

Sonidos que Cuentan - Técnicas de Musicalización para Cortometrajes
Pianista invisible

Producción – Música para medios audiovisuales

Jhon Jairo Pinto Sepúlveda

Asesor

Oscar Andrés Giraldo Tamayo

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD
Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades (ECSAH)
Proyecto de Grado Modalidad Producción
Creación 2025

Tabla de contenido

Resumen.....	6
Abstract.....	7
Introducción	8
Planteamiento Temático.....	9
Objetivos.....	13
Proceso Creativo.....	19
Sonidos Foley.....	22
Voces.....	25
Control de Niveles y Equilibrio Vocal Mediante Automatización.....	26
Música.....	28
Efectos de Sonido SFX.....	28
Estructura Musical por Secciones.....	30
Resultado final	49
Link de Cortometraje Finalizado:	49
Conclusiones.....	51
Bibliografía.....	52
Referencias web y complementarias.....	52

Tabla de figuras

Figura 1 <i>Ecualización aplicada al fondo ambiental, atenuación de frecuencia</i>	21
Figura 2 <i>Uso de sonidos Foley sincronizados con el video</i>	22
Figura 3 <i>Automatizaciones por pista</i>	23
Figura 4 <i>Controles activos por canal para mejorar la integración</i>	24
Figura 5 <i>Configuraciones de efectos Reverb y Delay</i>	25
Figura 6 <i>Automatización en volúmenes para ajustar niveles de las voces</i>	26
Figura 7 <i>Grabación de voz, microfono MXL 990</i>	26
Figura 8 <i>Implementación y manipulación de efectos de sonido, Slow y Woosh</i>	28
Figura 9 <i>Empleo de efecto Silver Waves de la librería Analog Lab</i>	28
Figura 10 <i>Automatizaciones de volumen y Delay al efecto Woosh</i>	29
Figura 11 <i>Ubicación sonido ambiente Foley y voces minuto 0:00 al 0:34</i>	30
Figura 12 <i>Creación primera parte musical minuto 0:34 al 1:04</i>	31
Figura 13 <i>Uso de emulación del piano Wulitzer</i>	32
Figura 14 <i>Grand Piano, directamente desde la galería de Aleton Live</i>	32
Figura 15 <i>Sonido ambiente y musicalización minuto 1:04 al 1:38</i>	33
Figura 16 <i>Composición en Grand Piano minuto 1:38 al 2:03</i>	34
Figura 17 <i>Armonía y melodía en Grand Piano</i>	35
Figura 18 <i>Utilización de sonidos ambiente, Foley, SFX minuto 2:03 al 2:16</i>	36
Figura 19 <i>Paneo y envíos Reverb y Delay</i>	37
Figura 20 <i>Utilización sonidos ambiente, Foley, voz y SFX minuto 3:24 al 3:42</i>	38
Figura 21 <i>Sincronización de música minuto 3:42 al 4:28</i>	39
Figura 22 <i>Uso de Plugin Hanon B70</i>	40

Figura 23 <i>Setup para grabación de guitarra</i>	40
Figura 24 <i>Creación de percusiones</i>	41
Figura 25 <i>Corte de frecuencias en Toms</i>	42
Figura 26 <i>Paneos y envíos de Reverb y Delay</i>	42
Figura 27 <i>Incorporación de campana GrettyBell y Bajo</i>	43
Figura 28 <i>Automatización de volumen en Snare</i>	44
Figura 29 <i>Automatización den volumen sonidos Foley minuto 4:28 al 6:18</i>	45
Figura 30 <i>Sonido Ride invertido</i>	46
Figura 31 <i>Sección completa percusiones armonías minuto 6:18 al 9:00</i>	46
Figura 32 <i>Sección final uso de ambiente de día minuto 9:00 al 10:26</i>	47
Figura 33 <i>Captura de diseño sonoro completo</i>	48
Figura 34 <i>Captura de los créditos, nombre del autor</i>	49

