



**UNIVERSIDAD DE LAS ARTES**

**Escuela de Artes Sonoras**

Proyecto interdisciplinario

**Posproducción de audio y musicalización del cortometraje *Los Jugadores***

Previo la obtención del Título de:

**Licenciado en Producción Musical y Sonora**

Autor:

David Leonardo Calero Pin

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2019



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

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

Cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para 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.

Diego Benalcázar

Tutor del Proyecto Inter/transdisciplinario

Bernarda Ubidia

Miembro del tribunal de defensa

Luís Pérez

Miembro del tribunal de defensa

### **Agradecimientos:**

Mi más sincero agradecimiento a todos los docentes, compañeros y amigos de la Universidad de las Artes que me han apoyado en la realización de este proyecto. A la universidad, por brindarme sus espacios y equipos para mi realización como profesional. A mi familia que, a pesar de las dificultades, me han dado su apoyo incondicional en todo este proceso académico.

**Dedicatoria:**

Este proyecto lo dedico a mi madre Delia Pin Lavayen y a mi padre Daniel Calero Solís, por apoyarme en todo momento.

## Resumen

El presente proyecto interdisciplinario consiste en la posproducción y musicalización de audio del cortometraje *Los Jugadores*, de género comedia-drama. Para la realización de este se considera como antecedentes a los directores cercanos al género del cortometraje, tales como: Tim Burton, Alex de la Iglesia, Xavier Bustamante, Gabriela Calvache, entre otros que sirvieron como objeto de estudio para identificar elementos similares que puedan ayudar a crear un criterio de composición y mezcla para el cortometraje. Para el desarrollo musical y sonoro se investigó diversos textos como *L'audio-vision* de Michel Chion, *Sound Design* de David Sonnenschein. Estos autores sirvieron como punto de partida para el proceso creativo y producción final de la banda sonora del cortometraje. Como conclusión se obtuvo una composición original y la entrega de la mezcla en 5.1 de la banda sonora para su distribución.

**Palabras claves:** Producción audiovisual, musicalización, diseño sonoro, posproducción.

## **Abstract**

The present interdisciplinary project consists in the audio postproduction and music composition of the short film *Los Jugadores*, of comedy-drama genre. For the development of this project, it was considered directors close to the genre of the short film, such as: Tim Burton, Alex de la Iglesia, Xavier Bustamante, Gabriela Calvache, among others who served as a case study to identify similar elements that will help to create a composition and sound production criteria for the short film. For musical and sound development, several texts were taken into account, such as *L'audio-vision* by Michel Chion, *Sound Design* by David Sonnenschein. These authors served as a starting point for the creative process and final production of the soundtrack. In conclusion, we have an original composition and a 5.1 mix delivery ready for distribution.

Keywords: Audiovisual production, music composition, sound design, audio postproduction

## ÍNDICE GENERAL

Resumen .....	6
Introducción.....	11
1 Antecedentes.....	11
1.1 Definición de Cortometraje.....	11
1.2 La importancia de la música en el cine mudo .....	12
1.3 La importancia de la Banda Sonora en el cine.....	12
1.4 Referencias artísticas nacionales.....	13
1.5 Referencias artísticas internacionales .....	15
2 Pertinencia del proyecto .....	16
3 Objetivo General.....	18
4 Objetivos específicos .....	18
5 Descripción del proyecto .....	19
6 Propuesta artística.....	19
7 Metodología.....	20
7.1 Elaboración de la música original.....	20
7.2 Diseño sonoro .....	20
Capítulo 1 .....	21
8 Desarrollo .....	21
8.1 Posproducción.....	21
8.2 Composición de música original.....	22
8.3 Foleys y efectos de sonido .....	24
8.4 Ambientes .....	25
9 Edición.....	26
9.1.1 Edición de diálogos .....	28
9.1.2 Edición de ambientes.....	29
9.1.3 Edición de efectos y foleys.....	30

10 Mezcla .....	31
11 Conclusiones.....	36
12 Recomendaciones .....	36
Bibliografía.....	37
ANEXOS .....	40

## ÍNDICE DE IMAGENES

Imagen 1 .....	23
Imagen 2 .....	27
Imagen 3 .....	27
Imagen 4 .....	28
Imagen 5 .....	29
Imagen 6 .....	29
Imagen 7 .....	30
Imagen 8 .....	31
Imagen 9 .....	31
Imagen 10 .....	32
Imagen 11 .....	33
Imagen 12 .....	33
Imagen 13 .....	34
Imagen 14 .....	34
Imagen 15 .....	35

## **Introducción**

El proyecto para la obtención del título para la carrera de Producción Musical y Sonora, bajo la categoría de Proyecto interdisciplinario, se orienta hacia la elaboración de la musicalización y posproducción de audio del cortometraje *Los Jugadores*, de género comedia-drama, dirigido por Rodrigo Yépez. Para llevar esto a cabo, se compuso música original que da una novedosa cosmovisión y gusto estético al cortometraje, un adecuado diseño y una edición efectiva que proporcione una gran significación en las escenas; así mismo el uso del diseño sonoro como un elemento indispensable para generar tensión entre los personajes de la historia, la psiquis de cada uno de los personajes y el enfrentamiento que sucede entre los mismos.

La musicalización en los trabajos audiovisuales tiene diversas finalidades como: reforzar ciertas escenas, apoyar en la narración cinematográfica, dar características a los personajes, entre otras cosas. La posproducción de audio también juega un papel importante, por lo que se debe generar un singular criterio sonoro para cada film. Esto se debe a que la propuesta sonora depende del género del trabajo audiovisual y de lo que desea plasmar el director.

Para la elaboración de este proyecto se hizo una recopilación de antecedentes que permitió describir, comparar y analizar diversos trabajos que comparten cierta similitud artística con la propuesta audiovisual. Luego se realizó el análisis sonoro del cortometraje. Las maquetas de la musicalización y el diseño sonoro se realizaron en Ableton Live 9.7 y Pro Tools 12.5 HD. En la composición de la música original se tuvo total libertad, pero el director debía decidir junto al encargado del audio la propuesta final. La musicalización y diseño sonoro que se realizó logró enfatizar la psiquis de cada personaje. Se realizó una propuesta de sonido y culminó con una mezcla en 5.1 para su distribución.

### **1 Antecedentes**

#### **1.1 Definición de Cortometraje**

Según Holden, un cortometraje es una producción audiovisual que suele tener una duración entre 5 y 30 minutos (puede ser menos). Los cortometrajes abordan los mismos géneros que los largometrajes y películas, pero al ser trabajos de menor duración, los directores tienen mayor libertad al momento de realizar un cortometraje; por lo tanto,

estos trabajos pueden ser un tanto complejos como sencillos<sup>1</sup>. La creación musical y posproducción de audio también son de gran importancia en cualquier trabajo audiovisual; sean estos: cortometrajes, películas o animaciones. Estos elementos sonoros tienen una influencia importante en la dinámica narrativa del efecto audiovisual.

## 1.2 La importancia de la música en el cine mudo

Desde los inicios del mundo cinematográfico, la música ha desarrollado un papel primordial. Antes de la llegada de los diálogos sincronizados en las películas, la música fue la herramienta más usada para ayudar a la narrativa. En el cine mudo se utilizaban los cuadros de diálogo y la música para expresar cada acción de los personajes. Un ejemplo sería la película *The Ten Commandments*, dirigida por Cecil B. De Mille en el año 1923. Este filme solo tiene los cuadros de diálogo y música. La música sería el único elemento sonoro, ya que esta se encarga de construir el escenario ficticio, tanto para enfatizar las escenas melancólicas como las de suspenso.

## 1.3 La importancia de la Banda Sonora en el cine

El término de banda sonora<sup>2</sup> o *soundtrack* apareció con la llegada del cine sonoro en 1927, que es la parte del sonido de un filme; es decir que abarca: diálogos, efectos, *foleys*<sup>3</sup>, ambientes, música diegética<sup>4</sup> o extradiegética<sup>5</sup>.<sup>6</sup> La banda sonora tiene como finalidad transmitir información, emociones, enfatizar escenas y ayudar a la dinámica del trabajo audiovisual<sup>7</sup>.

Después de la aparición del sonido en el cine, la música deja de ser el único elemento sonoro, por lo tanto, su aparición sería en escenas específicas mas no en toda la película. Esto se puede ver en la película *King Kong* -dirigida por *Merian C. Cooper* y *Ernest B.*

---

<sup>1</sup> Stephen Holden, *Far from Epic Length, but on the Shortlist for Oscar Glory*, The New York Times, 2013. Recuperado de: <https://www.nytimes.com/2013/02/01/movies/the-oscar-nominated-short-films-2013-anthology.html>

<sup>2</sup> Banda sonora (*soundtrack* en inglés) es la parte de sonido y el resultado de la edición de diferentes pistas; ya sean diálogos, sonidos, música diegética y música incidental.

<sup>3</sup> *Foleys* son aquellos sonidos recreados en un estudio de grabación que no se pudieron grabar en la escena o no se podían grabar por ser sonidos inexistentes.

<sup>4</sup> Música diegética es aquella que pertenece al mundo de los personajes.

<sup>5</sup> Música extradiegética es aquella que no pertenece al mundo de los personajes y se la añade.

<sup>6</sup> Michel Chion, *La audiovisión* (Barcelona: Paidós, 1993), 37.

<sup>7</sup> Colón Perales, Carlos; Infante del Rosal, Fernando; Lombardo Ortega, Manuel, *Historia y teoría de la música en el cine: presencias afectivas*, 1997.

*Schoedsack* en el año 1933 está presente la banda sonora; es decir, constan: ambientes, diálogos, efectos y música. En esta película la música está presente en las escenas con más relevancia, como en la aparición y muerte de *Kong*. Según Arantzazu García Calderón, la película *King Kong* destacó en aquella época debido a que los directores Erich Wolfgang Korngold y Max Steiner demostraron que se podía hacer una partitura totalmente original sincronizada con las imágenes<sup>8</sup>.

El empleo de la música en el mundo cinematográfico ha ido cambiando con el tiempo, debido a la aparición de la banda sonora que incorpora otros elementos sonoros. La musicalización en el área audiovisual es de vital importancia, ya que por lo general estos temas son compuestos para acompañar una escena específica, de esta manera se apoya acertadamente la narración cinematográfica. Actualmente la manera de componer música para trabajos audiovisuales es tan diversa porque en una escena no solo tendrá protagonismo la música, sino también otros elementos sonoros que están integrados, como: el ambiente, los efectos y los diálogos.

