

Anteproyecto de Grado - Énfasis de Producción

Musicalización y Diseño sonoro para figuras deportivas con música

Programa de Formación Musical- Universidad el Bosque

Estudiante: Zhyramit Junco Gonzalez

Dirigido a : Eduardo Diaz - Coordinador de Area

Lunes 17 de Enero 2022

Bogotá - Colombia

1. TÍTULO :

Musicalización y Diseño sonoro para figuras deportivas con música

2. DESCRIPCIÓN CORTA:

El presente proyecto tiene como finalidad el diseño de sonido y musicalización de figuras deportivas, a través de una figura de artes marciales ya hecha, Se realizará toda la musicalización y Diseño sonoro. Se creará la pieza en función a los movimientos ejecutados por el practicante de artes marciales. Al finalizar el proyecto se generará un video en el cual el practicante realizará la figura junto con el diseño sonoro o pieza musical creando material audiovisual específicamente un video.

3. FACTIBILIDAD :

Este proyecto es factible debido a que se cuenta con los contactos adecuados para poder realizar la creación de la figura de artes marciales. Además de esto se cuenta con el apoyo y presencia de una experta en realización de figuras dentro de las artes marciales la cual ha ido a campeonatos mundiales en esta modalidad obteniendo títulos importantes y el apoyo de un maestro experto en artes marciales. Por lo cual se cuenta con la pericia y la experticia para poder ejecutar la figura. Este proyecto será una oportunidad de apertura para el diseño de sonido a un nicho muy grande como lo es el de las artes marciales y otras áreas deportivas como la gimnasia rítmica, nado sincronizado, patinaje artístico entre otros.

Ya que generalmente los deportistas deben adaptarse a piezas o diseños sonoros que no cuadran con sus movimientos corporales o con sus ideas creativas y deben buscar hasta encontrar piezas que más o menos se adapten a sus movimientos o finalmente deben cambiar todas sus figuras solamente para adaptarlas a la música. Por lo cual, este proyecto permitirá hacer diseño sonoro personalizado a petición de el deportista u organización que lo solicite, bien sea para sus programas de entrenamiento, presentaciones en vivo, torneos o campeonatos o uso personal, por otro lado, los contras de este proyecto podrían ser el lograr conseguir esas sonoridades o introducir elementos propios que busquen introducir los deportistas. Por último, la factibilidad de este proyecto también nos permite crear una metodología y bancos sonoros para la creación del diseño sonoro y musicalización de figuras deportivas.

4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Investigar acerca de la realización de diseños sonoros y musicalización, para una figuras deportivas o puestas en escena (Composición, Arreglos, Maquetas, Grabación, Mezcla y master) Por Medio de dos videos, entrevistas o libros, nacionales e internacionales, los cuales se manifestaran en un entregable en video o transcripciones de las entrevistas, vídeos o libros.

2. Investigar acerca del ámbito legal y derechos de autor dentro del mundo del diseño sonoro y la creación de piezas audiovisuales y realizar el debido registro del diseño sonoro y musicalización. Por medio de la asesoría o entrevista con dos abogados o entidades que

rijan el ámbito legal o tengan conocimiento en esta área, el cual se verá reflejado en un video de 30 minutos o transcripción de las entrevistas.

3. Crear el diseño sonoro y musicalización, basado en elementos propios de las artes marciales, basándose en una figura creada por un practicante de artes marciales. A Través de un audio y un video que muestre el proceso realizado durante esta fase

4. Grabar El diseño sonoro y musicalización de la figura creada por un practicante de artes marciales, usando sonidos virtuales o bancos de sonido ya preexistentes o creadas y composiciones propias del autor . A Través de un audio y un video que muestre el proceso realizado durante esta fase

5. Mezclar El Diseño sonoro final y sincronizar la figura junto con el audio, para realizar una muestra final del proyecto. A Través de un audio y un video que muestre el proceso realizado durante esta fase

6. Desarrollar una metodología de trabajo para aplicarla en forma general a figuras deportivas en general, A través de un documento en word donde se describa la metodología utilizada para la creación y musicalización de figuras para deportes

