b> 01:01:47:07 | 1              | ¿Quién eres tú, que eres loco? ¡Bájate de mi auto!       |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Sarahy Drouet | <b>IN TIME:</b> 01:01:54:07<br><b>OUT TIME:</b> 01:01:57:04 | 2              | Estás loco si no te bajas voy a empezar a gritar.        |
| # 4 Discoteca (interior) Sarahy Drouet           | <b>IN TIME:</b> 01:02:59:04<br><b>OUT TIME:</b> 01:02:59:28 | 3              | ¡Ay Gracias!   |
| # 4 Discoteca (interior) Sarahy Drouet           | <b>IN TIME:</b> 01:03:22:15<br><b>OUT TIME:</b> 01:03:26:00 | 4              | ¡Ah! Hola ven ven acá como estas, ¡ven ven!              |
| # 4 Discoteca (interior) Sarahy Drouet           | <b>IN TIME:</b> 01:03:38:28<br><b>OUT TIME:</b> 01:03:40:22 | 5              | Ah, tu sabes cómo somos.                                 |
| # 4 Discoteca (interior) Sarahy Drouet           | <b>IN TIME:</b> 01:03:42:28<br><b>OUT TIME:</b> 01:03:44:17 | 6              | ¡Ooobvio!  |
| # 4 Discoteca (interior) Sarahy Drouet           | <b>IN TIME:</b> 01:04:09:17<br><b>OUT TIME:</b> 01:04:11:25 | 7              | Espérame, vas a ver.                                     |
| # 4 Discoteca (interior) Sarahy Drouet           | <b>IN TIME:</b> 01:08:58:10<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:01:11 | 8              | ¡Estás loco! ¿Qué me estás diciendo? ¿Por qué dices eso? |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Sarahy Drouet | <b>IN TIME:</b> 01:09:01:27<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:04:19 | 9              | ¡No, no, no, no, no, no!                                 |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Sarahy Drouet | <b>IN TIME:</b> 01:09:06:18<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:07:15 | 10             | No es así.   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Sarahy Drouet | <b>IN TIME:</b> 01:09:56:05<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:57:03 | 11             | ¿Y mi familia?   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Sarahy Drouet | <b>IN TIME:</b> 01:10:05:27<br><b>OUT TIME:</b> 01:10:06:14 | 12             | ¡No!   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Sarahy Drouet | <b>IN TIME:</b> 01:10:07:10<br><b>OUT TIME:</b> 01:10:08:22 | 13             | ¡No, dime quien eres!                                    |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Sarahy Drouet | <b>IN TIME:</b> 01:10:09:05<br><b>OUT TIME:</b> 01:10:10:21 | 14             | ¿Por qué dices eso?                                      |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Sarahy Drouet | <b>IN TIME:</b> 01:10:13:19<br><b>OUT TIME:</b> 01:10:15:13 | 15             | ¡No, no, no! ¡Nooo!                                      |

**ADR CUE SHEET - HOMBRE DE BLANCO**

| <b>Producción:</b>                              | <b>Johan</b>  |                |   |
|---|---|----------------|---|
| <b>Director:</b>                                | Jaime Cabrera   |                |   |
| <b>Actor:</b> Milton morán                      | <b>Operador:</b>  | Julio Guerrero |   |
| <b>DESCRIPCION DE ESCENA</b>                    | <b>TIME</b>   | <b># ADR</b>   | <b>DIALOGO</b>  |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:01:44:25<br><b>OUT TIME:</b> 01:01:47:07 | 1              | Hola Johan  |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:01:54:07<br><b>OUT TIME:</b> 01:01:57:04 | 2              | ¡No! Tu tranquila, solo vamos...                              |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:02:59:04<br><b>OUT TIME:</b> 01:02:59:28 | 3              | ...a dialogar un pequeño momento, será muy breve.             |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:03:22:15<br><b>OUT TIME:</b> 01:03:26:00 | 4              | Solo tienes que escucharme                                    |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:03:38:28<br><b>OUT TIME:</b> 01:03:40:22 | 5              | ¡No, no! Traquila Johan, tranquila                            |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:03:42:28<br><b>OUT TIME:</b> 01:03:44:17 | 6              | Ya has hablado, ha has hecho todo lo que has querido ¿Verdad? |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:04:09:17<br><b>OUT TIME:</b> 01:04:11:25 | 7              | Entonces...   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:08:58:10<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:01:11 | 8              | ¡Tranquila! Esta vez solo tienes que escucharme               |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:09:01:27<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:04:19 | 9              | Y será la última vez  |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:09:06:18<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:07:15 | 10             | Si  |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:09:56:05<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:57:03 | 11             | Mira...   |

