

Lucía, Simón y Ausencia:
Musicalización y diseño sonoro de tres filmminutos

Por:
Julián Medina Vásquez

Trabajo de Grado presentado para optar al título de Tecnólogo en Informática Musical

Facultad de Artes y Humanidades
Tecnología en Informática Musical

Instituto Tecnológico Metropolitano ITM
Medellín, Colombia
2022

Lucía, Simón y Ausencia:
Musicalización y diseño sonoro de tres filmminutos

Por:
Julián Medina Vásquez

Asesor: Dr. Julián Brijaldo
Evaluador: Gerardo Giraldo
Evaluador: Jamir Mauricio Moreno
Evaluador: Sara López

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Alejandra Martínez Taborda, por su apoyo incondicional, su gran pasión por las películas de terror, y por recordarme la belleza de los pequeños detalles. A mi familia y amigos por su amor y honestidad. A Jorge Peña, Karla Corrales, Jessica Londoño, James Ricardo Cruz, Laura Correa, Laura Román, Matías Cardona e Isabela Álvarez por su tiempo, talento y entusiasmo. Sin su ayuda no hubiera sido posible. También agradezco a la comunidad ITM, a sus docentes, personal administrativo, de mantenimiento y de seguridad.

Quiero agradecer especialmente a mi tutor, Julián Brijaldo Acosta, por su valiosa guía, paciencia y dedicación.

Tabla de contenido

1. Introducción.....	8
2. Planteamiento del proyecto.....	9
3. Marco teórico-metodológico.....	10
3.1. Selección de productos.....	10
3.2. Estudio de referencias.....	10
3.2.1. Análisis de Karen llora en un bus (2011)	11
3.3. Visión creativa y concepto.....	13
3.3.1. Spotting session.....	14
3.4. Musicalización de filmminutos.....	14
3.4.1. Ausencia.....	14
3.4.2. Lucía.....	16
3.4.3. Simón.....	18
3.5. Sonorización de los filmminutos.....	19
3.5.1. Categorización de Foley y ambientes.....	19
3.5.2. Grabación de Foley.....	21
3.5.3. Grabación de ambientes.....	22
3.5.4. Edición y mezcla.....	23
4. Conclusión.....	26
5. Referencias.....	27

Índice de figuras

Figura 1: Tema principal de <i>Karen Lloro en un Bus</i> (transcripción propia)	12
Figura 2: Tema principal de Ausencia.....	15
Figura 3: Motivo principal de <i>Lucía</i>	18
Figura 4: Gesto inicial del tema principal de <i>Simón</i> , con texto en latín.....	19
Figura 5: Lista de elementos de Foley y ambientes (clasificada).....	20
Figura 6: Captura de Foley.....	21
Figura 7: Sesión de grabación en Arenales (Envigado).....	23
Figura 8: Grupos en Reaper.....	25

RESUMEN

El medio cinematográfico, por su naturaleza transdisciplinar, posibilita formas narrativas únicas marcadas por la tradición, el progreso de los recursos técnicos y tecnológicos y la exploración y asimilación de diversos artes. Para el compositor interesado en el cine, es indispensable conocer las relaciones profesionales propias de su industria y sus técnicas de composición más típicas. Por esta razón, como trabajo de grado de la tecnología en informática musical decidí buscar diferentes productos audiovisuales para musicalizar y sonorizar. Este informe aborda el proceso creativo de la sonorización y musicalización de tres filmminutos de la Escuela de Cine del Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín (ITM): *Ausencia*, de Jessica Londoño; *Lucía*, de Mariana Serrano; y *Simón*, de Karla Corrales.

Este informe inicia con el estudio de referentes artísticos y bibliográficos, como *Karen lloran en un bus* (Rojas, 2011) y *On the Track* (Karlin & Wright, 2004), que usé para establecer bases desde las cuales construir la propuesta creativa para los tres filmminutos. Posteriormente, expone el proceso de conceptualización y posterior musicalización y diseño sonoro de cada filmminuto.

Palabras clave: Composición de música para cine, lenguaje audiovisual, cine colombiano, diseño sonoro, música para cine medellinense.

Keyword: film scoring, filmmaking, Colombian film, sound design, film scoring in Medellín.

OBJETIVOS

Objetivo general

Componer el diseño sonoro y la música de los filmminutos *Ausencia*, *Lucía* y *Simón*, creados y dirigidos por estudiantes de Cine del Instituto Tecnológico Metropolitano.

Objetivos específicos

- Comprender la implicación del lenguaje audiovisual en la construcción del diseño sonoro, a partir del estudio de bibliografía, vídeos, y análisis de material audiovisual.
- Desarrollar el diseño sonoro de cada uno de los tres productos a partir de los conceptos estudiados.
- Musicalizar cada uno de los tres productos a partir de los conceptos estudiados.