5. CONTEXTO REAL DE APLICACIÓN:

El contexto real de aplicación de este proyecto se enmarca dentro del ámbito de diseño de sonido y la producción musical, debido a que se realizará la creación del diseño sonoro y musicalización con base en una figura de artes marciales ya creada por el practicante del arte marcial. Posteriormente esta figura se grabará y se sincronizará junto con el diseño

sonoro y la musicalización, con el objetivo de crear una metodología que se pueda aplicar no solo dentro del ámbito de las artes marciales sino también dentro del ámbito deportivo, así los deportistas no tendrán la necesidad de crear sus figuras con base a piezas o diseños sonoros ya creados si no que puedan dejar fluir su creatividad y movimientos y que sea la música o el sonido lo que se adapte a ellos, para así poder expresar mejor sus movimientos corporales y la energía que se quiere transmitir con la figura deportiva. Este diseño de sonido y musicalización permitirá llegar a un nicho mucho más grande como lo es el del deporte, el cual tiene una variedad infinita de estilos y practicantes. La investigación en este ámbito abrirá un nuevo campo para la creación musical y diseño sonoro de las cuales no se han hecho muchas exploraciones antes. Por otro lado este proyecto puede abrirse a diferentes áreas del deporte, la musicoterapia, los videojuegos o incluso figuras de acción, por lo cual se hablaría de un trabajo transdisciplinar.

6. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO :

La Justificación del proyecto nace desde una necesidad que ha visto el autor, dentro de el mundo del deporte más específicamente en el área de figuras o formas deportivas con música, en las cuales no se tiene una libertad creativa desde su creación hasta su realización, debido a la falta de música que se adapte a los movimientos de los deportistas, el deportista se ve obligado a adaptar sus movimientos a música ya preexistente, lo cual puede acarrear diferentes dificultades y obstáculos no solo desde el ámbito de la creación sino desde el ámbito legal y de derechos de autor, por lo cual este proyecto busca crear música que se adapte a los movimientos de los deportistas dándoles la oportunidad magnífica de la libertad de creación y expresividad de sus movimientos. Cabe resaltar que esto nos permitirá llegar a un nicho como lo es el de el deporte, el cual es un campo no muy explorado dentro del diseño sonoro y la musicalización. Por otro lado, como se ha

mencionado anteriormente, este proyecto podría abrir la oportunidad de un trabajo transdisciplinar en áreas como el deporte, las artes marciales, la musicoterapia, los videojuegos y las figuras de acción.

7. EXCLUSIONES:

- Exclusión Número uno El Autor en concreto no se compromete a elaborar más de un diseño sonoro y musicalización para la realización de este proyecto.
- Exclusión Número dos El autor en concreto no se compromete a la ejecución en vivo con instrumentistas del producto final del proyecto.
- Exclusión Número tres Este proyecto solo está enmarcado en el diseño sonoro y musicalización, no tiene contemplado la distribución y comercialización del mismo, no está comprometido con el sonido directo, ni la mezcla surround.

8. MARCO TEÓRICO:

Las primeras manifestaciones de musicalización y diseño sonoro se dieron gracias a la invención del sonido óptico que se dio gracias a Edison - Pathé (1929), "el sonido óptico se produjo haciendo una reproducción fotográfica de las vibraciones sonoras sobre una película en una banda lateral a la izquierda de los fotogramas (Romero, 2011)

Según Romero (2011) Gracias a esta introducción de la música dentro de la imagen se elevó la velocidad de las películas a 24 imágenes por segundo para así poder reproducir el sonido con buena calidad. Posteriormente se comenzó a utilizar el sonido como componente dramático dentro del cine.

A Continuación se hablará más acerca de la llamada música subjetiva o no-diegética que como describe el señor Joseph M Romero En su libro M de música de el oído a la alquimia emocional “ La música subjetiva o no diegética es aquella cuya composición no está sujeta a la presencia en la pantalla de ninguna fuente sonora y tiene como objetivo principal subrayar el carácter poético y expresivo de las imágenes proyectadas.” (Romero,2011)

Por lo cual el compositor tiene la libertad de elegir dentro de sus obras musicales los arreglos que desea realizar al igual que la orquestación que desea utilizar; este tipo de música dentro del cine también es llamada score. Además de esto este tipo de música puede centrarse en la forma o estilo que el compositor quiera, la única condición es que provenga de dos tipos de fuentes que pueden ser música original o música pre-existente. Por otro lado también tenemos la música objetiva este tipo de música “nace desde una fuente de emisión de sonidos: una radio, un tocadiscos , una orquesta, un violinista”. (Romero,2011).

