

**“Síncope”: Musicalización y Diseño Sonoro de un Cortometraje de Suspense
Experimentando con Librerías Musicales VST (Virtual Studio Technology)**

Proyecto de investigación - creación.

Alfonso David Mier Aranzalez

Maestro

Jonathan David Arias Liévano

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD
Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades (ECSAH)

Proyecto de Grado Modalidad Investigación – Creación

2024

Contenido

Introducción	10
Planteamiento Temático	11
Justificación	14
Objetivos.....	16
Objetivo General	16
Objetivos Específicos	16
Marco Teórico.....	17
Antecedentes	17
La Música en el Cine de Suspense	18
La Tensión en el Cine de Suspense	19
Tipos de Tensión en el Suspense.....	19
Referentes Artísticos y Análisis de Referencias.....	19
Ángelo Badalamenti	20
Twin Peaks.....	20
Alan Splet.....	21
Eraserhead.....	21
Instrumentos Virtuales o Librerías VST	22
<i>Beneficios del Uso de Librerías VST.....</i>	<i>22</i>
Librerías VST para el Diseño de Sonido en el Suspense y Terror	23
Drones.....	23
Risers	24
Stingers.....	24
Pulsos	25
Hits.....	26

Proceso de Creación de Obra	27
Fase 1: Investigación y Análisis.....	27
<i>Entrevista con el director</i>	27
<i>Análisis de "Twin Peaks" y "Eraserhead"</i>	30
Fase 2: Exploración y Experimentación Sonora con librerías VST	32
Fase 3: Creación y Producción: Articulación del Lenguaje Visual, Sonoro y Musical.	34
Resultado.....	49
Plan de Circulación y Exhibición	51
Conclusiones	52
Referencias Bibliográficas.....	54
Anexos.....	57
Anexo A.....	57
Anexo B.....	57
Cronograma.....	58

Lista de Tablas

Tabla 1	Análisis de Elementos para la Musicalización del Cortometraje.....	29
Tabla 2	<i>Análisis del Diseño Sonoro y Musicalización de 'Twin Peaks' y 'Eraserhead'</i>	31
Tabla 3	<i>Experimentación de librerías</i>	33

Lista de Imágenes

Imagen 1	<i>Onda sonora de un dron.</i>	23
Imagen 2	<i>Onda sonora de un “riser”</i>	24
Imagen 3	<i>Onda sonora de un “stinger”</i>	25
Imagen 4	<i>Onda sonora de un pulso rítmico.</i>	25
Imagen 5	<i>Onda sonora de un hit o impacto.</i>	26
Imagen 6	<i>Escena del video.</i>	27
Imagen 7	<i>Librería Legacy de Audio Imperia.</i>	35
Imagen 8	<i>Librería Haunted Spaces</i>	36
Imagen 9	<i>Librería Kinetic Metal</i>	36
Imagen 10	<i>Librería Geosonics 2</i>	38
Imagen 11	<i>Configuración inicial del DAW (FL Studio 21).</i>	38
Imagen 12	<i>Importación del video.</i>	39
Imagen 13	<i>Grabación de los primeros sonidos.</i>	40
Imagen 14	<i>Fragmento de la obra.</i>	41
Imagen 15	<i>Transiciones musicales y sonidos metálicos.</i>	41
Imagen 16	<i>Añadiendo sonidos ambientales y risers.</i>	42
Imagen 17	<i>El efecto sonoro “drone”, constante en el cortometraje; “aparece el riser”.</i>	42
Imagen 18	<i>Pulso rítmico.</i>	43
Imagen 19	<i>Reverberación.</i>	44
Imagen 20	<i>Fragmento de la obra.</i>	45
Imagen 21	<i>Escena final.</i>	46
Imagen 22	<i>Ajustes de volumen y panoramización.</i>	47
Imagen 23	<i>Musicalización terminada.</i>	47
Imagen 24	<i>Exportación del proyecto.</i>	48

Imagen 25 <i>Obra Terminada</i>	50
Imagen 26 <i>Créditos</i>	50

Agradecimientos

A mi amado padre, que desde niño me presentó la música como una terapia universal al enseñarme que esconde los secretos de los estados de ánimo del ser humano, siendo la mejor compañía en cada circunstancia y aspecto de la existencia, desde los momentos más espirituosos y alegres hasta los de tristeza y dolor. A Dios, por acompañarme en el camino para lograr este objetivo. A mi familia por tolerarme ante las dificultades de este proceso.

Resumen

En la presente investigación se aborda la musicalización y diseño sonoro del cortometraje de suspenso “**Síncope**” utilizando librerías VIRTUAL STUDIO TECHNOLOGY (VST). El objetivo fue analizar, experimentar y articular los procesos que se llevan a cabo en la construcción del universo sonoro de la propuesta escénica del cortometraje. Utilizando las librerías VST se musicaliza y da sonido a la imagen modificando la realidad de cada escena para construir el sentido de continuidad del cortometraje y reforzar las emociones que desea transmitir y luego se observa el resultado final. La investigación se desarrolla en tres fases. Una primera fase en donde se analiza a profundidad cada una de las escenas del cortometraje para saber de qué se trata y que emociones transmiten. Una segunda fase donde se experimenta con diferentes sonidos, instrumentos y efectos de librerías Virtual Studio Technology (VST) y determinar cuáles serían las más adecuadas para la ejecución del proyecto. Una tercera fase donde se articula el material sonoro que apoyará a la imagen y se crea el diseño sonoro específico que se usará en cada escena, incluyendo sonidos ambientales, texturas, percusiones, atmósferas y fondos sonoros (pads).

Estas fases se desarrollan en un periodo de tiempo de 6 meses para llevarlo a finalidad. Por último, el cortometraje será expuesto en los eventos de la UNAD como “escucharte eventos” y también en actividades de la Universidad.

Palabras claves: Musicalización, diseño sonoro, cortometraje, Virtual Studio Technology (VST).

Abstract

This research addresses the musicalization and sound design of the suspense short film *Síncope* using Virtual Studio Technology (VST) libraries. The objective was to analyze, experiment with, and articulate the processes involved in constructing the auditory universe of the short film's cinematic proposal. By employing VST libraries, music and sound were applied to the imagery, altering the perceived reality of each scene to create a sense of continuity and enhance the emotions intended to be conveyed. The result was then evaluated.

The study was developed in three phases. The first phase involved an in-depth analysis of each scene to understand its narrative and emotional content. The second phase focused on experimenting with various sounds, instruments, and effects from VST libraries to determine the most suitable ones for the project. Finally, in the third phase, the selected sound materials were integrated to support the visuals, creating a specific sound design for each scene, including environmental sounds, textures, percussions, atmospheres, and soundscapes (pads).

These phases were completed over a six-month period. The short film will be showcased at UNAD events such as "Escucharte Eventos" and other university activities.

Keywords: Musicalization, sound design, short film, VST libraries.

Introducción

La musicalización y diseño sonoro en el cine es un elemento fundamental que enriquece la narrativa y experiencia visual del espectador. Este, particularmente en el género del suspenso juega un papel crucial en la creación de atmósferas, la transmisión de emociones y el aumento de la tensión. Para la producción y diseño musical se disponen de diferentes recursos, entre ellos las librerías "Virtual Studio Technology" (VST), la cual permite amplias posibilidades sonoras; sin embargo, las librerías VST tienen el riesgo de caer en repeticiones monótonas y carentes de originalidad.

La propuesta del presente proyecto es la producción y diseño sonoro de un cortometraje de suspenso llamado "Síncope". Mediante la exploración de las librerías VST; se promueve la calidad y coherencia del diseño sonoro, convirtiendo este en una parte integral de la identidad artística del cortometraje. De esta manera mantener el interés de los espectadores constituye un reto de experimentación meticulosa e integración cuidadosa con los elementos del cortometraje, de tal manera que el diseño sonoro ayude a la expectativa y atracción.

El cortometraje "Síncope", carece actualmente de música y de un diseño sonoro que realce plenamente su potencial artístico y mejore su impacto emocional. La ausencia de estos limita la capacidad de este para transmitir su mensaje y generar una experiencia cinematográfica completa. Dicha ausencia de efectos de sonido y texturas impiden la complementariedad de la narrativa de tensión y suspenso, limitando la capacidad del cortometraje para evocar emociones específicas en el espectador.

Planteamiento Temático

El diseño sonoro es un conjunto de técnicas, actividades y procedimientos destinados a crear un conjunto ficticio de sonidos para una propuesta escénica o relato audiovisual. Las técnicas más comunes en esta colección son: crear música original, editar música existente, grabar efectos de sonido para escenas o letras, usar instrumentos en vivo (ya sea tocados por músicos o tocados por ellos).

En otras palabras, el sonido amplía el significado de la narrativa y la enriquece. Para comprender la importancia del sonido en las obras audiovisuales, primero debemos considerar cómo los sentidos afectan nuestra percepción de lo que vemos y oímos. La vista es uno de los sentidos más desarrollados y quizás el más fiable para comprender y entender nuestro entorno. La mayor parte de la atención del espectador se centra en la imagen, y es comprensible. Por eso, a la hora de construir el diseño sonoro de un producto audiovisual, es importante entender plenamente que lo que escuchas está influenciado por lo que ves (Medina, 2022).

De acuerdo con lo anterior, el diseño sonoro es el conjunto de técnicas, operaciones y procedimientos que tienen por objeto construir el universo sonoro ficcional de una propuesta escénica o un relato audiovisual. Dentro de este conjunto las técnicas más frecuentemente utilizadas son: la composición de música original, la edición de músicas preexistentes, la grabación de efectos sonoros requeridos por la escena o el texto, la utilización de instrumentos musicales en vivo (ya sea ejecutados por músicos o bien por los mismos actores) y la construcción de dispositivos sonoros específicos (Sonido escénico, 2016).

Basado en esa premisa, el trabajo que se presenta tiene como finalidad la ejecución de la musicalización y diseño sonoro del cortometraje de suspenso “Síncope”, se enmarca en el eje temático **PRODUCCIÓN PARA MEDIOS AUDIOVISUALES** del énfasis en producción musical.

Partiendo para ello, del estudio de los elementos musicales tales como tempo, ritmo,

armonía, melodía, tensión son necesarios para estructurar el carácter y emotividad de la música (Heshmat, 2023), por otro lado, en la producción musical se cuentan con recursos versátiles de librerías, tales como la librería Virtual Studio Technology “VST” que permiten el remplazo de sonidos de instrumentos reales. Además de esto, las librerías VST son costos efectivos en la producción musical (Heyde, 2021).

Es necesario explorar y aprovechar las vastas posibilidades creativas que ofrecen las librerías VST para generar contenidos únicos e inmersivos, efectos de sonido y texturas que elevan el paisaje sonoro con las imágenes y el diálogo existente para garantizar una experiencia de audio armoniosa y consistente.

La musicalización sonora puede ayudar a guiar al espectador a través de la narrativa, resaltando momentos claves y creando una sensación de anticipación y suspenso. La problemática de la musicalización del género cinematográfico de suspenso requiere gran pericia y manejo de efectos sonoros y recursos como los VST, que puede caer en repeticiones monótonas y poco originales, ocasionando pérdida del interés de los espectadores (Patz, 2023). El diseño de sonido debe elaborarse cuidadosamente para evocar emociones específicas en los espectadores, alineándose con la narrativa de la película y los viajes de los personajes, amplificando así su impacto emocional (Woodside, 2014).