Lista de productos¹

Filmminutos sonorizados y musicalizados

- *Ausencia*
- *Lucía*
- *Simón*

Partituras

- *Ausencia*
- *Lucía*
- *Simón*

¹ Disponible en: <https://drive.google.com/drive/folders/10qIMLHkgvr4FSJaHKraMpbC569CQvZPS?usp=sharing>

INTRODUCCIÓN

...en la combinación audiovisual, una percepción influye en la otra y la transforma: no se ve lo mismo cuando se oye; No se oye lo mismo cuando se ve

(Chion, 1993, p. 10)

En el mundo cinematográfico, el sonido es un elemento de suma importancia para lograr un relato envolvente que cautive al espectador. El diseño sonoro —incluyendo la música— posee un potencial expresivo propio, que no se limita únicamente a acentuar las imágenes, sino también a servir como un medio para ampliar la narración más allá del campo de lo visual. Puede aportar información clave sobre el entorno y contexto en el cual se desarrolla el relato (la diégesis); ayuda a dar profundidad a los personajes y sus estados de ánimo. En otras palabras, el audio expande el sentido de la narración y la enriquece.

Para entender la importancia del sonido en la composición audiovisual, primero hay que considerar la manera en que los sentidos condicionan nuestra percepción de lo que vemos y escuchamos. La vista es uno de los sentidos más desarrollados y, posiblemente, el más confiable para conocer y comprender nuestro entorno. Es entendible que la mayor parte de la atención del espectador recaiga en la imagen. Por esta razón, es esencial comprender muy bien que, al construir el diseño sonoro de un producto audiovisual, lo que escuchamos estará influenciado por lo que vemos.

PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

Antes de iniciar mi formación académica e incluso a lo largo de la misma, la apreciación que tenía de mis series y películas favoritas resultaba superficial. Mi relación con el mundo cinematográfico era más intuitiva que intelectual y mi conocimiento del lenguaje audiovisual era básico, por no decir desinteresado. No encontraba cómo relacionar el audio a la imagen más allá de considerarlo un simple apoyo. Progresivamente, empecé a tener una mejor apreciación de la función del diseño sonoro gracias al ejercicio concienzudo en el análisis del lenguaje audiovisual; a medida que comprendía mejor la imagen, también podía comprender mejor el lenguaje sonoro.

Este trabajo de grado partió de mi interés en articularme como creador a la industria audiovisual, desde los múltiples roles del diseñador sonoro y compositor, y consistió en la construcción de un portafolio profesional. El proceso que conllevó dicho trabajo me permitió ejercitar y poner en práctica los diversos aprendizajes adquiridos durante la Tecnología en Informática Musical, como también, obtener nuevos conocimientos y entender mejor el proceso creativo en la industria audiovisual.

MARCO TEÓRICO-METODOLÓGICO

Las piezas que creé para Miyazaki, no se basaron en mis propios sentimientos, pero se basaron en mi interpretación de los sentimientos y la visión de Miyazaki (traducción del autor)

(Hisashi, 2019)

Selección de Productos

Inicialmente, mi propuesta consistía en escribir un relato que sirviera como guía para crear una pequeña banda sonora acompañante. Sin embargo, opté por buscar productos audiovisuales que me sirvieran de base para componer música original y realizar los correspondientes diseños sonoros (que incluyen Foley² y ambientes), desde su concepción, hasta su mezcla y masterización. Este ejercicio era más congruente con mis intereses artísticos y con mi formación académica. Al finalizar esta etapa, se consolidó un grupo de tres filmminutos de estudiantes de la Escuela de Cine del Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín (ITM): *Ausencia*, de Jessica Londoño; *Lucía*, de Mariana Serrano; y *Simón*, de Karla Corrales.

Estudio de Referentes

Teniendo en cuenta la narrativa de los filmminutos seleccionados, inicialmente se planteó el análisis general de una filmografía de películas colombianas. Esta incluyó *La vendedora de rosas* (Gaviria, 1998), *La mujer del animal* (Gaviria, 2016), *La estrategia del caracol* (Cabrera, 1993), *El Colombiano Dream* (Aljure, 2006), *Karen llora en un bus* (Rojas, 2011), y *El páramo* (Osorio, 2011), entre otras. El propósito de este ejercicio fue conocer el contexto nacional y tener

² El arte de crear efectos de sonido personalizados, por lo general dentro del estudio. (Lima, 2021)

un referente estilístico en el cuál apoyarse. De esta etapa, se destaca el análisis de *Karen llora en un bus* y mi familiarización con algunos textos dedicados al sonido y la música para cine.