Este tipo de música debe tener implícita los elementos que se utilizaron dentro de la imagen es decir si en mi imagen aparece alguien cantando debe coincidir con ese sonido de la imagen, al igual que en la música subjetiva esta música objetiva también debe provenir de una pieza original o preexistente. La unión de estos dos tipos de música permite que la imagen o la narración tenga contraste y dinamismo.

Es de vital importancia dentro de este proyecto hablar acerca de el sonido zen el cual proviene de las culturas orientales, en esta oportunidad se hablará más acerca del

nacimiento del teatro musical y de su origen dentro de las músicas provenientes del japon. Dentro de la música tradicional japonesa, podemos encontrar dos estilos de música supremamente importantes, los cuales son los más antiguos dentro de la cultura del pueblo japonés. Estos son el gagaku que era la música perteneciente a la corte y el shonyo que significa hombre gordo que canta. Estos dos estilos de música se remontan al periodo Nara y al Periodo Heian.

El Gagaku “ es un estilo de música clásica que fue ejecutada en la corte imperial desde el periodo heian. Las honkyoku se remontan al siglo XIX a.C. Son piezas para solo de shakuhachi ejecutadas por los monjes de la secta fuke del budismo sen. Estos monjes llamados Komuso (monjes de la vacuidad) ejecutaban los honyoku para recoger limosnas y acercarse a la iluminación”. (Romero,2011).

El teatro musical tiene su desarrollo en Japón debido a que desde épocas muy antiguas, se comenzó a desarrollar el llamado noh o no el cual tiene su origen en diferentes tradiciones populares, las cuales fueron perfeccionadas a través del tiempo hasta el siglo XIV. Los japoneses también desarrollaron el estilo de teatro de títeres o marionetas que es llamado Buraku el cual se desarrolló en los años 1600 a 1868, este tipo o estilo de teatro se volvió muy popular entre los japoneses, debido a que generalmente se hacían representaciones de hechos históricos, a través de estas puestas en escena teatrales, que incluyen música y danza dentro de los relatos.

Retomando, párrafos anteriores se hablara acerca de el scoring que es de vital importancia dentro de el mundo de la musicalización, el scoring nace en estados unidos durante el desarrollo de el cine, este consiste en que el compositor compone música para un tipo de secuencia. De este se derivan diferentes técnicas como el click track, que es ajustar los tiempos que el compositor tomó de esa imagen o puesta en escena que le dieron para su composición. Es de vital importancia entender que para componer música para cine,

audiovisuales, figuras, puesta en escena debemos hacernos tres preguntas clave que son porque, donde y cuando la música.

Estas tres preguntas son de vital importancia debido a que a través del tiempo se ha descubierto que la música al ser combinada con la imagen, figura o puesta en escena le genera o le aporta un valor añadido, en el cual nuestra música, sonido o composición enriquece la imagen y la hace mucho más potente y expresiva. el sonido dota a la imagen de velocidad y movimiento por lo cual se genera un efecto llamado efecto de temporalización el cual según Joseph M Romero “ Tiene tres aspectos que hay que destacar: El primero de ellos animación temporal de la imagen (percepción del tiempo en la imagen fílmica que puede ser manipulada por el sonido), dos la alineación temporal de los planos (en una película los planos unidos adquieren cohesión y orden gracias a el sonido) y tercero la vectorización (la dramatización de los planos y la orientación del discurso visual hacia un objetivo o futuro determinado.” (Romero,2011)

Es de vital importancia conocer las funciones básicas que cumple el sonido dentro de la cadena audiovisual que según (Romero,2011) son “ Reunir el sonido como elemento que unifica las imágenes dispersas, Puntuar que es dar un especial relieve a una imagen concreta, subrayando una determinada imagen con un efecto sonoro o una música, Anticipar según la capacidad de vectorización de la música se puede llevar al espectador a una línea previsible de acción y separar que es la sensación de ausencia de sonido”.

Por otro lado gracias a la invención del sonido óptico 35mm en el año de 1929 y la invención de la grabación, la cual permite controlar un mayor número de pistas a la vez gracias a esto surgieron los efectos sonoros y el oficio de diseñador de sonido.

Posteriormente surgirían las librerías de efectos y los efectos sala que son acciones cotidianas como el ruido de las puertas, animales, pájaros,tuberías, agua entre otras. Estos

surgieron debido a que en las películas o series el soundtrack estaba sin voces o sonidos por lo cual deben introducirse estos sonidos dentro de la película o serie.