Lista de anexos

Anexo 1	48
----------------------	----

Resumen

El presente proyecto de investigación-creación, *Pianista invisible “Sonidos que Cuentan, técnicas de musicalización para cortometrajes”*, se centra en la creación de sonido y música para un cortometraje basado en el género moderno de drama. El corto fue dirigido y producido por el autor del proyecto, quien, al asumir el papel de un músico-creador, se adiestra a sí mismo en lo que respecta a las técnicas de musicalización, *Foley* y *SFX* (efectos especiales de sonido) que se hallan detrás de la producción de consignas narrativas de sonido para los oyentes, utilizando ejemplos de notorios creadores de este arte, sobre todo Hans Zimmer y James Horner. La intención que reina detrás de este proceso de investigación – creación es un enfoque en donde la música se una con el diseño sonoro para producir la experiencia narrativa completa.

Desde la grabación inicial, a la edición y mezcla de las pistas de sonido creadas, este proyecto se centra en la producción de todo el diseño sonoro del cortometraje. El proyecto incluye la producción y posproducción de todos los componentes sonoros, haciendo uso de herramientas como *Ableton Live*, *Analog Lab* y librerías virtuales. Como resultado se obtiene un cortometraje cuya propuesta aporta profundidad, coherencia narrativa y una experiencia sensorial completa.

Palabras clave: diseño sonoro, cortometraje, musicalización, *Foley*, *SFX*, producción musical

Abstract

This research-creation project, *Pianista invisible “Sonidos que Cuentan, técnicas de musicalización para cortometrajes”*, focuses on the creation of sound and music for a short film based on the modern drama genre. The short film was directed and produced by the author, who, by taking on the role of a musician-creator, trained himself in musicalization, Foley, and sound effects (SFX) techniques that underlie the production of narrative sound cues for the audience, using examples from renowned creators in this field, especially Hans Zimmer and Smith Horner. The main purpose behind this research-creation process is to adopt an approach in which music merges with sound design to produce a complete narrative experience.

From the initial recording to the editing and mixing of the created sound tracks, this project focuses on the production of the entire sound design of the short film. It includes the production and post-production of all sound components, using tools such as Ableton Live, Analog Lab, and virtual libraries. As a result, the short film delivers a sound proposal that provides depth, narrative coherence, and a fully immersive sensory experience.

Keywords: Sound design, short film, musicalization, Foley, SFX, music production

Introducción

En el cine, la televisión y cortometrajes, el sonido y la música son necesarios para la construcción narrativa. El audio no solo complementa la imagen en la pantalla, sino que permite transmitir emociones, sensaciones y comprender un poco más los eventos. En esta etapa, la musicalización es un recurso de expresión infaltable. Es importante tener en cuenta que, en general, en los géneros dramáticos, la historia tiene un propósito emocional muy claro.

Este proyecto de investigación-creación se postula como una experiencia sensible realizada a través de la técnica y la herramientas para la creación de una experiencia inmersiva por medio de la experiencia audiovisual. La producción central del proyecto es el cortometraje titulado: *Pianista Invisible “Sonidos que Cuentan”*. El cual aborda la narrativa de un músico quien, de frente a la frustración creativa, comienza a experimentar un proceso onírico y se descubre muerto, por lo tanto, nadie puede escucharlo. Esta premisa da lugar a un lenguaje sonoro el cual integra composición original, sonidos ambientes, *Foley* y efectos *SFX* (efectos especiales de sonido), con el objetivo de recrear atmósferas y acompañar el camino emocional del personaje.

Desde los sonidos incidentales hasta los *SFX*, cada uno de los elementos auditivos fueron diseñados para reforzar el mensaje simbólico de la historia. Este documento presenta el proceso conceptual, creativo y técnico de dicha construcción sonora.