La música expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, y eso, evidentemente, en función de códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento. Podemos hablar entonces de música empática (de la palabra empatía: facultad de experimentar los sentimientos de los demás)<sup>9</sup>.

#### **1.4 Referencias artísticas nacionales**

Hay varios cortometrajes ecuatorianos que han concursado en diversos festivales, tanto nacional e internacional; como ejemplo cabe mencionar el *I Concurso Nacional de Cortometrajes Orgullosamente Ecuatoriano* y *Native de la Berlinale*. Como referente nacional se escogieron los cortometrajes *On hold* de la directora, productora y actriz Gabriela Calvache, y *El beso de Judas*, del director Xavier Bustamante. Se los menciona debido a que en ambos cortometrajes se puede apreciar como el diseño sonoro hace énfasis en ciertas escenas, ayudando así en el desarrollo del filme.

---

<sup>8</sup> Arantzazu García Calderón, *La música en la cinematografía*, 2018, <https://www.adolphesax.com/index.php/es/actualidad/articulos/musica-en-general/493-la-musica-en-la-cinematografia>

<sup>9</sup> Chion, op. cit., 15.

En *On Hold* se muestra a una niña que vive en el sector rural, madruga y va a la ciudad, pasa por diversos lugares y se detiene a observar una escuela. Después sigue su camino hasta que entra a una casa grande y se pone un mandil, en ese momento se nos revela que la niña es empleada doméstica. La posproducción de audio se encargó de ubicar y transportar al espectador en diversos lugares geográficos del cortometraje, pasando desde el sector rural al urbano, recorriendo diferentes lugares como: mercado, calle (o avenida) principal, escuela, barrio y su parada final en la casa donde trabaja.

En la escena en que ella se queda en el cuarto recostada en la cama hay un trabajo en conjunto con la posproducción de audio y música, porque mientras los ambientes y directos se encargan de recrear sonoramente los recuerdos de la niña jugando con su hermano, la música aparece en esta escena para puntualizar un hecho y reforzar un sentimiento de tristeza porque la niña trabaja y no estudia ni disfruta su niñez como los demás niños. Así, se produce un efecto de desarraigo en el personaje.

La música sigue reproduciéndose mostrando unos cuadros de diálogos que explican la realidad en que viven varios niños y niñas en el Ecuador, que a su temprana edad no estudian, solo se dedican a trabajar en zonas urbanas y rurales.

En *El beso de Judas* el manejo de la posproducción de audio y música fue esencial en cada escena, ya que a diferencia de *On hold*, la música estaba presente desde el inicio hasta el final del cortometraje, manteniendo al espectador atento en el desarrollo de la historia y sobre las acciones que tomaría Jesús Alberto (protagonista). A medida que avanzaba el cortometraje, la música iba construyendo un ambiente de suspenso mientras la posproducción de audio ayudaba a reforzar las acciones del protagonista como golpes, disparos, los pasos acelerados y el sonido del carro. El diseño sonoro daba razón y sentido de lo peligrosa que era la misión que debía realizar el protagonista.

Al final del cortometraje la música se transforma de suspenso-drama a algo más melancólico porque Jesús Alberto está gravemente herido por una bala. El diseño sonoro en esta escena puso un mayor empeño en el ambiente, respiración y movimiento que realizaba el protagonista mientras él estaba en el suelo. Después de recibir una llamada, la música cambia de melancolía a un ambiente pacífico y esperanzador, resaltando más la composición y la conversación telefónica que sucede entre los dos personajes.

Todos estos elementos sonoros sirvieron para anunciar al espectador que la travesía ha llegado a su fin. El empleo de la música en la escena final es de tonalidad mayor, logrando crear un ambiente alegre. De esta manera se logra resaltar un nuevo comienzo en la vida de Jesús Alberto, ya que obtuvo una gran cantidad de dinero que le ayudará a empezar nuevamente.

### **1.5 Referencias artísticas internacionales**

Como referencia de proyectos audiovisuales internacionales en los géneros comedia-drama y comedia-terror cabe mencionar a *Rutina*, del español Francisco de Lucas y a *Mirindas Asesinas*, del español Álex de la Iglesia. Se mencionan estos dos cortometrajes debido a que el diseño sonoro y la música interactúan constantemente entre ellos, es decir, que la música y el diseño sonoro logran crear en conjunto un ambiente propicio para el desarrollo del género y de los personajes de ambos cortometrajes.

En *Rutina* se puede observar cómo se utiliza la música para intensificar las constantes discusiones que tiene la pareja a lo largo del filme. Estas discusiones son elaboradas, escritas y ejecutadas por la misma pareja con la intención de escapar de la rutina en la que se encuentran viviendo. Aquí se percibe y se profundiza en la psiquis de los personajes, con apoyo en lo musical y lo sonoro.

Las melodías y armonías que se escuchan en las peleas sirven para ambientar las acciones e interacciones de ambos personajes, logrando así mantener al espectador atento al desarrollo de la historia. La posproducción de audio se encargó de darle mayor énfasis a las voces de Gonzalo y Cristina (protagonistas) cuando se ponen a discutir y las acciones que realizaban, como: golpes, pasos, entre otras cosas.

El empleo del sonido y música en la escena de la merienda ayudó a subir la intensidad de una discusión que, empezó como un comentario mal intencionado por parte de Cristina como reclamo a Gonzalo y la mala respuesta que da este a Cristina, tirando el vaso de agua sobre la mesa. La música y los diálogos de los protagonistas en esta escena suben de intensidad poco a poco creando así tensión en la discusión hasta que se detienen repentinamente cuando Gonzalo empuja y hace regar el vaso de agua.

En la escena final está la discusión y reconciliación de la pareja, por ende, el empleo de la música empieza como suspenso y se va transformando en algo más romántico para finalizar con una melodía que genera al espectador intriga, ya que da a

entender que la pareja tiene planeado seguir elaborando discusiones y situaciones para interpretarlos.

Después tenemos el cortometraje *Mirindas asesinas*. En este cortometraje se usan diferentes elementos sonoros como truenos, disparos, gritos procesados, el volumen de la voz del asesino que sobresale de los demás elementos sonoros, un sintetizador y un órgano que se encargan de la música que acompaña la historia de todo el filme. El diseño sonoro del cortometraje evoca al terror, pero de una manera un poco exagerada debido al volumen exagerado de la música y los demás elementos sonoros que acompañan las acciones del protagonista.

Un hombre de pequeña estatura, con lentes y aparentemente buena persona ingresa a una taberna oscura con aspecto tétrico. Pide una *mirinda* (bebida) al camarero. Después de tomarla procede a retirarse, pero el camarero le dice que debe cancelarle el valor por la bebida, que son 120 pesetas. El protagonista le explica que él ha pedido una *mirinda*, no que iba a pagarla. El protagonista al verse frustrado porque no le entiende el camarero, decide sacar su arma y dispararle constantemente hasta matarlo. De esa manera suceden varias muertes dentro de la taberna porque según el protagonista nadie le escucha de manera correcta por responder algo ajeno a lo que pregunta.

El empleo de los elementos sonoros es aprovechado en función de lo que realiza y dice el protagonista, dándole realce a cada acción que ejecuta, como: beber la *mirinda*, sus pasos, muletillas, todo esto acompañado de truenos constantes y un sintetizador y órgano de fondo ejecutando entre armonías y melodías, haciendo la presencia del personaje tétrica y terrorífica a lo largo del filme.

La música y la posproducción de audio en los trabajos audiovisuales son los que determinan cómo será la dinámica narrativa de cualquier proyecto audiovisual; por lo tanto, un buen trabajo de la banda sonora permitirá que el espectador se sumerja en aquel mundo ficticio sin que se percate de los constantes cambios sonoros que tenga la secuencia; de tal manera que experimente el disfrute estético de lo que escucha y mira.

## **2 Pertinencia del proyecto**

La posproducción de audio en un trabajo audiovisual es algo muy relevante, por lo que la imagen se vinculará al sonido. Según Michel Chion, en el cine la imagen está

atada al sonido, ya que, si esta cambia de intención, dinámica, ambiente o música, entonces el espectador interpretará algo diferente a la imagen; es decir, se vuelve más subjetivo.<sup>10</sup> Chion es un compositor de música experimental y escritor francés. Uno de sus libros más comentados en el mundo cinematográfico es *L'audio-vision*. El autor explica mediante dos películas el sentido y gran significado que tiene una escena con sonido y sin imagen y otra sin sonido y con imagen. Mediante esos dos ejemplos Chion demostró que la imagen está atada al sonido, ya que, si no se utiliza el elemento sonoro correctamente, entonces el trabajo audiovisual no podrá ser interpretado como desea el director. Michel Chion llama a esto el *valor añadido*.

El cine, arte de la imagen: ¿una ilusión? Ciertamente, ¿qué otra cosa puede ser en cualquier caso? Y de eso es, desde luego, de lo que habla este libro: de la ilusión audiovisual. Una ilusión que se encuentra, para empezar, en el corazón de la más importante de las relaciones entre sonido e imagen: la del valor añadido<sup>11</sup>.

En Ecuador, se han estado desarrollando con más fuerza los trabajos audiovisuales en los últimos años. Un ejemplo es el *I Concurso Nacional de Cortometrajes "Orgullosamente Ecuatoriano"*<sup>12</sup> que realizó la Superintendencia de Comunicación (SUPERCOM) en el año 2017, que reunió aproximadamente 192 producciones audiovisuales. Los cortometrajes que ganaron fueron:

- *Cóndor enamorado*, de Erick Calderón y Diana Alejandra Silva (2016).
- *Flor de mi corazón*, de Diego Cabascango (2016).
- *Cumpliendo sueños a la talla de un ecuatoriano*, de Juan Zambrano (2017).

Según el director Federico Aroca, el cine realizado en Ecuador se enfocaba mucho en temas sociales, olvidando de esta manera otros géneros como: acción, terror y suspenso.

---

<sup>10</sup> Chion, op. cit., 12.

<sup>11</sup> Chion, op. cit., 13.

<sup>12</sup> Superintendencia de Comunicación, <http://www.supercom.gob.ec/kw/willachiy-uku/willaykuna/1836-comunicacion-concurso-ganadores-cortometraje-audiovisual-corto-ecuador-video-condor-sueno-corazon>

Aroca relata que luego de estudiar cine en Barcelona y regresar al país en el 2013 se encontró con la realidad de que el Ecuador hacía mucho cine social<sup>13</sup>.

