

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Diseño sonoro del cortometraje documental Feliz Navidad**

**Josué Enrique Caluquí Chila**

**Cine y Video**

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciatura en Cine y Video

Quito, 12 de mayo de 2020

# UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

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

**Diseño sonoro del cortometraje documental Feliz Navidad**

**Josué Enrique Caluquí Chila**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Armando Salazar, M.A**

**Calificación:**

---

**Firma:**

---

Quito, 12 de mayo de 2020

## **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 el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos:                    Josué Enrique Caluquí Chila

Código:                                      00139756

Cédula de identidad:                    1725451189

Lugar y fecha:                            Quito, 12 de mayo de 2020

## 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## UNPUBLISHED DOCUMENT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>.

## **DEDICATORIA**

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye a este. Me formaron con reglas y algunas libertades, pero al final de cuentas siempre me motivaron para alcanzar mis anhelos.

A Karla Bungacho tu ayuda ha sido fundamental, has estado conmigo incluso en los momentos más turbulentos. Este proyecto no fue fácil, pero estuviste motivándome y ayudándome, siempre diciendo que lo lograría perfectamente.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a mis formadores, personas de gran sabiduría quienes se han esforzado por ayudarme a llegar al punto en el que me encuentro.

No ha sido un proceso sencillo, pero gracias a las ganas de transmitirme sus conocimientos he logrado importantes objetivos como culminar el desarrollo de este proyecto con éxito y sabiduría.

## **RESUMEN**

El presente trabajo es el proceso del diseño sonoro del cortometraje documental Feliz Navidad, dirigido por Jordy Morquecho. Este proyecto recopila las nociones para la ejecución del proyecto y enumera varias referencias utilizadas para el desarrollo de la misma. En este trabajo se refleja las formas en que el sonido interviene en el cine y cómo su desarrollo e intervención dan sentido fílmico a una pieza audiovisual.

Palabras clave: Sonido, cine, documental, narrativa

## **ABSTRACT**

This work is the process of the sound design of the documentary short film *Feliz Navidad*, directed by Jordy Morquecho. This project compiles the notions for the execution of the project and lists various references used for its development. This work reflects the ways in which sound intervenes in cinema and how its development and intervention give filmic meaning to an audiovisual piece.

Keywords: sound, cinema, documentary, narrative



## TABLA DE CONTENIDOS

### Contenido

Introducción.....	10
Desarrollo .....	12
Diario de trabajo.....	12
Propuesta sonora.....	16
Referentes utilizados.....	19
Conclusión .....	21
Bibliografía.....	22
Anexos.....	23
Trabajo en Audition.....	23
Link del cortometraje.....	24

## Introducción

Al comienzo del cine, ya se puede considerar el nacimiento del documental. Si se limita a las imágenes, se clasificará como un documental real al principio y después. Los experimentos de los Hermanos Lumière casi a diario presentan los eventos, costumbres y hábitos diarios del método de disparo, desarrollado rápidamente desde el principio hasta hoy, de modo que su código narrativo original ha sufrido cambios tremendos. Los obstáculos (si los hay) han sido eliminados.

Dentro del campo del cine el sonido estereofónico no ha logrado ser solo un avance tecnológico, sino también narrativo. El correcto manejo del sonido puede dar un sentido narrativo a una escena cinematográfica. Bajo este principio se trabajó el sonido del cortometraje documental *Feliz Navidad* dirigido por Jordy Morquecho. El principal objetivo de este diseño sonoro es dar un sentimiento de realismo a la película. Esta premisa se basa en la idea de la sonidista y diseñadora de sonido Verónica Font en la que menciona que “El sentido de realidad sonora sería la verdad, una verdad profunda que es a lo que aspira toda buena película, sea de ficción o documental” (Font, 2015). En esta entrevista ella habla sobre cómo la realidad sonora se da a través de captar la realidad profunda en el sonido.