Planteamiento Temático

En el contexto audiovisual actual, muchas producciones independientes carecen de un diseño sonoro y una musicalización que realmente dialoguen con la narrativa visual. Esto se debe, en parte, a limitaciones técnicas y desconocimiento por parte de los realizadores de estas piezas audiovisuales. La música y el diseño sonoro son elementos clave para construir una experiencia cinematográfica inmersiva con un gran impacto emocional. En el género dramático, su papel es aún más relevante: potencian la narrativa, intensifican las emociones y facilitan una conexión sensorial más profunda con el espectador. Este proyecto de investigación-creación se enfoca en el desarrollo de un diseño sonoro y una composición musical originales para un cortometraje de drama, dirigido y producido por el autor, integrando conocimientos técnicos, sensibilidad artística y recursos compositivos aplicados a la producción musical.

El cortometraje, titulado *Pianista Invisible: “Sonidos que Cuentan”*, narra la historia de un pianista que atraviesa una crisis creativa; agobiado por un bloqueo emocional, que lo hacen despertarse de manera abrupta. A medida que su angustia aumenta, estas visiones oníricas comienzan a distorsionar su percepción de la realidad, hasta que enfrenta una verdad devastadora: está muerto, y su música ya no puede ser escuchada por nadie. Esta historia, cargada de simbolismo, se convierte en una metáfora sobre la invisibilidad del artista, y plantea un gran desafío sonoro: construir una atmósfera que exprese el aislamiento, la confusión y la revelación final del personaje.

La narrativa se desarrolla principalmente en un espacio cerrado a excepción de una escena ambientado un cementerio rural. Esta escenografía condiciona el tratamiento sonoro, exigiendo una selección minuciosa de elementos auditivos para construir ambientes que sean tanto creíbles como emocionalmente coherentes. La limitación espacial se transforma en una

oportunidad para explorar texturas, matices y capas sonoras que profundicen en la dimensión psicológica del personaje y en el tono íntimo del relato.

En resumen, este proyecto plantea la siguiente pregunta: ¿cómo puede la integración consciente del diseño sonoro (*Foley*, *SFX* y composición musical) en un cortometraje dramático intensificar la experiencia emocional del espectador y enriquecer la narrativa audiovisual?

Justificación

En el ámbito de la producción audiovisual independiente, es frecuente encontrarse con cortometrajes que no logran una integración sólida entre el componente visual y el diseño sonoro. Esta desconexión ha sido documentada como un factor que limita el potencial narrativo de las obras, empobrece la experiencia emocional del espectador y reduce el impacto expresivo de las historias (Chion, 1993; Sonnenschein, 2003). La falta de acceso a herramientas tecnológicas, conocimientos especializados y formación técnica en sonido representa una barrera significativa para muchos creadores emergentes (Holman, 2002). Como resultado, el diseño sonoro y la musicalización suelen ser aspectos subestimados o resueltos de forma superficial, particularmente en producciones realizadas por estudiantes o realizadores sin formación específica en esta área (Rumsey, 2001).

Este proyecto cobra relevancia por su enfoque formativo y su aporte creativo en el ámbito de la producción musical aplicada a proyectos audiovisuales. Diseñar un entorno sonoro integral permite aplicar técnicas contemporáneas, fortalecer habilidades profesionales y explorar recursos expresivos vinculados al lenguaje sonoro (Gorbman, 2000). Su originalidad radica en la integración coherente de música, sonidos Foley, *SFX* y diseño sonoro como herramientas narrativas. Cada componente auditivo fue concebido para enriquecer la experiencia del espectador desde una perspectiva sensorial y emocional, alineándose con enfoques que reconocen al sonido como un factor estructural en la construcción del sentido cinematográfico. El sonido “reorganiza y resignifica” la imagen (Chion, 1993, p. 63), guiando la atención y modelando la interpretación del espectador.

Desde el punto de vista académico, este trabajo es significativo porque articula conocimientos de teoría musical, lenguaje audiovisual y tecnología aplicada dentro de un

proceso creativo con fundamento metodológico, no solo representa una aplicación de saberes adquiridos durante la formación profesional, sino que también propone un modelo replicable de creación sonora en función del relato cinematográfico. En este sentido, se convierte en una contribución pedagógica relevante dentro del programa de Música, ya que documenta con detalle el proceso de producción, la selección de herramientas, la toma de decisiones y los resultados obtenidos.