Este trabajo audiovisual se enfoca principalmente en el desarrollo de los personajes, por lo tanto, la finalidad de este proyecto es poder ayudar en el desarrollo de la historia del cortometraje y que también aporte al género comedia-drama desde la posproducción de audio. Tomando en cuenta todo lo expuesto anteriormente, se puede afirmar que la banda sonora tiene una relevancia muy alta en los proyectos audiovisuales; a veces, mucho más que la imagen. La banda sonora tiene mucha influencia en la dinámica del filme, ya que si este se trata de manera correcta puede enriquecer o empobrecer el trabajo audiovisual, debido a que con la escucha el espectador puede suponer, afirmar y comprobar la intensidad de las acciones y emociones que sucede en el mundo cinematográfico de los personajes.

Por lo tanto, la teoría de Chion y lo manifestado anteriormente, este proyecto buscó trabajar de la misma manera la posproducción de audio y musicalización del cortometraje *Los Jugadores*. Para así aportar a la narrativa que se plasmó originalmente en el guion. La creación y tratamiento del diseño sonoro buscó dar ese significado que deseaba transmitir el director.

### **3 Objetivo General**

- Realizar la posproducción de audio y musicalización del cortometraje *Los Jugadores*, empleando los conocimientos desde el ámbito de la producción musical y sonora.

### **4 Objetivos específicos**

- Realizar un análisis sonoro del cortometraje *Los Jugadores*, acompañado por una propuesta de sonido.
- Componer y producir la música original.
- Realizar un diseño sonoro enfatizando la psiquis de los personajes.

---

<sup>13</sup> Federico Aroca, *Cortometraje ecuatoriano Absalón nutre de ficción al cine nacional*, <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/cortometraje-ecuatoriano-absalon-nutre-de-ficcion-al-cine-nacional>

- Entregar una mezcla 5.1 final para su distribución.

## **5 Descripción del proyecto**

El cortometraje es de género comedia-drama, se localiza en la península de Santa Elena en 1998. Walter Henrieta es un veterano pescador que, desesperado por conseguir dinero, juega una partida de cartas contra José Burgos, dueño de varios botes pesqueros. Walter consigue ganar la apuesta y quedarse con el dinero de José, pero este le hace una última propuesta que seduce a Walter: todo el dinero por un bote de pesca. Sin embargo, luego de varias partidas, Walter pierde todo lo que había ganado. Ante su derrota, el viejo pescador llevado por la ira golpea a José dejándolo herido de muerte. Al final, Walter se entera de que su contrincante, al igual que él, también estaba en la bancarrota.

## **6 Propuesta artística**

El uso de la banda sonora busca revitalizar las escenas a través de un diseño sonoro que alterne estados de ánimo que van desde lo cómico a lo dramático o viceversa. Esto, a su vez, le da un toque de gran significación al breve film y da a los espectadores un disfrute estético y una visión crítica de esa realidad plasmada en el cortometraje. Este cortometraje se encuentra en el género comedia-drama, es decir que se centra en las acciones y vivencias de los personajes, enfocándose en situaciones más serias y realistas.

El empleo de la banda sonora tiene como finalidad ayudar en la dinámica de las escenas, estas buscan transmitir sentimiento de soledad, preocupación y angustia que emana Walter (protagonista). Por ejemplo, al principio del filme se puede apreciar el rostro de preocupación del personaje cuando el jefe no le canceló completo porque había perdido una red. El diseño sonoro en esta escena enfatiza la preocupación de Walter mediante el sonido de las olas, el viento y la música. La interacción de estos elementos sonoros busca reforzar el sentimiento de Walter por tener problemas de dinero.

Para la escena en la que los dos personajes están jugando cartas se realiza la composición de un tema que se asemeje al género blues y rock clásico. La finalidad es poder recrear el ambiente de los casinos de ciertas películas de Hollywood. La banda sonora enfatiza la partida de cartas mediante la música original y los foleys de las cartas, creando así un escenario perfecto para Walter, ya que es su oportunidad para conseguir el dinero que necesita.

En la segunda partida que tienen los personajes el diseño sonoro trata de generar más tensión, ya que ahora Walter está apostando todo lo que tiene para ganarle un bote a José. Este diseño sonoro se diferencia de la primera partida porque en esta destacan otros elementos sonoros, por ejemplo: la interacción e importancia de la radio que se escucha de fondo, la respiración de ambos personajes y el latido de corazón que hará énfasis a la preocupación que tiene Walter porque no puede conseguir la carta que le dará la victoria.

Después de terminar la segunda partida se procede a utilizar diversos elementos sonoros para hacer énfasis en la pérdida que tuvo Walter, por ejemplo: su respiración, el sonido del mar está más presente. Después se compone una melodía con un sintetizador digital y percusión para que haga refuerzo sobre todas las emociones que conflictúan en Walter, tales como: la ira, el miedo, la preocupación, pero este sintetizador tiene un volumen moderado para que permita reforzar la psiquis de Walter.

## **7 Metodología**

Para la elaboración de la posproducción de audio y música para el cortometraje se utilizó el programa Pro Tools 12 y Ableton Live para presentar al director las propuestas musicales para cada escena.

### **7.1 Elaboración de la música original**

Antes de componer la música original, primero se procedió a escuchar diversas composiciones que el director consideraba relevantes. Después de escuchar e intercambiar diferentes temas tanto del director como del encargado del audio, se logró llegar a una idea de cómo debe ser la composición de la música a lo largo del cortometraje. La composición de la música se la trabajó en Ableton Live 9.7, debido a que es un software muy versátil al momento de trabajar con MIDI. La composición se la trabajó por escenas. Para el desarrollo de la maqueta se utilizó los sintetizadores digitales de Arturia, ya que conozco cómo funcionan la mayoría de sus modelos y por la variedad de sonidos que ofrecen. Después de tener la aprobación del director se procedió a grabar los instrumentos que se necesitarían para la musicalización. Para la grabación se utilizó Pro Tools 12.

### **7.2 Diseño sonoro**

Para la elaboración del diseño sonoro se procedió a grabar ambientes, foleys y efectos de sonido que eran necesarios para la realización del cortometraje. La grabación

de los ambientes fue en estéreo y se los realizó con una Tascam DR-05. Para los foleys se utilizaron los equipos de la Universidad de las Artes y aparte un Shure Beta 27 supercardioide, Akg 414, una interfaz Roland Quad Capture y una Presonus Studio 2|4. La edición y limpieza de audios se lo realizó en Pro Tools 12.5 HD y se utilizó Izotope RX7, Xnoise, para la limpieza de los ambientes, foleys y diálogos. Al final se procedió con la edición y mezcla de las propuestas aprobadas por el director para su entrega final.

De esta manera, la presente propuesta, se enmarca principalmente, en una línea de investigación de la Universidad de las Artes: Prácticas experimentales y transdisciplinarias de las artes. A nivel práctico, el proyecto es una muestra de producción musical y sonora que se desarrollará de acuerdo a lo que desee plasmar el director del cortometraje. El director tiene un concepto sobre cómo debe y desea que sea el tratamiento de audio y la música de su cortometraje. La finalidad es poder plasmar la idea del director en su trabajo audiovisual con la supervisión del encargado del sonido y el compositor, quienes son los que dominan la posproducción de audio y música.

## Capítulo 1

### 8 Desarrollo

#### 8.1 Posproducción

La posproducción de audio es el proceso de elaboración de los elementos sonoros que componen la banda sonora. Los procesos en la posproducción de audio conforman los siguientes elementos: grabación de *ADR*<sup>14</sup> (*Automatic Dialogue Replacement*), efectos de sonido y foleys; la composición y grabación de música, edición de audio, diseño de sonido y finalmente la mezcla.

La realización del proyecto empezó con la recepción del *AAF*<sup>15</sup> (*Advanced Authoring Format*) que se obtuvo del director. Después de revisar el *AAF* se decidió grabar ambientes, foleys, que aportarían al cortometraje.

---

<sup>14</sup> *ADR* son los doblajes de los diálogos. Estos son grabados en un estudio de grabación. Después se sustituye el archivo original de audio con el doblaje, de esta manera se consigue mejor calidad en el audio.

<sup>15</sup> *AAF* es un archivo que ayuda a transferir medios digitales de un *software* a otro.

## 8.2 Composición de música original

Para la composición de la música original se trabajó por escenas teniendo en cuenta que la música debe transmitir, reforzar y ayudar a la psiquis de los personajes y a la historia en cada escena. La música fue un elemento sonoro importante para desarrollar la historia y contribuir a la construcción de los personajes. En este caso la música buscó enfatizar la psiquis de Walter durante la mayor parte del filme. Para esto, se utilizaron diversos sintetizadores virtuales que por su sonoridad permiten reforzar ciertas escenas sin resaltar ni opacar los demás elementos sonoros. Para lograrlo se tuvo que modificar constantemente parámetros de la envolvente como: *attack*, *decay*, *sustain* y *release*, también se modificaron los osciladores, mezclador, filtro, amplificador y *LFO* hasta lograr el sonido deseado para cada escena.

Se utilizaron los *softwares* Ableton Live 9.7 y Pro Tools 12.5 HD para la realización de la musicalización. Los sintetizadores virtuales que se usaron fueron Arturia. Los modelos que se utilizaron fueron: *JUP-8-V*, *Analog lab 2*, *Farfisa V*. La instrumentación que se utilizó para el desarrollo de la música en todo el cortometraje fue: sintetizadores, guitarra, bajo y batería.

La primera intervención musical fue antes de la introducción del título del cortometraje. La música para esta escena quiso resaltar el sentimiento de preocupación de Walter porque el jefe no le canceló completo porque en la última faena él le perdió una red. La instrumentación en esta escena fue el uso del sintetizador *JUP-8-V*. La música consistió en utilizar un acorde de séptima menor con una duración de 4 compases aproximadamente. La finalidad que se buscó es resaltar el sentimiento de preocupación y tristeza en la mirada de Walter por no tener suficiente dinero. El acorde que se utilizó fue: Em7.

