



**UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS**

FACULTAD DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN DIRECCIÓN Y POSPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DIGITAL

SPOT PUBLICITARIO PARA SONORIILAB

Autor: Samik Zurita

2023

## **Resumen**

El estudio de grabación Sonorii ubicado en la ciudad de Quito es un referente en el uso de sintetizadores para la producción de música y diseño de sonido en Ecuador. Esta organización ha participado en varias convocatorias del Instituto del Fomento a la Creatividad y la Innovación del país para llevar a cabo talleres educativos gratuitos que sirven para introducir a artistas sonoros al uso de la síntesis, con énfasis en la síntesis modular. Para mejorar la visibilidad de este proyecto en las redes sociales se planteó realizar un spot publicitario, así como una investigación en torno a la historia de la producción musical y la síntesis complementada con un estudio cualitativo en la ciudad de Quito a través de entrevistas a participantes activos de la industria fonográfica. El proyecto concluyó con la realización del spot publicitario y su publicación en redes sociales.

## **Abstract**

Sonorii is a recording studio located in Quito-Ecuador, it is a reference in the use of synthesizers for music production and sound design in the country. This organization has participated in several calls from the Institute for the Promotion of Creativity and Innovation of that country to conduct free educational workshops to introduce sound artists to the use of synthesis, with emphasis on modular synthesis. To improve the visibility of this project in social networks, an advertising spot was planned, as well as a research on the history of music production and synthesis that was complemented with a qualitative study in the city of Quito through interviews with active participants of the local phonographic industry. The project concluded with the production of the advertising spot and its publication on social networks.

## Índice

<b>1. Introducción .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 La producción musical .....</b>	<b>2</b>
<b>1.2 El diseño de sonido.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Foley o efectos de sala .....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Historia de la Síntesis. ....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 La síntesis de sonido .....</b>	<b>6</b>
<b>1.6 Visualizadores de Audio .....</b>	<b>8</b>
<b>1.7 Industria Musical En el Ecuador .....</b>	<b>9</b>
<b>1.8 Industria Fonográfica en el Ecuador. ....</b>	<b>9</b>
<b>2. Identificación del objeto de estudio.....</b>	<b>17</b>
<b>3. Objetivos.....</b>	<b>18</b>
<b>3.1 Objetivos Específicos .....</b>	<b>18</b>
<b>4. Metodología.....</b>	<b>18</b>
<b>5. Resultados.....</b>	<b>19</b>
<b>5.1 Observación participativa .....</b>	<b>19</b>
<b>5.1 Entrevistas .....</b>	<b>19</b>
<b>6. Propuesta .....</b>	<b>20</b>
<b>6. Conclusiones .....</b>	<b>20</b>
<b>Bibliografía .....</b>	<b>22</b>
<b>7. Anexos .....</b>	<b>23</b>

## 1. Introducción

Sonoriilab es un estudio musical establecido hace varios años en la ciudad de Quito que fue remodelado en el año 2022 para cumplir con estándares más altos de calidad. Desde hace algunos años esta organización ha participado en las convocatorias del Instituto del Fomento a la Creatividad y la Innovación de Ecuador, quedando entre los proyectos seleccionados dos veces. El propósito del proyecto que propone Sonoriilab es ofrecer educación en materia de producción musical, diseño de sonido y síntesis de audio con procesadores análogo/digitales a individuos que no tendrían acceso a clases en estas áreas debido a los altos costos que suelen tener, ya que gracias a los fondos otorgados por el IFCI estos talleres son gratuitos. Otro de los objetivos de Sonoriilab es llegar a ser una escuela de síntesis modular, sin embargo, esto es difícil debido al poco conocimiento que hay en el medio local sobre esta cultura.

Este proyecto plantea la creación de un producto audiovisual enfocado a difundir y generar conocimiento sobre el diseño de sonido y en específico sobre la síntesis con procesadores análogo/digitales en colaboración con SonoriiLab, La finalidad del audiovisual sería despertar la curiosidad en potenciales estudiantes que deseen sumergirse en el emocionante mundo de la producción musical.

El proyecto audiovisual explorará la síntesis de sonido a través de elementos visuales reactivos al sonido mientras se muestran los diferentes implementos tecnológicos disponibles en SonoriiLab, de esta forma se busca generar una apreciación más profunda de los procesos involucrados en el diseño sonoro y una comprensión simplificada de los diferentes elementos envueltos en la creación sonora como las ondas de sonido y los diferentes tipos de modulaciones. Además será una muestra referencial de la calidad de producción del estudio y exponer los variados implementos tecnológicos del estudio para futuros clientes.

Ecuador está retrasado en torno al desarrollo de su industria musical con respecto a los países vecinos, por lo que es importante que proyectos como Sonoriilab fomenten la educación inclusiva en áreas afines.

### 1.1 La producción musical

La producción musical es un ámbito fundamental para la industria de la música que abarca todas las etapas involucradas en una grabación musical. Desde la concepción de la idea musical hasta la mezcla final y la masterización, la producción musical es esencial para dar vida a la visión artística de un músico o de una agrupación.

La producción musical ha experimentado cambios significativos a lo largo de su historia gracias al avance de la tecnología. En sus primeras etapas esta se centraba principalmente en la grabación analógica, utilizando cintas magnéticas y equipos de estudio limitados para intentar capturar con la mayor fidelidad posible la intención musical de los artistas. Con el tiempo se fueron desarrollando nuevos equipos y técnicas cada vez más sofisticados y que mejoraban la calidad de las producciones. Actualmente la gran mayoría de las producciones musicales se realizan en computadora, y una gran variedad de equipos han sido replicados en forma de software utilizable a través de un DAW (*Digital Audio Workstation*). (López, 2014) Además, la tecnología ha logrado reducir el costo de los equipos necesarios para la creación musical de forma que cada vez más artistas tienen acceso a estas herramientas y gracias a esto se ha ampliado la diversidad de géneros musicales y de exponentes en los medios convencionales.

### 1.2 El diseño de sonido

El diseño de sonido es una disciplina artística y técnica que implica la creación, manipulación y organización de elementos sonoros con el propósito de enriquecer la experiencia auditiva en diversos medios, como el cine, la televisión, el teatro, los videojuegos, el software, la música, entre otros. A través del diseño de sonido se busca crear una atmósfera sonora coherente y significativa que complemente la

narrativa, la estética visual y la funcionalidad del fin al que esté dirigido, además es posible agregar información sensorial relevante.

El sonido también tiene un papel importante en el diseño de productos y de espacios arquitectónicos, ya que a través del sonido es posible percibir diferentes características de un objeto o lugar físico o digital, tales como tamaño, calidad, material, firmeza o incluso las capacidades de un motor, por lo cual no es raro que actualmente se haga diseño de sonido incluso para vehículos eléctricos, que no producen ruido al acelerar, lo cual puede resultar peligroso ya que es la única forma de retroalimentación que informa al conductor la cantidad de esfuerzo que está realizando el vehículo cuando no se están mirando las revoluciones. (Del Palú et al, 2018)

Durante los últimos años se han expandido las fronteras del diseño multisensorial, la noción de que el mundo se experimenta casi totalmente desde lo visual se está rompiendo, dando lugar a la experimentación con el resto de sentidos sujetos a las formas, los objetos y los lugares. Actualmente existe una tendencia hacia reemplazar los sonidos naturales por sonidos diseñados para ser estilísticamente más bellos y funcionales. (Del Palú et al, 2018)