En el plano profesional, el desarrollo de este proyecto fortalece el perfil del músico como creador, compositor y diseñador sonoro. Permite integrar habilidades técnicas con sensibilidad artística al enfrentar retos reales de sincronización, narrativa auditiva y edición, contribuyendo así a la preparación del profesional que aspira a desempeñarse en el campo de la música para medios audiovisuales (Zimmer, 2022).

Finalmente, el proyecto ofrece a la comunidad estudiantil y artística un ejemplo documentado y analítico sobre cómo abordar el diseño sonoro desde una perspectiva creativa, estructurada y técnicamente fundamentada. Asimismo, respalda el reconocimiento del sonido como lenguaje con capacidad para generar significado, emoción y profundidad en el arte audiovisual. El espectador puede “habitar acústicamente” la historia (Schafer, 1977, p. 5), lo que refuerza la función simbólica del paisaje sonoro. Esta perspectiva promueve una comprensión crítica del papel del sonido en la narrativa contemporánea y fomenta su valoración dentro de las prácticas creativas emergentes.

Objetivos

Objetivo general

Producir el paisaje sonoro completo del cortometraje *Pianista Invisible* “*Sonidos que Cuentan*”, a partir de composiciones originales, y recursos como: sonidos ambiente, *Foley* y *SFX* con el fin de potenciar la narrativa audiovisual y emocional de la obra.

Objetivos específicos

Producción de diseños sonoros para ubicar espacial y temporalmente cada escena, por medio de la creación de fondos sonoros coherentes.

Producción de sonidos *Foley* haciendo uso de técnicas de sincronización y edición para aportar realismo y coherencia audiovisual.

Componer una banda sonora original ligada a las emociones del cortometraje, usando motivos melódicos así como recursos tímbricos apropiados para intensificar la experiencia emocional del espectador.

Integrar todos los elementos sonoros utilizando técnicas de mezcla, paneo, automatización, ecualización y compresión, para lograr un equilibrio sonoro profesional y crear una narrativa coherente.

Evaluar el impacto narrativo, emocional y técnico del diseño sonoro en el cortometraje, a través del análisis y revisión crítica.

Marco Teórico

Este marco teórico expone los fundamentos conceptuales que respaldan el desarrollo del diseño sonoro y la composición musical en producciones audiovisuales, centrándose especialmente en el género dramático y el formato de cortometraje. A través de referentes clave y categorías esenciales, se justifica la integración del sonido como un lenguaje narrativo y emocional en el cortometraje *Pianista Invisible: "Sonidos que cuentan"*.

El Diseño Sonoro en el Cine

La creación del diseño sonoro es una disciplina compleja que combina lo técnico, lo narrativo y lo expresivo. Michel Chion (1993) sostiene que el sonido no solo acompaña la imagen, sino que la reorganiza y resignifica, guiando la atención del espectador, aportando continuidad, generando emociones y moldeando la interpretación de lo visual. Por eso, el sonido no debe tratarse como un mero fondo, sino como una capa narrativa estructural.

Randy Thom y David Sonnenschein (2003) añaden que un diseño sonoro eficaz requiere una planificación conceptual que contemple ambientes, efectos, diálogos y música como elementos activos. Esto implica una combinación de sensibilidad estética con dominio técnico para maximizar el impacto narrativo.

Cine Mudo y Evolución del Lenguaje Sonoro

Los orígenes del diseño sonoro se remontan al cine mudo, donde la música en vivo intensificaba las emociones visuales. Esta etapa fue clave para reconocer el valor simbólico del sonido en el lenguaje cinematográfico (Thompson & Bordwell, 2010).

Con la llegada del cine sonoro a finales de los años 20, el lenguaje audiovisual se transformó, el sonido pasó a ser parte integral del guión técnico y creativo, abriendo nuevas posibilidades expresivas.

