

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Música**

**Postproducción de Heavy Metal (1981)**

**David Eduardo Vallejo Bravo**

**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, 9 de Mayo de 2022

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Música**

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

**Postproducción de Heavy Metal (1981)**

**David Eduardo Vallejo Bravo**

**Nombre del profesor, Título académico**

**María Teresa Brauer, M.A.**

Quito, 9 de Mayo de 2022

## © 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: David Eduardo Vallejo Bravo

Código: 00203120

Cédula de identidad: 1727792911

Lugar y fecha: Quito, 9 de Mayo de 2022

## **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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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

Este proyecto se trata de la realización de la postproducción de una escena de la película *Heavy Metal*. La postproducción comprende cinco elementos que son los sonidos ambientales, el Foley, los efectos de sonido, los diálogos y la música. Para grabar estos elementos se utilizaron los estudios de grabación de la Universidad San Francisco de Quito y se contó con la ayuda de un equipo de trabajo técnico y de músicos descritos en el desarrollo de este documento. El proyecto incluye los planes de promoción y lanzamiento, donde se desarrollan las estrategias para asegurarse de que el proyecto llegue a su público objetivo. También hay un componente creativo que es la propuesta de diseño del poster promocional para el proyecto. El video es una escena aislada de la película, sin embargo, las estrategias de promoción y lanzamiento están pensadas para ser aplicadas al producto completo de la película.

**Palabras clave:** postproducción, película, Foley, música, estrategias.

## ABSTRACT

This project is about the post-production of a scene from the movie *Heavy Metal*. Post-production comprises five elements: ambient sounds, Foley, sound effects, dialogue, and music. To record these elements, the recording studios of the Universidad San Francisco de Quito were employed, with the help of a technical team and musicians described in the *Desarrollo* section of this document. The project includes the promotion and release plans, where strategies are developed to ensure that the project reaches its target audience. There is also a creative component which is the design of the promotional poster for the project. The video is an isolated scene of the film, however, the promotion and launch strategies are intended to be applied to the entire product of the film.

**Keywords:** postproduction, film, Foley, music, strategies.

**TABLA DE CONTENIDO**

Introducción.....	8
Desarrollo del Tema .....	9
Conclusiones.....	17

## INTRODUCCIÓN

Este proyecto trata de recrear todo el sonido que acompaña a un material visual, por lo cual difiere mucho a lo que sería la producción de un trabajo discográfico. La música y los sonidos pasan a cumplir un rol narrativo, pues los estos deben ayudar a contar la historia y evocar en el espectador las emociones adecuadas a lo que se está viendo. Los efectos de Foley, por ejemplo, tienen el propósito de hacer más creíble a la imagen en pantalla. Este arte de la recreación de sonidos se origina en la primera mitad del siglo 20 con los programas radiales y hoy en día todavía se realiza en la producción cinematográfica. En este proyecto resultó muy importante la atención a los detalles, como por ejemplo el sonido de los pasos o la respiración de los personajes. Todos estos sonidos fueron integrados uno por uno con la ayuda de un software especializado en audio digital. Este proyecto abarca diferentes capas de sonido que fueron grabadas, editadas y mezcladas usando las técnicas aprendidas a lo largo de la carrera de Producción Musical y Sonora.

## DESARROLLO DEL TEMA

### Propuesta de concepto

El concepto que se desarrollará a lo largo del proyecto tiene una temática futurista y a la vez muy de la década de los 80. Se realizará la post-producción sonora de una escena cinematográfica de la película *Heavy Metal* del año 1981. Esto incluye el doblaje de los diálogos del idioma inglés al español, los efectos de sonido y la música que acompañan al video. La escena trata de un capitán que ha cometido varios crímenes. Se desenvuelve un juicio en su contra, y él pretende engañar a la justicia pagándole a otro hombre para que testifique a su favor. Su testigo sorprende a todos convirtiéndose en una bestia con sed de sangre, y procede a perseguirlo hasta acorralarlo.