Por último definiremos la música preexistente y original, La música preexistente según Romero (2011) “es la música que ha sido compuesta y distribuida previamente para el público y, por lo tanto, no estar creadas ni dirigidas por encargo, para algún proyecto audiovisual”. Por otro lado, la música original “es un tipo de archivo especial, ya que se encuentra tan solo en los centros profesionales, como estudios de sonido, productoras y emisoras de radio y televisión, es aquella música creada especialmente para un proyecto audiovisual.”

A continuación se hablará acerca de la relación entre la música y el deporte y los diferentes orígenes de las Katas, Pumses o Hyong las segun David Stainko (2021) cuales son una serie de ejercicios que combina movimientos con manos, pies y también con armas de diferentes tipos como lo son la Katana o espada, el Bo, Yanbong o Palo largo, abanicos, nunchakus, lanza entre otras, las katas pueden ser practicadas en pareja o individualmente y requieren una serie de habilidades como resistencia, concentración, control de la respiración de el practicante, equilibrio entre otras, estas son usadas para mantener la forma física. (Pp.1).

Además de esto también se hablará de la introducción de música dentro de deportes como el patinaje artístico, la gimnasia rítmica y el nado sincronizado. Primero Hablaremos de las katas que segun David Stainko (2021) las cuales tuvieron sus primeras manifestaciones en la india y posteriormente en china que se originaron y desarrollaron por el monje Bodhidharma este monje organizó y creó los chi chi que son formas de el combate chino, que se fueron usadas por los monjes para desarrollar fuerza y concentración, debido a que el cuerpo necesitaba trabajarse después de las largas horas de meditación para que no se deteriorara, teniendo como base y pilar la respiración, para desarrollar foco y concentración.

En 1965 se introdujeron las competencias de katas y en 1974 se permite el uso de música dentro de ellas. Por otro lado las katas de el Kung Fu tiene elementos o movimientos muchos más plásticos y acrobáticos, teniendo en común el uso de movimientos de artes marciales y armas con las otras katas de diferentes culturas.(Pp 1).

Hay diferentes teorías en cuanto a su origen pero no se sabe a ciencia cierta como las katas llegaron a la provincia de okinawa en japon, su origen se remonta a los años 1600 donde aún el karate no tenía una estructura clara así que las katas eran pasadas de generacion en generacion o de maestro a discípulo. Cien años después se empezaron a estructurar las katas por parte de dos grandes maestros llamados Sakugawa y Matsumura estos dos maestros comenzaría a estructurar las katas y a crear otras nuevas. Todo este proceso posteriormente se derivaría en el karate do y sus principales ramas las cuales son Shuri Te, Naha Te y Tomari Te que llevan los nombres de las tres aldeas principales de Okinawa. Cada uno de los estilos usa sus propios métodos dentro de las katas algunas acentúan más la respiración y estas conservan su origen chino, otras mezclan los tres estilos, otras desarrollaron su propio camino partiendo de el origen chino, podemos encontrar tres tipos de Kata que son las katas demostrativas que sirven para desarrollar la destreza física, las katas de combate que simulan un pelea cuerpo a cuerpo y las katas enérgicas, estas últimas utilizan el ki o energía interna para recuperarse físicamente.

Hoy en día surgió un nuevo estilo de Katas o formas que según Rudolph(2020) más deportiva que nació en estados unidos y es muy distante de el karate tradicional, este nuevo estilo deportivo derivado de el karate deportivo fue creado por la Naska (Asociación Norteamericana de Karate deportivo). Este nuevo estilo o disciplina deportiva tiene seis divisiones en las cuales se mezclan las katas que pueden ser manos libres o con armas, junto con la gimnasia acrobática y la música, los principales criterios de evaluación dentro de las categorías son la elasticidad, técnica dentro de las artes marciales, fuerza, potencia, actitud y creatividad. (Pp.1)

Desde Corea nacen otro estilo de formas o figuras llamadas pumse las cuales tienen su origen en la filosofía del pueblo de Corea y mezclan técnicas tanto de defensa como de ataque, se dividen en ocho pumses básicos y nueve pumses avanzados. Los pumses se basan o desarrollan en ocho símbolos llamados Palgwe, estos símbolos provienen de el libro de los cambios o más conocido como I Ching, la cual es una obra donde se desarrolla toda la filosofía oriental, en la cual se representa los fenómenos naturales, el ser humano y su continuo cambio. Por otra parte los pumses superiores representan la historia de Corea.