Análisis de Karen llora en un bus (2011)

Para abordar la intención con la cual se realizó el diseño sonoro, es importante señalar que toda la historia es contada en primera persona. Karen se convierte en el foco del cual parte la narración y esta es la razón por la que la mayor parte de la sonorización se enfoque en la diégesis. Escuchamos lo que Karen escucha: el silencio de las calles nocturnas, la algarabía de las concurridas calles bogotanas, la música de los bares. Todo esto, mientras que la banda sonora original se limita a acentuar brevemente los estados de ánimo más introspectivos del personaje; miedo, soledad, adversidad y angustia son encarnados por un corto pasaje de piano o guitarras.

Un análisis más profundo me permitió reconocer elementos técnicos del lenguaje audiovisual, que posteriormente me servirían cómo referencia para el desarrollo de mi trabajo con los filmminutos.

En el diseño sonoro, se destaca el uso de efectos como recurso dramático. Por ejemplo, la respiración de Karen es reverberada al cortar la imagen con un *blackout* (00:01:34) y, a continuación, entra el primer pasaje de la banda sonora, su tema principal (ver *Figura 1*).³

³ Disponible en: <https://www.boonet.co/videos/karen-llora-en-un-bus> (Rojas, 2019).

Moderato con rubato ♩ = 96

The musical score is presented in four systems, each with a grand staff (treble and bass clefs). The first system is labeled 'Piano' and the following three are labeled 'Pno.'. The tempo is 'Moderato con rubato' with a quarter note equal to 96 beats. The key signature is D minor (three flats). The time signature is 3/4. The score includes various musical notations such as chords, single notes, and ties across measures.

Figura 1. Tema principal de *Karen Llorando en un Bus* (transcripción propia)

Es una pieza para piano, compuesta en Do dórico. En esta escena, la música resalta el proceso catártico por el cual atraviesa Karen —mientras está llorando en un bus—, y lo consigue mediante la alternancia entre el primer grado menor y cuarto grado mayor (sonido característico del modo dórico). Así, se logra una sensación de resolución ambigua; simplemente brillante. Se sostiene el IV grado mientras se corta la imagen con otro blackout (00:01:47) y luego vemos

nuevamente el rostro de Karen: ya no está llorando. El piano retoma su alternancia y finaliza con un acorde menor con 9ª añadida, una resolución no tan concluyente que nos da a entender que este proceso dramático continúa.

Un factor importante a resaltar en el diseño sonoro es la permanencia del mensaje — entendiéndolo como diálogo—, en el centro del panorama sonoro. Como dice Chion:

Formular que el sonido en el cine es mayoritariamente vococentrista es recordar que en casi todos los casos favorece a la voz, la pone en evidencia y la destaca de entre los demás sonidos. La voz es lo que recoge, en el rodaje, la toma de sonido, que es casi siempre, de hecho, una toma de voz; y la voz es lo que se aísla en la mezcla como instrumento solista del que los demás sonidos, músicas o ruidos, no serían sino el acompañamiento (Chion, 1993, pág. 13).

Otro ejemplo de esto se da en el minuto 01:20:25, donde se observa a Karen en un parque. En esta escena, entran un padre y su pequeño hijo hablando, mientras van a trote moderado. Ambos cruzan el panorama visual mientras se alejan, pero sus voces siempre están dispuestas en el centro. También, escuchamos otros sonidos del ambiente, pero con menor intensidad de como realmente los percibiríamos si estuviéramos en el lugar de Karen. Todo esto se da con el fin de poder escuchar claramente el breve cruce de palabras que Karen tiene con estos transeúntes.

Visión creativa y concepto

Es importante que tanto el compositor como el diseñador sonoro, sepan acoplarse a la visión creativa que el material audiovisual requiera. Por lo general —no en todos los casos— el director será el encargado de conducir esta visión. La función del compositor será poner su talento e imaginación al servicio de la visión creativa que tenga el director. Pero llegar a un consenso puede ser difícil; es posible que la concepción que tenga el director sobre determinado

concepto evoque en el compositor una idea diferente. Karlin & Wright (2004) sugieren el uso de alguna referencia como una manera efectiva para que el director, productor y compositor puedan entenderse entre ellos. Estas referencias pueden ser música cinematográfica, una canción o alguna pieza clásica o de otro estilo musical (pág. 37).

Spotting session

“Spotting a film involves determining where music is needed, how long each cue will last, and in many cases what the function of the music will be” [Observar una película involucra determinar dónde se necesita la música, cuánto durará cada pasaje, y en muchos casos cuál será la función de la música] (Karlin & Wright, 2004, pág. 60).

El spotting sesión será el primer paso —y posiblemente el más importante— en el proceso creativo del compositor, ya que aquí se familiarizará con la visión creativa del director y el concepto con el cual debe ser abordada la obra.