De esta manera musicalizar sonoramente un cortometraje de suspenso, se convierte en un elemento crucial, debido al papel fundamental que desempeña este en la creación de atmósferas, la generación de tensión y la amplificación de emociones claves, elementos esenciales en este género cinematográfico. Para lograrlo a través de la utilización de librerías VST, se parte de la definición clara del estilo musical, instrumentos y sonido ambiental, tempo y ritmo a utilizar de acuerdo con las escenas y efectos de sonido.

Este cortometraje se destaca por sus imágenes y narrativas impactantes que profundiza en las consecuencias del abuso infantil. Sin embargo, actualmente carece de un paisaje sonoro envolvente que eleve plenamente su potencial artístico y mejore su impacto emocional (Chion,

1994).

Dado que este cortometraje cuenta con una trama que se desarrolla en un espacio limitado de tiempo, cada detalle sonoro se vuelve aún más significativo para mantener la atención del espectador y sumergirlo completamente en la historia. Por las anteriores razones, el desafío de elaborar un paisaje sonoro cohesivo busca integrar las imágenes con la narrativa a fin de crear una experiencia del audio uniforme y acorde a la integridad artística del cortometraje. Por ejemplo, mediante el uso de efectos de sonido y texturas musicales adecuadas, se puede crear una atmósfera de tensión y opresión que refleje la angustia y el sufrimiento del protagonista.

Para transmitir la complejidad de las emociones y las experiencias de los personajes del cortometraje y darle la relevancia a la temática, se dispensa de una producción musical y diseño sonoro creativa, novedosa y cuidadosa mediante el uso de las herramientas que ofrece las librerías VST, más aún cuando la creación de este cortometraje es de bajo presupuesto, lo cual favorece el uso de este recurso, además que facilita la transmisión de emociones y tensiones propias del cortometraje. De acuerdo con lo anterior, surgen las siguientes interrogantes:

¿Cómo experimentar a través de librerías VST para realizar el diseño sonoro y musicalización del cortometraje “Síncope”?

Justificación

Este proyecto de investigación propone crear una musicalización original y efectiva al cortometraje "Síncope", al utilizar únicamente librerías VST como herramientas de creación. El propósito es la integración del diseño con los elementos visuales del cortometraje, creando una experiencia de audio consistente que refuerce el mensaje de la obra.

La musicalización de un cortometraje representa una valiosa contribución a la disciplina de la producción musical al integrar de manera tangible teoría y práctica. Este proceso demanda la aplicación de habilidades técnicas relacionadas con el manejo de software de edición de audio, síntesis sonora, mezcla, masterización, entre otros refinando así la destreza de los estudiantes en el manejo de herramientas digitales.

Al restringir la paleta sonora a elementos virtuales, este proyecto explora nuevas fronteras en la composición musical, desafiando las convenciones establecidas y abriendo un abanico de posibilidades creativas que hasta el momento han sido poco exploradas en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

Esta elección metodológica no solo enriquece la obra en sí misma, sino que también posiciona al proyecto como un experimento en el ámbito de la producción musical asistida por ordenador. Al demostrar la viabilidad de crear una banda sonora utilizando únicamente recursos digitales, se contribuye a la democratización de la producción musical, haciendo que la creación sonora sea más accesible para un mayor número de productores.

En un contexto socio cultural la musicalización de un cortometraje representa una experiencia formativa para los estudiantes del énfasis en producción musical de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia ya que este tipo de proyecto integra de manera práctica los conocimientos teóricos adquiridos en el aula, sumergiendo a los estudiantes en un entorno de trabajo real donde deben enfrentar desafíos y tomar decisiones creativas.

Asimismo, este proyecto contribuye a fortalecer el sentido de pertenencia a la

comunidad universitaria y a consolidar una identidad disciplinar. Al presentar los resultados de la investigación en diversos foros, se visibiliza el trabajo realizado y se posiciona a la universidad como un referente en el campo de la producción musical.

En un contexto más amplio, este proyecto contribuye a la difusión de la producción musical y a la generación de interés por esta disciplina. Al compartir los resultados de la investigación con la comunidad universitaria en general, se fomenta la valoración de las expresiones artísticas y se promueve el desarrollo de una cultura musical más diversa y enriquecedora.

Este trabajo de investigación también tiene importancia para la universidad ya que al estar centrado en la musicalización de un cortometraje de suspenso empleando exclusivamente librerías VST, trasciende su carácter individual para posicionarse como una valiosa contribución al desarrollo académico y artístico de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Al explorar las posibilidades creativas y técnicas que ofrecen las herramientas digitales en la producción musical contemporánea, este proyecto se erige como un referente para futuros estudiantes y un catalizador de nuevas líneas de investigación.

Objetivos

Objetivo General

Crear el diseño sonoro y musical para el cortometraje de suspenso “Síncope” experimentando a partir de librerías Virtual Studio Technology (VST).

Objetivos Específicos

Establecer las ideas principales, temáticas, emociones, puntos de inflexión y contrastantes sobre las cuales se desarrolle música y sonido para el cortometraje.

Experimentar a través de librerías VST el uso de sonidos y efectos con elementos del ritmo y armonía que sean funcionales respecto a la escena e imagen.

Articular el lenguaje visual, sonoro y musical en concordancia con las emociones para construir el hilo conductor.

Marco Teórico

Antecedentes

Según Zavala, (2018), el diseño sonoro es un componente crucial para la narrativa y la experiencia visual del espectador en el cine, por su parte, Rodríguez, (2014) manifiesta que el diseño sonoro en el género del suspenso desempeña un papel fundamental en la creación de atmósferas, la transmisión de emociones y el aumento de la tensión.

De acuerdo con Mara (2019) La música en el cine de suspenso es un elemento clave para intensificar las emociones, crear atmósferas específicas y anticipar eventos dramáticos, mientras que, las librerías Virtual Studio Technology (VST) también conocidos como instrumentos virtuales ofrecen una amplia gama de herramientas para la producción musical. Estas, son aplicaciones de software que emulan la funcionalidad y el sonido de instrumentos musicales tradicionales o sintetizadores electrónicos. Estos instrumentos son implementados dentro de entornos de producción musical digital, como estaciones de trabajo de audio digital (DAW), y se utilizan para crear y manipular sonidos en proyectos musicales. Los cuales pueden incluir una amplia variedad de emulaciones de instrumentos acústicos, como pianos, guitarras, violines y baterías, así como sintetizadores que generan sonidos electrónicos mediante la síntesis de formas de onda. Estos instrumentos virtuales permiten a los compositores, productores y diseñadores sonoros acceder a una amplia gama de sonidos y texturas sonoras para enriquecer la música y el diseño sonoro en proyectos creativos (Connaghan, 2023).

Por su parte, Librerías populares como Native Instruments, Omnisphere y EastWest ofrecen una vasta selección de sonidos que van desde instrumentos orquestales hasta sintetizadores electrónicos, permitiendo a los compositores y diseñadores sonoros acceder a una amplia paleta de recursos sonoros para enriquecer la banda sonora de una película. Este enfoque de producción musical basado en librerías VST proporciona una mayor flexibilidad y versatilidad en comparación con los métodos tradicionales de grabación de audio, ya que

permite a los creadores adaptar fácilmente la música y los efectos sonoros a las necesidades específicas de la narrativa y la visión del director de cine.

El uso de librerías VST en el diseño sonoro cinematográfico permite mayor flexibilidad y versatilidad en la creación de música y efectos de sonido. Estas herramientas digitales ofrecen acceso a una amplia variedad de instrumentos, efectos y sonidos virtuales, lo que facilita la adaptación de la banda sonora a la visión específica del director y la narrativa de la película (Walzer, 2017).

El diseño sonoro de "Síncope" busca crear una experiencia cinematográfica cautivadora y emocionalmente impactante, la música y los efectos de sonido se integran cuidadosamente con la imagen para potenciar la tensión, el misterio y la atmósfera de suspenso del cortometraje; ingredientes que convierten atractivo su diseño sonoro a fin de explorar el potencial, calidad artística e impacto emocional.

La Música en el Cine de Suspenso

Se caracteriza por crear una atmósfera de tensión y expectativa en la audiencia, creando una tensión mediante diversos elementos narrativos y técnicos, entre los que se destaca la música; la cual tiene como objetivo principal intensificar las emociones, esto se debe a que la música puede generar emociones como miedo, ansiedad, incertidumbre y sorpresa a través de la disonancia, el ritmo acelerado, el uso de instrumentos poco convencionales o la ausencia de melodía. Al respecto, Film Symphony Orchestra, (2020) señala que hoy en día, todas las películas cuentan con una banda sonora que reproduce toda la escena, conecta la secuencia de escenas, ayuda a comprender e interpretar cómo se sienten los personajes en un momento determinado, o a identificar momentos de tensión, terror o romance.

Por otro lado, la música en el cine crea atmósferas específicas entre ellas las inquietantes, misteriosas o claustrofóbicas a través de melodías melancólicas, sonidos ambientales perturbadores o silencios estratégicos. Además, la música anticipa eventos dramáticos como la llegada de un peligro, un giro inesperado o un momento de gran tensión a

través de crescendos sonoros, cambios bruscos de ritmo o la introducción de elementos musicales disonantes (Rodríguez, 1982).

La Tensión en el Cine de Suspense

De acuerdo con Prosper, (2019) La tensión es uno de los elementos clave del cine de suspense, creado a través de diversos recursos narrativos y técnicos, como la trama, los personajes, el ambiente, la música y el diseño sonoro; es por ello, que en este género la música juega un papel fundamental en la creación de tensión ya que permite:

La música con un ritmo acelerado o una instrumentación intensa puede generar una sensación de urgencia y peligro.

Las disonancias musicales y los efectos de sonido como crujidos, golpes o ruidos repentinos pueden crear una atmósfera inquietante y aumentar la tensión.

Los silencios estratégicos en la música pueden generar expectativa, aumentar la sensación de aislamiento y potenciar el impacto de los sonidos que los rompen.

Tipos de Tensión en el Suspense

Según Melo, (2013) en el género cinematográfico de suspense, se aumenta la tensión gradualmente a lo largo de la película, culminando en un clímax explosivo o una resolución inesperada a esto se le llama tensión ascendente. Otro tipo de tensión es la tensión sostenida, la cual se mantiene a un nivel constante durante la mayor parte de la película, creando una sensación de ansiedad y malestar en la audiencia. "Blue Velvet" de Lynch mantiene una tensión sostenida. Por último, la tensión liberada, se produce repentinamente en un momento culminante de la película, proporcionando un alivio emocional al espectador. "Eraserhead" de Lynch libera la tensión acumulada a través de una escena final grotesca y surrealista (Prosper, 2019).

Referentes Artísticos y Análisis de Referencias

Con el fin de crear el diseño de sonido del cortometraje "Síncope", el director tomó

como referente del sonido que quería para su cortometraje dos producciones, "Twin Peaks" y "Erasehead" del cineasta David Lynch, quien es director de películas del género del suspenso. Basado en ello, se considera analizar los compositores que hicieron parte de esas obras de Lynch y otros expositores relevantes del género para el proceso creativo, considerando los aspectos que más se intervienen en el discurso del diseño de sonido. A continuación, se relacionan algunos exponentes del diseño sonoro del género cinematográfico de suspenso.