Se decidió utilizar el *JUP 8V* porque era el que mejor se apegaba a mis necesidades. Una de las principales características de este sintetizador es el *Galaxy Module*, y gracias a esto se puede interactuar con un tercer *LFO*<sup>16</sup>, permitiendo rotar el eje X/Y a la velocidad que deseemos. Aparte, los efectos que vienen integrados como:

---

<sup>16</sup> *LFO* es un oscilador de baja frecuencia. Este sirve para modificar la señal de audio.

*reverb, delay, phaser, flanger, distorsion*, ayudan notoriamente al momento de construir el instrumento deseado.

### Sintetizador para primera escena JUP – 8V



Imagen 1

El sintetizador creado para la escena tuvo los siguientes parámetros: el primer oscilador tiene la forma de onda triangular y el segundo oscilador tiene la forma de onda cuadrada. El filtro tiene un *lowpass* a partir de los 10khz. La envolvente del primer oscilador tiene un ataque lento de 1.25 segundos, una caída de 700 ms, no posee *sustain* y un *release* de 700 ms. La segunda envolvente posee el mismo ataque del primero, tiene una caída rápida y un *sustain* de 1.25 y un *release* de 400 ms. Todo esto al final sale por un volumen master.

La segunda intervención musical fue en la escena donde los personajes juegan cartas. Se grabó una guitarra, bajo y batería. La finalidad fue asemejar la escena del juego de cartas con ciertas películas famosas donde hay escenas de casino, como sucede en *Casino royale*.

La tonalidad es A. El tema se encuentra en 4/4 y tiene un *Bpm* de 120. Se creó un ritmo básico de batería que tenga ciertas similitudes con el género blues. La guitarra se encargó de la armonía y de la melodía en la canción. La melodía fue improvisación, algo que es esencial en el género blues. Se utilizó una progresión que es usual en el blues:

I7 – IV7 – V7/ A7 – D7 – E7

La composición de la música en esta escena tuvo una intención en específica, la cual consistía en que la escena del juego sea atractiva e interesante, creando así un ambiente relajado, transformando de esa manera el sentimiento de Walter de preocupación y tristeza a un nuevo estado de ánimo, que dependía de su suerte jugando a las cartas. Se decidió terminar con un acorde dominante para hacer énfasis en que terminó el juego de cartas y resaltar la victoria que tuvo Walter.

### 8.3 Foleys y efectos de sonido

Los efectos de sonido y el foley consisten en la recreación de los sonidos que aparecen en la escena y que no pudieron ser captados al momento de la grabación del filme, o también, en su defecto, por ser sonidos de fantasía, irreales, futuristas, entre otros. Por lo tanto, requieren mayor esfuerzo a la hora de su creación y diseño. Por este motivo los efectos de sonido y foley se los realizan en un estudio de grabación especializado en esta área. El término foley apareció gracias a Jack Foley, quién desarrolló diversas técnicas en estudios de grabación para poder recrear estos sonidos.<sup>17</sup> El foley permite que se pueda apreciar con mayor claridad los sonidos que suceden en el mundo del filme, por ejemplo, los pasos, golpes, disparos, helicópteros, explosiones, entre otros.

Antes de la grabación, primero se tuvo que clasificar los tipos de sonidos, es decir; sonidos concretos y abstractos. Los sonidos concretos son elementos que existen y que al ser escuchados provocan una representación mental objetiva como: golpes, lluvia, mar, avión, trueno, viento, fuego, pasos, etc. Los sonidos abstractos son aquellos elementos que no existen, por lo tanto, deben ser creados. Por lo general estos sonidos se los elabora con instrumentos electrónicos o mecánicos, de esta manera se consigue estos sonidos irreales, por ejemplo: espadas y pistolas laser, gritos de monstruos, fantasmas, entre otros.<sup>18</sup> Los equipos que se utilizaron para grabar los foleys fueron: un micrófono Shure beta 57, shure beta 27, AKG 414. Los materiales que se usaron para grabar fueron: un cartón para simular golpes, madera, vasos, billetes, dos pares de zapatos.

En la primera escena tenemos a Walter en la playa. El primer foley que se grabó fue el sonido de la fricción de la ropa que provoca Walter al levantarse de la playa. Después los golpes que da a su maleta para retirar la arena. A continuación, se grabó los

---

<sup>17</sup> Benjamin Wright, *Footsteps with character: the art and craft of Foley*, Universidad de Oxford, 2014

<sup>18</sup> Julio C. Vivares, *el arte de crear sonidos. (artículo corregir chicago)*

pasos de Walter, para esto se utilizó un pedazo de madera y un poco de tierra, de esta manera se imitó los pasos en la playa. En la escena de Walter mirando en el mar, se grabó un leve viento. Para lograrlo se sopló levemente los dedos de la mano.

En la siguiente escena tenemos a Walter y José jugando cartas. Para esta escena se tuvo que grabar los pasos de ambos personajes. Se usó dos tipos diferentes de zapatos, debido a que José es más grueso que Walter. El conteo de billetes se lo realizó con billetes falsos. La escena de la partida cartas se utilizaron cartas reales.

En la segunda partida se utilizó un elemento sonoro que no aparece en escena, pero era necesario ponerlo para resaltar la tensión de Walter por no encontrar la carta que le daría la victoria. Este elemento fue el latido de corazón de Walter. Este se lo creó combinando dos elementos: un bombo y el sonido que se obtiene al tocar la rejilla del micrófono con el dedo. Mezclando esos dos elementos se pudo crear el sonido del corazón.

La siguiente escena es la pelea de ambos personajes. Aquí se encuentran diversos elementos sonoros como el golpe que le da Walter a José, el vaso que se rompe en la cabeza de José y el agarre de los billetes por parte de Walter.

Para la escena final se puede apreciar un ruido que se mantiene mientras Walter mira por la ventana. Este sonido se lo creó en Ableton live, usando ruido blanco. Este ruido se le cortó las frecuencias bajas, dejando así las medias y altas. Este efecto buscaba resaltar la expresión de Walter y confusión después de lo que había hecho.

#### **8.4 Ambientes**

Los ambientes en los trabajos audiovisuales buscan (en su mayoría) situar al espectador en un espacio determinado como: una escuela, ciudad, bosque, parque, restaurante, dentro de un tren, entre otros. La banda sonora es la que se encarga de recrear mediante el sonido estos espacios reales como ficticios. Estos ambientes serán mezclados con los demás elementos sonoros como: voces, efectos de sonido, música, foleys. El trabajo de la posproducción de audio en los proyectos audiovisuales busca que todos estos elementos sonoros puedan interactuar ayudando a la narración del guion, creando así un ambiente que permita transmitir las emociones y sensaciones que suceden en el mundo del filme.

Este proyecto buscó la recreación de todos los ambientes del cortometraje, tomando en cuenta que el uso de estos debe ir de la mano con los demás elementos sonoros y también poder lograr ambientar los momentos de mayor importancia de las escenas. Todos los ambientes se los grabaron con una Tascam dr -50 en 48khz y 24bits, dos micrófonos shure beta 27 y una interfaz Presonus Studio 2|4.

Los ambientes para la escena de la playa fueron grabados en Playas – Villamil. Se hicieron dos tomas, una captando la playa en general y otra acercando la grabadora al mar, de esta manera se logra apreciar el sonido del agua acercarse y alejarse. Esta grabación es importante ya que se buscó realzar la escena cuando Walter parece preocupado porque le falta dinero.

En la escena del juego de cartas, el ambiente que se quiso grabar era en el interior de una casa cercana a la playa, pero el sonido captado no fue el esperado, debido a que se filtraban sonidos que no aportaban al cortometraje, como el tráfico, las aves y el murmullo de las personas. Por lo tanto, se lo grabó en Guayaquil, en el interior de una casa, con el menor ruido externo posible, y en la edición se le agregó el sonido de la playa, tratando de recrear el ambiente que se deseaba inicialmente.

En la escena final tenemos a Walter salir de la casa y dirigiéndose a la calle. En esta escena se tuvo ciertos inconvenientes para el ambiente, ya que no hay presencia de carros, por lo tanto, encontrar una carretera con poco tráfico y sin ruido de automóviles era complicado. Así que se grabó en 3 lugares diferentes para poder encontrar el ambiente deseado. Al final se eligió la grabación del patio de una casa que se encontraba cerca de una calle principal en la playa. Esta toma era la más limpia porque no había ruidos externos que afectaran al ambiente deseado.

## **Capítulo 2**

### **9 Edición**

La etapa de edición audio consiste en darle forma, ordenar nuestros planos, con la finalidad de poder narrar lo que se desea en el cortometraje. La edición se la hizo en estéreo, en las cabinas de post producción de cine, con dos monitores JBL. Para la edición de audio se utilizó Pro Tools 12.5 HD. Primero se procedió a colocar marcadores en toda la sesión, para tener un mejor control de las escenas, debido a la facilidad que el marcador posee de trasladarnos de un tiempo a otro.

## Imagen de la sesión (marcadores)

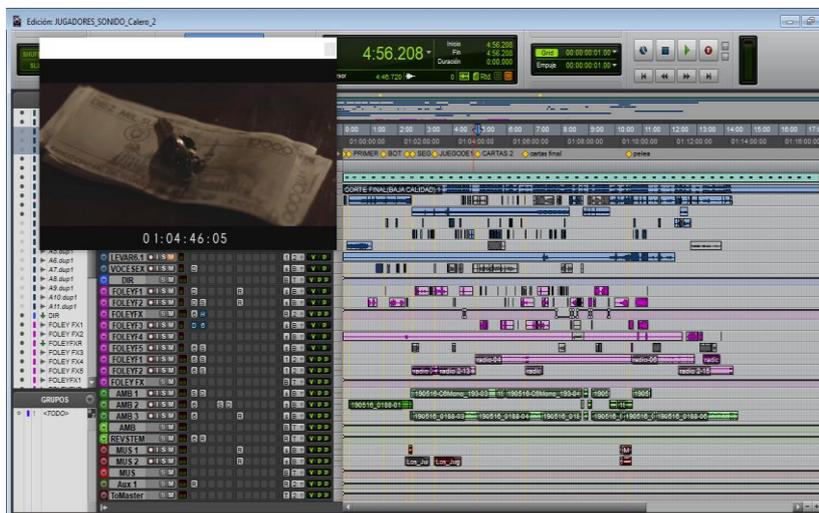


Imagen 2

De esta manera se ahorra tiempo cuando se quería comparar diferentes escenas. Para la limpieza y nivelación de volumen de los ambientes, foleys y directos se utilizó *Izotope RX7*, *Xnoise 1*, *Dorrough*, ya que eran los mejores plugins que se apegaban a mi necesidad. En la siguiente ilustración se puede apreciar el ruteo que se configuró para la edición:

## Buses Stems

Configuración de E/S

Entrada	Salida	Bus	Inserto	Preamplificadores de micrófono	Retardo de inserto de hardware	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Nombre	Formato	Canales		Asignación a salida
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	MASTER 2.0	Estéreo	L R		<input checked="" type="checkbox"/> Main Out Left / Main Out Right
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Bus Stem DIR	Estéreo	L R		<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Bus Stem AMB	Estéreo	L R		<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Bus Stem Fx	Estéreo	L R		<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Bus Stem Mus	Estéreo	L R		<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	To Master	Estéreo	L R		<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Rev Dir	Mono	M		<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Rev Fx	Mono	M		<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Rev Fx St	Estéreo	L R		<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Rev Mus	Estéreo	L R		<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	REV AMB	Estéreo	L R		<input type="checkbox"/>

Imagen 3

Se dividió cada pista por directos, efectos, ambientes y música. Todas las pistas salían por un bus estéreo y este entraba a un auxiliar estéreo. Al final nuestra sesión

terminaba con 4 stems que salían por un bus estéreo llamado *to master*. Este último auxiliar permitía saber el nivel general de nuestra sesión.