Musicalización de filmminutos

Ausencia (Jessica Londoño)

Inicialmente, mi propuesta musical para *Ausencia* consistía en una pieza para tiple o guitarra como referencia al campo colombiano. Posteriormente, se realizó el *spotting session* con la directora Jessica Londoño, lo cual me permitió profundizar en el concepto y darme pautas para realizar la composición. Jessica me habló de su filmminuto, de la intención, la importancia de ciertos elementos y de sus preferencias musicales. Sugirió una composición para piano muy sutil, que evocara el estilo de Frederick Chopin. Con esto en cuenta, empecé a elaborar una nueva propuesta de musicalización. Durante estos días escuché algunas obras para teclado, como la *Gymnopedie N°1* (Satie, 1888), *La marcha fúnebre* (Chopin, 1839) y algunos de los nocturnos de

Chopin, y *Soledad* (Piazzolla, 1989). Para la nueva composición, me basé en el acompañamiento del *Nocturno No. 20 en Do# menor* (Chopin, 1830) (ver *Figura 2*).

Adagio con Rubato ♩ = 75 apróx

Piano

Pno.

Pno.

Figura 2. Tema principal de *Ausencia*

El tema inicia en el segundo 00:00:10, cuando el protagonista abre la puerta de su casa. Esto con la intención de transmitir la soledad de llegar a una casa dónde ya nadie lo espera. La música empatiza con el duelo del personaje mediante un ritmo apesadumbrado, que logré con una interpretación en tiempo libre (*ad libitum*), baja intensidad y uso reiterado de intervalos de consonancia perfecta para obtener una sonoridad opaca, que evocara en algunas partes el estilo de

la marcha fúnebre. Esto se ve especialmente en el c. 11e (*Figura 2*), justo cuando aparecen los títulos.

Lucía (Mariana serrano)

Para *Lucía*, tomé como referente la banda sonora de *Joker* (Phillips, 2019). Concretamente, por el muro sonoro presente en el minuto 00:09:20 ⁴. Me pareció que esta escena describía un estado anímico muy similar al que vive Lucía.

Me contacté con Jorge Peña, productor del filmminuto, para realizar el spotting sesión, ya que la directora no se encontraba disponible. Jorge me habló sobre la intención con la que se había hecho y destacó cuatro elementos clave para poder abordarlo.

Luz y oscuridad: El contraste entre el inicio (severo, oscuro, grave) y el final (calmado, luminoso) ¿Cómo hacer la transición en tan corto tiempo sin sonar abrupto?

Tiempo: Concepto representado con un reloj que se muestra insistentemente y cada vez con un plano más cercano. Posiblemente, el concepto más importante para abordar el vídeo. Jorge me explicó que la percepción que tenemos del tiempo puede variar según el estado de ánimo en que nos encontremos. El reloj es el recordatorio constante de que todo tiene un ritmo; un estado de ánimo puede ser pasajero, pero también puede ser insoportable.

Espacio: Por otra parte, un estado de ánimo puede abstraernos no solo del momento, sino también del lugar en que estemos. Hay estados anímicos que nos desconectan del mundo, nos anestesian y de pronto el sonido, la presencia de otros, las actividades que estamos realizando, quedan relegadas a un segundo plano, y por un momento desconocemos el mundo, como si todo

⁴ Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=JkIEYUaqgZ0&t=12s&ab_channel=Recall (Recall, 2020)

perdiera su significado. Para recrearlo, Jorge me propuso silenciar en algún momento los sonidos diegéticos (Foley, ambientes) para lograr una sensación de introspección y desconexión.

La Carta: Funciona como una clave para entender el comportamiento de Lucía y el argumento en general. Nunca se nos enseña explícitamente el contenido de la carta, pero reconocemos inmediatamente que tiene un peso dramático muy importante en la narración.

Respecto a la referencia musical, Jorge insistió en que basara mi propuesta en los conceptos expuestos anteriormente, pero también me concedió cierta libertad para realizarla. Me recomendó ver nuevamente el vídeo, pero sin sonido ya que, según él, la primera impresión siempre va a ser la más precisa y confiable. Nombró la banda sonora de *Interstellar* (Nolan, 2014), resaltando los colchones sonoros y el manejo del concepto de tiempo que hace Hans Zimmer en esta película. Para finalizar, me dijo: “es por el manejo del concepto que las composiciones de Hans Zimmer son un éxito”.