Ángelo Badalamenti

Fue un compositor estadounidense reconocido por su estilo único que fusionaba elementos de jazz, rock, folk y música ambiental. Su colaboración con el director David Lynch en películas como "Blue Velvet", "Wild Heart" y la aclamada serie de televisión "Twin Peaks" lo convirtió en un ícono del cine surrealista y de suspenso. La colaboración entre David Lynch y Angelo Badalamenti es una referencia fundamental en el ámbito del diseño sonoro cinematográfico, especialmente en el género del suspenso y el terror. A lo largo de sus colaboraciones en varias películas y series de televisión, Lynch y Badalamenti han demostrado una capacidad única para crear atmósferas sonoras inmersivas que potencian la narrativa visual y emocional de sus obras (Martínez, 2007).

Han creado paisajes sonoros inquietantes que intensifican la tensión emocional y la sensación de misterio. Las películas de David Lynch han tenido una influencia significativa en el cine de suspenso, inspirando a cineastas de todo el mundo. Su estilo único y su exploración de temas profundos han marcado un antes y un después en el género (Martínez, 2018).

Twin Peaks

La obra está marcada por melodías melancólicas, armonías disonantes y ritmos hipnóticos que tejen la atmósfera surrealista de la serie. En la gran mayoría de escenas se percibe un sintetizador con sonido atmosférico casi que constante, establece el tono de la serie desde el primer episodio y se repite a lo largo de la misma, anticipando momentos de tensión y suspenso, y reforzando la sensación de misterio que envuelve cada escena. Badalamenti

también utiliza sonidos, desde drones ambientales hasta texturas orquestales, para crear ambientes que van desde la serenidad hasta la inquietud, así mismo emplea silencios estratégicos para resaltar momentos de tensión o anticipación en la serie, permitiendo que el sonido y la ausencia de sonido se conviertan en elementos narrativos relevantes.

Alan Splet

Fue un destacado diseñador de sonido que trabajó en varias películas emblemáticas de Lynch, incluyendo "Eraserhead", "Blue Velvet" y "The Elephant Man". Su enfoque innovador y su habilidad para crear paisajes sonoros únicos contribuyeron en gran medida a la atmósfera distintiva y a menudo inquietante de las películas de Lynch. El cual utilizó una combinación de efectos de sonido orgánicos, manipulaciones sonoras y silencios estratégicos, Splet logró crear una experiencia auditiva única que contribuyó en gran medida a la atmósfera opresiva y claustrofóbica de la obra.

En particular, la obra "Eraserhead" destaca como un ejemplo magistral del uso del sonido para evocar emociones y sumergir al espectador en un mundo surrealista y perturbador. La colaboración Splet - Lynch en "Eraserhead" sentó las bases para un nuevo enfoque en el diseño sonoro cinematográfico, influyendo en generaciones posteriores de cineastas y diseñadores de sonido (Martínez, 2007).

Eraserhead

El paisaje sonoro de Eraserhead está dominado por sonidos industriales ásperos y mecánicos, como el chirrido de máquinas, el rugido de motores y el silbido de vapor. Estos sonidos crean una atmósfera de opresión y desolación, reflejando el entorno urbano industrial en el que vive el protagonista.

Uno de los aspectos que destaca del diseño sonoro de "Eraserhead" es el uso de sonidos ambientales y efectos sonoros. Desde el zumbido constante de maquinaria industrial hasta los susurros distorsionados y los ruidos inexplicables, cada sonido contribuye a la creación de una atmósfera opresiva que refleja el estado mental del protagonista y el ambiente

surrealista de la historia. Estos sonidos, meticulosamente seleccionados y mezclados, sumergen al espectador en un mundo auditivo desconcertante y perturbador.

De igual modo, el silencio también desempeña un papel significativo en el diseño sonoro de la película. Los espacios de silencio son tan elocuentes como los sonidos mismos, generando una sensación de inquietud y desconcierto que intensifica la experiencia cinematográfica. El uso estratégico del silencio por parte de Splet aumenta la tensión y la anticipación en momentos clave de la película, creando una experiencia sensorial única y profundamente inmersiva para el espectador.

Instrumentos Virtuales o Librerías VST

En el ámbito de la composición musical para cortometrajes, los instrumentos virtuales VST (Virtual Studio Technology) se han convertido en herramientas importantes para la creación de bandas sonoras que complementen y enriquezcan la narrativa visual (Davis, 1999). Estas librerías, también conocidas como instrumentos virtuales, ofrecen una amplia gama de sonidos y efectos que permiten a los compositores explorar una gran variedad de estilos musicales, desde la música orquestal clásica hasta la electrónica moderna. Esta versatilidad creativa, sumada a la facilidad de uso y la accesibilidad económica de estas herramientas, las convierte en una opción atractiva para la producción musical independiente.

En el caso de "Síncope", las librerías VST han sido utilizadas para crear una banda sonora que combina elementos de suspenso, tensión y drama. Los compositores han aprovechado la amplia gama de instrumentos y efectos disponibles en estas librerías para generar atmósferas sonoras que reflejan los diferentes momentos de la historia, desde la tranquilidad inicial hasta el clímax final.

Beneficios del Uso de Librerías VST

Las librerías VST eliminan la necesidad de contratar músicos, alquilar estudios de grabación o adquirir instrumentos físicos, lo que se traduce en una reducción significativa de los costos de producción musical. El acceso inmediato a una amplia gama de instrumentos y

sonidos permite a los compositores trabajar de manera eficiente y sin limitaciones, agilizando el proceso de creación musical.

Además, brindan a los compositores un control creativo total sobre su música, permitiéndoles modificar parámetros, crear sonidos únicos y adaptar la banda sonora a la visión específica del cortometraje. También ofrecen acceso a sonidos ambientales y efectos de sonido que podrían ser difíciles o costosos de obtener de otra manera, enriqueciendo la banda sonora con elementos únicos y distintivos. Por lo que, la combinación de instrumentos virtuales con efectos de sonido y ambientes creados con librerías VST permite generar atmósferas sonoras envolventes y realistas, sumergiendo al espectador en la imagen (Sanjay, 2019).

Librerías VST para el Diseño de Sonido en el Suspense y Terror

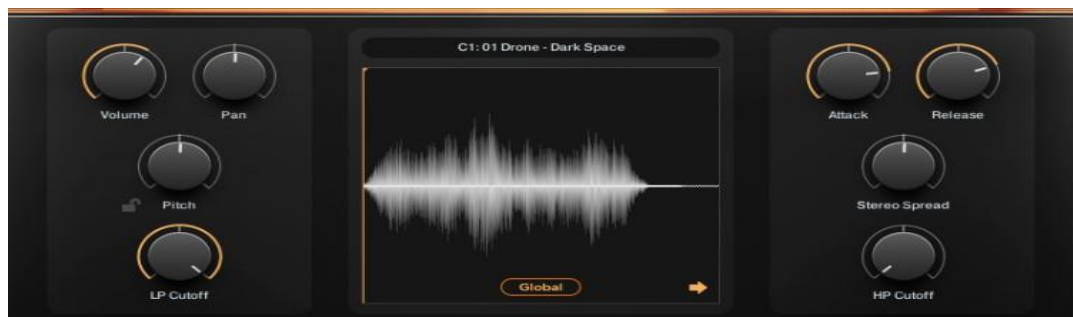
Existen librerías VST específicamente diseñadas para musicalizar o diseñar el sonido en el género de suspense y terror. Estas librerías incluyen efectos que permiten crear atmósferas sonoras típicas de este género, como estruendos, impactos, golpes metálicos, zumbidos, vientos, silbidos, entre otros. Estos diferentes efectos tienen nombres técnicos dentro del campo del diseño sonoro y generalmente se usan para crear suspense, anticipación o tensión.

Drones

Se refiere a sonidos continuos y sostenidos que actúan como una base o una capa subyacente en la composición sonora de una pieza audiovisual o musical. Estos sonidos suelen ser tonales o texturales y pueden variar en su carácter, desde suaves y etéreos hasta oscuros y amenazantes. Se utilizan para establecer una atmósfera y crear tensión (Music Lab, 2022).

Imagen 1

Onda sonora de un dron.



Nota. Representación gráfica de un dron en la librería de audio Legacy de Audio Imperia.

Risers

Son elementos ascendentes que se utilizan para construir tensión y anticipación en una en una escena audiovisual, es un sonido que va aumentando gradualmente en intensidad, tono o volumen a lo largo de un período de tiempo corto, creando una sensación de impulso o elevación (Ozgun, 2023).

Imagen 2

Onda sonora de un “riser”.



Nota. Representación gráfica de un “riser” en la librería de audio Legacy de Audio Imperia.

Stingers

Es un efecto de sonido breve y enfocado, pueden ser graves o agudos y se utilizan para crear énfasis, suspenso, para resaltar un cambio repentino o hacer una transición entre una

escena y otra (Music Chef, 2023).

Imagen 3

Onda sonora de un “stinger”.



Nota. Representación gráfica de un “stinger” en la librería de audio Legacy de Audio Imperia.

Pulsos

Imagen 4

Onda sonora de un pulso rítmico.



Nota. Representación gráfica de un pulso rítmico en la librería de audio Legacy de Audio Imperia.

Son efectos de sonido que consisten en repeticiones rítmicas y regulares de un sonido percibido como un golpe o una pulsación. Estos efectos se utilizan para agregar energía, ritmo o una sensación de movimiento a una composición sonora o a una escena audiovisual.

Hits

Imagen 5

Onda sonora de un hit o impacto.



Nota. Representación gráfica de un “hit” en la librería de audio Legacy de Audio Imperia.

Son efectos de golpes o impactos que enfatizan momentos importantes en una escena audiovisual. Estos efectos sonoros suelen ser breves, intensos y dramáticos, diseñados para captar la atención del oyente y añadir impacto emocional a la producción.

Proceso de Creación de Obra

La musicalización de una obra cinematográfica es un proceso creativo y técnico que requiere una comprensión profunda de la narrativa visual, las emociones que se desean transmitir y las herramientas disponibles para crear una banda sonora efectiva. En el caso del cortometraje "Síncope", se llevó a cabo un proceso de investigación y creación musical con el objetivo de potenciar la experiencia del espectador y complementar la trama.

Fase 1: Investigación y Análisis

Entrevista con el director

El proceso de musicalización del cortometraje "Síncope" se inició con un encuentro entre el compositor y el director. En este encuentro el director hace entrega de manera digital el video del cortometraje. En este se puede apreciar que el cortometraje tiene una duración de 10 minutos con 17 segundos y el único audio que tiene es la voz en "off" de un actor que hace una narrativa durante el desarrollo de las escenas y unos sonidos de foley. No hay diseño sonoro ni música.

Video disponible en [\[aquí\]](#).

Imagen 6

Escena del video.



Nota. Imagen tomada del cortometraje "Síncope".

Se delinearon las expectativas y visiones creativas para la obra, el director expresó su deseo de emular la atmósfera inquietante y surrealista característica de las películas de David Lynch que son generalmente cargadas de tensión, estableciendo así un punto de partida inspirador y un conjunto de referentes invaluable para el proceso de composición.

A partir de esta base conceptual, se llevó a cabo una inmersión profunda en el mundo de "Síncope". Se analizó meticulosamente cada detalle de la trama, la estructura de las escenas y el desarrollo del único personaje del cortometraje. Esta fase no solo implicó una comprensión profunda de la obra en sí, sino también una exploración exhaustiva de las emociones y atmósferas que se deseaban evocar a través de la música y el sonido.

Tabla 1

Análisis de Elementos para la Musicalización del Cortometraje.