El Cortometraje como Forma Narrativa

El formato de cortometraje exige una narrativa precisa y expresiva. Sánchez Noriega (2002) destaca que no es simplemente una “película corta”, sino un lenguaje propio en el que cada plano, sonido o gesto debe cumplir una función específica. Esta limitación temporal convierte al cortometraje en un espacio ideal para experimentar con el sonido y la música como ejes narrativos.

La Música en el Cine Dramático

En el drama, la música desempeña un rol central al intensificar emociones, construir atmósferas y generar vínculos entre el espectador y la historia. Gorbman (2000) plantea que la música funciona como un discurso paralelo que anticipa o refuerza los estados afectivos.

Compositores como Hans Zimmer han desarrollado estructuras musicales en capas y motivos repetitivos que actúan como subtexto emocional. Zimmer (2022) afirma que la música debe comunicar lo que la imagen no puede decir convirtiendo al sonido en un vehículo psicológico. De forma similar, James Horner utilizó timbres y progresiones armónicas para crear una identidad sonora que conectara al público con los personajes, algo especialmente útil en historias con conflicto interno.

Sonidos Foley

El Foley se refiere a todos los efectos sonoros que son creados y grabados de manera manual, con el fin de sincronizar todas las acciones humanas vistas en la pantalla, por su parte, los SFX (efectos de sonido) son efectos sonoros los cuales son manipulados de manera digital o pregrabados, los cuales representan fenómenos que no son realizados de forma humana, como transiciones, texturas o sonidos espaciales.

Además de su función técnica, la grabación de los sonidos *Foley* favorece en guiar la atención del espectador y a acentuar el ritmo interno de una escena. Su implementación correcta es clave para lograr una completa inmersión sensorial coherente con las escenas.

La grabación de estos sonidos de forma manual, se realizan con el propósito de reproducir acciones específicas, como pasos, puertas, roces de ropa, entre otros. Altman (2004) afirma que estos sonidos aportan realismo y naturalidad los cuales permiten al espectador aceptar como real lo que ocurre en el momento en la escena, reforzando así la corporalidad del personaje y la lógica interna del espacio.

Paisaje Sonoro y Construcción de Atmósferas

R. Murray Schafer (1977) introduce el concepto de paisaje sonoro como el conjunto de sonidos que conforman un entorno acústico. En el cine, estos paisajes no solo recrean ambientes, sino que expresan estados emocionales y refuerzan la dimensión simbólica del relato.

Esta idea es especialmente importante en narrativas introspectivas, donde los ambientes sonoros diseñados con intención pueden reflejar aislamiento, desorientación o procesos de transformación emocional.

Sonido Diegético y Extradiegético

Una distinción fundamental en la teoría del sonido es la diferencia entre el sonido diegético (que forma parte del mundo de la historia) y el extradiegético (que proviene de fuera de la escena). Chion (1993) indica que esta distinción permite manipular la percepción del espectador sobre lo que es real o simbólico.

En el cine dramático, donde la subjetividad del personaje es central, jugar con esta frontera ayuda a representar su confusión interna y su distorsión de la realidad.

Psicoacústica y Emoción

En el cine, recursos como disonancias, silencios prolongados o sonidos graves sutiles son utilizados para crear climas emocionales. En proyectos introspectivos como *Pianista Invisible*, estos elementos ayudan a amplificar el conflicto interno del personaje.

La psicoacústica estudia cómo el cerebro interpreta estímulos auditivos. Holman (2002) señala que ciertas frecuencias, intensidades o texturas generan reacciones emocionales específicas como tensión, calma o desconcierto.

Espacialidad Sonora

En términos de ubicación, La espacialidad sonora se refiere a cómo el sonido es percibido en proximidad o movimiento. Rumsey (2001) explica que a través de técnicas como el panning, la automatización del volumen, la reverberación o los efectos estéreo, es posible construir una sensación tridimensional.

Esto permite que el público se ubique emocional y físicamente dentro de la historia, alineándose con el punto de vista del personaje según cómo se distribuyen los sonidos en el espacio.