Según Karlin & Wright (2004), desarrollar la música desde un concepto claro dará mayor consistencia al estilo y ayudará a mantener la integridad dramática de la obra. Por ejemplo, el concepto podría ser expresado con el color de algún instrumento (pág. 107). Para abordar *Lucía*, la dividí en dos partes: la primera, describe la desesperación de Lucía. Aquí, la narración transmite oscuridad, soledad y fatalidad; la segunda, mucho más breve, nos muestra a Lucía con más optimismo, rodeada de luz e incluso sonriente. Para establecer esta dicotomía desde la música, pensé en usar distintos timbres que contrastaran entre sí. Para la composición de la parte oscura, usé un teclado electrónico como instrumento melódico y un pad como colchón sonoro. Para la parte luminosa preferí un sonido acústico, específicamente el de una guitarra. Ambas partes inician con un motivo similar, uno menor y otro mayor, queriendo esto significar el cambio de ánimo en Lucía (ver *Figura 3*)

The image shows two musical staves. The top staff, labeled 'A', is for E. Piano and is written in bass clef with a key signature of one flat (B-flat) and a 4/4 time signature. It features a melodic line starting with a half note G2, followed by a quarter note F2, a quarter note E2, and a half note D2, all under a slur. The bottom staff, labeled 'B', is for Guitar and is written in treble clef with a key signature of one flat (B-flat) and a 7/8 time signature. It features a melodic line starting with a quarter note G4, followed by a quarter note F4, a quarter note E4, and a half note D4, all under a slur. The time signature changes to 3/4 in the final measure, which contains a half note D4.

Figura 3. Motivo principal de *Lucía*

Simón (Karla Corrales)

Me reuní con Karla Corrales para hacer el spotting sesión de *Simón*. Ella se refirió al cine de *Lars Von Trier* como una de sus mayores referencias y recalcó la idea de la “feminidad siniestra”, que es un tema recurrente en las obras del mencionado director. Me explicó que la maternidad (una dimensión de lo femenino) puede tener varios significados; puede ser hermosa y sublime, pero también horrible, desesperanzadora e incluso brutal. En *Simón*, nos muestran a un niño que es abandonado a su suerte, por su propia madre, ya que esta decide suicidarse. Pregunté a Karla por el entorno en el cual transcurría la narración y describió este como un lugar alejado de otras personas. Propuse la utilización de un pasaje coral que pudiera evocar esta feminidad siniestra y la ilustré con *Lux aeterna* (Ligeti, 1966)⁵. Esta referencia coral en un primer momento podría ser percibida como una pieza sublime que evocara la belleza de la maternidad, para luego ir

⁵ Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=vcx-4olgf10&ab_channel=KjeldenBreidenbach (Breidenbach, 2020)

introduciendo sutilmente algunas disonancias que nos dieran la sensación de que hay algo siniestro. A Karla le agradó esta propuesta. Recomendó darle prioridad al sonido del ambiente y Foley, incluso sobre la música.

Teniendo cómo guía *Lux aeterna*, planteé el uso de un texto en latín para la composición coral de *Simón*, con el propósito de darle un aire sublime y misterioso, como la muerte (ver *Figura 4*).



Figura 4. Gesto inicial del tema principal de *Simón*, con texto en latín.

Sonorización de los filmminutos

Categorización de Foley y Ambientes

Para maximizar el tiempo de trabajo, es recomendable establecer un método que permita darle un orden a los diversos factores que intervienen en un proyecto. Teniendo esto en cuenta, realicé una revisión de los tres filmminutos, para reconocer los posibles agentes sonoros y estudiar sus características. Luego, hice un listado de los elementos de Foley y los ambientes de cada obra, para, posteriormente, agruparlos según categorías (ver *Figura 5*).

	Ausencia	Lucía	Simón
Pasos			<ol style="list-style-type: none"> 1. Pasos sobre hierba 2. Pasos en baldosa con restos de arena (zapatos de viejito/75Kg) 3. Pasos sobre baldosa (Ausencia/Lucía) 4. Pisadas sobre cemento (Bebé)
Ropa			<ol style="list-style-type: none"> 1. Movimiento de ropa 2. Apoyo contra la pared 3. Mochila 4. Deslizamiento sobre cama 5. Pasos de medias en alfombra (Bebé) 6. Sombrero
Animales			<ol style="list-style-type: none"> 1. Gallina 2. Cigarras (Ausencia/Lucía) 3. Gato
Muebles			<ol style="list-style-type: none"> 1. Puerta metálica 2. Puerta de madera 3. Crujir de cama (Ausencia/Lucía) 4. Colchón (Ausencia/Lucía/Simón)
Líquido			<ol style="list-style-type: none"> 1. Gota de agua sobre charco 2. Chorro de agua 3. Desagüe
Objetos			<ol style="list-style-type: none"> 1. Llaves (Ausencia/Lucía) 2. Reloj (Ausencia/Lucía) 3. Papel 4. Chirrido canilla 5. Minora contra cerámica 6. Cajita de madera 7. Cuerda Apretando 8. Carritos de juguete
Voces			<ol style="list-style-type: none"> 1. Respiración 2. Llanto de Bebé 3. Llanto quejumbroso
Ambientes			<ol style="list-style-type: none"> 1. Exterior /Campo/ vegetación (Ausencia/Simón) 2. Interior / casa (Ausencia/Lucía/Simón) 3. Exterior urbano

Figura 5. Lista de elementos de Foley y ambientes (clasificada)

Esta lista me permitió tener una mejor noción de lo que necesitaba cada filmminuto y de esta manera, fue más sencillo gestionar el proceso de grabación. En pocas palabras, tenía registro de los sonidos que intervenían en cada filmminuto para no tener que revisarlos constantemente.