Elemento para Analizar	Descripción	Hallazgos
Narrativa	Identificar momentos clave y cambios en la narrativa.	Se identificaron los puntos de giro de la historia.
Emociones	Identificar las emociones predominantes en cada escena.	Se observó una progresión emocional de la tensión a medida que el cortometraje iba avanzando.
Personajes	Analizar los personajes presentes en cada escena, sus motivaciones y relaciones.	Se encontró con que hay un solo personaje en todo el cortometraje con angustia constante.
Cinematografía y Composición Visual	Observar la composición visual de cada escena, incluyendo iluminación, encuadre y color.	Se notaron contrastes visuales marcados entre las escenas de luz y oscuridad, contribuyendo a la sensación de tensión y suspenso.
Ritmo y tempo	Observar el ritmo natural de cada escena y cómo cambia a lo largo del cortometraje.	Se detectaron cambios en el ritmo, con secciones de acción rápida y otras más pausadas, reflejando la evolución de la narrativa.
Transiciones y Cambios de Escena	Identificar las transiciones entre escenas y cómo	Se encontraron transiciones suaves que mantenían la

afectan el flujo narrativo y emocional del cortometraje.	coherencia narrativa y se resaltaron las transiciones abruptas que intensificaban el suspenso.
--	--

De esta manera, la musicalización de "Síncope" se gestó como un proceso sinérgico, donde la visión del director y la sensibilidad del compositor se fusionaron para crear una experiencia audiovisual única.

Análisis de "Twin Peaks" y "Eraserhead"

Se procedió a investigar sobre las obras más influyentes de David Lynch y encontramos que "Twin Peaks" y "Eraserhead", son las obras más conocidas del cineasta. Se abordó a investigar los compositores que hicieron parte de la musicalización de estas producciones, Ángelo Badalamenti y Alan Splet consecutivamente, por lo tanto, se procedió a analizar los recursos que fueron utilizados dentro de cada producción para crear la composición.

Por su parte, Badalamenti hace uso de sintetizadores con sonidos atmosféricos, a veces un poco sutiles, a veces bastante estridentes para darle emoción a las escenas. Es notable como la melodía principal aparece constantemente en muchas escenas de cada capítulo y hace usos de los sonidos del sintetizador repetitivos, pero manteniendo siempre la tensión.

Más tarde se analizó "Eraserhead" donde el diseñador de sonido Alan Splet utiliza ruidos ambientales de maquinaria industrial creando atmósferas con sonidos agudos y texturas densas atmosféricas que mantienen una tensión constante en el desarrollo de las escenas. Son pocas las escenas donde se puede apreciar algo de música; el enfoque está en sonidos

atmosféricos bastante interesantes que van acordes a lo que el director desea que sea la base del sonido del cortometraje "Síncope". **Escena donde se puede apreciar el sonido en "Eraserhead"**. [Aquí](#).

Tabla 2

Análisis del Diseño Sonoro y Musicalización de 'Twin Peaks' y 'Eraserhead'.

Elemento a Analizar	Twin Peaks	Eraserhead	Consideraciones para "Síncope"
Atmósfera sonora	Uso de paisajes sonoros oscuros y etéreos, con música que induce una sensación de misterio y surrealismo.	Sonidos industriales y perturbadores, creando una atmósfera inquietante y opresiva.	Creación de una atmósfera que combine elementos misteriosos y perturbadores para realzar el suspenso del cortometraje.
Motivos musicales	Motivos recurrentes asociados a personajes y lugares, que ayudan a identificar y recordar elementos clave de la trama.	Motivos disonantes y repetitivos que generan una sensación de desasosiego constante.	Desarrollo de motivos musicales que refuercen la identidad de personajes y situaciones específicas.
Instrumentación	Uso de sintetizadores, pianos y elementos	Instrumentos no convencionales y técnicas de	Seleccionar una instrumentación variada que permita

	orquestales, combinando sonidos electrónicos y acústicos.	grabación experimentales, como el uso de sonidos de máquinas y ruidos ambientales.	experimentar con sonidos electrónicos y acústicos, además de sonidos industriales.
Uso del silencio	Empleo estratégico del silencio para aumentar la tensión y resaltar momentos dramáticos.	Silencios prolongados que acentúan la tensión y el malestar del espectador.	Utilizar el silencio de manera efectiva para aumentar la tensión y resaltar puntos cruciales de la narrativa.
Efectos sonoros	Efectos que imitan sonidos naturales, mezclados con sonidos abstractos que aportan una sensación de irrealidad.	Sonidos ambientales amplificados y distorsionados para crear un entorno sonoro alienante.	Integrar efectos sonoros.

Fase 2: Exploración y Experimentación Sonora con librerías VST

Se llevó a cabo una evaluación exhaustiva de diversas librerías, abarcando instrumentos orquestales, sonidos ambientales, herramientas de diseño sonoro y pianos. Se experimentó con una amplia variedad de texturas, percusiones, ritmos y armonías, explorando tanto la creación de melodías como la generación de sonidos atmosféricos. En una primera etapa, se realizaron pruebas con un piano para familiarizarse con las herramientas de software y generar ideas iniciales. Sin embargo, tras presentar las propuestas al director del proyecto, se decidió

enfocar la creación sonora en atmósferas que generaran tensión y una experiencia inmersiva, descartando la inclusión de música. En este sentido, se continuó la exploración con librerías especializadas en sonidos tonales y atonales, identificando la librería "Legacy" de "Audio Imperia" como una herramienta valiosa para la creación de sonidos continuos como los drones.

Tabla 3

Experimentación de librerías.

Categoría de Librería	Librerías Evaluadas	Descripción de la Evaluación	Resultados
Instrumentos Orquestales	Nucleus y Jaeger de Audio Imperia.	Se probaron diferentes articulaciones y dinámicas para cada instrumento, explorando su uso en la creación de melodías y texturas.	Se identificaron texturas ricas y dinámicas que podrían aportar profundidad emocional a las escenas.
Sonidos Ambientales	Haunted Spaces de Soniccouture, Geosonics de Soniccouture, Lunar 2 de Luftrum	Se experimentó con diversas texturas y capas de sonido para crear ambientes inmersivos y realistas.	Se encontraron combinaciones de sonidos ambientales que realzan la atmósfera de suspense del cortometraje.
Herramientas de Diseño Sonoro	Kinetic Metal, Quantum de	Se exploraron las capacidades de	Se lograron efectos sonoros innovadores

	Emergence Audio, Threnody de Soniccouture.	diseño sonoro para generar efectos únicos y atmósferas surrealistas.	que contribuyen al tono inquietante y surrealista del cortometraje.
Pianos	Piano Spotlight de Fracture Sounds.	Se realizaron pruebas iniciales con diferentes tipos de pianos para generar ideas melódicas y armonías.	Se desarrollaron melodías y armonías iniciales que sirven como base para la composición musical.
Texturas	Pads 2 de Rigid Audio.	Se experimentó con diversas combinaciones de texturas para crear profundidad y complejidad en el sonido.	Se encontraron texturas que complementan las escenas más intensas y emotivas del cortometraje.

Fase 3: Creación y Producción: Articulación del Lenguaje Visual, Sonoro y Musical.

La banda sonora original del cortometraje "Síncope" fue compuesta utilizando un entorno de producción digital que incluyó el software FL Studio 21 como DAW (Digital Audio Workstation) y una variedad de instrumentos virtuales. En cuanto al hardware, se empleó un controlador MIDI Hammer 88 M-Audio para el control preciso de los instrumentos virtuales, una interfaz de audio Scarlett Focusrite 212 para la grabación y reproducción de audio de alta calidad, y un PC de escritorio con las especificaciones técnicas necesarias para garantizar un rendimiento fluido y eficiente.

Posteriormente a la fase exploratoria y de experimentación, se seleccionaron las siguientes librerías debido a su rendimiento óptimo y su alineación con los objetivos establecidos para el resultado final.

Imagen 7

Librería Legacy de Audio Imperia.



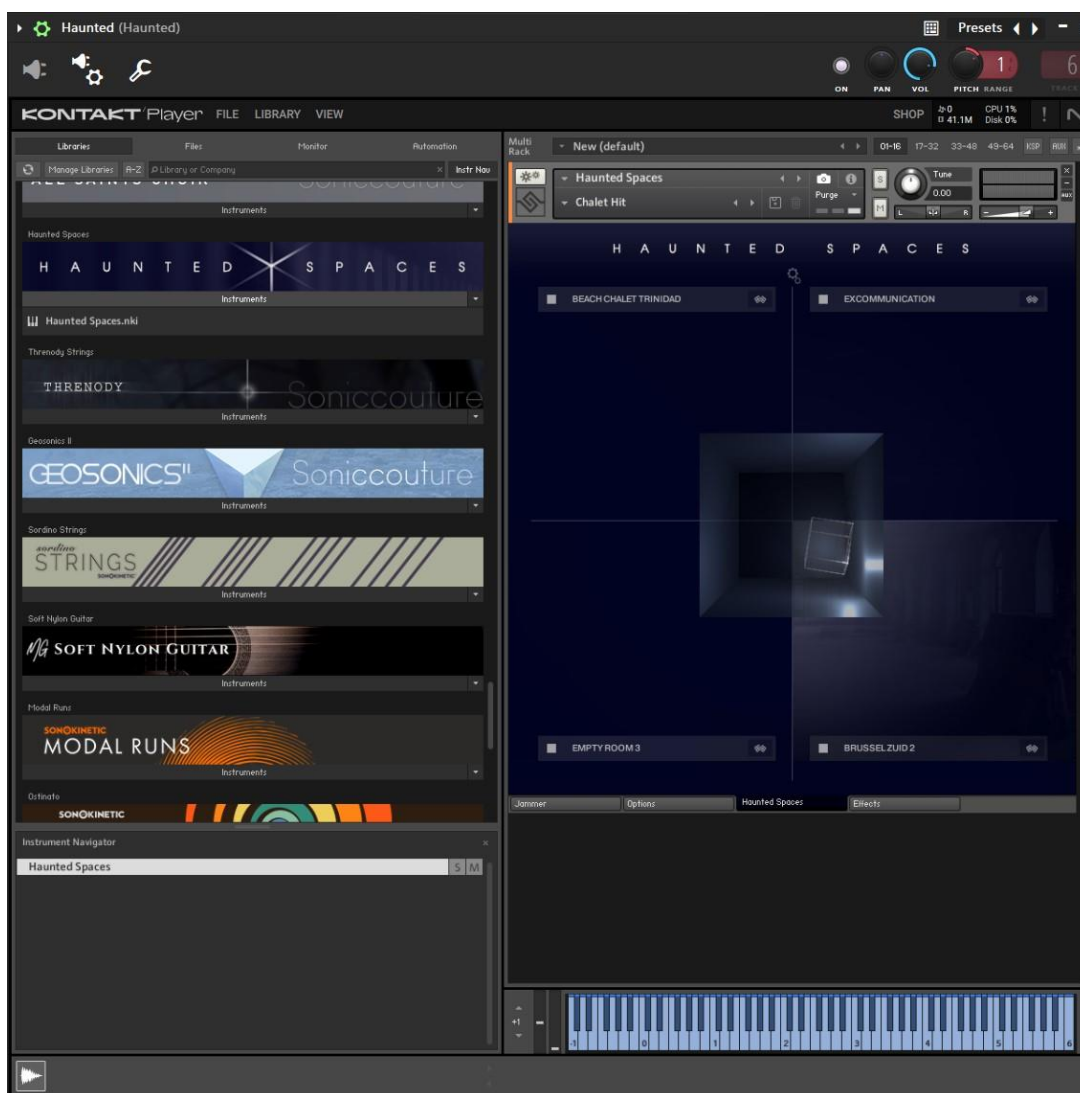
Nota. Captura de la librería Legacy utilizada en la musicalización del cortometraje “Síncope”.

