

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Música**

**Sonorización “La Ventaja de Sonnie”**

**Sophia Patiño Mendoza**

**Producción Musical y Sonora**

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciado en Producción Musical y Sonora

Quito, 14 de Diciembre de 2021

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Música**

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Sonorización “La Ventaja de Sonnie”**

**Sophia Patiño Mendoza**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Teresa Brauer, MA**

Quito, 14 de Diciembre de 2021

## © DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Sophia Patiño Mendoza

Código: 00140958

Cédula de identidad: 1726478652

Lugar y fecha: Quito, 14 de Diciembre de 2021

## **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

## **UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

## RESUMEN

El presente proyecto busca resaltar la importancia del diseño sonoro en una pieza audiovisual. “La ventaja de Sonnie” es uno de los capítulos de la serie “Love, death and robots” de Netflix, estrenada en el año 2019. Donde se cuenta una historia cruda y tensionante mediante la música y el diseño de sonido, creando contrastes fuertes para que el espectador se sumerja en la fantasía de este mundo.

**Palabras Clave:** Diseño sonoro, pieza audiovisual, fantasía, emociones, contraste, producción musical, streaming.

## ABSTRACT

This project seeks to highlight the importance of sound design in an audiovisual piece. "Sonnie's Edge" is one of the chapters of the series "Love, death, and robots" from Netflix, released in 2019. Where a raw and tense story is told through music and sound design, creating strong contrasts so that the viewer is immersed in the fantasy of this world.

**Key Words:** Sound design, audiovisual piece, fantasy, emotions, contrast, musical production, streaming.

**TABLA DE CONTENIDO**

Introducción.....	8
Desarrollo del Tema.....	9
Conclusiones.....	18

## INTRODUCCIÓN

Ecuador en los últimos años ha tenido más protagonismo en el ámbito cinematográfico, cada vez se logra filmar más películas y cortometrajes con altos estándares de calidad. Uno de estos estándares es el sonido.

El sonido es una herramienta sumamente poderosa, ya que da un sentido a la imagen y dependiendo de la intención se logra obtener varias reacciones de los espectadores. Un claro ejemplo de esto es en la película “La naranja mecánica”, la imagen muestra a cuatro hombres en un muelle caminando lentamente, de pronto se empiezan a pelear y dos caen al agua, mientras el tercero intenta ayudar a sacar a uno de ellos saca su navaja y le corta la mano; toda esta escena es impactante, pero de fondo escuchamos “The Thieving Magpie” una pieza magnífica de Rossini. Aunque la escena es fuerte el sentido cómico sonoro hace que el espectador lo vea sin problema. Es un efecto muy bien logrado y con este proyecto lo que se quiere lograr es construir una ambientación musical y sonora que ayude a sumergir completamente al espectador y dar una intención impactante al igual que las grandes producciones cinematográficas. Fuerza, libertad y valor, son los ejes fundamentales para describir este proyecto, a continuación se explicará brevemente la historia de Sonnie (personaje principal del cortometraje) y cómo sonoramente se la representa en su mundo.

## DESARROLLO DEL TEMA

### Propuesta de concepto

“La ventaja de Sonnie” es un cortometraje animado que se sitúa en la ciudad londinense futurista. Cuando la ciudad duerme, empiezan grandes espectáculos de peleas entre criaturas “bioware”. Es decir, dispositivos robóticos hechos de partes orgánicas o biológicas. Al inicio del cortometraje se presentan tres personajes: Wes, Irvina y por último la protagonista Sonnie, quien controla el bioware. Sonnie, en el pasado sufrió un atroz ataque sexual, donde le dejaron secuelas físicas y psicológicas, su manera de tomar venganza es luchando en el ring junto a Khanivore, su criatura. Ella tiene una frase “Nunca pierdo”, que cobra sentido más adelante. Cuando va a iniciar la pelea se ve cómo este futuro permite conectar a través de un dispositivo electrónico-neuronal al monstruo, generando una conexión única con su amo.

Ha iniciado la pelea, Khanivore vs Turboraptor. Sonnie, parece tener ventaja sobre su oponente, ya que Khanivore es un monstruo más ágil y liviano pero, Turboraptor es una criatura fuerte y pesada. Cuando la pelea ya ha avanzado se observa cómo el oponente de Sonnie ha acorralado a Khanivore, parece no tener escapatoria. Sonnie empieza a agitarse y su ritmo cardíaco se acelera, cuando Khanivore reacciona te das cuenta de que en realidad la consciencia de Sonnie es la que está metida en el cuerpo de la criatura. Es decir, Khanivore es Sonnie, y el cuerpo humano es controlado desde el bioware.