Grabación de Foley

Antes de importar el archivo de vídeo a la sesión, fue de suma importancia tener en cuenta sus propiedades. Se predeterminó el proyecto para que fuera compatible con el formato original del vídeo. Además, se ajustaron factores como la velocidad de fotograma (*Frame per second*), el *sample rate* (48kHz estándar) y el *bit depth* (24 bits estándar).

Continuando con el proceso, y teniendo en cuenta que, como se puede observar en la *Figura 5*, los filmminutos comparten elementos sonoros parecidos, se determinó que fueran recreados con los mismos materiales. Durante las primeras sesiones de grabación —pues contaba con ayuda de un compañero que cumplía el papel de actor de Foley— pude grabar para los tres proyectos simultáneamente. Grababa pasos para *Ausencia*, luego para *Lucía* y *Simón* y así sucesivamente con los demás elementos. Posteriormente, por la dificultad para reservar en el estudio y para no depender del tiempo de nadie más, opté por trabajar con una tarjeta de sonido y un computador portátil. Grabé en la sala del estudio FAH 115, en varias sesiones, cuando había clases que solo necesitaran del *control room* (ver *Figura 6*).

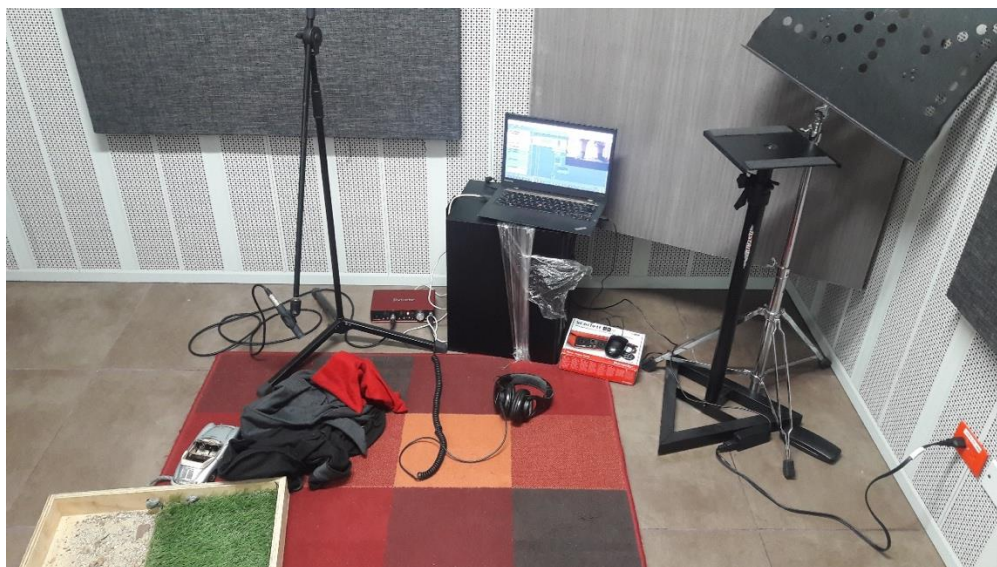


Figura 6. Captura de Foley

Como algunos de los Foley no podían ser grabados en el estudio (puertas, lavamanos), estos fueron capturados con grabadora manual. Utilicé una Zoom H6, para realizar estas tomas en mi casa, durante la madrugada para evitar interferencias.

Grabación de ambientes

Para capturar los diversos ambientes a recrear para los filmminutos, conté con la misma grabadora Zoom H6. La mayoría de las grabaciones tenía que hacerlas en la madrugada, para evitar interferencias; especialmente del tráfico. Conté con la suerte de realizar este trabajo en época invernal, por lo cual la lluvia estaba garantizada. El problema fue capturar el tipo de lluvia que necesitaba para *Ausencia*, la cual era llovizna. Grabé ambientes de baño, escaleras, turco, sala, salón social, cuarto útil; todo con el objetivo de recrear fielmente los ambientes de los filmminutos.

Particularmente, para *Lucía*, hice algunas tomas en la calle, para recrear el ruido del tráfico y el rumor de la gente. Para asegurarme de satisfacer la visión creativa de *Simón*, de la directora Karla Corrales (ver pág. 18), hice un pequeño viaje a Arenales (Envigado), para realizar las tomas en un ambiente rural (ver figura 7).