El Silencio como Recurso Narrativo

El silencio no es ausencia, sino una herramienta narrativa cargada de intención. Chion (1993) afirma que el silencio puede centrar la atención, generar tensión o representar estados internos como el vacío, el aislamiento o la angustia.

En la narrativa contemporánea, el silencio permite al espectador interpretar las escenas desde lo subjetivo. Su uso estratégico puede subrayar momentos clave o profundizar en la desconexión del personaje con su entorno.

Proceso Creativo

El desarrollo del cortometraje *Pianista Invisible: "Sonidos que cuentan"* se basó en un conjunto interconectado de decisiones técnicas y artísticas. La disposición del diseño sonoro se desarrolló en bloques temáticos: ambientes, acciones *Foley*, voces y música, tratándose cada uno aparte para su posterior unión en la mezcla final.

La banda sonora se diseñó en estrecho vínculo con la progresión emocional de cada escena, utilizando motivos reiterativos como recurso de memoria auditiva y progresiones armónicas con disonancias para representar la desorientación del personaje. La grabación de los efectos *Foley* se llevó a cabo fundamentalmente en ambientes interiores controlados, complementándose en ciertas ocasiones con material procedente de librerías especializadas. La espacialización de estos sonidos se completó a través de la automatización de diferentes efectos. el tratamiento vocal incluyó la utilización de reverberación para evocar estados internos como recuerdos. Por último, los *SFX* se produjeron mediante síntesis y procesamiento de grabaciones originales.

Después del análisis conceptual del diseño sonoro y su papel en la narrativa audiovisual, este apartado detalla su implementación práctica en el cortometraje *Pianista Invisible: "Sonidos que Cuentan"*. El diseño sonoro fue un eje estructural básico en la narrativa, habilitando el montaje de atmósferas inmersivas, el reforzamiento de las emociones y la dotación de realismo a las acciones del personaje.

La producción fue distribuida en cinco categorías sonoras básicas: sonidos ambiente, sonidos *Foley*, voces, música y *SFX*.

Fases del Proceso

- Elaboración del guión sonoro, estructuras por escenas, Anexo 1.
- Grabación de sonido (ambientes, *Foley*, voces).
- Composición musical y diseño de efectos especiales.
- Edición, mezcla y montaje sonoro.

Técnicas de Producción Sonora

- Grabación utilizando micrófono de condensador *MXL 990*.
- Edición digital y mezcla a través de la estación de trabajo de audio *DAW Ableton Live*.
- Uso de librerías de sonido, como *Analog Lab* y *Samplers*, para la síntesis y manipulación sonora.
- Automatización de parámetros de efectos *Reverb* y *Delay* para lograr una modulación espacial y dinámica del sonido.

Equipamiento e Instrumentos Virtuales

- Software de producción de audio *DAW: Ableton Live*, que incluyó diversas librerías de sonido.
- Guitarra eléctrica

Se estudió minuciosamente el cortometraje y se dividió por escenas, donde se decidió los recursos para cada una de ellas, para observar este guión véase el Anexo 1.

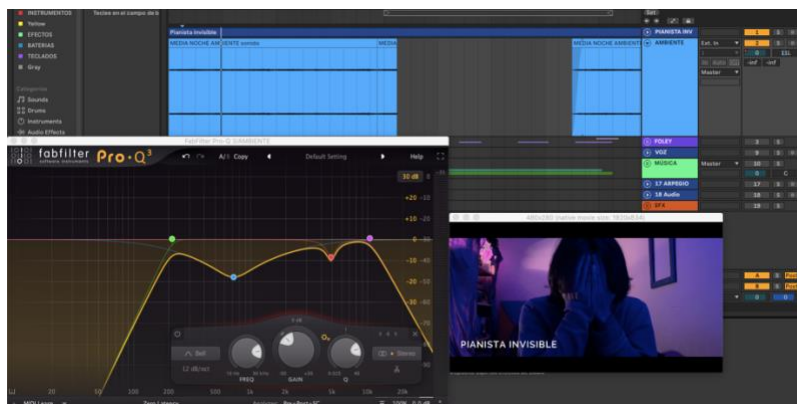
Los sonidos ambiente, también llamados fondos sonoros, incluyen aquellos ruidos que imitan el medio que rodea a la acción, tanto naturales como artificiales (por ejemplo, el viento, sonidos de insectos, ecos). En el cortometraje, estos escenarios son fundamentales para imponer la cronología temporal y la atmósfera emocional, debido al entorno nocturno y ambientes cerrados en gran parte de la acción.