**ADR CUE SHEET - HOMBRE DE BLANCO**

|   |   |                |  |
|---|---|----------------|--|
| <b>Producción:</b>                              | <b>Johan</b>  |                |  |
| <b>Director:</b>                                | Jaime Cabrera   |                |  |
| <b>Actor:</b> Milton morán                      | <b>Operador:</b>  | Julio Guerrero |  |
| <b>DESCRIPCION DE ESCENA</b>                    | <b>TIME</b>   | <b># ADR</b>   | <b>DIALOGO</b>   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:10:05:27<br><b>OUT TIME:</b> 01:10:06:14 | 12             | Has hecho tanto...   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:10:07:10<br><b>OUT TIME:</b> 01:10:08:22 | 13             | Y a la vez tampoco Johan.  |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:10:09:05<br><b>OUT TIME:</b> 01:10:10:21 | 14             | A ver, mira...   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:10:13:19<br><b>OUT TIME:</b> 01:10:15:13 | 15             | Has tenido tantas personas...  |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:10:19:13<br><b>OUT TIME:</b> 01:10:22:21 | 16             | tu familia, tus amigos que te han dado amor, cariño de verdad                      |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:02:23:28<br><b>OUT TIME:</b> 01:02:26:00 | 17             | verdaderas manifestaciones de amor   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:02:26:19<br><b>OUT TIME:</b> 01:02:28:06 | 18             | y a ti no te ha importado nada   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:02:29:09<br><b>OUT TIME:</b> 01:02:30:13 | 19             | has destruido la vida de tantas personas, y de tantos hombres en concreto a la vez |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:02:34:21<br><b>OUT TIME:</b> 01:02:36:21 | 20             | por tantas experiencias de, de sexo  |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:02:37:00<br><b>OUT TIME:</b> 01:02:41:09 | 21             | de droga de desenfreno, de alcohol de diversiones y                                |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:02:41:20<br><b>OUT TIME:</b> 01:02:42:19 | 22             | y descontroles   |

**ADR CUE SHEET - HOMBRE DE BLANCO**

|   |   |                |  |
|---|---|----------------|--|
| <b>Producción:</b>                              | <b>Johan</b>  |                |  |
| <b>Director:</b>                                | Jaime Cabrera   |                |  |
| <b>Actor:</b> Milton morán                      | <b>Operador:</b>  | Julio Guerrero |  |
| <b>DESCRIPCION DE ESCENA</b>                    | <b>TIME</b>   | <b># ADR</b>   | <b>DIALOGO</b>   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:06:36:14<br><b>OUT TIME:</b> 01:06:36:19 | 23             | Te has rebajado tanto Johan, ¿Por qué?                                     |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:06:41:03<br><b>OUT TIME:</b> 01:06:43:23 | 24             | Yo, Johan estado siempre contigo   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:06:44:26<br><b>OUT TIME:</b> 01:06:43:23 | 25             | toda la vida te he seguido   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:06:46:19<br><b>OUT TIME:</b> 01:06:47:28 | 26             | Te he hablado de mil maneras   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:06:48:27<br><b>OUT TIME:</b> 01:06:50:01 | 27             | pero no te importa   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:06:51:03<br><b>OUT TIME:</b> 01:06:52:08 | 28             | ¡Nada te ha importado!   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:07:27:22<br><b>OUT TIME:</b> 01:07:30:10 | 29             | Y todo llega a un límite Johan, tengo que decirte esto, lo lamento pero... |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:07:36:13<br><b>OUT TIME:</b> 01:07:39:28 | 30             | tienes que sufrir las consecuencias de la vida que has llevado             |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:07:41:11<br><b>OUT TIME:</b> 01:07:43:02 | 31             | lamento decirte Johan  |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:07:44:08<br><b>OUT TIME:</b> 01:07:45:24 | 32             | que tu vida va a terminar muy mal  |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:07:47:10<br><b>OUT TIME:</b> 01:07:48:28 | 33             | vas a ir acabándote  |