### 1.3 Foley o efectos de sala

Jack Foley fue un sonidista que en 1927 colaboró en la realización de la película "ShowBoat", donde desarrolló diferentes técnicas para el apartado sonoro que acabarían convirtiéndose en la base de los efectos de sala. (McFee et al, 2022)

Actualmente "Foley" se refiere a la técnica de añadir efectos de sonido a la multimedia en la postproducción para mejorar su capacidad de hacer perceptibles o remarcar algunas propiedades acústicas editando y retocando el audio original o añadiendo nuevos sonidos. El rango de posibilidades del Foley es amplio, incluye los efectos de sonido (pasos, disparos, autos, multitudes), sonidos meteorológicos (lluvia, viento, rayos) y efectos creativos subjetivos (alucinaciones, cambios en la percepción sonora, ambientes de espacios ficticios, sonidos imposibles). (McFee et al, 2022)

La creación de estos sonidos implica el uso de la creatividad, por ejemplo, para simular el sonido de huesos rotos se suelen utilizar vegetales e incluso se han utilizado elefantes para simular los sonidos del vuelo de naves espaciales. (McFee et al, 2022)

Los estudios especializados en Foley suelen contar con una amplia variedad de objetos aleatorios y experimentales para generar todo tipo de sonidos, es una disciplina que exige práctica y experiencia. Con el tiempo el diseñador de sonido adquiere habilidades como la de ser capaz de catalogar los sonidos según su rango de frecuencias, separar mentalmente los sonidos compuestos en elementos más pequeños, sencillos de encontrar y grabar; e intuir de qué forma estos pueden ser afectados con los efectos de postprocesado.

#### 1.4 Historia de la Síntesis.

En 1915, la creación de un instrumento llamado “Audion Piano” marcó el inicio de una época en la que una nueva ola de instrumentos con componentes basados en tubos de vacío se popularizaron y continuaron en desarrollo durante 50 años, hasta que aparecieron los transistores. Durante este periodo el ingeniero Harald Bode desarrolló algunos de los principios de lo que se convertiría en el sintetizador moderno. Su instrumento “Warbo Formant Organ”, creado en 1937, incluía switches para controlar las formas del filtro de la envolvente y un método algo rústico para guardar configuraciones, actualmente conocidas como *presets*. (Kovarsky, 2022)

En 1955 aparecería el primer instrumento que sería conocido oficialmente como sintetizador, el “RCA Music Synthesizer”, un proyecto conjunto entre la Universidad de Princeton y la Universidad de Columbia, este no poseía un teclado y las notas junto con sus características tonales eran programadas introduciendo papeles perforados. (Kovarsky, 2022)

Hasta este punto el avance en la creación de instrumentos que pudieran crear sonido a partir de energía eléctrica con base en la electrónica había resultado en máquinas bastante rústicas, pero todavía no eran capaces de llamar la atención de los músicos de profesión y ser tomadas en serio por la cultura.



Más tarde, en 1964, el ingeniero eléctrico Robert Moog presentó su investigación titulada “Módulos musicales electrónicos controlados por voltaje” en la convención de la sociedad de ingenieros de sonido (AES) en Nueva York. Su prototipo fue muy bien recibido en la convención. En 1967 comenzó a crear el famoso “Moog Modular Synthesizer”, el cual hacía uso de pequeños cables para realizar parches entre controles de voltaje que modulaban el sonido resultante a gusto del usuario. Este instrumento fue muy famoso y utilizado en diversas producciones, llegando a ser utilizado incluso por The Beatles. Inicialmente era subestimado, sin embargo, cuando en 1968 fue utilizado para el álbum “Switched-On Bach” de Wendy Carlos, el mundo comenzó a aceptarlo como un instrumento serio con capacidades expresivas notables. El diseño de Moog traería consigo algunos estándares notables para la industria, por ejemplo, que para la altura de las notas se correspondiera una octava con un voltio. (Kovarsky, 2022)

Al otro extremo de Estados Unidos, Don Buchla estaba experimentando simultáneamente con estos conceptos, y realizó algunos aportes igual de significativos que los de Moog, aunque sus diseños no fueron igual de exitosos. (Kovarsky, 2022)

Varias empresas fueron ingresando en este emergente mercado con sus propios sintetizadores, durante esta época se destacó Japón sumando tres grandes empresas: Yamaha, Roland y Korg,

Cada cierto tiempo aparecían nuevos modelos de sintetizadores con nuevos tipos de síntesis, interfaces de usuario, formas de modulación, efectos, etc. Sin embargo, el mayor avance que significó el siguiente paso en el desarrollo de la síntesis de sonido fue el *MIDI*, que significa interface musical de instrumento digital, y fue creada por Dave Smith, fundador de Dave Smith Instruments. Gracias a este avance, que significó un nuevo protocolo unificado para todas las empresas que construían instrumentos electrónicos en su momento, se pudo además empezar a combinar la creación musical con la informática, apareciendo en los primeros programas de edición de audio o *DAWs* por sus siglas en inglés. (Kovarsky, 2022)

El MIDI hizo posible la síntesis de sonido a partir de software, actualmente existen una gran variedad de instrumentos virtuales, muchos de ellos son simulaciones de sintetizadores clásicos, otros son versiones incluso mucho más avanzadas y sónicamente perfeccionadas de lo que un sintetizador físico podría llegar a ser, tal es el caso de Serum y Massive X, que son los sintetizadores virtuales más utilizados en la actualidad. Estos sintetizadores tienen la capacidad de generar formas de onda perfectas, a diferencia de los sintetizadores análogos cuyas formas de onda siempre tienen pequeñas deformidades en sus formas de onda cuando se analizan en un osciloscopio. Sin embargo, muchos sintetizadores clásicos no se han vuelto obsoletos a pesar de esto, ya que muchas veces se busca ese toque de imperfección y sonido cálido con un toque algo desafinado que los sintetizadores análogos traían, por esa razón se siguen fabricando réplicas modernas de sintetizadores clásicos con componentes combinados entre análogos y digitales para traer lo mejor de ambos mundos, en eso se especializan distintas marcas desarrolladoras de hardware y software musical, por ejemplo, Arturia, que es una marca francesa de sintetizadores e instrumentos virtuales cuyo enfoque va hacia replicar los sintetizadores clásicos y ponerlos a disposición de músicos en forma de instrumentos virtuales. Behringer es otra empresa que realiza un trabajo similar creando réplicas de máquinas clásicas y las vende a precios bastante asequibles.

El desarrollo del sintetizador significó también un cambio en la música, los nuevos sonidos que traía, y el hecho de ser fácilmente relacionable con el futuro, la nueva era, el pop, las nuevas generaciones y el avance tecnológico, hizo que se creara toda una cultura alrededor de la música de sintetizador, siendo sus mayores exponentes la música electrónica y el synth pop.

### 1.5 La síntesis de sonido

La síntesis de sonido es una técnica en la que se utilizan medios electrónicos o computacionales para la creación de sonidos inexistentes previamente y, en su mayoría, imposibles de obtener en la naturaleza. Esto se logra a través de la

manipulación controlada de elementos sonoros que se programan a través de algoritmos o voltajes.

Por medio de la síntesis se pueden moldear sonidos únicos que no podrían ser generados por ningún instrumento, o replicar un timbre o sonoridad preexistente. (Bautista, 2020)

Uno de los principales parámetros para comprender en la síntesis de sonido es el timbre, que es la cualidad del sonido que hace que el sonido proveniente de dos instrumentos musicales diferentes sea distinguible aún cuando ambos emitan sonidos a la misma altura y a la misma intensidad.