El capitán es un personaje que ilustra los anti-valores como son la codicia, la corrupción y la mentira. Lo que se busca conseguir mediante la música y los diálogos es que el público llegue a sentir repudio por el capitán después de aprender sobre sus crímenes y que luego se sienta entretenido viendo cómo corre por su vida. Esas son las 2 emociones principales que se busca evocar.

La música en este proyecto es una canción de rock ochentero. Esta contiene sonidos orgánicos como los de la batería junto con sonidos electrónicos y sintetizados. Su objetivo es reforzar la sensación de estar en otro planeta o en el espacio exterior. También pretende reforzar la sensación de adrenalina que debe estar sintiendo el público cuando vean la persecución del capitán.

## **Propuesta de equipo de trabajo técnico**

Ingeniero de grabación – Martín Echeverría Maggio

Ingeniero de mezcla - David Vallejo Bravo

## **Propuesta de arreglos e instrumentación**

### **1. Música**

#### **Tema 1: 80's space rock**

Autor: David Vallejo

#### **Descripción de arreglos**

Este tema es de rock ochentero, estilo *glam rock*. La pista está en la tonalidad de Re mixolidio y dura 56 compases. Tiene una introducción breve donde suena solamente la batería, después se une el sintetizador de bajo y luego entra la sección A. En esta sección se unen el resto de instrumentos. La estructura del tema es Introducción, Sección A, Sección B y al final Sección A. Para hacer la maqueta del arreglo se utilizó el secuenciador de FL Studio, y para el trabajo definitivo se utilizó Pro Tools.

#### **Instrumentación**

Guitarra: David Vallejo Bravo

Batería: Diego Rodríguez Bazante

Sintetizador de bajo: David Vallejo Bravo

Sintetizador principal: David Vallejo Bravo

## **Tema 2: Música incidental**

Autor: David Vallejo

### **Descripción de arreglos**

Esta pieza está orquestada con instrumentos virtuales que están organizados por capas para que suenen como un solo sonido. Su estructura consiste en una sola sección que se repite continuamente. Su función dentro del proyecto es generar suspenso en el espectador.

Instrumentación:

Sintetizadores: David Vallejo Bravo

## **2. Diálogos**

Los diálogos estarán doblados del inglés al español. Es necesario que los actores sincronicen lo mejor posible el texto con el movimiento de la boca de los personajes. En el momento de grabar, los actores tendrán una pantalla con el video para que puedan sincronizar su ejecución correctamente.

Actor de voz 1: Martín Alejandro Cisneros

Actor de voz 2: Leonardo Bermúdez Villacrés

Actor de voz 3: Rodrigo Zambrano Crespo

Actor de voz 4: David Vallejo Bravo

### **3. Sonorización**

Para este proyecto se realizará la grabación de alrededor de 15 sonidos entre Foley, efectos y ambientales. Estos sonidos que no son música ni tampoco diálogos tienen el propósito de aportarle realismo al video. Cada interacción de los personajes como caminar, moverse y golpear produce un sonido. El objetivo será grabar estos sonidos y sincronizarlos con el video de manera imperceptible.

Diseño sonoro: David Vallejo Bravo

#### **Propuesta de distribución de horas de estudio**

Basics – 8 horas

Overdubs – 14 horas

Mezcla – 8 horas

Total: 30 horas

#### **Propuesta de estrategia de lanzamiento y promoción**

##### **a. Estrategia de lanzamiento**

El público objetivo para este lanzamiento será el segmento de los jóvenes adultos (16-35 años de edad) de sexo masculino con lugar de residencia en las ciudades grandes del Ecuador. Su ocupación es primariamente estudiantil y luego laboral. Su nivel de educación es secundario, y su estado civil es soltero. Sus intereses son el fútbol, la música rock y las series y películas de ciencia ficción como por ejemplo la franquicia de Star Wars o la franquicia de Transformers.