Hoy en día el equipo nacional de Corea los K-tigers se han encargado de esparcir y exhibir lo mejor de las katas de el taekwondo alrededor del mundo, las cuales son mezcladas coreográficamente con música y baile, adaptando movimientos de artes marciales, dirigidos por el Gran Maestro Haksun Han. Este equipo de demostración de taekwondo fue fundado en 1990 y hoy es uno de los equipos de demostración más famosos del mundo.

Por otro lado la gimnasia rítmica surge como una combinación entre el ballet, la gimnasia y la danza, en esta se busca evaluar el ritmo, la flexibilidad y capacidades físicas de los competidores. La música es parte fundamental de esta disciplina deportiva, debido a que dentro de este deporte la música es la que dicta a qué ritmo debe ir el ejecutante o deportista. En un inicio la música dentro de este deporte se usaba sólo como un método para desarrollar fluidez en el deportista, posteriormente pasaría a ser fundamental en este deporte, en el cual hoy en día se utilizan innumerables estilos y ritmos musicales. Otro deporte en el cual la música es parte fundamental de su esencia es el patinaje artístico este deporte combina piruetas y acrobacias los cuales deben ser ejecutados sobre una pieza musical. Por lo cual el patinador debe tener un buen sentido del ritmo y de la música. Este deporte tiene su origen en Holanda en los años 1.300 a 1.400 y debido a que las personas que viven en zonas gélidas debían cruzar los ríos. Para poder hacer lo realizaban sobre cuchillas de madera, que posteriormente se reemplazaría por cuchillas de metal y así comenzó a desarrollarse este deporte hasta fundarse los primeros clubes de este deporte.

Este deporte empezaría a crecer hasta que fue incluido en los juegos olímpicos, contando con tres tipos de disciplina que son patinaje sincronizado, estilo libre y danza. El estilo de danza es uno de los más conocidos y consiste en que una persona individual o grupalmente ejecute una serie de movimientos propios del patinaje, al ritmo de la música.

Por último pero no menos importante hablaremos de un deporte en el cual solo está permitido que compitan mujeres este deporte es el nado sincronizado, aunque es imposible de creer el creador de el nado sincronizado o quien dio los primeros pasos para que este deporte apareciera fue nada más y nada menos que Benjamin Franklin el cual era un aficionado y amante de la natación, el cual pasaba su tiempo realizando movimientos en el agua, gracias a la pasión que sentía por la natación fue una gran influencia para que mucha gente empezara a realizar este deporte. Posteriormente nacerían los primeros clubes de nado sincronizado que en esa época fue llamado ballet acuático y que provino principalmente de países como Francia, Estados Unidos, Canadá y Australia. La precursora de el nado sincronizado moderno es Annette Kellerman, campeona de varios estilos de natación y estudiante de ballet fue una de los grandes exponentes de este deporte que posteriormente evolucionaría hasta llegar a los juegos olímpico hasta ser el que hoy en día conocemos, que es un deporte que puede ser ejecutado en pareja o en grupos en los cuales se debe ejecutar una serie de movimientos al ritmo de la música.

Es por esto que podemos concluir que la música y el deporte van acompañados de la mano y que la música cumple una función determinante e importante dentro de este ámbito, hay evidencia científica suficiente para reconocer que la música permite potenciar al deportista y ayudarlo a llevar sus habilidades más allá de lo que se imagina, Según Yanguas (2006) “ La música ha demostrado su utilidad dentro del aprendizaje y el perfeccionamiento de habilidades motoras y aumento de el rendimiento deportivo al escuchar música que tiene entre 75 a 100 BPM (Beats por minuto), debido a que en estos tiempos hay un incremento

en los actos motores y por ende en el desarrollo deportivo.” Por lo cual podemos inferir que la música tiene un impacto increíble en el mundo del deporte y el deportista mismo. (Pp.1).