El timbre de un sonido dependerá de la cantidad de armónicos que genera la fuente de sonido y la intensidad de cada uno, además este puede variar a lo largo del tiempo de reproducción del sonido. (Bautista, 2020)

Para generar un sonido se requiere una señal, normalmente generada al momento. El generador de esta señal puede ser analógico, digital o ser un archivo de audio según el tipo de síntesis que se utilice. Existen varios tipos de síntesis de sonido, Entre los más populares se encuentran: la síntesis aditiva, basada en el teorema de Fourier el cual estipula que a través de aglomerar series de ondas sinusoidales es posible, en teoría, reconstruir cualquier sonido; la síntesis sustractiva, que utiliza cuatro formas de onda complejas junto con ruido, y al aplicarles filtros moldea los armónicos generados; La síntesis FM en la que una frecuencia (portadora) es modulada por otra a una frecuencia audible (más de 20hz por segundo) creando nuevas series de armónicos; la síntesis wavetable, que utiliza tablas de ondas, es decir, compilaciones de gráficos de formas de onda con variaciones entre sí y que al ser reproducidos consecutivamente le dan al timbre generado una característica de desarrollo armónico en el tiempo; la síntesis granular, que es la reproducción de pequeños fragmentos aleatorios tomados de una muestra de audio, es útil para la creación de texturas sónicas. (Bautista, 2020)

Cada tipo de síntesis tiene su propia utilidad y encanto, por ello muchos sintetizadores actuales, a diferencia de los antiguos, no poseen un solo tipo de síntesis, sino que son capaces de combinar varios para conseguir resultados más abiertos e ilimitados.

### 1.6 Visualizadores de Audio

Los visualizadores son herramientas que permiten representar el sonido de manera visual. Los tipos más frecuentes de visualizadores en el sonido son los osciloscopios y los espectrómetros de frecuencias, estos se utilizan, por ejemplo, en software de edición de audio para tener una retroalimentación visual milimétrica de los cambios realizados en las formas de onda, el volumen y sus dinámicas, cambios en el volumen de diferentes frecuencias por la ecualización, etc. En los programas de edición de video también es posible añadir visualizadores, en este caso se suelen utilizar un tipo de visualizadores que a través de interactuar con la información del espectrómetro de frecuencias modulan parámetros de los elementos de video para crear una correlación entre el sonido y los visuales. Por ejemplo, es muy común programar el visualizador para reaccionar por separado a secciones de frecuencias graves, medianas y agudas, logrando distinguir, entre el bombo, la caja y las percusiones altas de una canción. Estas frecuencias son luego asociadas a varios elementos visuales en una composición para animarlas de forma que sus parámetros cambien o se activen al identificar las diferentes secciones de frecuencias.

También es posible utilizar este tipo de automatizaciones según el espectro de frecuencias en parámetros de objetos de programas de diseño 3D haciendo que reaccionen al sonido.

Los visualizadores de audio suelen ser utilizados sobre todo en videos musicales, y su principal función es crear la ilusión de sinestesia o interacción entre la parte visual y auditiva de la media. Los visualizadores también pueden ser usados en videos educativos sobre producción musical, mostrando las relaciones entre sonidos y formas para enseñar de manera didáctica e intuitiva la relación de causa y efecto

que hay entre los efectos de procesado que se hacen en las mezclas, las ondas de sonido visualmente, y el resultado sonoro final.

### 1.7 Industria Musical En el Ecuador

En Ecuador no existen suficientes datos para entender la situación de la industria musical en el país, según la cuenta satélite de cultura del Ministerio de Cultura y Patrimonio, en 2020 la contribución al PIB del país de las actividades culturales fue del 1,73%, esta estadística también condensa la creación literaria y teatral, así que no es exclusiva del mercado musical, esta cifra decayó desde el 2014 (2,01%) y no se han vuelto a publicar nuevos datos. En general, se puede intuir que la industria musical en el Ecuador es precaria, en especial si se compara con países de la región como Brasil, Colombia y México (Crespo, 2001). Pese a los esfuerzos que han realizado los gobiernos en los últimos años no se ha logrado consolidar un mercado sólido para los artistas nacionales. Por otro lado, los artistas que logran sobresalir en el país suelen preferir migrar a otros países donde les resulte más sencillo catapultar su carrera. A esto se suma que el país ha mantenido por muchos años políticas pobres en contra de la piratería, lo cual ha afectado principalmente al crecimiento de las industrias cinematográfica y musical.

A pesar de esto en la última década la escena musical ecuatoriana ha dado señales de vida a través de diferentes propuestas musicales, especialmente de los géneros de música alternativa, cumbia, fusiones de música ecuatoriana, música electrónica, pop y reggaetón.

### 1.8 Industria Fonográfica en el Ecuador.

En los últimos años ha habido un esfuerzo para recopilar, recuperar y republicar la historia de la música ecuatoriana y de la industria fonográfica en el país gracias a varias iniciativas apoyadas por la casa de la cultura ecuatoriana y el ministerio de cultura, donde autores como Fidel Pablo Guerrero Gutiérrez y César Santos Tejada han logrado rescatar y referir información de libros que se encontraban solo en formato físico y que dejaron de publicarse hace muchos años, disponiendo esta

información a nuevos investigadores al hacerlas públicas en línea. En distintas publicaciones realizadas por estos autores se pueden encontrar todo tipo de datos históricos de la historia de la música en el país. Es de especial consideración el gran trabajo de Guerrero en su publicación “bibliografía de la música Ecuatoriana” (2017) donde señala referencias a miles de investigaciones referentes a la historia de la música en el país.

Sin embargo, para esta investigación se prescindió de la información de dichos artículos porque el compositor e intérprete ecuatoriano Alejandro Rosales, quien cuenta con más de 60 obras compuestas, se ofreció a realizar una entrevista en la cual habla de primera mano sobre la historia de la industria fonográfica del país, sus inicios, su auge y posterior debacle. Al ser información transmitida por tradición oral se puede argumentar que no tiene la precisión académica y cronológica que tendrían los libros y artículos publicados por Santos o Guerrero, sin embargo, es una perspectiva única de un participante activo en el medio de la música Ecuatoriana, cuya opinión resulta relevante en el marco de esta investigación que busca obtener perspectiva de esta comunidad para conocer sus necesidades históricas y el contexto cultural del que proviene.

Al ser preguntado sobre la historia de la fonografía en el país, Alejandro Rosales inicia relatando que la música en el Ecuador tiene una historia milenaria, se tiene registro de flautas de hueso y tambores con piel de animales de épocas precolombinas y preincásicas, la música ha estado presente siempre en el Ecuador. Pero si hablamos tan solo del registro sonoro grabado en el Ecuador debemos remontarnos a la década de 1920. Según Rosales la historia fonográfica en el país inicia con el dúo Ecuador, conformado por Enrique Ibáñez Mora como primera voz, y por Nicasio Safadi, de origen libanés pero radicado en Guayaquil, como segunda voz. En este contexto, menciona Rosales, se debe entender que el país siempre ha sido subdesarrollado, por lo cual no había la posibilidad de que el país surgiera como epicentro de la música grabada en la región. En aquella época Estados Unidos lideraba en la industria fonográfica del continente Americano, donde eran

especialmente importantes los sellos RCA Victor y Columbia por ser de los primeros en existir. Rosales relata cómo a mediados de 1930 el dúo Ecuador realiza un viaje de dos meses en buque a Estados Unidos, en específico a Nueva York, acompañados de Francisco Alfredo Guzman, quien sería más tarde uno de los principales partícipes de la industria fonográfica en el país con su sello “Discos Onyx”. El cuatro de junio de ese mismo año el dúo Ecuador graba para Columbia música ecuatoriana por primera vez desde la ciudad de Nueva York, además, estaban acompañados por una orquesta local. Rosales asegura que el primer tema ecuatoriano en ser grabado fue el pasillo “Guayaquil de mis amores”. Los discos se ensamblaron en el mismo lugar. Se dice que el disco, del que sacaron entre mil o dos mil copias, tuvo que ser reimpresso ya que se agotó en tan solo una semana en medio de la novedad que significaron los discos y los reproductores de sonido. Rosales menciona que en el país actualmente se celebra el día del artista ecuatoriano el 4 de junio en homenaje a este suceso.