Por eso en este corto evitamos la manipulación del sonido. Cuando hablamos de la manipulación del sonido en una película nos estamos acercando al ejemplo del filme de Flaherty, porque es extraño ver que la realidad sonora de una escena en muchos casos no es verídica en absoluto, a veces debido al marco elegido en el que el paisaje sonoro proporciona más información que la que muestra el enfoque real de lo que se quiere mostrar y otras ocasiones debido a la importancia de la secuencia en el montaje. A veces existe la posibilidad de que la situación de la vida documental esté bromeando y justo se derriba un edificio al lado del lugar donde queríamos hacer una entrevista, aunque también puede suceder lo contrario y tenemos que agregar sonidos o dar un cierto "sucio", por ejemplo, continuidad de

grabaciones realizadas en días muy diferentes o en momentos muy diferentes. También necesitamos usar nuestra biblioteca de sonidos para reemplazar, por ejemplo, el cantar real de un gallo que es ridícula o extraña en un contexto dramático.

Tomando en cuenta de que la estética de nuestra película, encuadres y algunas situaciones se parecen a la de Flaherty debemos considerar cuando es apto o no el uso de nuestra biblioteca. Por eso la forma en que desarrollemos el diseño sonoro de esta película se verá más reflejado en las ideas de Font.

## Desarrollo

### Diario de trabajo

El trabajo del diseño de sonido inició desde la parte de preproducción del cortometraje. El acercamiento con el director fue rápido y encontramos varios puntos en común para desarrollar el sonido. Las fechas se dividieron de la siguiente forma:

Mes	Día & Fecha	Actividad
Enero	Martes 14	Primera reunión con el Director. Se intercambian ideas del diseño de sonido. Se entregan referencias de parte del sonidista al director.
	Viernes 24	Primera reunión con tutor de proyecto. Se define las necesidades que se presentan como sonidista. Se elabora los archivos faltantes de sonido.
	Martes 28	Se recibe retroalimentación del director sobre las referencias
	Jueves 30	Entrega de referencias musicales.
Febrero	Martes 4	Entrega de material filmado. Se adjunta audio y video por separado
	4 – 10	Revisión de material y listado de foleys faltantes
	Jueves 20	Primera maqueta de sonido

	Martes 25	Reunión con director para conversar sobre la maqueta de sonido. Se adiciona referencias de música.
Marzo	Jueves 5	El director da ciertas referencias musicales. Se define la forma de trabajar el sonido y la música
	Martes 10	Reunión con Director para hablar sobre el primer armado del corte. Se intercambian ideas sobre la subjetividad de los personajes y el manejo de canciones con derechos de autor.
	Lunes 16	Entrega del primer armado por parte del director y editor. Se realizan comentarios de sonido y se busca ciertas referencias técnicas
	Lunes 23	Segunda reunión con el tutor del proyecto.
	Lunes 23	Entrega del primer corte del editor. Se conversa sobre cómo el sonido afecta las intenciones de los personajes, el manejo de ambientes y foleys. Se genera la pregunta ¿Qué es necesario colocar?

Abril	Lunes 13	Entrega del segundo corte de editor. Reunión con el Director para definir los espacios a utilizarse y trabajar en los foleys.
	Viernes 24	Reunión con tutores y asesores del proyecto. Se planea reorganización del material editado y darle un nuevo punto de vista.
	Martes 28	Se define el tipo de música que se utilizará. Se envían opciones sin derechos de autor para utilizar en el corte.
	Jueves 30	Entrega de Corte Final. Reunión con el Director para plantear temas importantes en el diseño de sonido.
Mayo	Martes 5	Entrega del borrador 1 de la mezcla del corto
	Viernes 8	Primera reunión Se corrigen errores y se habla de el énfasis que se debe dar en ciertas partes.
	Sábado 9	Entrega del borrador 2 de la mezcla

	Domingo 10	Segunda reunión Se corrigen errores en detalles de foleys y ambientes. Entrega del borrador 3
	Lunes 11	Tercera reunión Se mencionan detalles que faltan por pulir. Entrega final de la mezcla por parte del sonidista al director.

## Propuesta sonora

Para hablar sobre diseño de sonido, deberíamos hablar sobre producción de radio en la primera mitad del siglo 20. Para varios creadores el lenguaje de sonido complejo proporciona profundidad, narrativa y ajustes para un sentimiento. Por lo tanto, además de la grabación y edición de sonidos, el diseño de sonido es el elemento básico para hacer que una película tenga un ambiente significativo y circundante, apoyándose en ricas rutinas de sonido experimentadas en varios géneros cinematográficos. Tales como horror, acción, suspenso o romance.