**ADR CUE SHEET - HOMBRE DE BLANCO**

| <b>Producción:</b>                              | <b>Johan</b>  |                |  |
|---|---|----------------|--|
| <b>Director:</b>                                | Jaime Cabrera Garcés  |                |  |
| <b>Actor:</b> Milton morán                      | <b>Operador:</b>  | Julio Guerrero |  |
| <b>DESCRIPCION DE ESCENA</b>                    | <b>TIME</b>   | <b># ADR</b>   | <b>DIALOGO</b>   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:08:34:05<br><b>OUT TIME:</b> 01:08:36:02 | 34             | vas a morir de la peor manera  |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:08:37:18<br><b>OUT TIME:</b> 01:08:39:00 | 35             | lamento decírtelo Johan todos los grandes sueños, los ideales que desde niña |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:08:43:12<br><b>OUT TIME:</b> 01:08:44:11 | 36             | puse para ti, los has destruido  |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:08:46:09<br><b>OUT TIME:</b> 01:08:48:02 | 37             | Y a tal grado terminarás de hacerlo  |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:08:49:13<br><b>OUT TIME:</b> 01:08:50:26 | 38             | que acabarás de la peor manera   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:08:52:06<br><b>OUT TIME:</b> 01:08:54:06 | 39             | y sufrirás las consecuencias   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:08:55:06<br><b>OUT TIME:</b> 01:08:57:02 | 40             | precisamente donde más te duele  |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:09:08:22<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:10:01 | 41             | donde más te duele Johan   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:09:11:07<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:12:12 | 42             | o me vas a decir que   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:09:13:15<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:16:16 | 43             | estas llena, que estas feliz con toda la vida que llevas                     |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:09:42:02<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:45:25 | 44             | Tú mismo te has quitado el alma y el corazón                                 |

**ADR CUE SHEET - HOMBRE DE BLANCO**

| <b>Producción:</b>                              | <b>Johan</b>  |                |   |
|---|---|----------------|---|
| <b>Director:</b>                                | Jaime Cabrera   |                |   |
| <b>Actor:</b> Milton morán                      | <b>Operador:</b>  | Julio Guerrero |   |
| <b>DESCRIPCION DE ESCENA</b>                    | <b>TIME</b>   | <b># ADR</b>   | <b>DIALOGO</b>  |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:09:48:01<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:51:05 | 45             | Eres una mujer que se ha quedado sin alma                     |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:09:52:02<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:53:01 | 46             | y sin corazón   |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:09:58:07<br><b>OUT TIME:</b> 01:09:58:28 | 47             | ya te lo dije, sufrirás las consecuencias de lo que has hecho |
| # 3 Carretera/ (Interior del auto) Milton Morán | <b>IN TIME:</b> 01:10:03:02<br><b>OUT TIME:</b> 01:10:03:28 | 48             | donde más te duele  |