El género musical que prevalecía sobre los demás en sociedad ecuatoriana fue el pasillo, que como menciona Rosales, está presente en muchos países de la región, pero que, así como en Colombia la cumbia fue el género que fue adoptado por la gente y se adentró más con su cultura y en Perú pasaba de manera similar con el Valse, Ecuador tuvo este mismo acercamiento con el Pasillo, el cual al popularizarse en el territorio absorbió la herencia de un géneros musicales autóctonos como el “Yaraví” y el “San Juanito”.

Paralelamente, la radio difusión en Ecuador inicia en Riobamba con Radio el Prado fundada por el ingeniero Carlos Cordobés Borja, en 1929 realizó su primera transmisión. En Quito inicia con Radio HCJB en 1931. Según Rosales, aunque estas fechas precedan a las de la hazaña realizada por el Dúo Ecuador en los Estados Unidos en 1930, si se habla de la fonografía en un contexto musical, se debe ubicar antes al Duo Ecuador ya que las radios no transmitieron música inicialmente.

En 1938 Carlota Jaramillo fue la primera ecuatoriana en grabar música ecuatoriana en las instalaciones de Radio el Prado, iniciando de esta forma la industria fonográfica dentro del país. Rosales la considera la artista más importante del país por este hecho. En ese tiempo los discos de carbón eran grabados con una aguja de diamante en el disco original, que se enviaba luego a Estados Unidos o a Chile para hacer la reproducción masiva de los discos ya que Ecuador no contaba entonces con la infraestructura requerida.

Alejandro Rosales menciona en su entrevista que es en esta época en la que el pasillo empieza a darle más importancia a la letra que a la melodía, separándose del pasillo español bailable e instrumental. Además, cambia el formato de la música ecuatoriana desde las orquestas grandes a un formato más pequeño de guitarras, flautas y un acordeón o un piano. Esto quizás se haya dado porque los recursos eran finitos en el estudio de grabación. Este cambio genera inicialmente un rechazo de algunas audiencias que preferían el formato europeo de orquestación, sin embargo, Rosales opina que quizá por influencia de la juventud los nuevos cambios en el género comenzaron a tener más acogida.

Para 1940 varios artistas nacionales habían realizado sus grabaciones principalmente en radio el Prado, aunque para la época ya habían aparecido otras radios en el país que realizaban sus propias producciones. Se destacan las grabaciones del duo Benitez-Valencia, Hermanas Mendoza Suasti, Mélida Jaramillo, Los Nativos Andinos, entre otros. Además se empezaron a hacer audiciones en vivo en las radios, Rosales denominó esta etapa como “Canciones del Alma” en su entrevista, ya que era el programa en Radio Quito a las ocho de la noche en el cual el duo Benitez-Valencia tocaba canciones en vivo para la audiencia ecuatoriana. Este programa no fue el primer programa de audiciones en vivo, Radio el Prado lo había hecho antes, sin embargo, para Rosales “Canciones del Alma” fue el de mayor éxito en el país.



En 1946 se realiza la primera producción totalmente ecuatoriana con discos ensamblados en Guayaquil, el pasillo ecuatoriano “En las lejanías” interpretado por los ecuatorianos Olimpo Cárdenas y Carlos Rubira Infante. Esto fue posible gracias a industria fonográfica ecuatoriana S.A. mejor conocida por sus siglas IFESA fundada por Luis Pino Yerovi en 1946. Rosales sugiere que Pino llevaba a artistas a grabar a su casa, e inicialmente mandaba a ensamblar los discos al extranjero, pero finalmente se convertiría en el primero en tener la maquinaria necesaria para ensamblar discos dentro del país. Según Rosales IFESA competía con FADISA (Fábrica de Discos S.A.), que se encontraba en Quito y eran las dos únicas instituciones del país con la capacidad de producir discos.

En los años subsiguientes habría menos concentración de datos históricos para esta industria, aunque algunos hechos importantes fueron, por ejemplo, el reemplazo del carbón de los discos por el vinilo que ofrecía mejor calidad de sonido y resistencia, y la creación de múltiples sellos discográficos. Rosales considera que desde la década de los años cuarenta hasta la década de los años setenta fue la época de oro para la industria fonográfica del país, que estuvo en su auge histórico. (López, 2014)

Para Rosales el decaimiento de la industria fonográfica en el país llegaría en la década de los años setenta ya que en su opinión, fue el último tramo en el que surgieron artistas estandartes de la música ecuatoriana de la misma escuela o linaje que había tenido tanto éxito anteriormente. Por ejemplo, Paulina Tamayo, Lilian Suarez, Anita Lucía Proaño, Patricia Gonzales, surgieron de esa escuela influenciada por Benitez-Valencia, Mendoza Suasti, Carlota Jaramillo. Rosales advierte que no se han vuelto a producir artistas nacionales al mismo nivel, para él tiene mucho que ver la llegada de los géneros extranjeros como el pop y la balada que desplazaron el gusto por la música nacional. Otro factor que menciona Rosales para que la industria fonográfica no se desarrollara en el país es que los artistas nacionales nunca fueron bien remunerados por su música en comparación con los artistas de otros países. Los eminentes músicos ecuatorianos que fueron parte del

auge tuvieron que mantener otras profesiones ya que no era posible sustentarse solo con su música. Rosales agrega que “los únicos que se enriquecieron fueron los dueños de las disqueras, solo ellos hicieron fortuna”.

Rosales agrega también que en la época de los vinilos era imposible la piratería, ya que era muy costosa la tecnología requerida para piratear un vinilo, y si se hubiera hecho, habría sido muy fácil saber quién había sido el culpable ya que habían muy pocas casas disqueras con la capacidad de piratear un disco. Esto cambiaría con la llegada del cassette, que era fácilmente pirateable, con lo cual el precio de venta de la música caería hacer quebrar a toda la industria, siendo Onix la única disqueras que sobrevivió por algo más de tiempo apalancados por el éxito de Julio Jaramillo. En 1981 cierra FADISA. Más adelante se comenzaría a grabar en CD's, y también surgirían algunos nuevos artistas ecuatorianos obteniendo cierto éxito a nivel nacional e internacional.

Rosales lamenta la situación actual de la industria en el país, y concluye que, para él, actualmente no existe una industria. Además opina que el artista ecuatoriano sigue recibiendo malos tratos y niquiera en su época de mayor apogeo tuvo el apoyo suficiente.

En la actualidad. La estructura del modelo de negocios de la música se ha transformado con la llegada de las plataformas de streaming que pagan a los artistas por cada reproducción. Con el tiempo la gente de la clase media ecuatoriana se ha vuelto más consciente del daño que se hace a los artistas con la piratería y han preferido pagar por los servicios de streaming de música que si bien son polémicos en cuanto a la porción de las regalías que otorgan a los artistas, son el único medio viable por el cual se puede proyectar una carrera musical actualmente. Los servicios más populares de este tipo son Apple Music y Spotify. Esto no significa que no sigan existiendo métodos de piratería, pues en sí, estos servicios de streaming son vulnerables a modificaciones que permiten al usuario utilizarlos sin estar suscrito a ellos.