Elaboración propia.

Posteriormente, se incorporó el instrumento virtual "Haunted Spaces" de Soniccouture, diseñado específicamente para la creación de paisajes sonoros atmosféricos y evocadores, característicos de géneros como el terror y el suspenso.

Imagen 8

Librería Haunted Spaces



Nota. Captura de la librería Haunted Spaces utilizada en la musicalización del cortometraje “Síncope”. Elaboración propia.

Así mismo, se exploró con la librería "Kinetic Metal" la cual se centra en sonidos producidos por objetos metálicos en movimiento, como barras de metal, placas, resortes entre otros.

Imagen 9

Librería Kinetic Metal



Nota. Captura de la librería Kinetic Metal, utilizada en la musicalización del cortometraje “Síncope”. Elaboración propia.

Finalmente, se completó la experimentación con "Geosonics" 2, también de “Soniccouture”, un instrumento virtual que recrea sonidos únicos y evocadores de entornos naturales y paisajes sonoros grabados en diferentes partes del mundo. La selección final de estas librerías VST

permitió crear la atmósfera buscada para el cortometraje.

Imagen 10

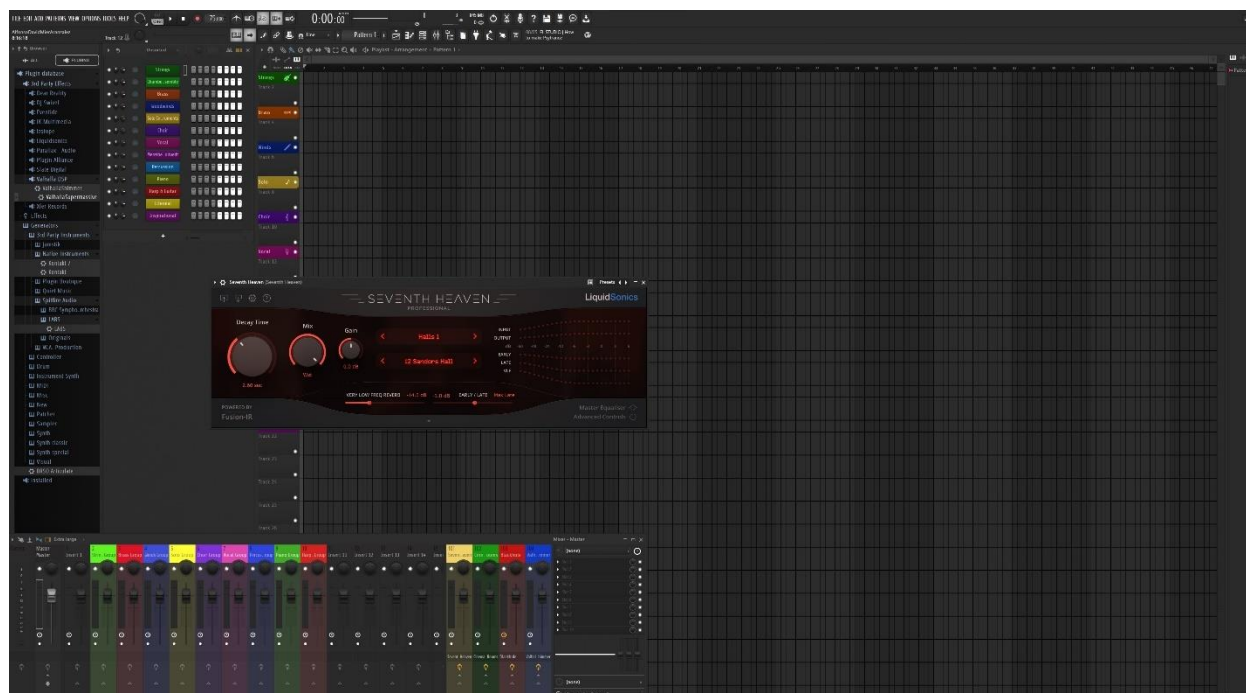
Librería Geosonics 2



Nota. Captura de la librería Geosonics 2, utilizada en la musicalización del cortometraje “Síncope”. Elaboración propia.

Imagen 11

Configuración inicial del DAW (FL Studio 21).

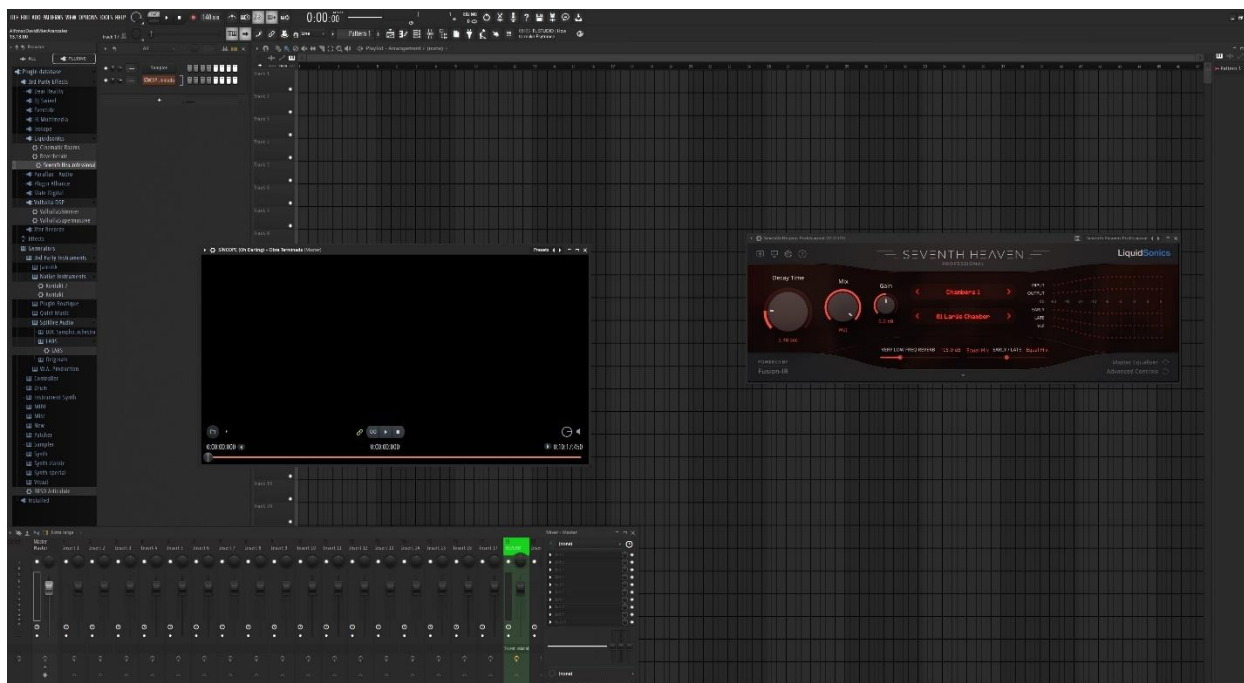


Nota. Pantalla mostrando la configuración inicial del DAW antes de empezar la musicalización del cortometraje.

Se configuró el DAW (Digital Audio Workstation) para preparar el entorno de trabajo, cargando en un envío la reverberación Seventh Heaven de LiquidSonics y creando un nuevo proyecto específicamente para la musicalización del cortometraje.

Imagen 12

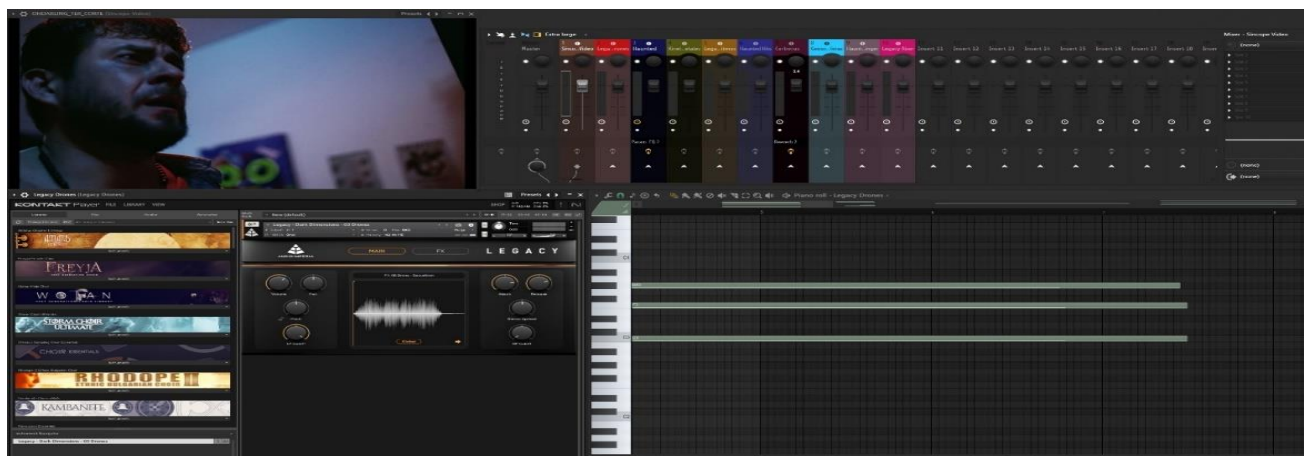
Importación del video.



Nota. Proceso de importación del archivo de video del cortometraje al DAW, listo para la sincronización.

Imagen 13

Grabación de los primeros sonidos.



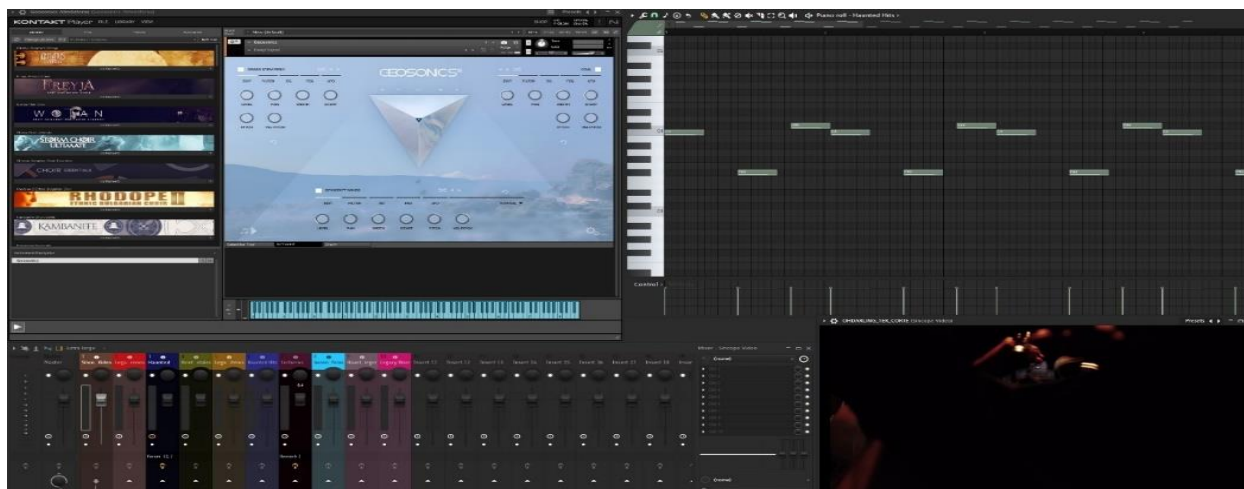
Nota. Captura del momento de grabación de la melodía principal en el DAW.