| <b>FOLEY AND EFFECTS PRODUCTION SHEET</b> |                                  |  |  |               |          |
|---|----------------------------------|--|--|---------------|----------|
| <b>Producción:</b>                        | Johan                            | <b>Diseñador :</b>                           | Julio Guerrero   | <b>Fecha:</b> | 5/3/2019 |
| <b>#</b>                                  | <b>FX creado</b>                 | <b>Material</b>                              | <b>Notas</b>   |               |          |
| 1   | Freno de auto                    | Grabación de auto, micrófono shure sm 137    | Se mezcló los siguientes sonidos: sonido de acelerador de carro, sonido de freno a baja velocidad y el sonido original del rodaje. |               |          |
| 2   | Efecto en letras de título JOHAN | Dos cables xlr, e interfaz de audio.         | Se conectaron los cables a la interfaz de audio y se grabó el ruido generado por el contacto con la mano.                          |               |          |
| 3   | Sonido de puerta de armario      | Base móvil para teclado de escritorio de pc. | Se grabó el deslice con micrófono Akg 420  |               |          |
| 5   | Sonido de pinta labios           | Pintalabios                                  | Abrir y cerrar pintalabios, deslice de barra.  |               |          |
| 4   | Flashback                        | Platillo Zildjian y baqueta                  | Se grabó varios golpes y en edición se lo reprodujo en reversa.  |               |          |
| 4   | Sonido de ropa                   | Tela   | Se grabó varios roces de la ropa con una tela.   |               |          |
| 6   | Golpes en volante                | Volante de auto                              | Se grabó golpes en el volante de un auto.  |               |          |
| 7   | Voz extradiegética               | Voz de hombre                                | Se grabó la voz que suena en la mente de Johan   |               |          |
| 8   | Voz extradiegética               | Voz de niña                                  | Se grabó la voces de niña que suenan en la mente de Johan  |               |          |
| 9   | Luz de parqueo                   | Auto con luces de parqueo activadas          | Se grabó el sonido de parqueo del carro  |               |          |

| <b>MUSIC CUE SHEET - JOHAN</b>                                   |   |   |
|--|---|---|
| <b>Producción:</b>   | Johan   |   |
| <b>Director:</b>   | Jaime Cabrera   |   |
| <b>Compositor:</b>   | Julio Guerrero  |   |
| <b>ESCENA</b>  | <b>TIME</b>   | <b>Tema</b>                                 |
| # 1<br>Habitación de<br>Johan -<br>música<br>extradieética.      | <b>Inicia:</b> 01:00:19:00<br><b>Silencio:</b> 01:00:48:10<br><b>Continúa:</b> 01:01:05:27<br><b>Fin:</b> 01:01:36:00 | 1° Cue / Drama, misterio                    |
| #4 Discoteca -<br>Música<br>diegética y<br>extradieética         | <b>Inicio:</b> 01:02:43:29<br><b>Fin:</b> 01:04:55:25   | 2° Cue - Sáciame / música<br>diegética      |
| #10 Discoteca<br>sexo en baño-<br>Música<br>diegética.           | <b>Inicio:</b> 01:04:53:16<br><b>Fin:</b> 01:06:18:20   | 3° Cue - Base rítmica / música<br>diegética |
| #3 Carretera -<br>Interior de<br>auto - Música<br>extradieética. | <b>Inicia:</b> 01:07:47:00<br><b>Silencio:</b> 01:08:33:00<br><b>Continúa:</b> 01:08:36:00<br><b>Fin:</b> 01:09:42:00 | 4° Cue / tensión                            |
| #3 Carretera -<br>Interior de<br>auto - Música<br>extradieética. | <b>Inicia:</b> 01:07:47:00<br><b>Silencio:</b> 01:08:33:00<br><b>Continúa:</b> 01:08:36:00<br><b>Fin:</b> 01:09:42:00 | 4° Tono Shepard / Tensión                   |
| #4 Créditos -<br>Música<br>extradieética.                        | <b>Inicio:</b> 01:11:00<br><b>Fin:</b> 01:12:40   | 5° Improvisación                            |