Se debe agregar también que se ha dado un abaratamiento de costos de los equipos por el desarrollo de la tecnología para producción musical, lo que ha significado que la clase media tenga acceso a los recursos suficientes para producir música de buena calidad. También han surgido distribuidores digitales que son los encargados de llevar esta música producida de forma casera a las plataformas de streaming donde podrán generar regalías, esto a cambio de un pago inicial accesible con condiciones que dependen de cada distribuidora. Todo esto ha creado nuevos nichos de oportunidades que han sido aprovechados por algunos artistas nacionales, por ejemplo, se ha desarrollado una cultura musical de artistas independientes (que no pertenecen a un sello discográfico) que esperan ser capaces de cumplir por sí mismos todas las capacidades que tiene un sello discográfico en cuanto a producción, promoción y masificación de sus proyectos. Para conseguir esto se ha vuelto muy común la promoción por redes sociales.

Mientras que es un alivio que exista una nueva esperanza para la escena local en estas nuevas oportunidades, todavía no se ha visto un crecimiento exponencial de esta industria que lleve a pensar que se está desarrollando de manera firme. Esto puede deberse a que en el país, a diferencia de los demás países de la región, no se ha cultivado el gusto por el consumo de cultura nacional.

Se podría argumentar también que a la música ecuatoriana le falta identidad propia actualmente, si se analiza la tendencia en el éxito de los demás países de latinoamérica, se puede observar como al combinar las características de géneros autóctonos con otros modernos se ha logrado consolidar propuestas muy atractivas musicalmente posicionándose internacionalmente en las listas. Es el caso, por ejemplo, de Colombia con el vallenato, la cumbia, la salsa y el reggaetón. Brasil es otro ejemplo, aunque también se puede decir que la cultura de consumo nacional de Brasil está muy por encima que la del resto de países de latinoamérica. Su mayor exponente siempre han sido la samba y el bossanova, y estos al combinarse con el trap, el reggaetón y la música de discoteca han llevado a la creación de diversos

géneros, por ejemplo, el Funk brasileño muy popular en la actualidad y escuchado incluso internacionalmente. También, recientemente el género mexicano de los corridos tumbados ha logrado tener su lugar en el reflector internacional. Estos casos hacen que sea relevante preguntarse si en Ecuador sería posible aplicar un modelo similar, pero realmente sería imposible responder a esta pregunta, ya que dicha posibilidad solo puede ser comprobada al ser llevada a la práctica, y aunque actualmente existen proyectos artísticos formulados con este propósito, aún falta mucho para ver el alcance que podrían tener estos en un territorio cuya gente ha ido perdiendo cercanía con las sonoridades locales y no se encuentra lista para identificarse con su propia música.

## 2. Identificación del objeto de estudio.

La situación actual del país en torno a los paros nacionales que han ocurrido en los últimos años, la muerte cruzada, el crecimiento de la delincuencia y la pandemia por covid-19 han dado muestras de la fragilidad del estado Ecuatoriano, especialmente en los apartados políticos y económicos. La educación artística y la industria del entretenimiento suelen verse afectados cuando la población es cada vez más consciente sobre la inestabilidad del país, ya que el apoyo al entretenimiento es una de las primeras inversiones que se puede descartar cuando hay problemas económicos. A esto hay que sumarle el estigma que hay en el país hacia los artistas, a quienes se suele ver como individuos sin solvencia económica, además, se los relaciona con el desempleo, la falta de seriedad, el ocio, los problemas mentales y el consumo de sustancias estupefacientes.

En el caso de Sonoriilab, no ha sido difícil atraer a estudiantes que se inscriban a los talleres, pero una vez inscritos la verdadera dificultad es que se mantengan asistiendo de forma recurrente. Esto puede deberse al poco conocimiento que hay en el país sobre las posibilidades de la producción musical, la síntesis y el diseño sonoro, además de los factores mencionados anteriormente.

A demás, como estudio de producción musical y diseño de sonido, a Sonorii le ha costado encontrar clientes que valoren un trabajo de audio de calidad profesional.

Como país con una escena musical emergente, es importante que exista un espacio inclusivo para gente sin acceso a los recursos educacionales a los que pueden acceder las personas con mayores niveles de ingresos, ya que el aporte artístico que podrían llegar a hacer estos individuos es igual de relevante. Además, con las nuevas tecnologías aplicadas a la producción musical, el costo de los implementos necesarios para la realización de una producción ha disminuido considerablemente, abriendo la puerta a que muchas más personas tengan acceso a crear sus obras. Sin embargo, el desconocimiento de estos factores puede ser lo que no permite que muchas más personas se interesen en proyectos educacionales como el de Sonoriilab.

### 3. Objetivos

La creación de un spot publicitario para redes sociales que muestre las capacidades de Sonoriilab como estudio musical y como escuela de síntesis, y a través de esto fomentar la curiosidad entre los artistas sonoros ecuatorianos por esta especialización.

#### 3.1 Objetivos Específicos

- Realizar una investigación en el entorno de las artes sonoras como producción musical y producción multimedia en el país para entender el panorama de los artistas sonoros en la actualidad.
- Desarrollar el proceso conceptual para la producción de una pieza audiovisual
- Pautar el spot publicitario en redes sociales

### 4. Metodología

Para realizar la investigación se utilizaron los siguientes métodos:

- Observación a través de la participación activa en medios artísticos sonoros locales
- Entrevistas.

A través de la participación en diversos medios locales relacionados al arte sonoro es posible analizarlos, por ejemplo, en temas como la oferta de trabajo o la autopercepción de los individuos pertenecientes a este entorno.

Con las entrevistas es posible obtener aún más información desde la perspectiva de actores relevantes de la industria fonográfica ecuatoriana especialmente en relación a temas de actualidad en el medio.

## 5. Resultados

### 5.1 Observación participativa

En el medio de los artistas sonoros, por ejemplo, el de los graduados de la facultad de música de la Universidad De Las Américas de Ecuador, se puede percibir pesimismo sobre la idea de trabajar en producción de audio unos años después de graduarse. Aunque sí hay una cantidad personas que logran dedicarse a esta especialidad y obtener una remuneración justa.

Al mismo tiempo, estos individuos podrían no estar informados sobre nuevas posibilidades laborales como el freelance en internet, muchos se rinden antes de encontrar un trabajo adecuado e intentan entrar a trabajar en cualquier sitio.

Dentro de un estudio musical como Sonorii el ambiente es diferente, se investiga todo el tiempo la factibilidad de llevar a cabo un proyecto o de participar en una convocatoria.

### 5.1 Entrevistas

De la entrevista con Alejandro Rosales, músico y compositor ecuatoriano, se puede rescatar un momento en el que mencionó que si bien la música ecuatoriana llegó a estar en pleno apogeo en la década de los años 70, los músicos ecuatorianos más exitosos nunca llegaron a subsistir en base a ese éxito, todos los artistas más famosos de aquella época tenían otros trabajos a parte de músicos. Esto habla mal de la cultura ecuatoriana en relación a su consideración por los artistas. Para Rosales la situación actual es aún más compleja ya que con la piratería, y el internet, parece imposible que la industria fonográfica ecuatoriana vuelva a surgir con la misma fuerza que tuvo alguna vez.