Figura 7. Sesión de grabación en Arenales (Envigado)

Edición y Mezcla

En general, cuando vamos a editar y mezclar, es recomendable trabajar con un tamaño grande de buffers⁶, ya que en esta parte solemos utilizar bastantes pistas y efectos, automatizaciones y otros procesos que exigen un mayor uso de recursos a nuestro equipo. De esta manera, logramos una reproducción más fluida y evitamos que el equipo se congele y genere clips.

⁶ Para la informática, el buffer de datos es la ubicación de la memoria de un dispositivo digital o una computadora que está reservada para el almacenamiento temporal de información (Pérez Porto & Merino , 2013)

Para empezar el proceso de edición y mezcla, primero organicé en cada una de las sesiones los distintos elementos que componían los filmminutos. Esto teniendo en cuenta que, como señalan B. Gibson & W. A. Gibson (2008) es importante clasificar los elementos acordes a su función y, posteriormente, subdividirlos conforme a los procesos que cada elemento requiera. Los autores recomiendan organizar primero los diálogos y, posteriormente, efectos, Foley, ambientes y música.

Posteriormente me dediqué a estudiar los elementos en profundidad. Así tuve una mejor noción sobre el material con el que contaba y lo que necesitaría para hacerlos funcionar con el vídeo. En esta parte del proceso, analicé la sincronía de los sonidos con el material visual; descartando los elementos que no podían usarse y gestionando los que necesitarían algún procesamiento. Todo esto teniendo en cuenta que:

Como cineastas, podemos jugar con la realidad cuando esto aporte al relato. Los efectos de sonido, los ambientes, la música pueden estar más cerca— ser más intensos— cuando estos tengan algo importante que decir, y alejarse cuando otros elementos son más importantes (Rose, 2009, pág. 381).

Un claro ejemplo de este juego con la realidad lo podemos observar en *Lucía*, en el segundo 00:00:54, cuando vemos a la protagonista postrada en su cama mientras mira fijamente la carta sobre el nochero. Para lograr transmitir un efecto de introspección y atemporalidad, bajé los niveles de los ambientes progresivamente y agregué una reverberación alta al sonido del reloj. Adicionalmente, alargué los intervalos entre cada segundo marcado por el reloj. En *Lucía* es factible el uso de este recurso por la naturaleza onírica de su narración.

En los tres productos, más allá del encuadre, paneé los elementos según su posición en el campo visual. En el minuto 00:01:44, se percibe claramente que el sonido de la cuerda y el llanto de Simón provienen del lado izquierdo de la pantalla, mientras que, en *Ausencia*, podemos notar

como la intensidad de la lluvia aumenta cuando el protagonista abre la puerta en el segundo 00:00:12, y como este sonido proviene del centro, tal y como se dispone en la pantalla.

En *Lucía*, para simular la espacialidad, envié la mayoría de elementos (Foley) a un canal de reverb, el cual iba automatizando según la cantidad que cada espacio requería. Esto mientras que otros elementos, como el reloj, funcionaban independientemente (ver *Figura 8*).

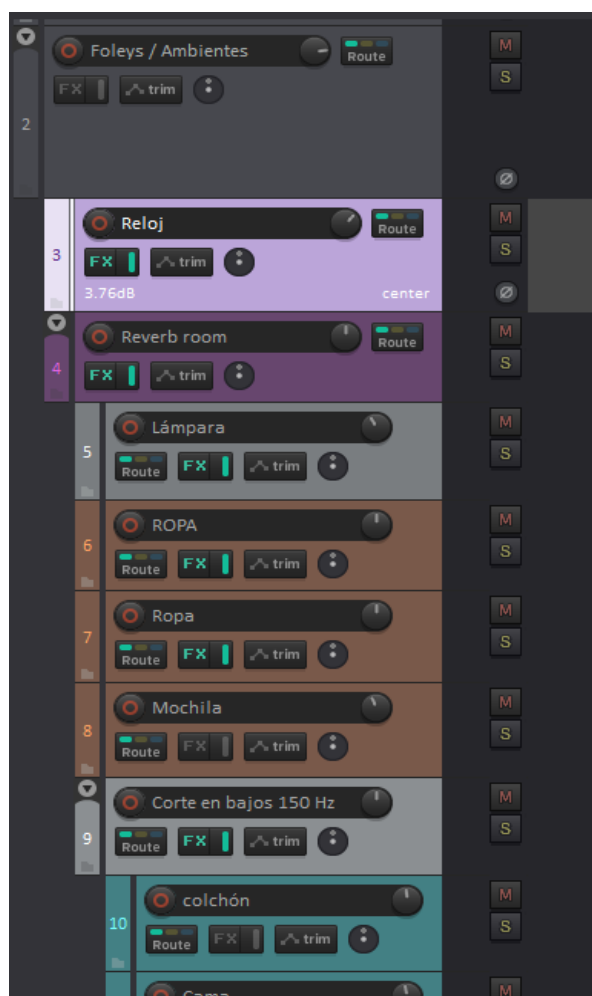


Figura 8. Grupos en Reaper⁷

⁷ Software (Frankel & Schwartz, 2021)