9.MARCO REFERENCIAL DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN:

El autor Daniel Hug escribió el artículo como hacer diseño sonoro en el cual hace una investigación muy interesante acerca de los procesos de visualización del diseño de sonoro, en el cual se refiere acerca de este campo del diseño sonoro y como esta profesión ha ido creciendo y llegando a campos mucho más amplios, Según Hung (2020) que se refiere a el diseño sonoro como un diseño exploratorio, científico y de participación, utiliza dos conceptos muy interesantes de el diseño sonoro el cual se usan dos métodos que es un modelo cíclico y un modelo complejo y lineal, en el modelo cíclico se habla acerca de una hipótesis y de ella se desprende, un frame, una exploración y por último una realización del diseño sonoro, por otro lado el modelo complejo y lineal se basa en imágenes alternativas y alternativas de solución.(Pp.1)

Este artículo fue seleccionado para el marco referencial ya que habla acerca de el proceso de desarrollo de videojuegos el cual como se describe en el artículo debe empezar por definir la historia, el script de la historia a desarrollar, formas y géneros deseados, para el desarrollo del diseño sonoro.

También se encontró un artículo de la revista SOS (Sound on Sound), en el cual se nos habla de el proceso de diseño de el video juego de Harry Potter y la cámara de los secretos, el cual fue uno de los videojuegos más sofisticados de el año 2002. En el artículo nos habla de que hay dos disciplinas dentro de el diseño sonoro la primera es el creativo de diseño sonoro que se encarga de generar el contenido que se utilizará dentro de el juego y por el otro lado está el técnico de diseño de sonido, que es la persona encargada de trabajar con

los programadores y hacer que el diseño que creó el creativo de diseño de sonido encaje perfectamente en el juego. Según Sam Inglis (2002) los diseñadores de el video juego empiezan muchos meses antes a producir el video juego a crear los entorno en los cuales se adecuara todo el diseño sonoro y la música, para este video juego en especial se usó mucho el libro debido a que la escritora describió con mucho detalle los sonidos y los escenarios por lo cual esto facilitó el diseño de sonido. Además de esto nos da una idea para la música y es que primero usaron música del juego anterior para ver el estilo y cómo encajaba y luego si procedieron a componer la música del videojuego, además de esto se observan las imágenes del videojuego y se decide qué secuencias de la música se utilizaran en las diferentes escenas o ambientes de el videojuego. (Pp.1)

Generalmente en los videojuegos se usan marcaciones de beats, algunas melodías simples o instrumentación y con eso se puede hacer un loop o repetición, o maqueta con instrucciones para que los instrumentistas entiendan cómo se debería interpretar la pieza o incluso se puede usar una pista sobre la cual se interprete, la música del videojuego.

Según Sam Inglis (2002) la parte difícil es que se acepte la música que se compone debido a que tiene que verse y sonar bien todo en conjunto para ser aceptada así que es revisada con precisión. Una vez se selecciona y se acepta la música dentro del artículo se estima que el 80 % de la música escrita es grabada por una orquesta real, debido a que el sonido MIDI no queda igual a el deseado como producto final. (PP.1)

Dentro de la publicación se explica que es de vital importancia grabar la música sobre un clic debido a que generalmente la música de los videojuegos va en un CD y así poder dividirla en regiones, esto permite que mientras se reproduce el CD, la información se almacene en un buffer y suene en la partes relevantes que debe sonar. Además de esto este clic track también permite que los sonidos o música entre a tiempo y no a destiempo, durante los eventos que van sucediendo dentro del juego. Para este videojuego se usaron

librerías usadas en películas lo cual permitió elevar el nivel de el mismo en un gran nivel, esta característica de poder utilizar bandas sonoras de películas dentro de el video juego ha permitido la modernización de los videojuegos y por tanto un aumento en su calidad.

10. REFERENTES DE PRODUCTO Y O SERVICIO:

- **Audio Desing Desk** : Este es un nuevo software de audio en el que se puede agregar efectos de sonido a videos de una forma rápida y ágil. Es descrita como una estación de audio digital, esta tiene como objetivo reducir el tiempo de trabajo del diseño de sonido. tiene más de 20.000 sonidos integrados con sonic intelligence, los cuales están asistidos con inteligencia artificial. Además de esto cuenta con herramientas de reemplazo, tecnología de sincronización. tiene las siguientes características: reemplaza sin perder la sincronización, crea disparos disparadores de forma rápida y sencilla, offset de timecode en el transporte, controles de bucles mejorados, edición de metadatos. Está disponible de forma gratuita, para producir y para profesionales con diferentes precios y también de forma gratuita.
- **GDL Sound Design**: es una empresa de produccion y postproduccion de sonido creada por german daniel leon, son una de las primeras productoras reconocidas por marca país y se dedican a servicios de Mezcla 5.1, diseño de sonido, reducción de ruido, foley, edición de diálogos, doblaje ADR, sonido directo, supervisión de sonido, mezcla estéreo, doblaje, M&E Banda internacional.
- **Artist**: se dedican a crear música libre de derecho autor para poder musicalizar videos, la música puede ser usada en todas las redes sociales, películas, videojuegos y broadcast, también tienen servicio de efectos de sonido y edición de