El diseño de sonido de este cortometraje se basó en la premisa de Verónica Font. Se buscó un espacio sonoro en el cual el espectador escuche la realidad de nuestro protagonista. Para eso utilizamos diferentes capas de sonido para trabajar este documental, esto se basa a la premisa de Walter Murch, en la cual afirma que el espacio para el desarrollo sonoro no debe superar las 5 capas, es decir, el oído humano sólo podrá escuchar hasta 5 detalles a la vez y la mayoría de ellos serán ignorados.

En el anexo 1 podemos ver la forma en la cual se distribuyó los canales. Se utilizó la forma de Murch y sería la siguiente:

- Boom
- Lavalier
- Ambientes estéreo
- Ambientes mono
- FX

La división de estos canales se dio debido a la misma estética del cortometraje. Este documental no cuenta con muchos diálogos, pero sin con varios espacios donde no hay un sonido determinado y por eso la utilización de dos canales de ambiente para poder manejar las situaciones lo mejor posible. Adicional a esto la forma en que la que se obtuvieron los



ambientes fue de una forma digital, ya que lo grabado por el sonidista cumplía con la idea de una visión de la realidad, pero no de un espacio. Es decir, existían sonidos de viento o gallinas, pero con cierto ruido o directamente con la voz del sonidista, cosa que impedía tener la misma emoción en todo el ambiente.

Por otra parte, los efectos que se utilizaron fueron grabados, la mayoría se refiere a sonidos de animales o a su vez ronquitos de los mismos. La utilización de los pequeños sonidos dio cierto énfasis en algunas acciones que debían ser motivos visuales. Esto ayuda a que el espectador sienta la incomodidad, alegría o cansancio de nuestro protagonista.

En este punto de la edición sonora es cuando entramos a dar ciertos detalles que realzan algunas ideas como diseñador de sonido. Al inicio del corto podemos apreciar 2 locaciones que son diferentes entre sí, la casa y la iglesia. En la uno se comparte alcohol y en la otra un mensaje de fe. Esta contradicción se expresa por el uso de los diferentes ambientes, esto se realizó por contraponer el pitch o notas de los ambientes, esto da una sensación de incomodidad al escuchar los dos espacios. Este recurso se repite mucho en las diferentes locaciones presentes en este corto. La utilización de una contradicción sonora apoya a lo que vemos en cámara.

La utilización de los diferentes micrófonos también es parte importante. Como todos sabemos, la posición del micrófono, el ángulo, el tipo de micrófono, la polaridad y el color, la interferencia del espacio de grabación e incluso la tecnología de grabación y el formato de grabación (y la transmisión posterior) ya han ocurrido. Capture la parte real y la transformación. Lo mismo sucede con las imágenes (cámaras, ópticas, ubicación, planos, guiones, etc.). Partiendo de esta idea la utilización de los diferentes canales para la voz ayuda mucho a entender una idea. En el anexo 2 vemos como en una misma secuencia de 5 segundos tenemos 2 micrófonos distintos y ayuda a entender un diálogo de una forma infantil, que es lo que se buscaba en la dirección.

Los efectos también forman parte del corto, pero en este caso se plantea la utilización de foleys caseros, ya que en su mayoría nos enfocamos en el sonido de las cosas cuando pensamos o estamos distraídos, ambas situaciones pasan mucho con nuestro protagonista. En el anexo 3 vemos la forma en que utilizamos efectos de sonido para enfatizar la respiración del caballo en la cima de una montaña. La utilización de este recurso marca la idea de altura, a parte del ambiente presente en la secuencia.

De igual forma la nivelación del sonido de cámara va mezclado, según lo requiera la imagen. En el anexo 4 vemos una secuencia que ocupa los 5 canales de atención del oído humano. En este espacio debemos considerar que tenían más importancia los efectos que el ambiente, ya que es una escena donde ocurre un desfile y nuestro protagonista no se siente cómodo en esta situación y es aquí cuando se da cuenta de los detalles sonoros que le rodean.