Esta estrategia del lanzamiento consiste en 3 etapas. Cada etapa está separada de la siguiente en el tiempo para maximizar su rentabilidad. Hasta que no se agote el rédito

que genere la película en cada canal no se pasará al siguiente. El beneficio de esta estrategia es que la película no compite contra sí misma en diferentes canales.

La primera etapa se trata de generar un acuerdo comercial con distintas cadenas de cines a nivel nacional para que pongan la película en cartelera y el público pueda pagar una entrada para verla. La película debería estar disponible durante doce a dieciséis semanas dependiendo de la acogida que reciba por parte del público. Si la promoción es efectiva y la película vende muchas entradas, debe prolongar el tiempo que permanece en cartelera.

Para la segunda etapa la película será lanzada en DVD y Blu-Ray para su venta, y será distribuida a tiendas de películas y entretenimiento a nivel nacional. A la par, la película estará disponible en iTunes para su alquiler digital o compra. Esta etapa tomará efecto cuando se haya terminado la primera, y tendrá una duración de 3 meses hasta que comience la tercera etapa.

En la tercera etapa la película estará disponible en plataformas tales como Netflix, Prime Video y HBO Max. Para ello se redactará un contrato con cada plataforma donde se establece desde qué fecha hasta qué fecha y en qué regiones estará disponible. La realización de este contrato estará a cargo de un equipo legal.

#### **b. Plan de promoción**

1. Posicionamiento: Heavy Metal es una antología de ciencia ficción y fantasía animada para adultos, basada en la revista homónima, llena de violencia gráfica, erotismo y acción.
2. Principales atractivos (fortalezas y oportunidades):
  - La película tiene un apelativo a los jóvenes por su contenido gráfico y explícito.

- La historia es única y original, no se parece a nada que haya salido al mercado antes que ella.
- La banda sonora apela a los amantes del rock y tiene bandas importantes como Black Sabbath y Cheap Trick.

### 3. Principales desventajas (debilidades y amenazas)

- La película ya tiene 4 décadas desde su lanzamiento y la calidad gráfica no se compara con el estándar actual.
- Una parte del público objetivo puede rechazar la película por ser de dibujos animados.
- La película está en inglés por lo cual el público debe estar dispuesto a ver una versión subtitulada.

### 4. Objetivos financieros y de marketing

- Posicionar el film como una película de ciencia ficción de calidad en el 40% del público objetivo al momento del estreno del film.
- Generar \$80.000 en venta de taquilla durante el tiempo que permanezca en cartelera.
- Vender 2000 copias de la película en formato físico en el primer mes de estreno.

### 5. Estrategia de marketing

- Marketing tradicional: Se implementará una campaña publicitaria en medios tradicionales para lograr un alto grado de conocimiento en el público objetivo. Es importante concentrar la comunicación en la fecha de estreno y mantenerla durante las primeras dos semanas.
- Redes sociales: Se realizarán anuncios publicitarios en Facebook e Instagram presentando escenas cortas de la película que llamen la

atención y se exhortará al público a que asistan al estreno de la película en el cine.

- Líderes de opinión: Se apuntará a los líderes de opinión en los medios para que funcionen como voceros del film. En las redes sociales se les conoce como influencers, y estos pueden ofrecer promoción barata y de alta eficacia que llega directamente al público objetivo.
- Relaciones Públicas: Establecer alianzas estratégicas con empresas y canales de comunicación como revistas, estaciones de radio, programas de televisión abierta. Estas alianzas son de beneficio mutuo ya que los medios llenan un espacio vacante con nuestro contenido y a cambio nosotros obtenemos publicidad.