## Pre producción



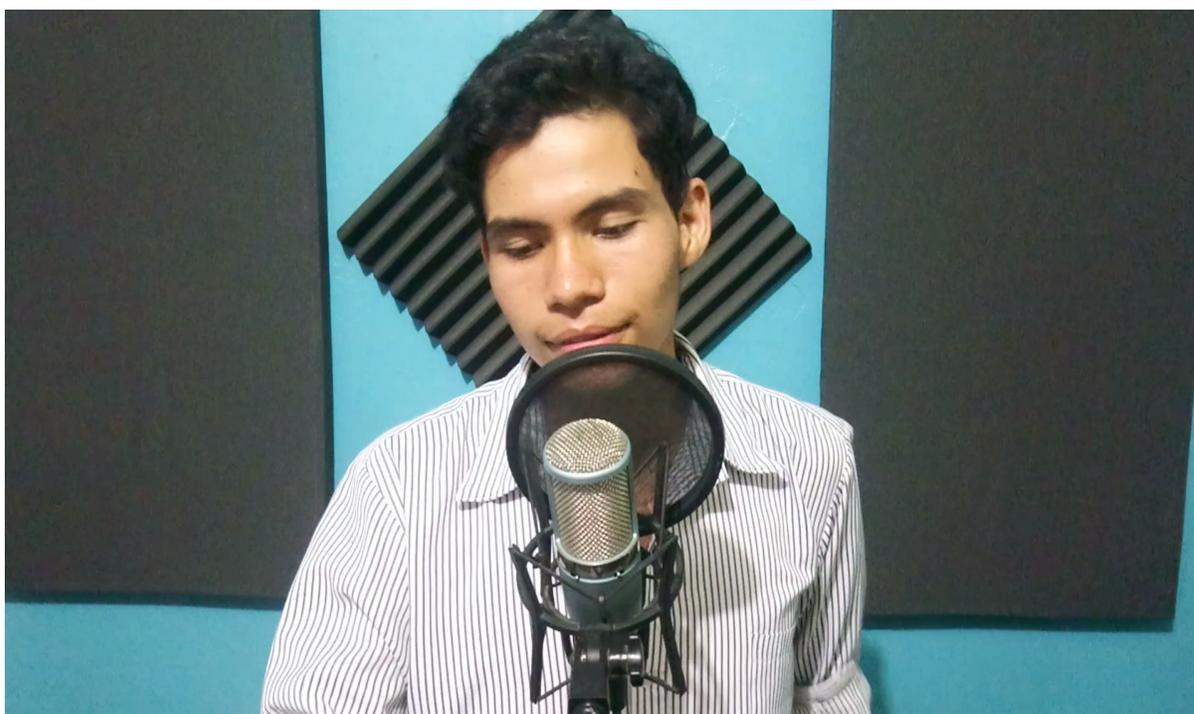
## Reunión con el director y prueba de equipos