## Referentes utilizados

Para la utilización de referencias cito de nuevo a Verónica Font (2015), en la que menciona “En cualquier película sea ficción o documental, tengo muy presente durante todo el proceso lo que al director le interesa contar o transmitir intentando buscar elementos que refuercen esa idea.” Por este motivo la búsqueda de referencias se basó mucho en lo que el director, Jordy Morquecho, buscaba en su película, estos son algunos ejemplos.

El documental de Alba Sotorra "Qatar the Race" hace preguntas sobre el progreso y la felicidad y muestra, entre otras cosas, una posición de liderazgo de una empresa multinacional que pospone su regreso a España por razones profesionales mientras su familia ya ha regresado. él y el alto cargo viven solos en la gran casa de Doha, que ahora está medio desmantelada por la partida inminente, que nunca llega, y anhela la suya. Un dato sonoro es que hubo mucha reverberación en la cocina, pero no en el resto de la casa. Lo que suele ser una molestia parecía una buena idea para trabajar en la postproducción, y habría una reverberación en una secuencia en la sala de estar donde estaba hablando por teléfono con su familia. Es un pequeño detalle que nadie nota, pero aun así la "falsa reverberación" refuerza la idea de soledad y el acercamiento a la realidad absurda en la que vivió el personaje.

El documental "Leviatán" de Lucien Castaing-Taylor y Véréna Paravel (con un gran trabajo sonoro de Jacob Ribicoff y su equipo) es un maravilloso ejemplo de cómo lograron jugar con la realidad que se considera una realidad sonora. Utilizaron el sonido de cámaras DSLR, GoPro, etc. (y crearon nuevas). Como sabemos, estas cámaras tienen un micrófono incorporado en su carcasa con una grabación muy pobre y un timbre muy característico. En las producciones que usan estas cámaras, este sonido a menudo se descarta debido a su baja calidad. En este caso, sin embargo, tuvieron que usarlo porque no tenían que tener un profesional de sonido directo, y lo hicieron sabiamente. Al capturar las cámaras como base, agregaron suficientes elementos de sonido para crear una banda sonora 5.1 que transmite una

sensación de realidad extrema. Este trabajo se conecta con la idea de usar los elementos a tu alcance. Es cierto que el tiempo y el presupuesto estuvieron de su lado para hacer realidad este proyecto, pero lo manejaron de una excelente manera.

El documental de Loznitsa, Sergei, sería un buen ejemplo documental de "no ficción" que intenta capturar la realidad a través de la contemplación y la mínima manipulación visual y acústica como una herramienta para narraciones sinceras y sinceras. No hay voz en off, no hay entrevistas, no hay música extra musical y el sonido (supuestamente) solo corresponde a lo que vemos o lo que sucede frente a la cámara y en la sala grabada por el micrófono.

Por otro lado, el documental "Surplus", que utiliza todos los medios de manipulación de películas a su alcance sin temor a caer en la ficción. La transformación del sonido y el procesamiento de imágenes al máximo, el sonido que se convierte en música y la música que se transforma en sonido crean una sensación para el espectador que atraviesa el video hipnótico, tele realista, de gran inmediatez, ficción, conspiración y eso. La realidad más dadaísta.

Las dos líneas de trabajo son distantes, pero se conectan sinceramente con el espectador. Examinan la situación social (algo puramente documental) y ninguno de los enfoques es contraproducente. Le dan al espectador la posibilidad de diferentes visiones y estímulos y es él quien elige lo que le parece más real y si realmente le importa más la forma o lo que le dicen.

Esta última idea nos ayuda a manejar el documental de una forma en la que puede ser peculiar, pero muy bella y a su vez siempre impulsar la idea del director.

## Conclusión

Hablar de sonido en el cine es un tema amplio que, como se señaló brevemente, tiene en cuenta la infinidad de variables discursivas y tecnológicas. Sin embargo, en última instancia, la experiencia cinematográfica depende de lo que sugiere la película y del contexto del espectador. Podemos o no ser capaces de ver cualquiera de los elementos discutidos aquí, pero, como se dice popularmente, un buen diseño de sonido es uno que no se destaca. Detrás de cada película que nos ha fascinado hay un trabajo dedicado de aquellos que pensaron exactamente cómo se organizarían cada tono y cada nota. A lo largo de la historia, los cineastas han desarrollado diferentes formas de decir las cosas de manera saludable, una pregunta que no debemos olvidar cada vez que "escuchamos" una película.