Se graban las primeras capas de drones utilizando varios sonidos de la librería VST

metálicos, obtenidos de la librería VST denominada "Kinetic Metal". Estos efectos, reconocibles por su utilización distintiva en las producciones cinematográficas del aclamado director David Lynch, aportan una dimensión atmosférica particular, en consonancia con el estilo visual y narrativo característico de sus obras. Posteriormente, al concluir la escena en cuestión, se introduce una transición musical, comúnmente denominada "stinger", mediante el uso de la librería VST "Haunted Spaces". Esta selección específica de recursos sonoros persigue intensificar la experiencia audiovisual, generando una sensación de suspenso y anticipación que complementa la narrativa y el tono emocional del cortometraje.

Imagen 16

Añadiendo sonidos ambientales y risers.

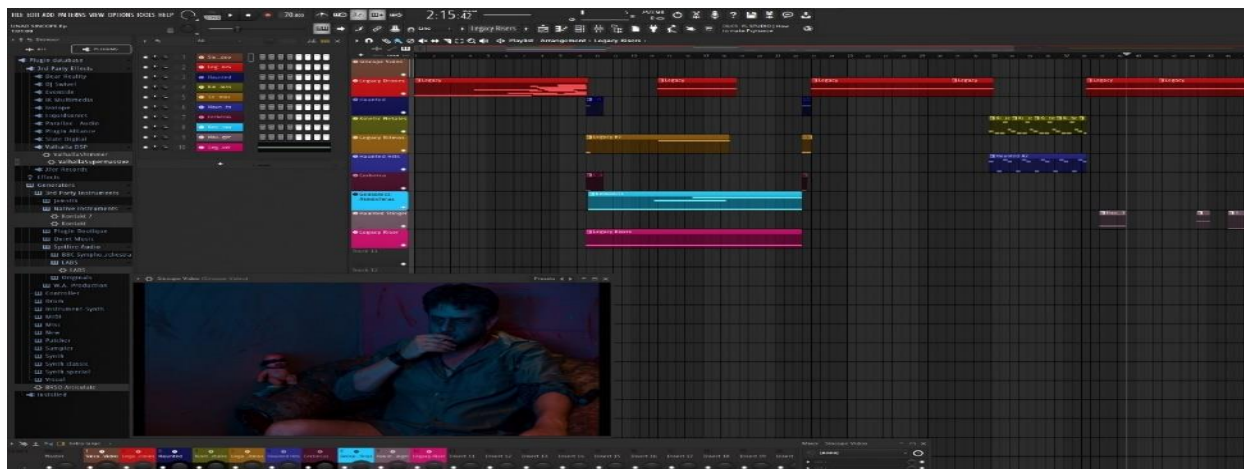


Nota. Insertando efectos de sonido ambientales.

Se añadieron efectos de sonidos ambientales con la librería Geosonics 2 para aumentar la inmersión y la atmósfera de suspenso en el cortometraje.

Imagen 17

El efecto sonoro "drone", constante en el cortometraje; "aparece el riser".

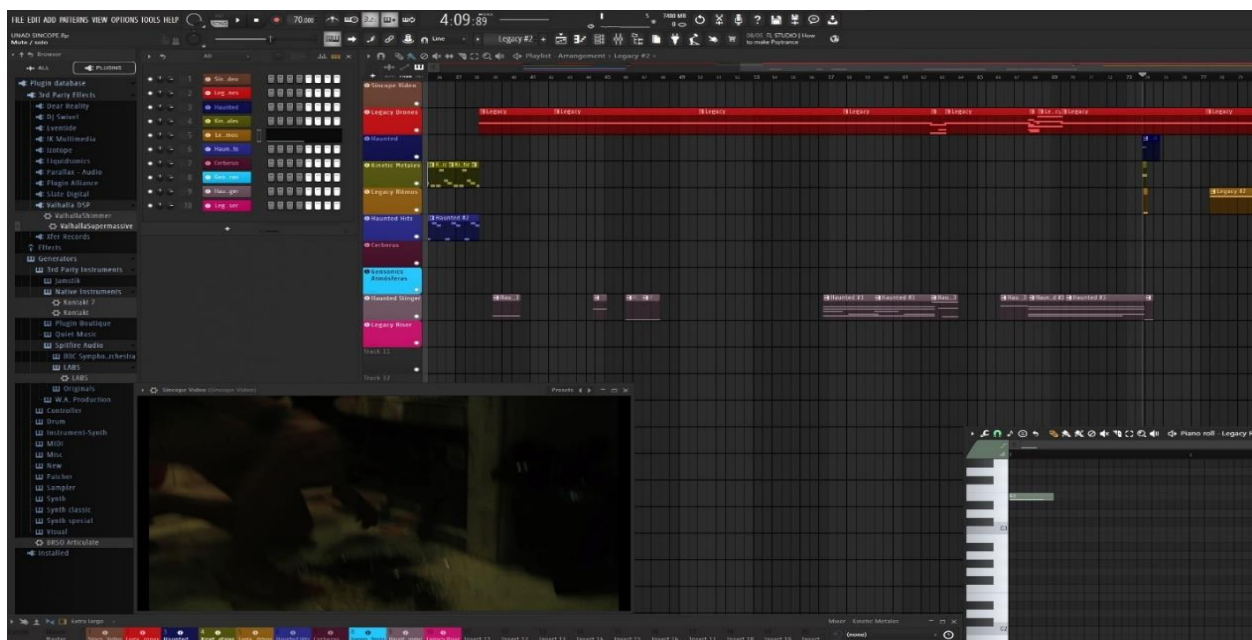


Nota. Se agrega el recurso “riser”.

En el minuto 2:16 del metraje audiovisual, se introduce un segmento de audio que forma parte integral del video original. No obstante, durante esta secuencia, se distingue un drone sonoro constante en el fondo, el cual acompaña la escena de manera sutil hasta la conclusión de la narración del locutor. Posteriormente, de forma reiterativa y persistente, este drone persiste en la escena, intercalándose en ciertos momentos con el recurso sonoro denominado "stinger", el cual presenta múltiples capas sonoras. Asimismo, se percibe la incorporación del recurso conocido como "riser", el cual se va desarrollando progresivamente hasta alcanzar una intensificación notable, combinado con múltiples capas de drones, lo que genera una mayor tensión anticipatoria previa al momento en que el vaso impacta contra el suelo en el minuto 4:09 en donde se aprecia un impacto o “hit” metálico que acompaña la escena.

Imagen 18

Pulso rítmico.

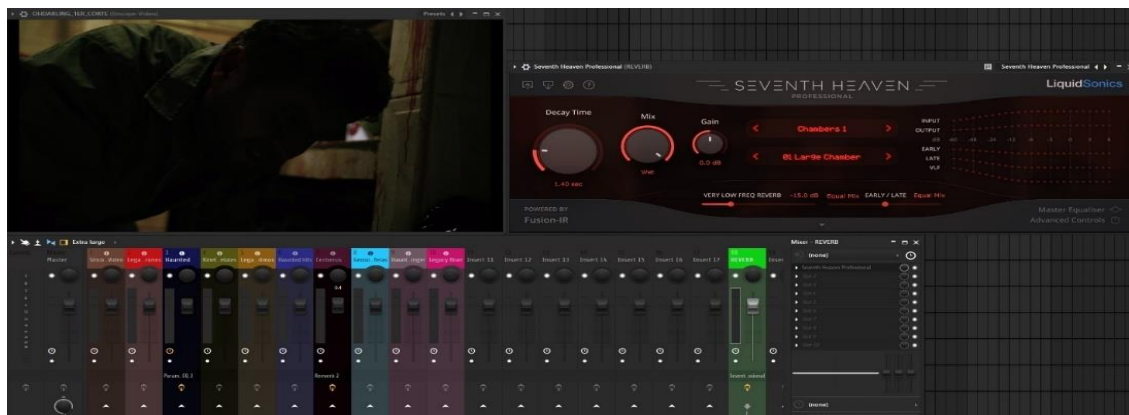


Nota. Se añade pulso rítmico con un sonido de percusión de Legacy.

Desde este punto en adelante, persiste el "drone" que ha acompañado sutilmente todo el cortometraje, manteniéndose presente en la escena mientras la voz en off realiza su intervención. Este efecto sonoro permanece constante hasta el minuto 4:22, momento en el cual se incorpora un pulso rítmico con percusión proveniente de la librería Legacy. A este pulso se le añade una reverberación con el fin de amplificar y sumergir aún más al espectador en la experiencia sonora. Este ritmo acompaña la imagen hasta el minuto 5:30, donde concluye para dar paso nuevamente al drone habitual.

Imagen 19

Reverberación.

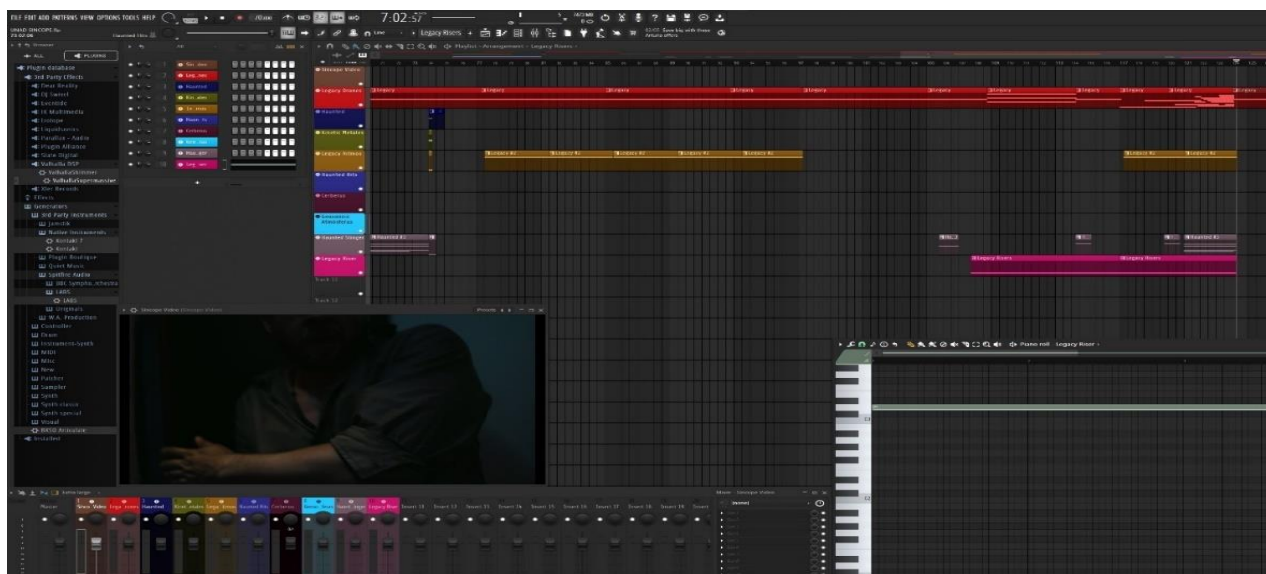


Nota. La reverberación utilizada fue Seventh Heaven profesional de la empresa LiquidSonic.