CONCLUSIÓN

El mundo audiovisual cuenta con un lenguaje propio, marcado por la tradición, el sentido de la estética, la cultura, el desarrollo técnico y tecnológico. Por lo anterior, es importante que el diseñador sonoro y el compositor conozcan a fondo dicho lenguaje y entiendan, en lo posible, los motivos detrás de cada decisión creativa. Por lo tanto, deben expandir este conocimiento, siempre ejercitando un análisis consciente de lo que ven y escuchan.

Este trabajo me permitió conocer mejor las funciones de estos roles, brindándome unas bases más firmes desde las cuales poder abordar material audiovisual, como también, entender mejor su naturaleza hiperrealista. Aprendí sobre métodos de trabajo eficaces, recurrentes en la industria audiovisual y gané experiencia en habilidades como la conceptualización de material, la adecuada presentación de un *score*, el análisis musical, la composición, y la grabación, edición y mezcla de audio. Todo esto, gracias a la profundización en la teoría a partir de recursos bibliográficos, electrónicos, fílmicos y musicales y su posterior puesta en práctica.

REFERENCIAS

- Aljure, F. (Dirección). (2006). *El Colombian Dream* [Película]. Colombia.
- Breidenbach, K. (2020). György Ligeti: Lux Aeterna (w. Full Score)[Video]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=vcx-4olgf10&ab_channel=KjeldenBreidenbach
- Cabrera, S. (Dirección). (1993). *La estrategia del caracol* [Película]. Colombia.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión*. Barcelona: Paidós.
- Chopin, F. (1975). Piano Sonata No. 2 In B-Flat Minor, Op. 35 [M. Argerich]. Deutsche Grammophon.
- Chopin, F. (1988). Nocturne In C Sharp Minor, Op. Posth. [E. Dubourg]. *Masters Of Classical Music*. LaserLight Digital.
- Frankel, J., & Schwartz, J. (2021). *Reaper* (Version 6.40) [Software]. Cockos Incorporated.
<https://www.reaper.fm/>
- Gaviria, V. (Dirección). (1998). *La vendedora de rosas* [Película]. Colombia.
- Gaviria, V. (Dirección). (2016). *La mujer del animal* [Película]. Colombia.
- Gibson, B., & Gibson, W. (2008). *Mixing and Mastering*. Hal Leonard.
- Hisaishi, J. (6 de 3 de 2019). NYAFF Chat Rocks - Maestro Joe Hisaishi [Video]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=ifgaEPXSCAs&t=110s&ab_channel=NewYorkAsianFilmFestival
- Karlin, F., & Wright, R. (2004). *On the Track*. New York: Routledge.
- Ligeti, G. (2008). Lux Aeterna, for 16 Unaccompanied Voices [C. Amsterdam]. *Ligeti: Lux Aeterna, 3 Fantasies, Viola Sonata/ Hepper: Im Gestein*. harmonia mundi s.a.
- Lima, U. d. (19 de 01 de 2021). 'FOLEY', EL ARTE DE ACTUAR EL SONIDO. Universidad de Lima:
<https://www.ulima.edu.pe/en/node/19382#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20foley%3F,lo%20general%20dentro%20del%20estudio.>
- New York Asian Film Festival. (2019). NYAFF Chat Rocks - Maestro Joe Hisaishi [Video]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=ifgaEPXSCAs&t=114s&ab_channel=NewYorkAsianFilmFestival

- Nolan, C. (Dirección). (2014). *Interstellar* [Película]. Estados Unidos.
- Osorio, J. (Dirección). (2011). *El páramo* [Película]. Colombia.
- Pérez Porto, j., & Merino , M. (2013). *Definición de Buffer*. Definición.De.
- Phillips, T. (Dirección). (2019). *Joker* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.
- Piazzolla, A. (2000). Soledad [Tanguediaduo]. *Astor Piazzolla: Soledad*. Not On Label.
- Rojas, G. (Dirección). (2011). *Karen llora en un bus* [Película]. Colombia.
- Rose, J. (2009). *Audio Postproduction for Film and Video, Second Edition*. Amsterdam: Elsevier.
- Satie, E. (2008). Gymnopedie N°1 [K. Kórmendi]. *Eternal Satie*. Naxos Digital Services US, Inc.