Por eso el desarrollo de este corto ayuda a entender cómo funciona el sonido de manera estética. Los diferentes recursos que se manejó ayudaron a marcar la idea de un director y a su vez tener un impacto narrativo en lo que queremos contar. La forma en que conectamos con el espectador se da por el audio y la imagen y de esta forma espero poder conectar con los espectadores que miren la historia de un niño solitario que solo desea tener una Feliz Navidad.

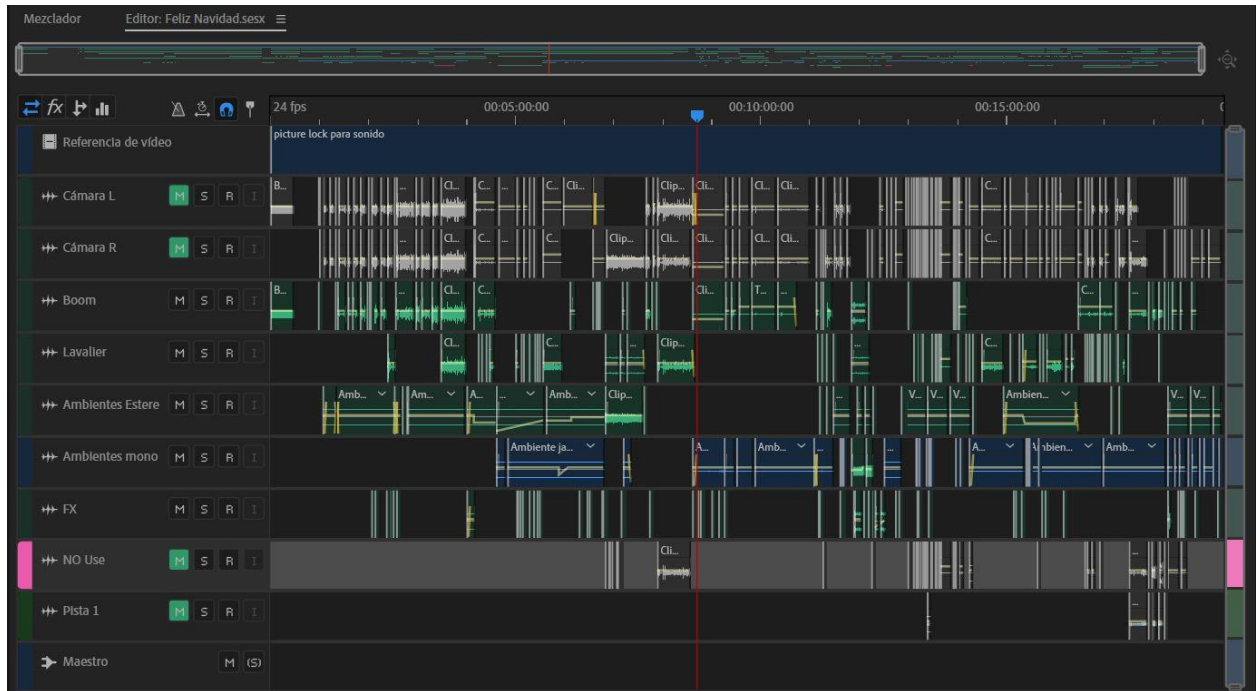
## Bibliografía

- Chion, M. (1994), Audio-vision: sound on screen (traducción de Claudia Gorbman), Nueva York, Columbia University Press.
- Chion, M. (1999), The voice in cinema (traducción de Claudia Gorbman), Nueva York, Columbia University Press.
- De Ávila, O. (2015). El sonido en el documental: Realidad o Ficción. Obtenido de El blog de La bobina sonora: <https://labobinasonora.net/2015/02/22/especiales-el-sonido-en-el-documental-realidad-o-ficcion-vol1-veronica-font-sonidista-y-disenadora-de-sonido-y-jose-tome-disenador-de-sonido/>
- Domínguez López, J. J. (2005). La técnica del sonido cinematográfico. Obtenido de Felinorama: [http://www.felinorama.com/univ/tv/campus/temas/sonido\\_cine.pdf](http://www.felinorama.com/univ/tv/campus/temas/sonido_cine.pdf)
- Gabriel. (s.f.). Un poco de ruido, un poco de nueces y otros sonidos. Obtenido de El blog de Gabriel: <http://www.gvisol.com/?p=261>
- Ramos, B., Heusser, D., & Muñoz, R. (2008). Criterios de producción de Foley en el cine. *Sonido y Acústica*, III(2), 44-49.
- Saitta, C. (2012). La banda sonora, su unidad de sentido. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 183-201.