La historia que no se cuenta, es que los amigos de Sonnie la rescataron después del ataque sexual, casi muerta. Transfirieron su consciencia al cuerpo de la criatura y desde ahí ella ha cobrado venganza.

“Nunca pierdo”

Sonnie, es una mujer admirable. Pese a haber sufrido tanto en el pasado, ella siguió adelante. Durante el cortometraje se la observa llena de fuerza, valentía y determinación. Sonoramente se quiere representar cada uno de estos atributos, presentando al personaje principal como una mujer a quien se pueda admirar por su fuerza e inspirar a futuras generaciones. Esto será posible mediante el diseño sonoro crudo y realista. Como se ha explicado anteriormente Khanivore, la criatura bioware, también es Sonnie. Entonces, el diseño se centrará en esta criatura imponente. Haciendo referencia al poder interior que cada mujer tiene.

#### **Propuesta de equipo técnico:**

<b>Productora</b>	Sophia Patiño
<b>Ingeniera de grabación</b>	Samantha Muñoz
<b>Ingeniera de mezcla</b>	Sophia Patiño

#### **Propuesta de arreglos e instrumentación**

- **Diseño sonoro**

**Diseñador:** Sophia Patiño

**Librerías utilizadas:** Boom Library, CFXR, Sound Effect Bible, Sound Ideas.

Este cortometraje se desarrolla en los barrios pobres de un Londres futurista. Cuando cae la noche existe una atmósfera tétrica y pesada; con el diseño sonoro se quiere lograr esta intención. Se ocupará principalmente de una herramienta llamada “Foley efectista”. El foley es cualquier sonido que es producido por un actor, es este caso al ser un cortometraje animado se graban los sonidos producidos por los personajes. Este trabajo consiste en grabar

varias capas de foley para crear diferentes texturas, en este caso se grabó diferentes verduras y tipos de carnes (pollo y res) para crear sonidos de huesos rompiéndose, carne desgarrada, sangre, etc. Para los efectos más épicos y complejos (hits, booms, whooshes) se utilizó las librerías de sonido antes mencionadas.

Los diálogos se doblarán con estudiantes del COM, logrando obtener la intención y elocuencia del caso.

- **Voces de doblaje:**

Sophia Patiño
Emiliano Chacón
Rodrigo Zambrano

- **Música**

**Compositor y arreglista:** Sophia Patiño.

**Género:** Electrónica orquestal

En cuanto a lo musical, se quiere dar una sensación futurista, épica y tensionante. Se han utilizado totalmente instrumentos digitales en este proyecto, uno de los recursos principales fueron los sintetizadores para poder tener total control de las ondas sonoras y poder recrear sonidos nuevos a partir de samples. La música está en completa sintonía con los efectos para lograr un equilibrio - contrastante entre la música y el silencio. Logrando generar tensión en el espectador.

Respecto a la composición no tiene una forma específica, se ha compuesto a medida de las emociones que se van presentando en el cortometraje.

**Instrumentos digitales:**

- Sintetizadores: Kontakt, Serum, Operator de Ableton live, Omnisphere.
- Orquesta: percusión cinematográfica, cuerdas, vientos y samples.

**Propuesta de distribución de horas de estudio****- Home Studio:**

<b>Basics</b>	8 horas
<b>Overdubs</b>	8 horas
<b>Mezcla</b>	16 horas
<b>Total</b>	<b>32 horas</b>

**Propuesta de estrategia de lanzamiento y promoción**

- **Estrategia de lanzamiento**

La audiencia principal al que está dirigido este proyecto es para hombres y mujeres adolescentes y adultos entre 14 y 30 años, que disfrutan las animaciones de suspenso, acción y fantasía. Este grupo de personas han sido influenciadas por el arte visual, son apasionados de las historias de fantasía y sobre todo, son gente creativa. Les gusta explorar e imaginar mundos utópicos, distópicos y fantásticos alejados totalmente de la realidad. Este grupo comúnmente es de un estrato económico medio a alto. La audiencia secundaria en el caso de los adolescentes serían padres de familia y amigos que acompañen a sus hijos a ver este tipo de contenido y en el grupo secundario de adultos también se integrará a personas amantes de la postproducción de sonido.

Forma de lanzamiento, el primer paso es buscar festivales de cine que recepten cortometrajes animados de fantasía y acción. Algunos de estos festivales como requisito

piden que el cortometraje no se haya mostrado antes en ningún medio ni plataforma. Al realizar la ruta de festivales se logra acercar al grupo objetivo, tener reconocimiento, remuneración económica en el caso de ser escogido, ayudar a impulsar el proyecto y además, es una ventana de exhibición para el público.