### 9.1.1 Edición de diálogos

Primero se procedió a cortar y colocar los audios en diferentes canales, después se colocó *faders* al inicio y final de cada región. De esta manera se tenía mejor control sobre los diálogos de cada personaje. Para los diálogos de los personajes se realizó reducción de ruido para que la voz sea más inteligible. Para la reducción de ruido en general se utilizó el *audiosuite*, que permite editar y renderizar directamente los audios en cada región seleccionada. Se hizo esto debido a que los *plugins* como el *xnoise*, al ser usados como inserto en tiempo real, tiene cierto retraso.

#### Limpieza de audios con Xnoise1 mono



Imagen 4

Después de la limpieza de los diálogos, se procedió a nivelar cada región con la opción de *clip gain*, Se procuró estar en un nivel entre -20dbfs y -15dbfs. Para esto se utilizó el *dorrrough*, que muestra el nivel que tiene cada pista. Se logró de que cada región de los diálogos no pasara de -15dbfs.

## Dorrough

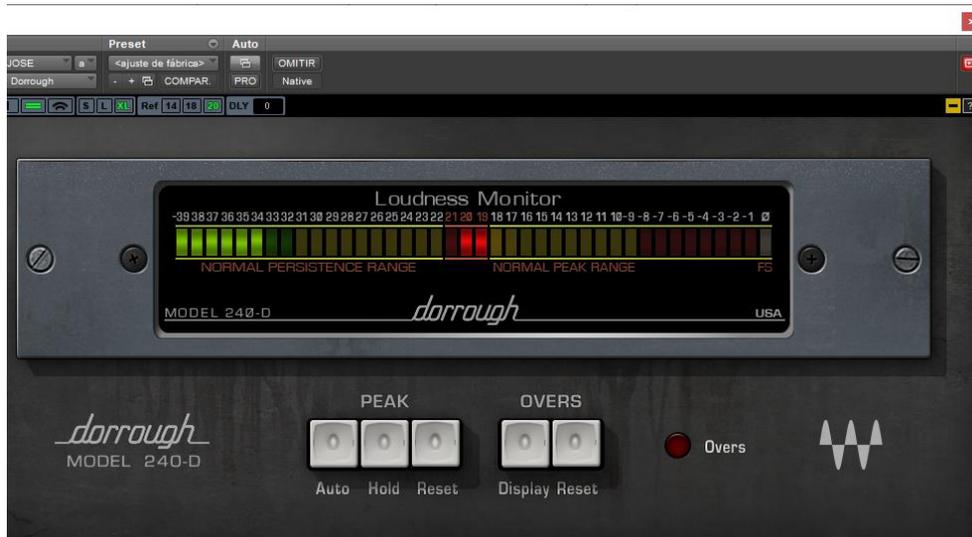


Imagen 5

### 9.1.2 Edición de ambientes

Se usaron tres pistas estéreo de ambiente. Se utilizaron nuevamente los *plugins* Xnoise y Izotope rx para la limpieza de ambientes y también editar ciertos ruidos intermitentes que fueron captados al momento de grabar. También se ecualizaron debido a que hay escenas en diferentes lugares. La primera escena es frente al mar, la segunda en una casa y la última escena es en la carretera con vista al mar.

### Escenas edición de ambiente



Imagen 6

Se buscó mantener un correcto nivel, debido a que los ambientes buscan ubicarnos en un espacio en específico y que no interfiera con los demás elementos sonoros. En este caso la ganancia de los ambientes se encontraba en -35DBFS. Para los cambios de escena se colocaron *fade in* y *fade out* en el principio y al final de cada región.

## Ventana de edición de ambiente

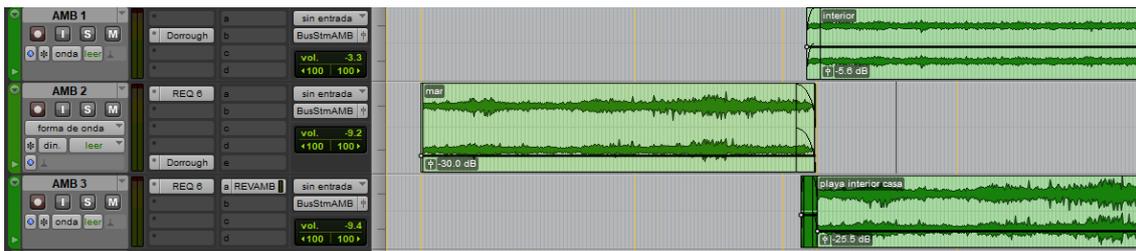


Imagen 7

En la escena de interior de la sala se utilizaron dos ambientes, uno para el sonido del cuarto y otra con el mismo ambiente de playa, pero a este ambiente se le aplicó un pasabajo en los 749hz con el ecualizador req6. Con esto se buscaba situar al espectador en un entorno donde se encuentran cerca de la playa. En esta escena el *clip gain* de los interiores tiene más nivel que el de la playa.

La última escena de ambientes es cuando Walter se encuentra en la calle, con vista al mar, después se dirige al domicilio de José. En este trayecto se automatizó el ambiente de la playa con el req6 desde los 20khz hasta los 800hz.

### 9.1.3 Edición de efectos y foleys

Los efectos de sonido y foleys requirieron el mismo procedimiento de limpieza como lo fue en los diálogos y ambientes, excepto que en este caso había ruidos continuos que se filtraban en la grabación como el aire acondicionado. Para esto se utilizó el xnoise para la limpieza en general de los foleys y efectos de sonido. Se crearon cinco canales monofónicos y dos estereofónicos. En el caso de los foleys lo más importante fueron los niveles, debido a que hay sonidos más relevantes que otros, por lo tanto, el nivel de cada uno varía considerablemente. En este caso había ciertos foleys y efectos de sonido que eran de suma importancia para el cortometraje, ya que ayudó a resaltar mejor algunos momentos en que los personajes realizaban ciertas acciones, por ejemplo, en este caso se grabó el sonido del viento cuando Walter se para a observar el mar. Este efecto de sonido se lo creó para dar cierto énfasis junto a los demás elementos sonoros. Se automatizó el volumen de principio a fin, también se le puso reverberación para abarcar más el sonido surround.

El siguiente efecto de sonido fue latido de corazón. Se le cortaron las frecuencias altas con un req6, se le agregó poca reverberación y se lo paneó en el centro y con bajo volumen.

### Edición de foleys y efectos (latido de corazón)



Imagen 8

## Capítulo 3

### 10 Mezcla

La mezcla se la realizó en la sala de mezcla de la Universidad de las Artes. El estudio posee una consola SSL C300 HD. La consola está conectada a una Mac Pro a través del sistema HD Native.

El flujo de señal que se utiliza entre Pro Tools 10 y la consola de la sala de mezcla es el siguiente:

### Flujo de la sala de mezcla

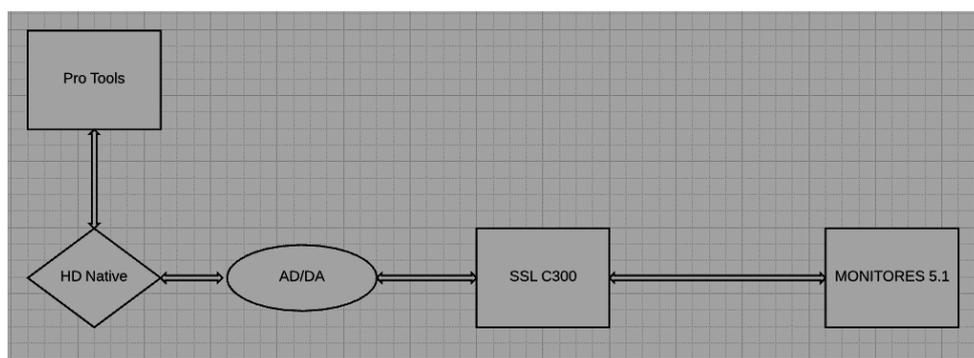


Imagen 9

Las salidas de Pro Tools se las envía a canales independientes a la C300 HD. Estos canales son enviados a buses internos de la consola. Los buses tienen los nombres Dx (diálogos), Fx (efectos, foleys), Mx (música), Amb (ambiente). Al final los buses salen

por otro bus de mezcla 5.1 y estos salen finalmente a los monitores. Esta mezcla regresa a Pro Tools para hacer la impresión de audio final, pasando así por un último bus llamada *playback*. El sistema 5.1 que se usó fue: L, C, R, Ls, Rs y LFE.