Este fue el único efecto que se utilizó junto a las librerías ya que estas vienen premezcladas y prepaneadas.

Imagen 20

Fragmento de la obra.



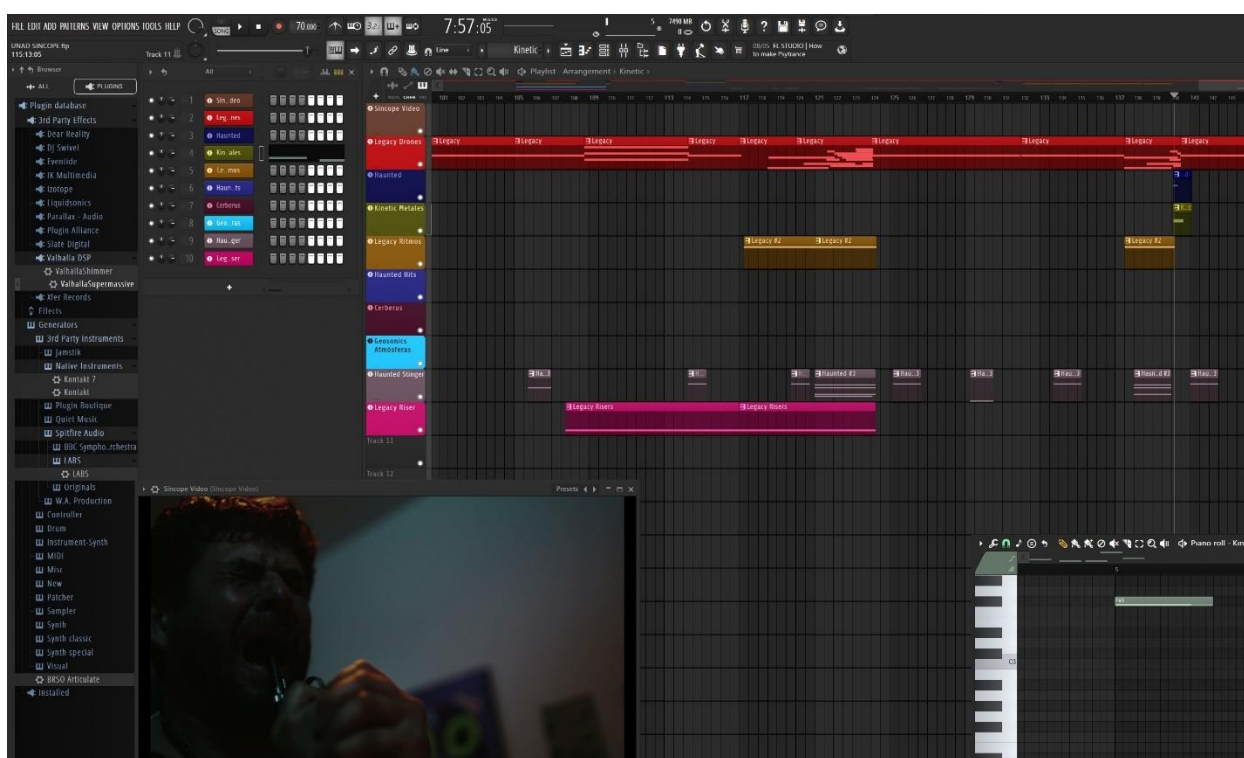
Nota. Se añaden capas sonoras para intensificar la tensión.

Posteriormente, la secuencia avanza con el distintivo sonido característico del cortometraje, centrado en el drone principal, hasta que el personaje levanta el arma en el

minuto 7:49. En este momento, se vuelve a introducir tensión y drama mediante la utilización del pulso rítmico percutivo previamente empleado, junto con capas sonoras adicionales que generan nuevas texturas. Estas nuevas texturas presentan un nivel de caos reducido en comparación con la sección anterior, aunque mantienen el mismo grado de inmersión en la escena, persistiendo hasta el minuto 7:57.

Imagen 21

Escena final.



Nota. Finalmente se utilizó el dron como el sonido que acompaña la musicalización hasta el final.

Por último, se presenta la escena que marca el desenlace del cortometraje, representada por la muerte del protagonista. Las secuencias siguientes se caracterizan por su tono apacible y sereno, donde el dron inicial continúa su trayectoria hasta el desenlace, complementado por discretos sonidos ambientales que adornan las últimas escenas, cargadas de frialdad y

oscuridad, hasta alcanzar el minuto 10:17.

Imagen 22

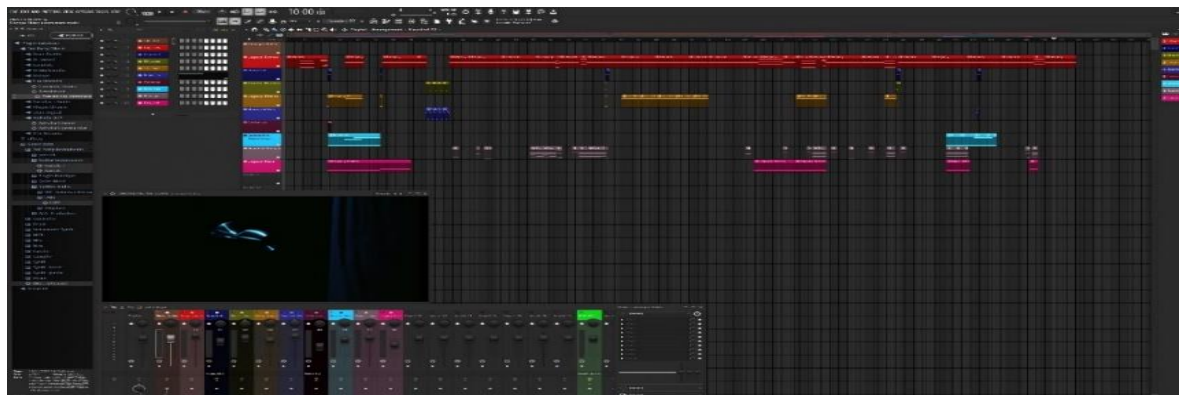
Ajustes de volumen y panoramización.



Nota. Ajuste de los niveles de volumen y la panoramización de las pistas para lograr un equilibrio sonoro.

Imagen 23

Musicalización terminada.

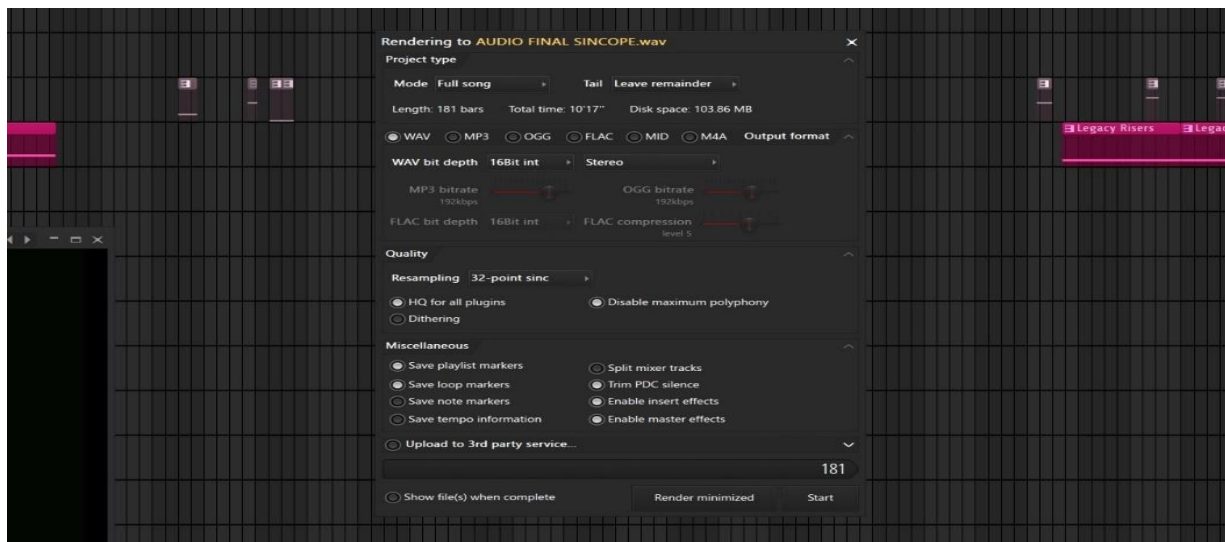


Nota. Se termina la musicalización del cortometraje "Síncope", a partir de librerías VST.

Culmina la musicalización completa del cortometraje, utilizando una combinación de instrumentos virtuales VST para crear una experiencia auditiva rica y coherente.

Imagen 24

Exportación del proyecto.



Nota. Exportación de la pista de audio finalizada desde el DAW para su integración en la edición final del cortometraje.

El audio del proyecto ha sido finalizado y se ha entregado al director, quien procederá a enviarlo al profesional encargado de la masterización.

La exploración y selección de librerías VST adecuadas han desempeñado un papel crucial en este proceso, permitiendo la integración de una amplia variedad de instrumentos sonoros y transiciones musicales que se alinean perfectamente con la estética y el tono del cortometraje. La musicalización de un cortometraje de suspenso es un proceso complejo pero gratificante, donde la colaboración entre el director, y el compositor resulta fundamental para alcanzar el impacto emocional deseado en la audiencia.

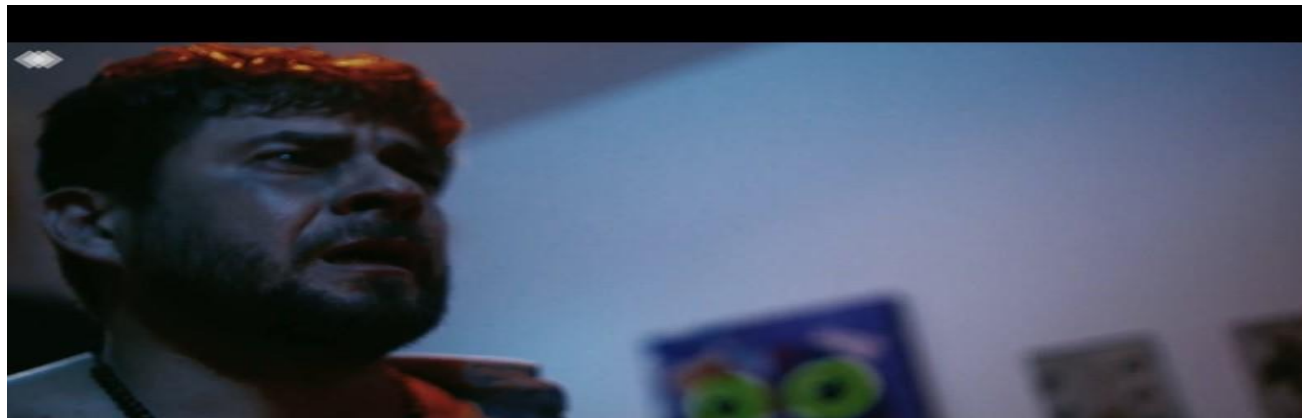
Resultado

El proceso de musicalización de "Síncope" ha demostrado ser un componente fundamental en la transformación integral de la experiencia tanto visual como sonora del cortometraje. La utilización exclusiva de librerías VST en la elaboración de la banda sonora ha permitido potenciar significativamente el impacto emocional y narrativo de la obra, otorgando al espectador una experiencia inmersiva y envolvente. Los resultados obtenidos son satisfactorios, dado que se logró cumplir cabalmente con los requerimientos iniciales del director. Inspirada en el universo sonoro característico de las obras de Lynch, la banda sonora de "Síncope" ha sido concebida como una obra original, donde se ha llevado a cabo una completa transformación de la experiencia audiovisual del cortometraje. El diseño sonoro y musical, elaborado de manera exclusiva con librerías VST, ha demostrado ser una elección acertada al lograr acentuar la emotividad y el relato narrativo de la pieza, consolidando así una experiencia cinematográfica de alta calidad. Es importante destacar que el director del cortometraje expresa su completa satisfacción con el resultado final, resaltando especialmente la coherencia y la potencia expresiva del diseño sonoro como un elemento fundamental en la realización de la obra.