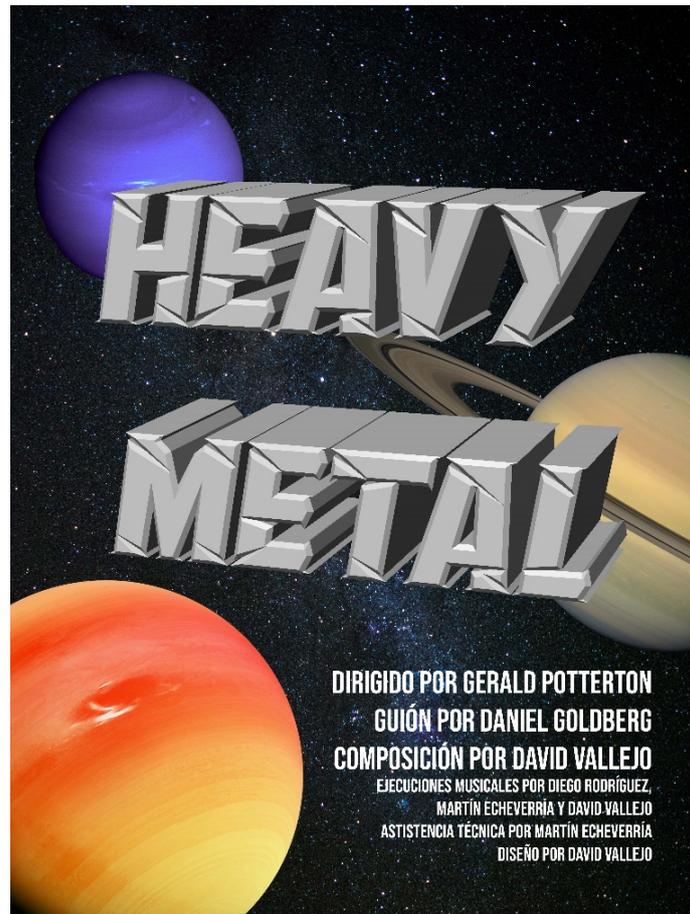
#### 6. Piezas de comunicación

- Artes para redes sociales
- Trailer para cines y plataformas digitales
- Poster vertical para cines
- Spot de tv
- Spot de radio
- Poster horizontal para vallas y vía pública

#### **Propuesta de diseño**

El diseño gráfico del proyecto incluye un poster promocional que describe una escena en el espacio exterior con coloridos planetas y un fondo negro con estrellas. El objetivo de este poster es enganchar a potenciales consumidores y llamar su atención. Los colores principales del poster son el negro del fondo y el gris de las letras del título. El color gris es una elección que hace alusión al metal. La técnica utilizada para crearlo son herramientas digitales. En tanto al resto de contenido gráfico, este también tendrá

una temática de espacio exterior y compartirá las mismas tipografías. La idea global es que invite al público a ver el videoclip.



## CONCLUSIONES

Este proyecto ha traído consigo varios aprendizajes. Uno de ellos es la importancia de la atención a los detalles. Durante las revisiones a lo largo del curso, el profesor daba sus comentarios y en este caso todos tenían que ver con detalles. Prestarle el tiempo a cada uno demandó saber planificar actividades a mediano y largo plazo. Es por esto que la organización fue una habilidad que pude desarrollar. Otro aprendizaje fueron las habilidades técnicas, que fueron reforzadas mediante la constante práctica durante la realización del proyecto. Me volví familiar con las herramientas tecnológicas lo cual puede ser muy útil en la vida profesional. En realidad, fueron estas las que presentaron mayor dificultad entre todas las actividades del proyecto. Esto es solo normal, pues hay una curva de aprendizaje, y ella es empinada al principio. Después de dominar estas habilidades técnicas, solo quedaba por hacer un buen trabajo en la parte creativa. En cuanto a la composición, hubo que ayudarse con referencias a música del género que queremos producir. En este caso las influencias fueron el rock norteamericano y británico de la década de 1980. En este periodo preponderaban las guitarras distorsionadas y los sintetizadores. Esto fue lo que se trató de hacer en cuanto a la música. Lógicamente, este proyecto no se podría haber realizado sin la ayuda desinteresada del equipo técnico, los músicos y de mi familia.