### Flujo de señal de la consola SSL C300 HD

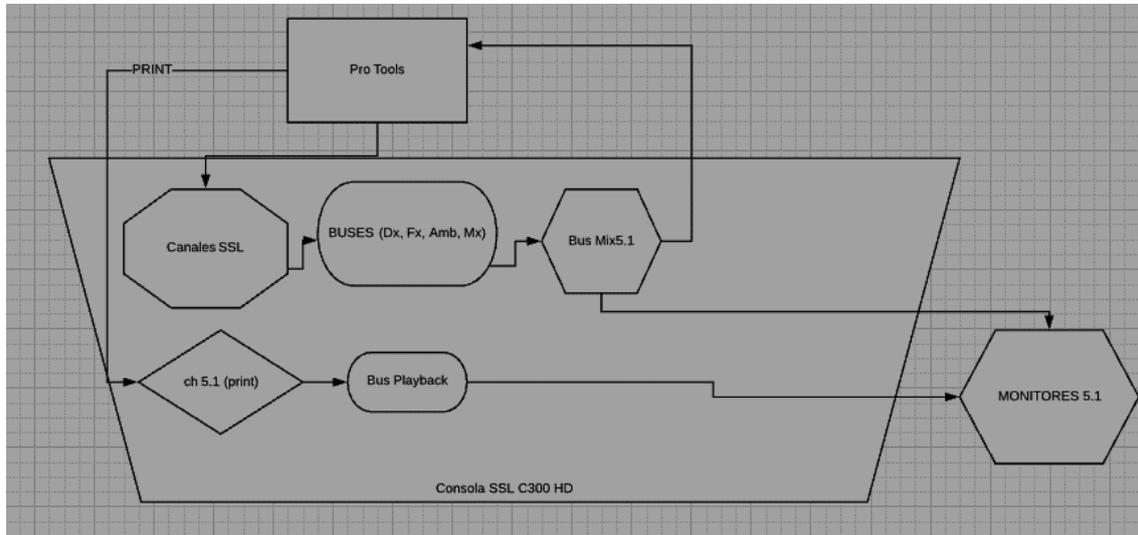


Imagen 10

La mezcla que se realizó en el estudio fue en 5.1, se trabajó por stems, se logró corregir y limpiar de mejor manera los audios, debido a que la sala está calibrada en 85db. Se ecualizó de manera correcta diálogos, ambientes, fx, música y también se creó buses de reverberación para cada uno de los stems. Lo primero que se hizo fue panear los ambientes al centro, tratando de abarcar todo el surround.

## Paneo de ambientes



Imagen 11

Después se procedió a nivelar cada pista, se volvió a utilizar el dorrough para tener una referencia visual de lo que escucha. Después se realizó automatizaciones de volúmenes, ecualizadores, efectos como reverberación entre otros. Se procuró no pasar de -24 lufs, para esto se utilizó el plugin WLM METER. Uno de los objetivos fue realizar un diseño sonoro enfatizando en la psiquis de los personajes y para lograrlo se decidió trabajar por escenas que son fundamentales para la natarrativa del cortometraje.

## Mezcla de primera escena

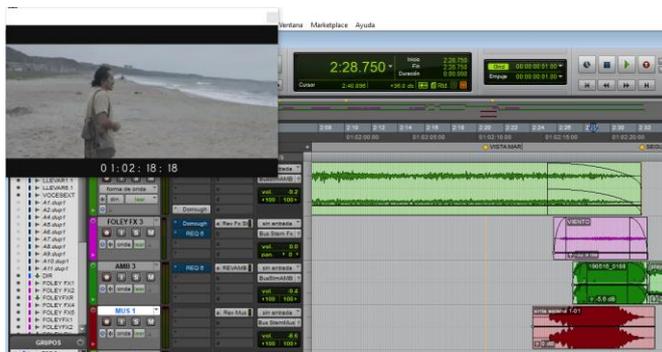


Imagen 12

En la primera escena tenemos a Walter en la playa, mirando al mar después de que el jefe no le pagó completo. Para esta escena se enfocó en tres elementos sonoros, la

música, el ambiente del mar y el viento. Juntando estos tres elementos se buscó realzar el rostro de Walter. Para lograrlo se automatizó el paneo del sonido del mar iniciando en L R y terminando en un punto intermedio entre L R y Ls Rs. El viento se quedó en mono, pero se le envió a un auxiliar estéreo con una reverb para darle más espacialidad, por último la armonía del sintetizador se paneó lentamente empezando en L R y terminando en Ls y Rs.

### Mezcla de segunda escena

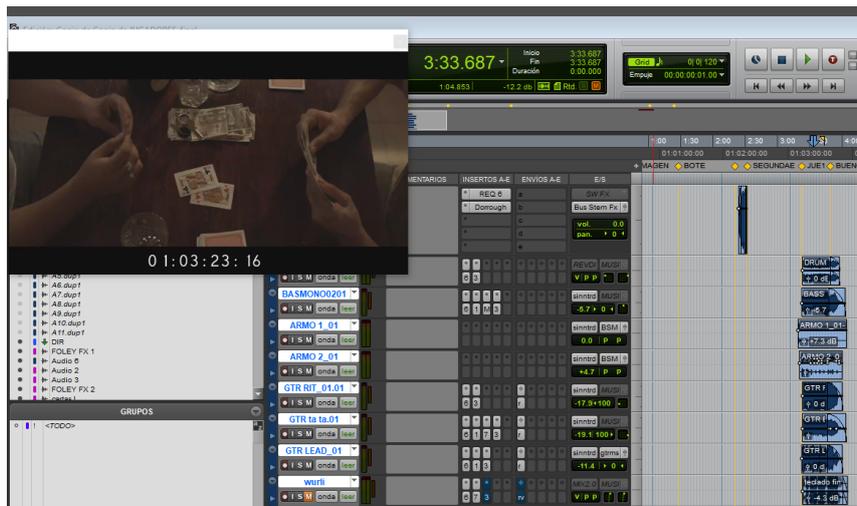


Imagen 13

En la segunda escena se buscó más enfatizar el juego de cartas como una oportunidad para ganar (o perder) de Walter, por lo tanto se hicieron mayor énfasis en dos elementos sonoros, la música y el sonido de las cartas. La música se la trabajó en 5.1, para lograrlo se paneó los instrumentos, en este caso la batería y el bajo se quedaron en L R, las guitarras se panearon, una a la izquierda y la otra a la derecha con su respectiva reverb. La melodía principal se la mando al centro de nuestro entorno surround.

### Mezcla de tercera escena

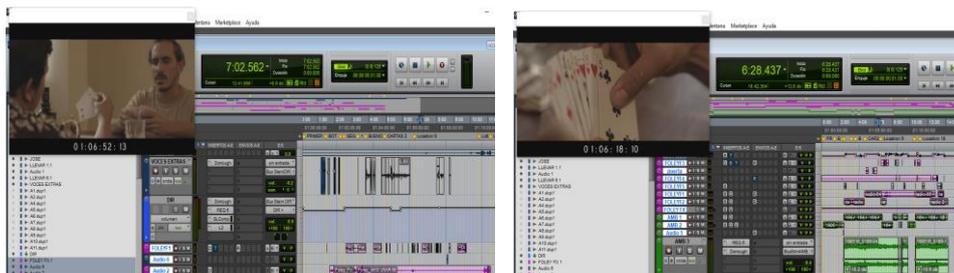


Imagen 14

En la tercera escena se buscaba crear tensión y exagerar al mismo tiempo la preocupación de Walter para ganar la segunda partida de cartas, ya que está apostando todo lo que tiene por un bote de pesca. Esta escena fue una de las más complejas, debido a que se buscaba transmitir mediante el sonido la preocupación de Walter por no encontrar la carta que le daría la victoria. Para lograr esto se trabajó bastante la automatización de ambientes, foleys y efectos de sonido. En este caso, los elementos sonoros más importantes fueron los latidos de corazón, los ambientes, que buscó producir una sensación de silencio, la voz de Walter y el sonido de las cartas. Cuando José le dice a Walter que se apura, poco a poco vuelve a la normalidad los demás elementos sonoros, se detiene el latido de corazón y se sube el volumen de la radio que es fundamental, ya que en ese momento el comentarista menciona la victoria de un caballo, se escuchan aplausos y gritos de victoria, justo en el mismo momento en el que José gana la partida de cartas.

### Mezcla de cuarta escena

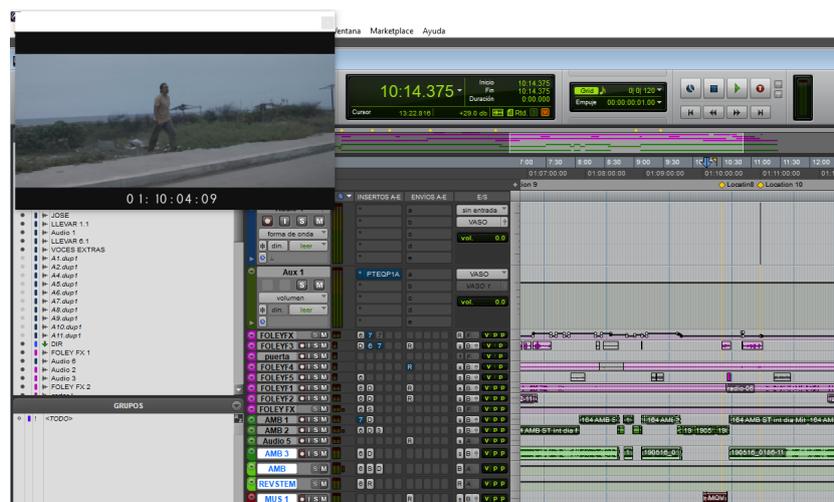


Imagen 15

La última escena se enfocó en los sentimientos y acciones de Walter, debido a que en esta escena, el protagonista decide ir a confrontar a José para recuperar su dinero. Para lograr esto se utilizaron tres elementos sonoros para destacar esta escena. El uso de la música fue esencial para lograr anticipar al espectador que algo iba a suceder, se enfatizó más los pasos de Walter y el uso de ambientes mientras se acercaba al domicilio de José. El fin de esta escena fue cuando Walter empuja la puerta a la fuerza para recuperar su dinero.

Una vez terminado la corrección de niveles, paneo, ecualización, reverberación, entre otras cosas, se procedió a realizar el print en 5.1 de la sesión y el downmix. Quedando como resultado dos archivos de audio, uno en 5.1 y otro estéreo.

## **11 Conclusiones**

Se trabajó la posproducción de audio y musicalización del cortometraje *Los Jugadores* de género comedia-drama. El diseño sonoro que se había planeado para el cortometraje fue realizado con éxito, se creó una dinámica sonora, enfatizando más las acciones de los personajes en cada escena. Así mismo el diseño de sonido empleado ayudó en las emociones que emanaba Walter a lo largo del cortometraje, volviendo la secuencia mucho más efectiva

En la composición de la música existieron varios cambios, así mismo el diseño sonoro fue algo que se fue modificando a lo largo de este proyecto, debido a que era necesario agregar otros elementos sonoros y buscar cuales eran los que se apegaban mejor a la necesidad del director. Es necesaria la intervención de un profesional del audio, ya que él puede abordar la posproducción de audio desde lo técnico y artístico.