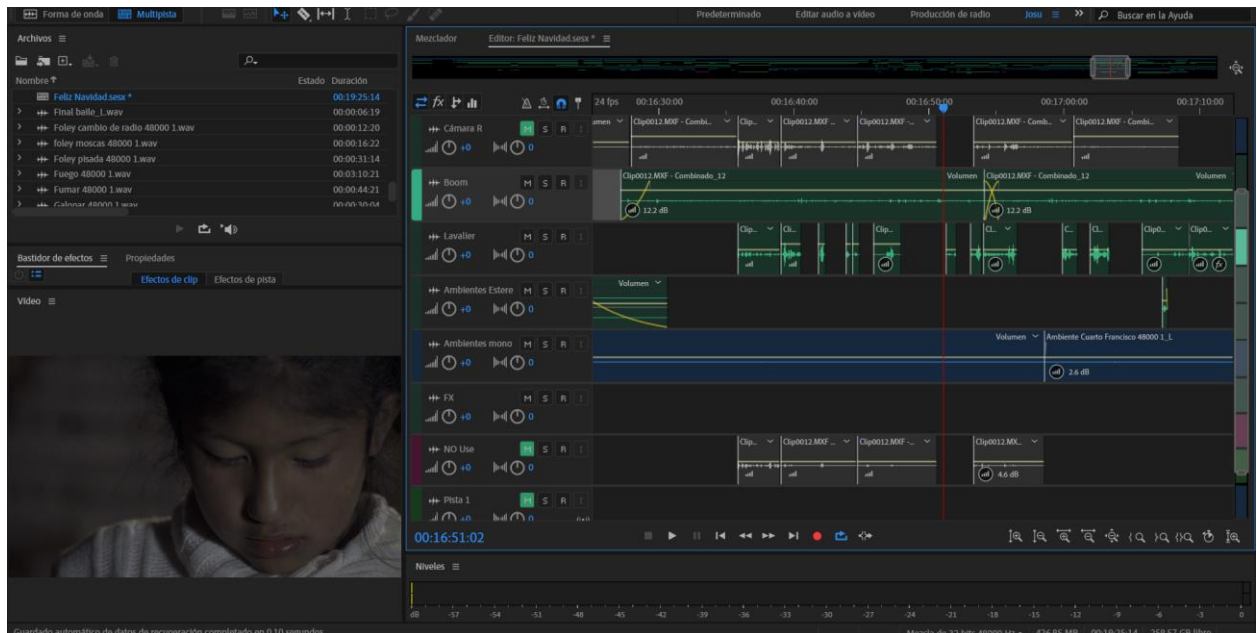
# Anexos

## Trabajo en Audition

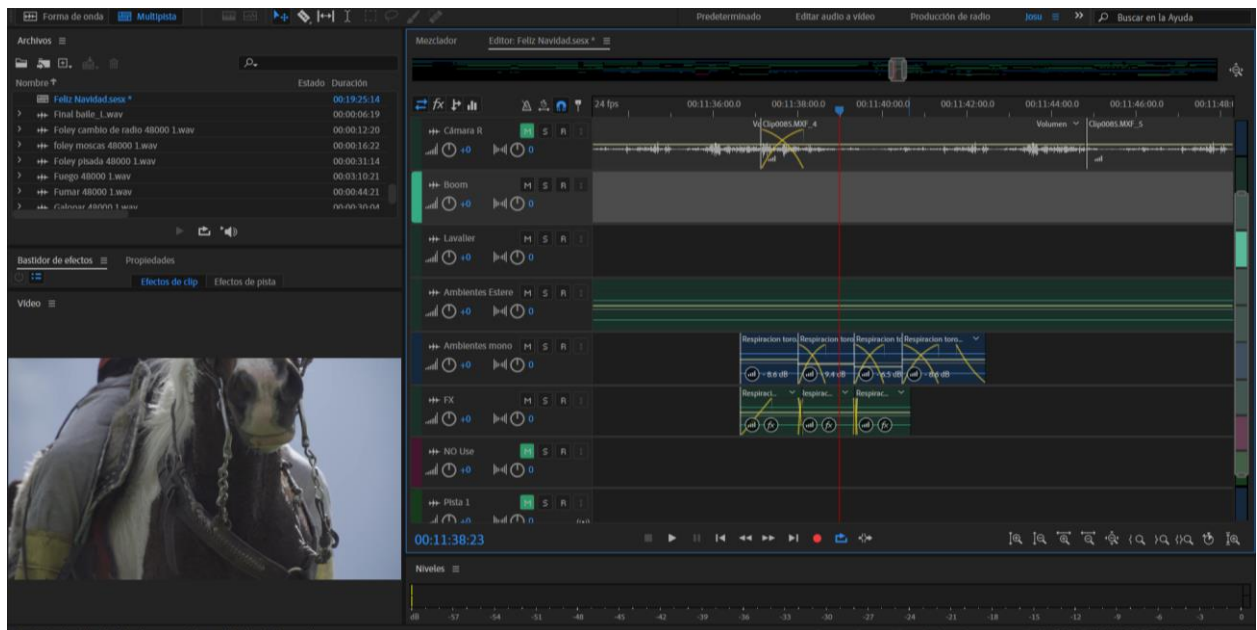
### Anexo 1