# Rodaje



**ADR - Doblaje de voces**



**Grabación de banda sonora**



**Grabación de Voz – reguetón**



**Pre mezcla en cabinas de post producción**



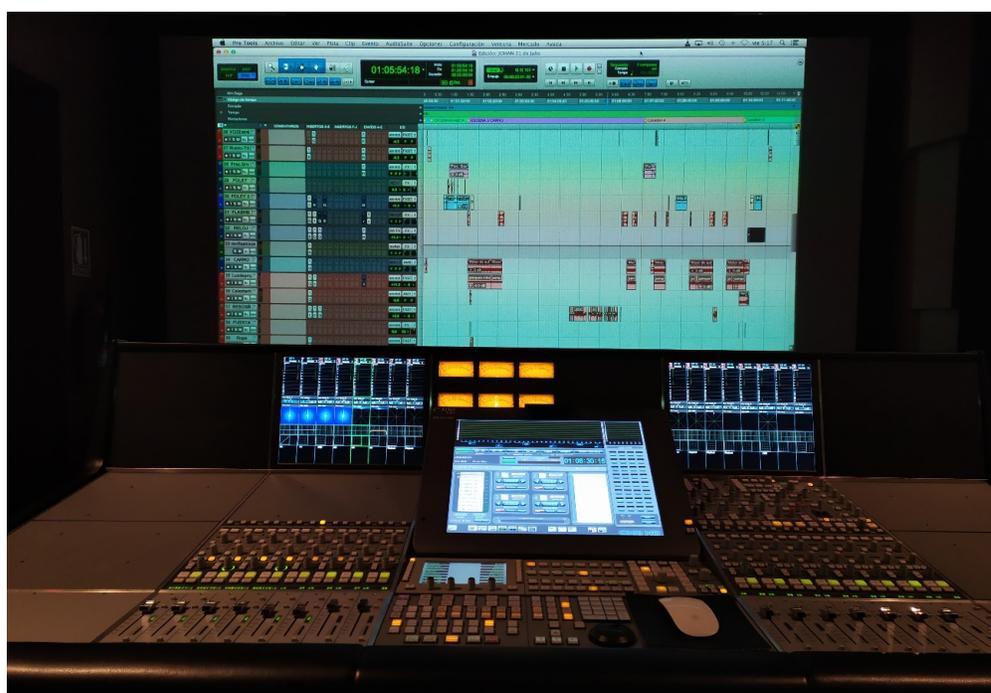
**Revisión con el montajista**



## Mezcla 5.1 en la Universidad de las Artes



## Sala de mezcla de la Universidad de las Artes



Póster *Johan*

PRODUCTORA MULTIMEDIA  
PRESENT

# JOHAN

UNA VIDA SIN RUMBO

SHORT FILM BY  
PRODUCTORA MULTIMEDIA

DIRECT BY  
JAIME CABRERA

DIRECTOR  
OF PHOTOGRAPHY  
IVAN ZUMARRAGA

MUSIC BY  
JULIO GUERRER  
UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

ORIGINAL SCRIPT  
AND EDITION  
GUTEMBERG GARCÉS

# "Envuelta"

Julio Guerrero

♩ = 75

Measures 1-4 of the piece. The music is in 4/4 time. The right hand features a melodic line with eighth and sixteenth notes, while the left hand provides a harmonic accompaniment with chords and moving bass lines.

5

Measures 5-8. The melodic line continues with similar rhythmic patterns. The left hand accompaniment includes some chords with a fermata over the final measure of the system.

9

Measures 9-12. The right hand has a more active melodic line with frequent eighth notes. The left hand accompaniment is more rhythmic, featuring eighth notes and rests.

13

Measures 13-16. The right hand has several measures of whole rests. The left hand continues with a steady eighth-note accompaniment. A dashed box in measure 14 indicates an octave shift.

17

Measures 17-20. The right hand has whole rests. The left hand features a melodic line with eighth notes and a fermata over the final measure.

21

Measures 21-24. The right hand has whole rests. The left hand has a melodic line that concludes with a fermata. A double bar line is present at the end of the system.

# Yo no soy tuya

Reguetón

Compositor: Julio Guerrero  
Intérprete: Dyam Saltos

**Bm** ♩ = 95



6 **A** **Bm** **G**



Va mo en con - trar - no en la os - cu - ri - dad - ca - lla - di - toy - sin - pe - na - y - sin - tar - dar - yo - lo -

8 **D** **A**



ún - ni - co - que quie - ro - es - go - zar - has - ta - el - a - ma - ne - cer - y - sin - pa - rar.

10 **A1** **Bm** **G** **D** **A**



Ven - ven - ven - no - im - por - ta el - lu - gar - el cuer po - lo pi - de y quie - re - más - y - más.

14 **B** **Bm** **G** **D** **A**



Ven y - sá - cia - me - es - ta - ca - len - tu - u - ra - dame de - tu - cuer - po pe ro no ha gas -

18 **Bm** **G** **D**



bu - lla. Ven y sá - cia - me - es - ta - ca - len - tu - u - ra - no - te - namo - o - res - yo - no - soy -

22 **A** **Bm** **G** **D** **A**



tu - ya - Yo - no - soy - tu - u - ya