## **12 Recomendaciones**

Cuando se trabaja con un cortometraje o cualquier trabajo audiovisual se debe tomar en cuenta la comunicación que debe existir entre el director y el encargado del sonido, debido a que se debe poder plasmar la idea el director bajo la supervisión del encargado del audio en general. Es necesario mantener la comunicación entre ambas partes para lograr el trabajo deseado. También se debe tener una libreta y en esta anotar todas las cosas que el director comenta en las reuniones, ya que es normal que existan modificaciones a lo largo del proyecto, de esta manera se evitará cualquier tipo de confusiones a futuro.

Por último, se recomienda tener un cronograma de actividades a lo largo del proyecto. Es importante cumplir el cronograma de actividades a tiempo porque así será más fácil tener todo en orden y planificado, así se evitará cualquier tipo de inconvenientes o atrasos al momento de ir desarrollando el trabajo audiovisual.

## **Bibliografía**

Aroca, Federico. *El telégrafo* . 21 de julio de 2017.

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/cortometraje-ecuadoriano-absalon-nutre-de-ficcion-al-cine-nacional>.

Burge, Eric William. *SOUND DESIGN FOR NON-FICTION FILM AND VIDEO*:. MONTANA: MONTANA STATE UNIVERSITY, 2007.

*Vincent*. Dirigido por Tim Burton. 1982.

*El beso de Judas*. Dirigido por Xavier Bustamante. 2010.

Calderón, Arantazu García. *La música en la cinematografía*. 2018.

<https://www.adolphesax.com/index.php/es/actualidad/articulos/musica-en-general/493-la-musica-en-la-cinematografia>.

*On Hold*. Dirigido por Gabgiela Calvache. 2012.

Chion, Michel. *La audiovisión* . Barcelona : Paidós , 1993.

Holden, Stephen. *The New York Times*. 31 de enero de 2013.

<https://www.nytimes.com/2013/02/01/movies/the-oscar-nominated-short-films-2013-anthology.html>.

*Mirindas asesinas*. Dirigido por Alex de la iglesia. 1990.

*Rutina*. Dirigido por Francisco de Lucas. 2002.

Sonnenschein, David. *Sound Design: The power of music, voice and sound effects in cinema*. Michigan, 2004.

Superintendencia de comunicación. *supercom*. 17 de octubre de 2017.

<http://www.supercom.gob.ec/kw/willachiy-uku/willaykuna/1836-comunicacion-concurso-ganadores-cortometraje-audiovisual-corto-ecuador-video-condor-sueno-corazon>.

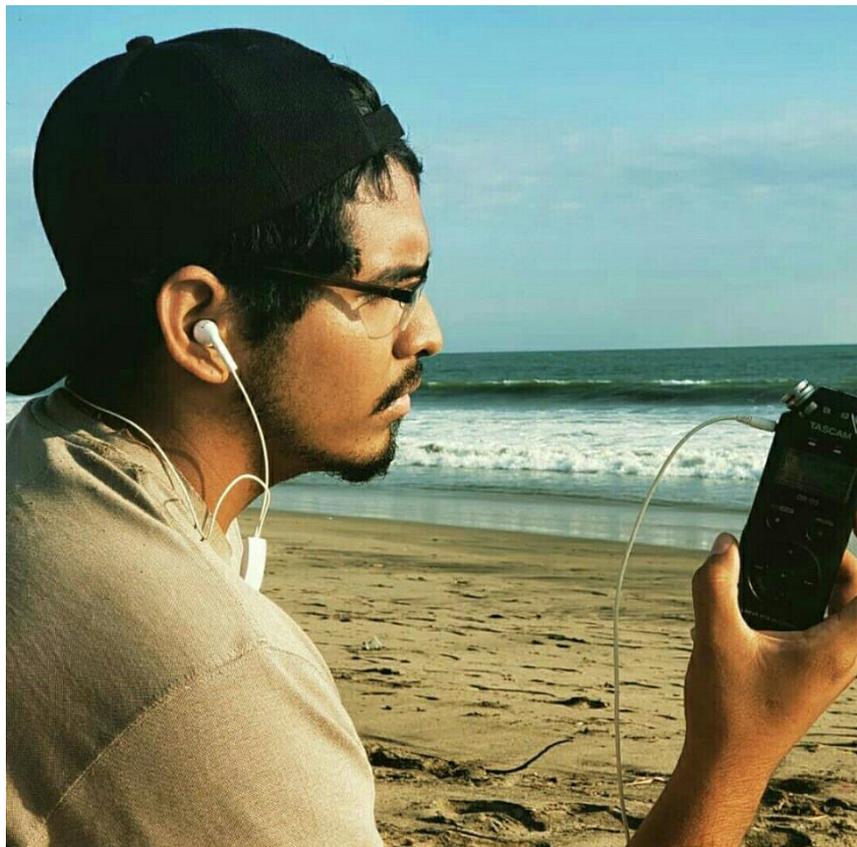
## Cronograma de actividades del proyecto

Mes/semana	Actividades	Observaciones
Enero – 1 semana	Elaboración anteproyecto	
Enero – 2 semana	Elaboración anteproyecto	
Enero – 3 semana	Elaboración anteproyecto	
Enero – 4 semana	Elaboración anteproyecto	
Febrero – 1 semana	Búsqueda de referentes artísticos	
Febrero – 2 semana	Búsqueda de referentes artísticos	
Febrero – 3 semana	Búsqueda de referentes artísticos	
Febrero – 4 semana	Búsqueda de referentes artísticos	
Marzo – 1 semana	Búsqueda de referentes artísticos	
Marzo – 2 semana	Búsqueda de referentes artísticos	
Marzo – 3 semana	Composición de música original	
Marzo – 4 semana	Composición y grabación de música original	
Abril – 1 semana	Grabación de música original	
Abril – 2 semana	Grabación de música original	
Abril – 3 semana	Grabación de música original	
Abril – 4 semana	Grabación de ambientes	
Mayo – 1 semana	Grabación de ambientes	
Mayo – 2 semana	Grabación de ambientes	
Mayo – 3 semana	Grabación de ambientes	
Mayo – 4 semana	Grabación de foleys y efectos	
Junio – 1 semana	Grabación de foleys y efectos	
Junio – 2 semana	Grabación de foleys y efectos	
Junio – 3 semana	Edición en Pro Tools	
Junio – 4 semana	Edición en Pro Tools	
Julio – 1 semana	Edición en Pro Tools	

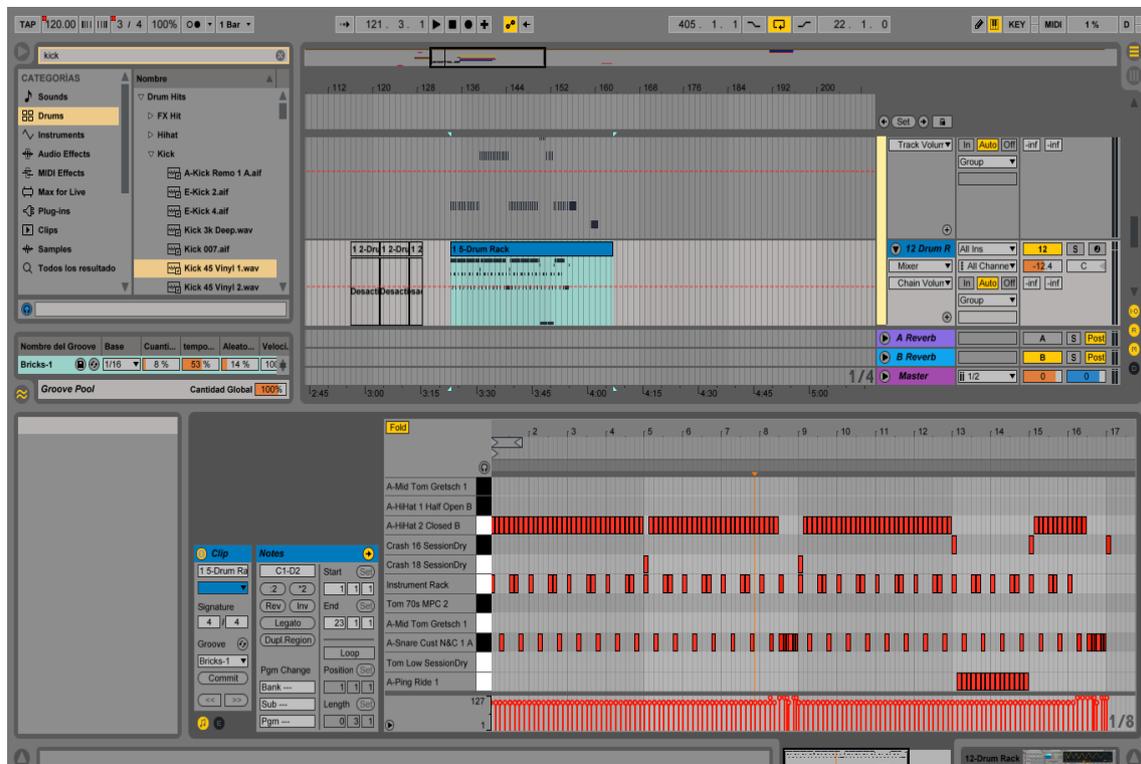
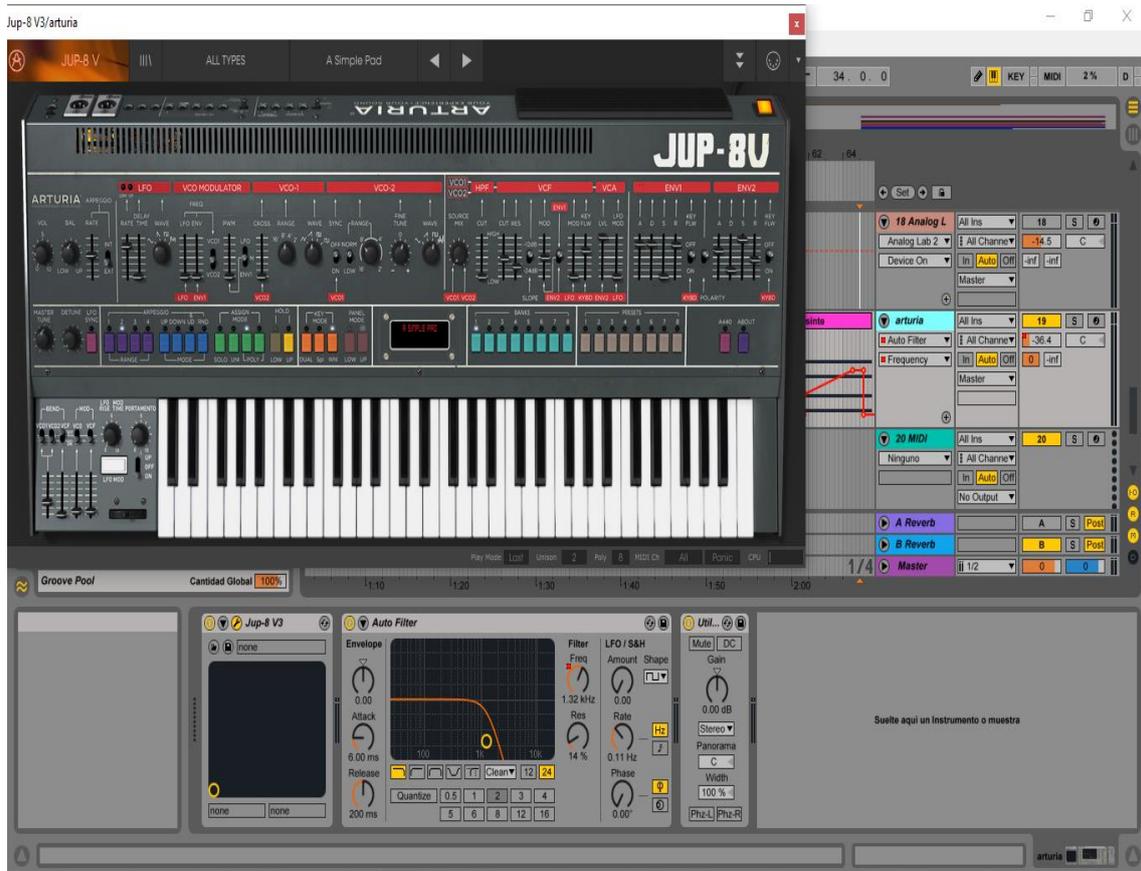
Julio – 2 semana	Pre - mezcla	
Julio – 3 semana	Pre – mezcla	
Julio – 4 semana	Mezcla final	
Agosto	Entrega final	