**Festivales que se ha escogido participar:**

Cinequest Film and VR Festival (Fecha de aplicación: enero 2022)
BIFFF- International Fantastic Film Festival (Fecha de aplicación: marzo 2022)
ReAnimania International Animation Film and Comics Art Festival of Yerevan. (Fecha de aplicación: enero 2022)

Al finalizar el recorrido de festivales se organizará un evento dirigido al grupo objetivo. Este evento será el estreno nacional del cortometraje. La organización se basa en unir varios productos audiovisuales de la misma temática de distintas personas, para que se asemeje a la duración de una película y poder proyectarlos en varias salas de cine, como por ejemplo: Cine Ocho y Medio, Cinesforo y Cinext en la ciudad de Quito. También, se realizará como estrategia para incluir al grupo objetivo secundario adulto ( interesados en la post-producción de sonido) a charlas magistrales donde se explicará cómo fue la realización de los componentes sonoros de esta pieza. Con el fin de que el cortometraje tenga más visualizaciones y cause un impacto positivo generando discusión y expectativa en los espectadores.

Una vez que haya acabado el proceso de exclusividad en la ruta de festivales y estrenos en salas de cine, el siguiente paso es programar la salida del cortometraje en

plataformas de distribución audiovisual. En este caso se accederá a la plataforma ecuatoriana “Choloflix” y varias internacionales como: FilmFreeway, MovBeta y Shortfilmdepot.

- **Estrategia de promoción**

Paralelamente se creará una cuenta “Business Account” en instagram y facebook con el nombre del corto y se realizará una campaña de expectativa. Esta campaña consiste en ir publicando contenido que genere reacción, discusión e intriga entre los espectadores.

El contenido se manejará de la siguiente manera: primero, se posteará los pósters oficiales del cortometraje, después se subirán videos “making of” del proceso de sonorización. Cada “making of” tendrá un tema específico: realización de foleys, doblajes, efectos y música. Con esto se busca que los espectadores entiendan y generen interés por los procesos que hay detrás de una producción.

Los “making of” tendrán un tono divertido y a la vez educativo. Tendrán una duración de 3 a 5 minutos dependiendo el tema, se incluirá una pequeña entrevista en cada uno de ellos con Sophia Patiño, dando consejos útiles para futuros postproductores.

Cerca del estreno se mandará a hacer merchandising, vasos, pines contenedores de canguil, etc. Con los diseños propuestos posteriormente. Además, se creará un concurso que consista en que los seguidores realicen “fan arts” de los personajes del cortometraje, con esto se conseguirá crear una comunidad activa en las redes sociales. Los “fan arts” ganadores recibirán merchandising como premio. El día del estreno se los venderá al resto del público.