La grabación de estos sonidos fue llevada a cabo utilizando un micrófono *MXL 990* de noche, con el fin de capturar sonidos determinados como el canto de grillos o el viento pasando a través de las ventanas. Estas grabaciones luego fueron llevadas a un tratamiento técnico que incluyó:

- Ajuste de volúmenes para mantener una coherencia general y evitar la competencia sonora con el *Foley*, la música o las voces.
- Ecuilización correctiva con atenuación de frecuencias específicas (aproximadamente del rango de 200 *Hz* a 10 *kHz*) para maximizar el espectro frecuencial y evitar el enmascaramiento de otros elementos sonoros.
- Paneo estéreo para distribuir espacialmente las fuentes sonoras en el campo estéreo, generando una percepción tridimensional del entorno sonoro.
- Uso de reverberación con una aplicación sutil para proporcionar coherencia espacial en los ambientes cerrados mostrados en las escenas, sin sacrificar la claridad del sonido.

Figura 1

Ecuación aplicada al fondo ambiental, atenuación de frecuencia.



Fuente. Autoría Propia

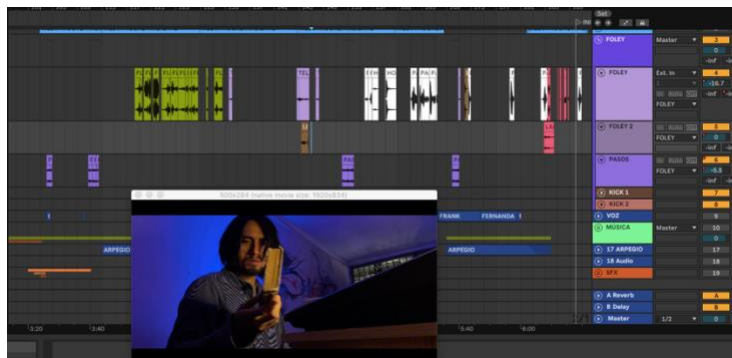
Este tratamiento permitió que los sonidos de ambiente se integraran de forma orgánica con la música, *SFX* y los *Foley*, enriqueciendo la experiencia inmersiva, permitiendo consolidar un fondo sonoro coherente y envolvente, que acompaña al espectador sin distraerlo de la narrativa visual ni de los elementos principales.

Sonidos Foley

Los sonidos *Foley* son de gran importancia para que el protagonista conecte con la audiencia, se busca mantener real cada acción que genere sonido en la imagen generando naturalidad y una correcta sincronización entre la imagen y sonido. Para lograr una correcta sincronización los aspectos que se grabaron incluyen pasos, respiraciones, el sonido del roce de la tela, puertas, teclas del piano, hojas de papel, lápices y libros. Estos se grabaron con el micrófono *MXL 990* en el interior y también incluyeron pasos en el césped y un portón en el exterior. Todos los efectos se grabaron de manera especial con una atención centrada en el contexto visual.

Figura 2

Uso de sonidos Foley sincronizados con el video.



Fuente. Autoría Propia

En la etapa de postproducción, la integración de los diversos sonidos grabados para el *Foley* requirió la automatización exhaustiva de cada parámetro dentro de la estación de trabajo de audio digital (*DAW*) *Ableton Live*. Este proceso abarcó la manipulación precisa de los niveles de volumen, así como la aplicación estratégica de *Reverb* y *Delay* a efectos sonoros específicos, tales como la caída de una hoja, los pasos del protagonista o la inclusión de vocalizaciones como gritos.