En contraste, para David Acosta, dueño de Sonoriilab, el panorama actual para los artistas sonoros en el país queda abierto a través de las nuevas posibilidades que ofrece, por ejemplo, el teletrabajo, las plataformas de streaming, las plataformas de

freelance, entre otros factores. Si bien en el país es muy difícil encontrar formas de subsistir siendo un artista sonoro, hay lugares donde esta actividad es mucho mejor evaluada. Por ejemplo, él encontró trabajo en una empresa extranjera durante la pandemia por COVID-19 y desde entonces ha sido su principal sustento.

David también ha ganado varias convocatorias creadas por el instituto del fomento a la creatividad y la innovación de Ecuador para dar cursos gratuitos de producción musical. Sin embargo, inicialmente pocas personas de las inscritas se animaban a terminar el proceso incluso siendo gratuito, pero en las siguientes ediciones de los cursos fue mejorando este aspecto.

## 6. Propuesta

Para poder crear curiosidad entre los potenciales clientes de sonorilab se han planteado las siguientes propuestas:

- Crear videos tutoriales cortos para redes sociales que servirán para obtener la atención del público y al mismo tiempo enseñar el espacio con el que cuenta el estudio
- Spot publicitario en forma de un corto animado con el cual se da a conocer la identidad de sonorilab como un espacio de creación sonora dedicado a la experimentación.
- Talleres interactivos en ferias que cuenten con tutoriales prácticos reproducidos en pantallas, en los cuales el participante pueda crear su propio sonido de sintetizador.

## 7. Conclusiones

A través de la investigación se logró determinar que el panorama de los artistas sonoros en el país inicialmente resulta incierto, lo cual hace que sea difícil involucrar a personas en el medio. Sin embargo, gracias a la globalización causada por el internet, y a los cambios en las estructuras en varios de los negocios en los que participan los artistas sonoros, muchos factores que inicialmente eran negativos se



están tornando favorables en cuanto a la viabilidad de instruirse en este tipo de prácticas y medios.

Por eso Sonoriilab debería primero informar a sus potenciales clientes sobre las diversas formas en las que se puede llegar a subsistir en base al arte sonoro, y de esta forma cambiar los estereotipos culturales que rodean este tipo de prácticas.

También es importante retomar la publicación constante de contenido en redes sociales, para que los potenciales clientes no olviden tener en cuenta que existe un espacio en la ciudad de Quito dedicado específicamente a la creación de arte sonoro con sintetizadores modulares, ya que al ser una actividad poco realizada en el país, puede ser una oportunidad para Sonoriilab para ser pionero en esa área.

Enlace del Spot:

<https://drive.google.com/file/d/1FTDK0Q0bhemB1sLVFHcl7od5taezEx09/view?usp=sharing>

## Bibliografía

- USC Annenberg. (2021). USC Annenberg. *New report shows diversity on the charts, but not in executive ranks of music companies*. Recuperado de: <https://annenberg.usc.edu/news/research-and-impact/new-report-shows-diversity-charts-not-executive-ranks-music-companies>
- Lina Bautista. (2020). *Síntesis de Sonido*. Barcelona. Recuperado de: <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/114846/1/Taller%20de%20arte%20sonoro%20M%C3%B3dulo%205%20S%C3%ADntesis%20de%20sonido.pdf>
- Ana María Crespo, (2022). *Mercados musicales, plataformas para la circulación y comercialización de propuestas a nivel local e internacional*. Ecuador, Recuperado de: <https://observatorio.uartes.edu.ec/2022/08/15/mercados-musicales-plataformas-para-la-circulacion-y-comercializacion-de-propuestas-a-nivel-local-e-internacional/>
- Doriana Dal Palù, Claudia de Giorgi, Beatrice Lerma, Eleonora Buiatti. (2018). *Frontiers of Sound in Design*. Southport, Queensland, Australia: Springer Cham. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-76870-0>
- Jerry Kovarsky. (2022). *History of the Synthesizer*. Yamaha MusicUSA, Recuperado de: <https://hub.yamaha.com/keyboards/synthesizers/history-of-the-synthesizer-part-2/>
- Xoán-Xil López, (2014). *La fonografía más allá del fonógrafo*. España. MASE. Recuperado de: [https://www.unruidosecreto.net/wp-content/uploads/2020/06/La\\_fonografia\\_mas\\_alla\\_del\\_fonografo\\_%C2%A9\\_Xoa%CC%81n\\_Xil-Lo%CC%81pez\\_ES-EN.pdf](https://www.unruidosecreto.net/wp-content/uploads/2020/06/La_fonografia_mas_alla_del_fonografo_%C2%A9_Xoa%CC%81n_Xil-Lo%CC%81pez_ES-EN.pdf)
- Brian McFee, Keunwoo Choi, Sangshin Oh, Minsung Kang. (2022). *A Proposal for Foley Sound Synthesis Challenge*. Nueva York, Estados Unidos, Recuperado de: <https://arxiv.org/abs/2207.10760>. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2207.10760>

## 7. Anexos

entrevistas: <https://drive.google.com/drive/folders/1lu-w-OByjh8RxI2WauUCcnOQZUbNAaiE?usp=sharing>

## Guión Técnico

Esc		Número de plano	Plano	Angulación	Movimiento	Sonido	Tiempo
1	Recorrido por el espacio	1	General	Frontal	Track	Atmósfera sonora de sintetizadores, voz del narrador	4s
	El sintetizador quieto en el estudio	2	Detalle	Cental	Zoom in	Atmósfera ambiental de sintetizadores, voz del narrador	3s
	Sintetizador se enciende	3	Detalle	picado	Cámara estática	Sonido de encendido, ambiente de sintetizadores	3s
	Manos se asoman entre la oscuridad, caminan como araña	4	Entero	frontal	Paneo	Sonido de pasos de animal pequeño, Voz del narrador.	5s
	Manos se acercan al sintetizador	5	Subjetivo	dorsal	cámara en mano	Sonido de pasos de animal pequeño, Voz del narrador.	3s
	Se acelera el paso de las manos hacia el sintetizador	6	Entero	Lateral	cámara estática	Sonido de pasos de animal pequeño, Voz del narrador.	3s
	Manos caminan (sobre la cámara)	7	Entero	Nadir	cámara estática	Sonido de pasos de animal pequeño, Voz del narrador.	2s
	Manos se ponen en posición de salto y saltan.	8	Entero	Picado	Tilt	Sonido de pasos, foley de salto, voz del narrador.	3s
	Manos caen en cámara lenta sobre el sintetizador	9	General	Lateral	Cámara estática	Foley cámara lenta, Voz del narrador	4s
	Manos tocan el sintetizador	10	Entero	Cental	Cámara estática	Sonido proveniente de sintetizador, efectos añadidos.	3s
	Holograma aparece sobre el sintetizador	11	Entero	Escorzo	Cámara estática	Sonido proveniente de sintetizador, efectos añadidos. Voz del Narrador	7s
	El entorno alrededor se transforma	12	General	Normal	Paneo	Sonido proveniente de sintetizador, ambiente, Voz del narrador	10s