imagen de fotos. ofrecen planes a los usuarios, maneja tres tipos de planes como el I enterprise que es para empresas muy grandes, el ilimitado que cuesta 16,99 dólares y tiene licencia para diferentes plataformas y el personal que es solo para redes sociales, el cual solo cuesta 9,99 dólares al mes.

- **POND5** : es una empresa que vende música libre de derechos para proyectos audiovisuales o videos, cada pista cuesta 5 dólares, son de uso ilimitado y perpetuo. cuentan con servicios como video, efectos de sonido, música, after effects, imágenes y modelos en 3D.

11.PERTINENCIA DEL PROYECTO:

Este proyecto es pertinente dentro de el mundo profesional de la producción debido a que unifica dos elementos como los son la musicalización y el diseño sonoro que son dos elementos que hoy en día están implícitos prácticamente en casi todo y que cada vez están siendo explorado y llevado a diferentes áreas de aplicación y a diferentes disciplinas, como en este caso el deporte y la exploración de música personalizada para deportistas o para eventos masivos que tengan que ver con el deporte en general y la búsqueda para desarrollar una metodología que permite que se aplique fácil y organizadamente no solo en las artes marciales como se plantea en este proyecto si no en diferentes ámbitos del deporte, la musicoterapia, videojuegos y figuras de acción, lo cual nos permitirá generar una interdisciplinariedad y trabajo en conjunto con diferentes áreas y sectores.

Dentro de el proyecto se desarrollaran habilidades vistas dentro del programa de formación musical así como en el area de el énfasis de producción como lo son la composición, el diseño sonoro, el trabajo con medios audiovisuales a través de la musicalización y diseño sonoro par aun figura de artes marciales, grabación, uso de samples, soundtracks, efectos,

sincronización de imagen y video, mezcla, entre muchos otros. Así mismo se aprenderá a entender y recoger las necesidades de un deportista y expresarlas en una pieza única que le permita desarrollar todo su potencial y expresar todos sus sueños y luchas y en el caso de quedar campeón que esta pieza diseñada para el sea algo invaluable e inolvidable que se quede grabado en su memoria para siempre.

Así mismo con este proyecto se busca que sea la base para poder abrir un trabajo estrecho entre la música y el deporte y porque no aportar en el desarrollo de deportistas y en el mejoramiento continuo de campeones y su desarrollo de alto rendimiento, así mismo ayudar a diferentes organizaciones deportivas a facilitar su flujo de trabajo y reducir sus problemas legales a la hora de tener que lidiar con los permisos legales de usar piezas ya hechas o registradas.

12. METODOLOGÍA:

Mi metodología va a ser una metodología de investigación y creación en la cual me apoyaré de bitácoras, imágenes, pequeños videos en los cuales se evidencie el proceso y evolución de cada etapa del proyecto. Además de esto también se generan pequeños audios de el trabajo con el artista marcial y de transcripciones de las diferentes ideas que irán surgiendo a través de el proceso del diseño sonoro, se mostrará el proceso paso a paso desde las charlas con el artista marcial, la grabación de la figura y el diseño sonoro y musicalización de la figura además de esto se har un escrito para comprender la idea o filosofía sobre la cual se basa la figura a realizar, se hará uso de bancos sonoros a través del programa doodley y también alguna instrumentación o samplers virtuales de logic pro, en lo posible se evitará el trabajo con instrumentistas y de ser necesario se trabajará solo con los instrumentistas de los instrumentos requeridos. También me apoyaré en pequeños videos

explicativos en los cuales evidencian las ideas sobre las cuales se está trabajando la musicalización y el diseño sonoro.