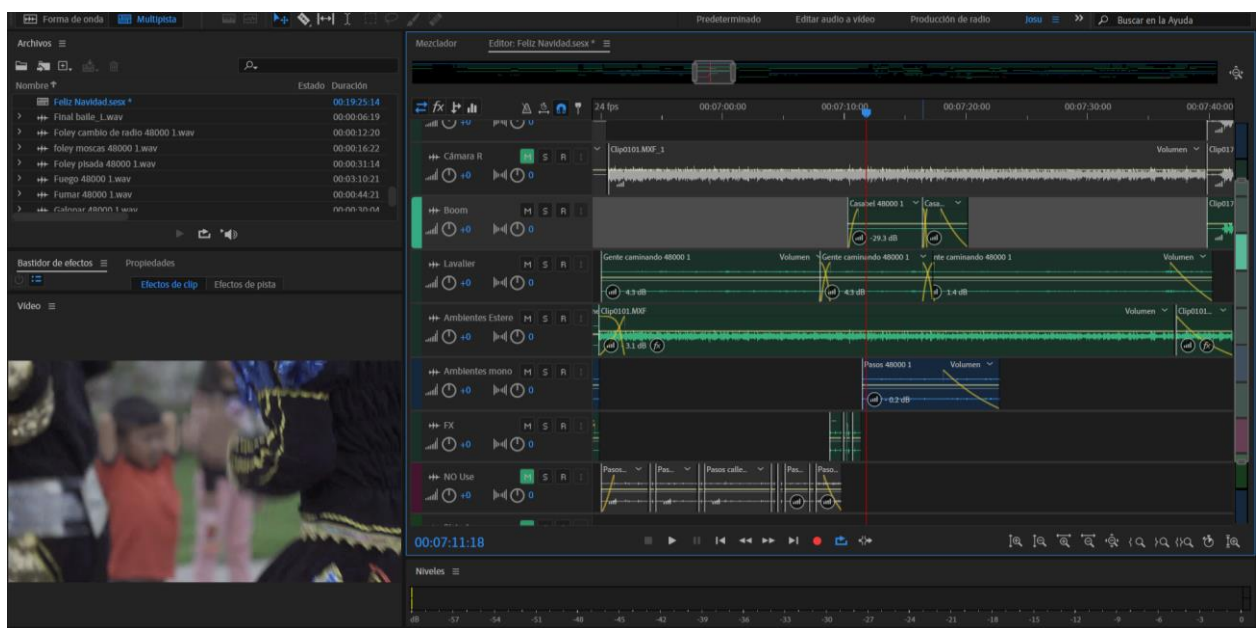
### Anexo 2



## Anexo 3



## Anexo 4



## Link del cortometraje

<https://vimeo.com/418246283/0bdb147d6a>