## Hoja de llamado

HOJA DE LLAMADO					
Las formas del sonido					
<b>20/7/23</b>					
LUGAR DE ENCUENTRO: AV. ATAHUALPA Y AV. REPÚBLICA				HORA SALIDA: 0h00	
LUGAR A GRABAR: Sonorilab				LLAMADO: 0h00	
Cargo	Nombre	Telefono	Hora de llamado	Confirmado	Mail
<b>PRODUCCIÓN</b>					
Productor	Samik Zurita	0987387170	10:00 A.M.	SI	<a href="mailto:samikmarcelo@hotmail.com">samikmarcelo@hotmail.com</a>
Productor	David Acosta	0992669855	10:00 A.M.	SI	<a href="mailto:dav.acosta87@gmail.com">dav.acosta87@gmail.com</a>
<b>FOTOGRAFÍA E ILUMINACIÓN</b>					
Camarágrafo	Paúl Andrade	0987946479	10:00 A.M.		<a href="mailto:andp0696@gmail.com">andp0696@gmail.com</a>
<b>DEPARTAMENTO DE ARTE</b>					
Director de arte	Samik Zurita	097397170	10:00 A.M.	SI	<a href="mailto:samikmarcelo@hotmail.com">samikmarcelo@hotmail.com</a>
Asistente	Paúl Andrade	0987946479	10:00 A.M.	SI	<a href="mailto:andp0696@gmail.com">andp0696@gmail.com</a>
<b>CAST</b>					
<b>ADICIONALES</b>					
<b>Observaciones:</b>					
<b>PRODUCCIÓN</b>		<b>FOTOGRAFÍA</b>		<b>ARTE</b>	
Coordinar asignación de carros		Chequear equipos.		Chequear locación	
Chequear locación		cargar batería		Vestuario Actores	
Confirmar equipos UDLA		liberar tarjetas		Maquillaje	
Listado de equipos		Backups			
Plan de rodaje					
Check lista de producción					

## Casting



Personaje en la obra: manos

Nombre: Samik Marcelo  
Apellido: Zurita Londoño  
Edad: 23

Contacto: 0987397170

Mail: samikmarcelo@hotmail.com

Teléfono: 0987397170

Dirección: Alondras y Avenida Ilaló, Conj. Piazzanova  
Vive en Quito: Valle de los Chillos  
Requiere transporte: no

Altura: 1,74  
Color de ojos: Marrón  
Color de cabello: Castaño oscuro  
Aspectos especiales: Nada

Fotos en diferentes planos

Carta de Autorización

Quito D.M., a (12/06/2023)

**CARTA DE AUTORIZACIÓN**

Samik Marcelo Zurita Londoño, portador/a de la cédula de ciudadanía No. 1723521330 por mis propios y personales derechos, autorizo a la Universidad de Las Américas y a SonoriiLab la utilización de mi imagen para la creación de obras fotográficas y audiovisuales (con o sin sonido) y su fijación en piezas publicitarias así como su exhibición permanente o itinerante en medios tradicionales (incluyendo sin que la presente enumeración resulte taxativa a televisión, prensa escrita, cine, vía pública) y medios digitales (incluyendo, sin que la presente enumeración resulte taxativa a redes sociales y páginas web), a su sola discreción y por plazo indefinido.

Atentamente,



**Samik Marcelo Zurita Londoño**  
C.C. 1723521330

Lista de Locaciones

LISTA DE LOCACIONES				
#	Escenas	Descripcion locación	Necesita permiso/firmado	Costo
1	1	Estudio Sonorii	No	0

## Guión Literario Inicial

### Int. Estudio Sonorii

El estudio está lleno de máquinas para hacer música con sus características luces titilantes. La cámara recorre el espacio hasta que se encuentra con el pequeño sintetizador Microfreak de Arturia, que está conectado a un pedal de efectos marca Eventide.

#### NARRADOR

El estudio, un espacio de creación donde las ideas toman formas sonoras, casi vivas.

En esta ocasión nos encontramos con un Microfreak, un sintetizador sumamente peculiar.

Con tan solo cuatro voces es capaz de sumergir todo el lugar en su sonido. Se alimenta de energía eléctrica.

Al acecho se encuentra su único depredador: manos.

Se acercan lentamente anticipando la sensación de la sonoridad exótica que se puede extraer de cada tecla. Un solo toque puede ser mortal.

Pero es inevitable, la música que proviene de esta simbiosis perfecta entre depredador y su presa está cargada con frecuencias que se modulan y resuenan unas con otras, esparcidas en el aire creando las atmósferas de mundos imposibles.

El sintetizador suena mientras la cámara se acerca, sobre él se proyecta un objeto tridimensional con características de holograma, su forma varía según las modulaciones en el sonido.

## Plan de Rodaje

PLAN DE RODAJE										
NOMBRE PRODUCCIÓN Las formas del sonido						FECHA: 20/07/2023				
10:00 A.M.			EQUIPO TECNICO: David Acosta, Paul Andrade, Samik Zurita			17:30:00 P.M.			EQUIPO TECNICO: David Acosta, Paul Andrade, Samik Zurita	
			OTROS: David Acosta, Paul Andrade, Samik Zurita						ELENCO: Samik Zurita	
			OTROS						OTROS	
HORA	N de Plano	SHOOT	LOCACION	DECORADO	ELENCO	INT	EXT	DIA	NOCHE	OBSERVACIONES
10:00 a. m.			Sonoritab			x		x		
Armado equipos			Sonoritab			x		x		
Grabación ESC	1	Recorrido por el espacio	Sonoritab	Implementos del estudio		x		x		Todos los sintetizadores deben estar encendidos
Grabación ESC	2	El sintetizador quieto en el estudio	Sonoritab	Implementos del estudio		x		x		aún está apagado
Grabación ESC	3	Sintetizador se enciende	Sonoritab	Implementos del estudio		x		x		Si el encendido remoto no es posible se puede agregar en
Grabación ESC	9	Manos caen sobre el sintetizador	Sonoritab	Implementos del estudio	Samik	x		x		Grabar con mayor framerate
Grabación ESC	10	manos tocan el sintetizador	Sonoritab	Implementos del estudio	Samik	x		x		
Grabación ESC	11	Holograma aparece sobre el sintetizador	Sonoritab	Implementos del estudio		x		x		Holograma se agregará en post, grabar una toma extra con
11:20:00 a.m.	<b>Break</b>									
12:00 p.m.			Sonoritab			x		x		
Armado equipos			Sonoritab			x		x		
Grabación ESC	4	Manos se asoman entre la oscuridad, caminan como araña	Sonoritab	Mesa, tabla para generar oscuridad	Samik	x		x		
Grabación ESC	5	Manos se acercan al sintetizador	Sonoritab	Implementos del estudio	Samik	x		x		se pueden añadir obstáculos
Grabación ESC	6	Se acelera el paso de las manos hacia el sintetizador	Sonoritab	Implementos del estudio	Samik	x		x		
Grabación ESC	7	Manos caminan (sobre la cámara)	Sonoritab	Implementos del estudio	Samik	x		x		Se necesitará un vidrio grande
Grabación ESC	8	Manos Se ponen en posición de salto y saltan.	Sonoritab	Implementos del estudio	Samik	x		x		
Armado equipos			Sonoritab			x		x		
Grabación ESC	12	El entorno alrededor se transforma	Sonoritab	Implementos del estudio		x		x		Hacer varias tomas con diferentes iluminaciones creativas
14:00 p.m.	<b>Almuerzo</b>									

## Desglose de producción

ESC	Personajes	Locaciones	Vestuario	Utillería
1	Mano y Sintetizador	Sonoriilab	Camiseta corta	maquillaje para mano, luces, mesas, cables de audio no balanceados de 1/4

### Animatic

[https://udlaec-](https://udlaec-my.sharepoint.com/personal/samik_zurita_udla_edu_ec/_layouts/15/stream.aspx?id=%2Fpersonal%2Fsamik%5Fzurita%5Fudla%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2FAnimatic%20Samik%20Zurita%2Emp4&ga=1&referrer=StreamWebApp%2EWeb&referrerScenari=AddressBarCopied%2Eview)