### Diseño del Merchandising:

- Contenedor de canguil
- Vaso grande



- Camisetas con distintos estampados



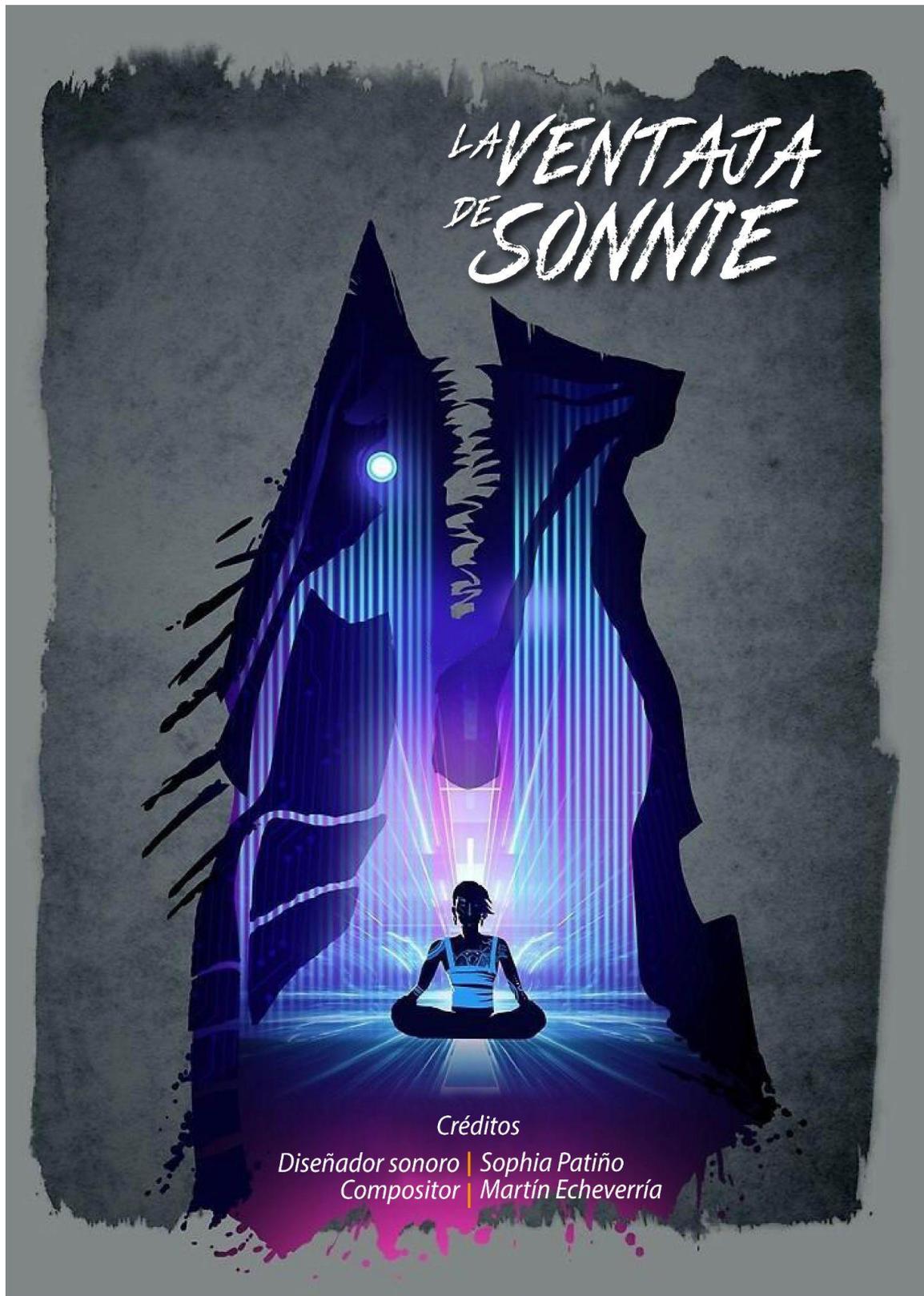
- **Propuesta de diseño**

En el diseño de portada se verá a Khanivore como una silueta, al ser una criatura bioware (dispositivo robótico hecho de partes orgánicas o biológicas) se resaltará la parte electrónica con un fondo que se interprete como circuitos. Dentro de esta silueta se encontrará al personaje principal en posición de “flor de loto”. Esta posición muestra a Sonnie serena, relajada y concentrada, y quiere dar a entender que está conectada a Khanivore. Pero, además de mostrar estas características también se transmite firmeza, seguridad y valor, otros rasgos que tiene este gran personaje. Su vestimenta es un dividí blanco tal como se la ve cuando va a luchar en el ring. Se notan claramente sus cicatrices y tatuajes, ya que es parte importante de su historia.

Para jugar con la grandeza y fantasía de la unión de Sonnie con su criatura bioware se utilizará una gama de colores morados (El morado representa fantasía) combinados con colores neón para resaltar la magia de la conexión entre humanos, criaturas y tecnología. Además, se utilizará un fondo neutro color gris para ayudar a mantener la atención en la silueta de Khanivore y Sonnie.

Lo que se quiere expresar con este diseño es la dualidad que se puede tener en la vida. Sonnie, es un personaje que ha tenido un pasado fuerte y oscuro, tiene marcas tanto físicas como emocionales, pero al momento de luchar todo ese dolor lo convierte en valentía, fuerza y determinación para alcanzar su objetivo. Esta visión se aplica en la vida real, sea cual sea el problema, lo que más importa es la actitud ante ello, de lo malo se puede sacar grandes oportunidades y paso a paso trazar un nuevo norte.

-Póster oficial del cortometraje



## CONCLUSIONES

La realización de este proyecto me ha permitido desarrollar grandes habilidades técnicas y creativas. Pero también, a desarrollar un criterio narrativo más conciso. Cada construcción sonora tiene un por qué y debe aportar a la historia para que se entienda y transmita el mensaje deseado. Uno siempre debe preguntarse “¿cuál es el objetivo?, ¿cuál es la intención que quiero dar?, ¿En qué aporta esto?” y así constantemente ir innovando. La sonorización es como un juego, hay que ser muy curioso y siempre querer experimentar. Definitivamente, el arte te convierte en un niño de nuevo.

Así mismo, me ha ayudado a mejorar mi comunicación con el equipo de trabajo. Es fundamental aprender a comunicarte de manera eficaz y así crear un ambiente creativo y respetuoso para todos los involucrados.