Video disponible en [[aquí](#)].

Imagen 25

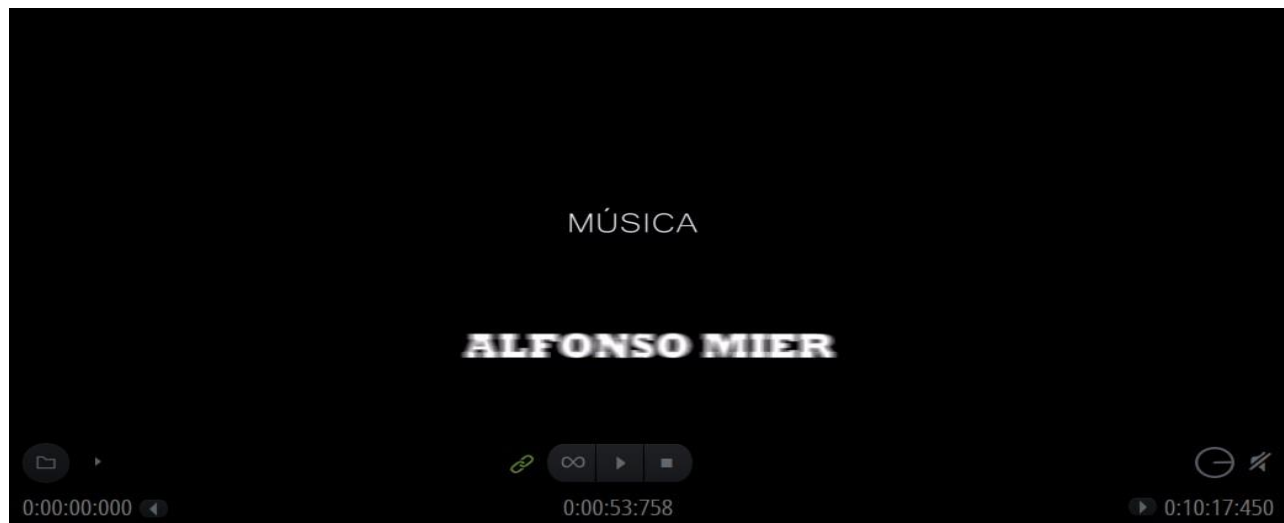
Obra Terminada.



Nota. Captura de una escena del cortometraje “Síncope”.

Imagen 26

Créditos.



Nota. El nombre del compositor aparece en los créditos en el segundo 0:53.

Plan de Circulación y Exhibición

El cortometraje se emitirá primeramente en el auditorio de la Facultad de Cine y Televisión de la Universidad del Magdalena, donde se invitará tanto a estudiantes como a profesores a presenciarlo. Además, se proyectará en los diferentes programas de eventos organizados por la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), como “Escucharte eventos”.

Adicionalmente, el cortometraje se publicará en YouTube y estará disponible en el sitio web del compositor, aldavidmier.com.

Para ampliar su alcance y visibilidad, se considerarán opciones adicionales para su lanzamiento, incluyendo la inscripción y participación en festivales de cine nacionales e internacionales, como el Festival de Cine de Cartagena de Indias en sus respectivas categorías de cortometrajes. También se publicará en plataformas de streaming especializadas en cortometrajes y cine independiente, como Vimeo on Demand, FilmFreeway, y Short of the Week. Se llevará a cabo una promoción a través de redes sociales, incluyendo Facebook, Instagram, y Twitter, mediante campañas de marketing digital dirigidas a audiencias interesadas en cine y cortometrajes.

Todo el contenido del trabajo se encuentra disponible en el repositorio institucional de la UNAD.

Conclusiones

Para concluir el proceso de investigación-creación que se desarrolló, primeramente, se establecieron las ideas principales, temáticas, emociones y puntos de inflexión de cada una de las escenas del cortometraje sobre las cuales se desarrolló la música y sonido para el cortometraje.

Así mismo, se experimentó a través de librerías VST el uso de sonidos y efectos con elementos del ritmo y armonía que fueron funcionales respecto a la escena e imagen del cortometraje obteniendo el resultado que quería el director. Se utilizaron en esta fase de experimentación librerías VST de la casa Audio Imperia, Soniccouture, Strezov Sampling, Native Instruments, Sonokinetic, Fracture Sounds entre otros VST.

Luego de experimentar con todas estas librerías se fue cerrando el cerco de las opciones y se optó por examinar detenidamente las librerías orientadas a la creación de suspenso, seleccionando cuatro librerías: Legacy, Geosonics 2, Kinetic Metal y Haunted Spaces. También se seleccionó una librería de percusiones épicas llamada Cerberus para acentuar ciertos momentos del cortometraje. A partir de esta elección, se identificaron elementos sugestivos que ilustraron cómo es posible crear un elemento audiovisual mediante los recursos ofrecidos por estas librerías. El resultado obtenido fue un producto sonoro original que hizo posible articular el lenguaje visual, sonoro y musical, creando la concordancia del sonido respecto a las emociones.

Es importante señalar que, el director ya tenía una visión definida del tipo de sonido que deseaba para el cortometraje. Esta visión estaba inspirada en las producciones del reconocido director de cine David Lynch. La elección de este estilo sonoro se basó en el conocimiento y el aprecio personal que el director tenía por el trabajo cinematográfico de Lynch.

Una vez establecido el referente sonoro, se procedió a evaluar posibles compositores del cine clásico de suspenso como opción para el proyecto. Sin embargo, esta perspectiva

cambió significativamente después de analizar las distintas opciones consideradas. Fue entonces cuando se optó por los compositores que habían colaborado estrechamente con el cineasta, lo que llevó a descubrir una estética hasta entonces desconocida para el responsable del proyecto. Esta elección planteó un desafío adicional. A partir de ese momento, la investigación tomó un nuevo rumbo, iniciando así una exploración exhaustiva de los recursos disponibles en la producción musical. Como resultado de esta indagación, se llegó a la conclusión de que la mejor opción era aprovechar el potencial de las librerías VST (Virtual Studio Technology).

Referencias Bibliográficas

- Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. Columbia University Press.
https://monoskop.org/images/6/6d/Chion_Michel_Audio-Vision.pdf
- Connaghan, T. (2023). *Qué es un VST: Guía completa para principiantes*.
<https://emastered.com/es/blog/what-is-a-vst>
- Davis, R. (1999). *Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Movies and TV*. https://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Davis-Complete_Guide_Film_Scoring.pdf
- Heshmat, S. (2023). *How Music Affects Us Emotionally*.
<https://www.psychologytoday.com/us/blog/science-of-choice/202309/how-music-affects-us-emotionally>
- Heyde, Z. (2021). *How to make cheap (or free) VSTs sound more realistic*. [Archivo de video].
https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=7IzJ6als_kE
- Film Symphony Orchestra. (2020). *Música cinematográfica: bandas sonoras que ayudan a crear recuerdos inolvidables*. <https://filmsymphony.es/musica-cinematografica-bandas-sonoras-que-ayudan-a-crear-recuerdos-inolvidables/>
- Mara, A. (2019). *¿Qué son los instrumentos virtuales?* [Archivo de video].
<https://www.youtube.com/watch?v=qor6f61V2IY>
- Martínez, C. (2018). *La multiplicación de la identidad en Mulholland Drive de David Lynch y en la "Trilogía de la autorrepresentación" de Maya Deren*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7284938.pdf>
- Martínez, J. (2007). *David Lynch Oscuridad Entre Luces Encendidas*.
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/12539/master%202006-07.pdf>
- Martínez, L. (2018). *La ducha que cambió la historia del cine: todos los secretos de la mítica escena de Psicosis*.

<https://www.elmundo.es/papel/cultura/2018/06/10/5b1bb197468aeb45088b4626.html>

Melo, P. (2013). *El secreto de la música de terror y suspenso*.

<https://www.elmostrador.cl/cultura/2013/11/04/el-secreto-de-la-musica-de-terror-y-suspenso/>

Medina, J. (2022). *Lucía, Simón y Ausencia: Musicalización y diseño sonoro de tres filmminutos*.

https://repositorio.itm.edu.co/bitstream/handle/20.500.12622/5701/Juli%C3%A1n_MedinaVasquez_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Music Chef. (2023). *Making Modern Music - Stinger Sound Design*. [Archivo de video].

<https://www.youtube.com/watch?v=b-1RpNxMlqM>

Music Lab. (2022). *Drone Music, Briefly: All You Need To Know About Drones*. [Archivo de video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Gq-GSVKe2zE>

Ozgun. (2023). *Sound Design: Risers and Sweeps*. [Archivo de video].

<https://www.youtube.com/watch?v=nQjPWqbXsII>

Patz, J. (2023). *Why Your VST's Sound Trash and How to Fix Them*. [Archivo de video].

<https://www.youtube.com/watch?v=6KAlfgTRhkw>

Prosper, J. (2019). *Suspense y narrativa: características y organización temporal*.

<https://revistas.innovacionumh.es/index.php/mhcy/article/view/309>

Rodríguez, F. (2019). *Psico acústica: El Sonido del Terror*.

<https://www.negocioscontraobsolescencia.com/cine-y-series/psicoacustica-el-sonido-del-terror>

Rodríguez, L. (2019). *Suspense, acción o drama: el poder de la música en las películas*.

<https://www.poli.edu.co/blog/poliverso/suspense-accion-o-drama-el-poder-de-la-musica-en-las-peliculas>

Sanjay, C. (2019). *What is a Virtual Instrument?* [Archivo de video].

<https://www.youtube.com/watch?v=Ss-7ZtIHzi4>

Sonido escénico. (2016). Diseño Sonoro vs Musicalización.

<https://sonidoescenico.com/2016/03/07/disenosonoro/>

Walzer, D. (2016). *Software-Based Scoring and Sound Design: An Introductory Guide for Music Technology Instruction*. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0027432116653449>

Woodside, J. (2014). *La Música y el Diseño Sonoro en el Cine*.

https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/65_2/PDF/MusicaYDisenoSonoro.pdf

Zavala, L. (2018). *Análisis del sonido: un modelo para el análisis del sonido en el cine*.

<https://revistaestesis.edu.co/index.php/revista/article/view/27>

Anexos

Anexo A

Audio final renderizado.

<https://acortar.link/wCFeW4>

Anexo B

Sitio Web del compositor donde está publicada la obra.

<https://davidmier.co/sincope>

Cronograma

Actividad	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Entrevista con el director y reconocimiento del cortometraje	X	-	-	-	-	-
Experimentación con librerías VST		X	X	-	-	-
Creación de piezas sonoras				X	-	-
Revisión					X	-
Publicación del cortometraje						X