## ANEXOS

### GRABACIÓN DE AMBIENTES



# COMPOSICIÓN DE MÚSICA ORIGINAL



120.00 4 / 4 100% 1 Bar 107. 2. 1 101. 1. 1 34. 0. 0 KEY MIDI 1%

Buscar (Ctrl + F)

CATEGORIAS Nombre

Corte final\_Mus.mp4

01:03:22:12

Proyecto actual

- Tommy DeClerque - Free
- Waves
- VSTPlugins
- Antidote Audio - Epic D
- Ahadir carpeta...

- External Audio Effect
- Filter Delay
- Flianger
- Frequency Shifter
- Gate
- Glue Compressor
- Grain Delay
- Limiter
- Looper
- Multiband Dynamics
- Overdrive
- Phaser
- Ping Pong Delay
- Redux
- Resonators

Nombre del Groove Base Cuanti... tempo... Aleato... Veloc.

Bricks-1 1/16 100% 100% 14% 10%

Groove Pool Cantidad Global 100%

1 melodia

2 armo

5 bass

1 2-Drum R

13 1-J

17 me 21 me

14 Drum R

15 Jazz Fun

melodia

corazon

A Reverb

B Reverb

Master

120.00 3 / 4 100% 1 Bar 407. 2. 1 405. 1. 1 22. 1. 0 KEY MIDI 1%

Buscar (Ctrl + F)

Corte final\_Mus.mp4

01:10:03:00

Proyecto actual

- Tommy DeClerque - F
- Filter Delay

Nombre del Groove Base Cuanti... tempo... Aleato... Veloc.

Agogo 1 1/16 100% 100% 0% 10%

Groove Pool Cantidad Global 100%

3 2-Drum R

3 2-Drum R

3 keys

3 Audio

2 Drum Rack

3 Drum Rack

keys

A Reverb

B Reverb

Master

3-Drum Rack

Clip Notes

3 2-Drum R C1-D#1 Start

Signature 4 4

Groove Agogo 1

Commit

Pgm Change Position

Bank 1 2 1

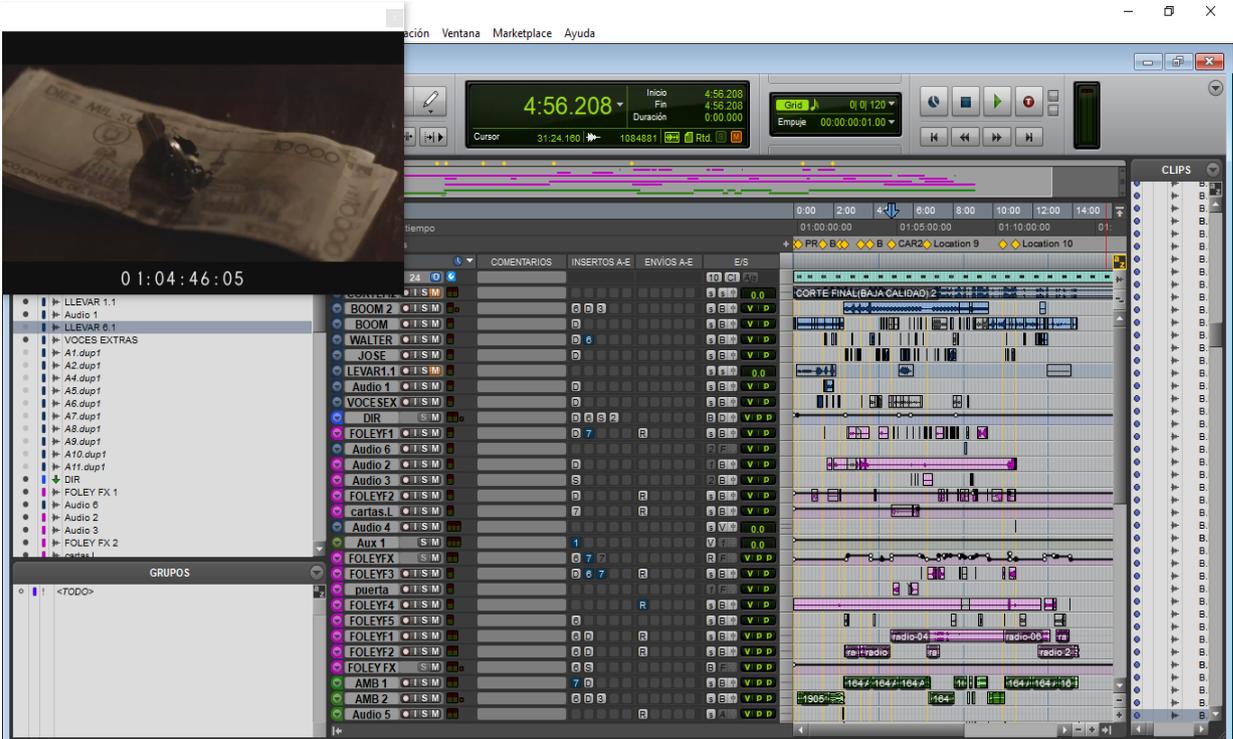
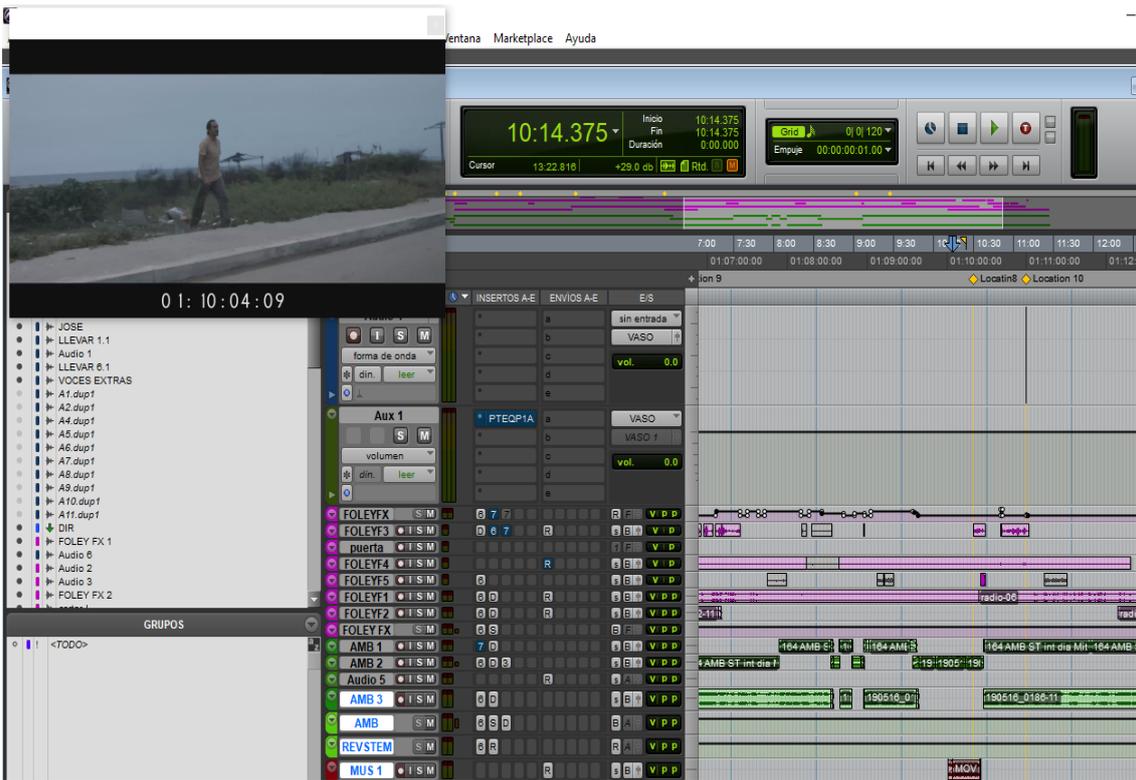
Sub Length

Pgm 18 3 8

127

1

# EDICIÓN



## SALA DE MEZCLA