[my.sharepoint.com/personal/samik\\_zurita\\_udla\\_edu\\_ec/\\_layouts/15/stream.aspx?id=%2Fpersonal%2Fsamik%5Fzurita%5Fudla%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2FAnimatic%20Samik%20Zurita%2Emp4&ga=1&referrer=StreamWebApp%2EWeb&referrerScenari=AddressBarCopied%2Eview](https://udlaec-my.sharepoint.com/personal/samik_zurita_udla_edu_ec/_layouts/15/stream.aspx?id=%2Fpersonal%2Fsamik%5Fzurita%5Fudla%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2FAnimatic%20Samik%20Zurita%2Emp4&ga=1&referrer=StreamWebApp%2EWeb&referrerScenari=AddressBarCopied%2Eview)

### Storyboard

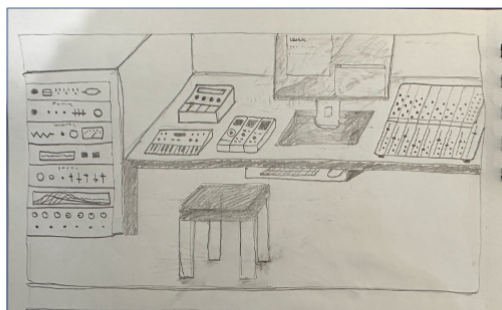
Esc: 1

Plano 1

Tipo de plano General

Movimiento Track

Angulación Frontal



Acción: Vista del estudio estático

Audio: Atmósfera sonora de sintetizadores, voz del narrador

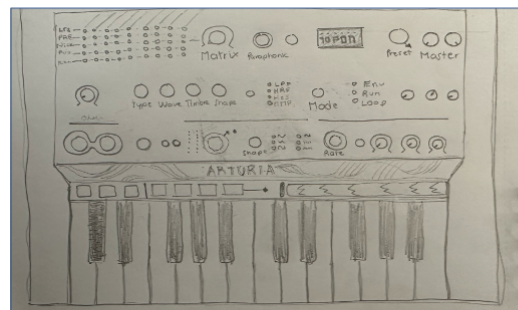
Esc: 1

Plano 2

Tipo de plano Detalle

Movimiento Zoom in

Angulación Cenital



Acción: Sintetizador quieto en el estudio

Audio: Atmósfera ambiental de sintetizadores, voz del narrador

Esc: 1

Plano 3

Tipo de plano *Detalle*

Movimiento *cámara estática*

Angulación *Picado*



Acción: El sintetizador se enciende

Audio: Sonido de encendido, ambiente de sintetizadores

Esc: 1

Plano 4

Tipo de plano *Entero*

Movimiento *Paneo*

Angulación *Frontal*



Acción: unas manos se asoman entre la oscuridad, caminan como araña

Audio: Sonido de pasos de animal pequeño, Voz del narrador.

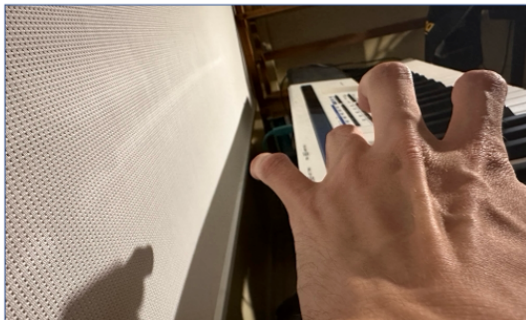
Esc: 1

Plano 5

Tipo de plano *Subjetivo*

Movimiento *Cámara en Mano*

Angulación *Dorsal*



Acción: Manos se acercan al sintetizador

Audio: Sonido de pasos de animal pequeño, Voz del narrador.

Esc: 1

Plano 6

Tipo de plano *Entero*

Movimiento *Cámara estática*

Angulación *Lateral*



Acción: Se acelera el paso de las manos hacia el sintetizador

Audio: Sonido de pasos de animal pequeño, Voz del narrador.



Esc: 1

Plano 7

Tipo de plano [Entero](#)

Movimiento [Cámara estática](#)

Angulación [Nadir](#)



Acción: Manos caminan (sobre la cámara)

Audio: Sonido de pasos de animal pequeño, Voz del narrador.

Esc: 1

Plano 8

Tipo de plano [Entero](#)

Movimiento [Tilt](#)

Angulación [Picado](#)



Acción: Manos se ponen en posición de salto y saltan.

Audio: Sonido de pasos, foley de salto, voz del narrador.

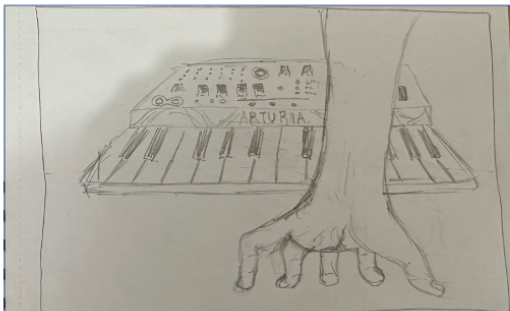
Esc: 1

Plano 9

Tipo de plano [Entero](#)

Movimiento [Cámara estática](#)

Angulación [Lateral](#)



Acción: Manos caen cerca del sintetizador

Audio: Foley cámara lenta, Voz del narrador

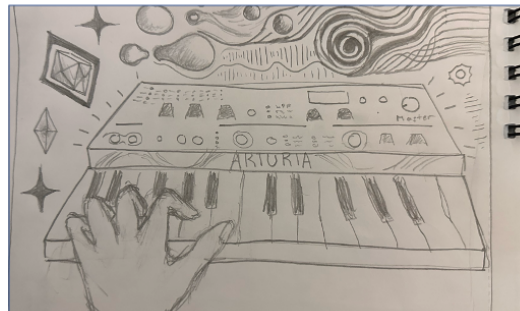
Esc: 1

Plano 10

Tipo de plano [Entero](#)

Movimiento [Cámara estática](#)

Angulación [Cenital](#)



Acción: Manos tocan el sintetizador

Audio: Sonido proveniente de sintetizador, efectos añadidos.

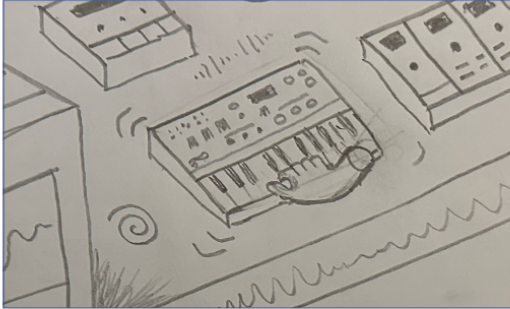
Esc: 1

Plano 11

Tipo de plano Entero

Movimiento Cámara estática

Angulación Escorzo



Acción: Holograma aparece sobre el sintetizador



Audío: Sonido proveniente de sintetizador, efectos añadidos. Voz del Narrador

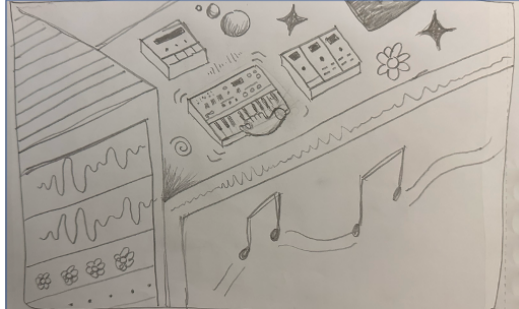
Esc: 1

Plano 12

Tipo de plano General

Movimiento Paneo

Angulación Normal



Acción: El entorno alrededor se transforma



Audío: Sonido proveniente de sintetizador, ambiente, Voz del narrador