13. RECURSOS DEL PROYECTO:

Para este proyecto se utilizarán proyectos propios se cuenta con un millón de pesos los recursos humanos para este proyecto serán un artista marcial, un maestro de artes marciales un diseñador sonoro y de música, se contará con efectos sonoros, foley en algunos casos, bancos sonoros de doodly y samples de logic pro la mezcla se realizará en pro tools tal vez se necesitan aproximadamente 8 a 12 horas en audiovisión, en caso de tener que grabar algún instrumento se contratará a el instrumentista o los instrumentistas y se grabará directamente en audiovisión, se trabajaría en las salas de la universidad en caso de tener problemas con los equipos con los que se cuenta que es un mac, monitores, algunos micrófonos, guitarra, flauta traversa y piano, también se cuenta con un instrumentos de percusión como el cajón y el hank.

14. CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN:

Meses	febre				marz		may			abril			may		
	ro				o		o						o		
Actividades	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

<p>Conversaciones con los artistas marciales y recolección de ideas para el diseño sonoro, preparación e investigación de música, efectos sonoros y foley de acuerdo a lo que buscan expresar. Recolección de audios y datos</p>	<p>X</p>																	
<p>Conversaciones con el abogado acerca de todo el tema de derechos</p>		<p>X</p>																

de autor, diseño de contratos y registro de obras.															
Grabación de la figura y comienzo de el diseño sonoro, inicio de el desarrollo de la metodología			X	X	X										
Inicio de la musicalizaci on de la figura de artes marciales, grabaciones en caso de necesitar.						X	X	X							
Montaje y mezcla finales de el									X	X	X				

video de artes marciales																	
Masterización final de el audio												X					
Correcciones finales y preparación para la sustentación													X	X			
Sustentación																	X

15. DEFINICIÓN DEL TIPO DE ENTREGABLES:

1. Bitácoras de audio o escritas en pdf con imágenes y fotos a través de las bitácoras se busca expresar las ideas que van surgiendo a lo largo del desarrollo del proyecto de grado y así como sistematizar, el método realizado durante el proceso de creación.
2. Videos explicativos durante el desarrollo de el diseño de sonido, con este se busca mostrar las ideas que se utilizaron y de qué manera se introdujeron dentro de el proyecto

3. entrevistas transcritas, con las entrevistas se busca mostrar cómo se busca ayuda y como se aplicaron las ideas de estas personas con amplio campo de experiencia dentro del proyecto.
4. Audios de las conversaciones con los artistas marciales, con estos se busca mostrar la integración entre el deportista o practicante y el diseñador sonoro y como el trabajo en conjunto permite desarrollar un producto.
5. Video Final junto con la figura y la musicalización, es el producto final que muestra la integración de todos los entregables anteriores y el resultado final del proyecto de investigación.
6. Documento de la explicación de la figura y su significado filosófico, busca que los jurados entiendan el contexto bajo el cual se desarrolló la musicalización y el diseño sonoro.

16. REFERENCIAS:

1. **Josep M. Romero Fillat (2011), De Musica Del Oido A La Alquimia Emocional, Editorial Alba.**
2. <http://www.taekwondolugo.com/temas/pumses.htm>
3. <https://sialdeporte.com/c-gimnasia/gimnasia-ritmica/>
4. <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/recreacion/patinaje-artistico>
5. <http://historiadeldeporte.net/nado-sincronizado/>
6. **Javier Yanguas Leyes (2006), Influencia de la música en el rendimiento deportivo, Barcelona España.**

<https://www.apunts.org/es-influencia-musica-el-rendimiento-deportivo-articulo-X0213371706989009>

7. Jackson Rudolph (2020), What is CMX Black Belt Magazine, <https://blackbeltmag.com/what-is-cmx/particle-1>
8. David Stainko (2021), Importance of Kata, Black Belt Magazine, <https://blackbeltmag.com/importance-of-kata/kata-origins>
9. <https://www.ktigersusa.com/meet-the-team>.
10. Daniel Hug (2020), How Do You Sound Design? An Exploratory Investigation of Sound Design Process Visualizations, september
11. Sam Inglis (2002), Music & Sound Design For Video Games, <https://www.soundonsound.com/techniques/music-sound-design-video-games>
12. Audio design desk
<https://www.cined.com/es/audio-design-desk-free-version-and-update-v1-2-released/>
13. Artlist
https://artlist.io/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=15018969114&utm_content=129515814635&utm_term=musica%20para%20videos&keyword=musica%20para%20videos&ad=554834347634&matchtype=e&device=c&qclid=Cj0KCQiAoY-PBhCNARIsABcz773WxGUiqvMxuHoLqikU5MmMw4cRWNEyJ7cTV4Du0hzWUBh2kV0Wb6EaAjCzEALw_wcB