Posteriormente, cada sonido fue tratado con procesos de:

- Automatización de volumen, *Reverb* y *Delay*.
- Sincronización cuadro a cuadro con la imagen.
- Limpieza de audio para eliminar ruidos parásitos del entorno de grabación no tratado acústicamente.

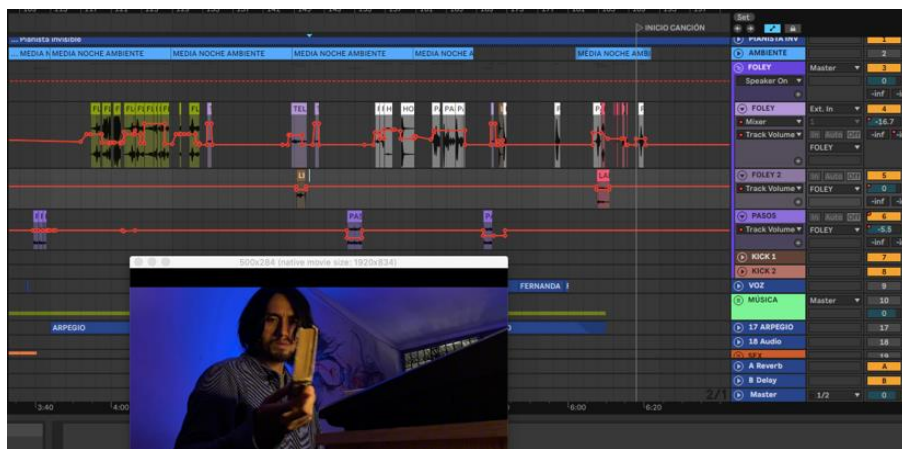
La sincronización meticulosa de estos elementos auditivos se erigió como un factor crítico, cualquier desfase temporal entre el sonido y la acción visual en el cortometraje podía

socavar la naturalidad de la narrativa. Adicionalmente, se llevó a cabo una limpieza detallada de las grabaciones de audio, dada la naturaleza acústicamente no tratada de los entornos de grabación; se identificaron y eliminaron sonidos no deseados que no formaban parte de la escena.

La implementación de la automatización proporcionó un control granular sobre cada sonido individual. En secuencias de acción donde múltiples eventos sonoros debían ocurrir simultáneamente, esta capacidad de ajuste fino resultó esencial para lograr una experiencia auditiva coherente y envolvente.

Figura 3

Automatizaciones por pista



Fuente. Autoría Propia

El uso de paneos permitió ubicar espacialmente los sonidos según su posición en pantalla (izquierda, derecha), así como el uso de *Reverb* para aportar profundidad, generando capas sonoras que responden a la lógica visual y narrativa de la escena.

Figura 4

Controles activos por canal para mejorar la integración.



Fuente. Autoría Propia

La aplicación de automatizaciones específicas a cada sonido fue fundamental para alcanzar una integración superior con el resto de los elementos sonoros. Este proceso dio como resultado la superposición de diversas capas sonoras, tanto simultáneas como aisladas, las cuales requirieron un tratamiento individualizado en relación con los sonidos ambientales previamente incorporados. De esta manera, se buscó lograr una cohesión sonora efectiva entre estos dos componentes esenciales.

Voces

Las voces grabadas fueron suspiros, respiraciones, gritos y un párrafo leído en dos versiones: masculina y femenina. Éstas se integraron como parte del mundo interno del personaje.

La escena específica muestra que el personaje encuentra una carta, cuya lectura inicia con una voz masculina y continúa con una femenina, como metáfora de la autoría emocional del mensaje.

Para lograr el efecto que el protagonista está pensando o evocando se aplicaron los siguientes procesos:

- *Reverb* con envío moderado, para crear sensación de espacio mental.
- *Delay* leve, aportando ecos y repetición simbólica.
- Automatización de volumen, para equilibrar ambas voces y asegurar su integración con *Foley* y la música.

Figura 5

Configuraciones de efectos *Reverb* y *Delay*



Fuente. Autoría Propia

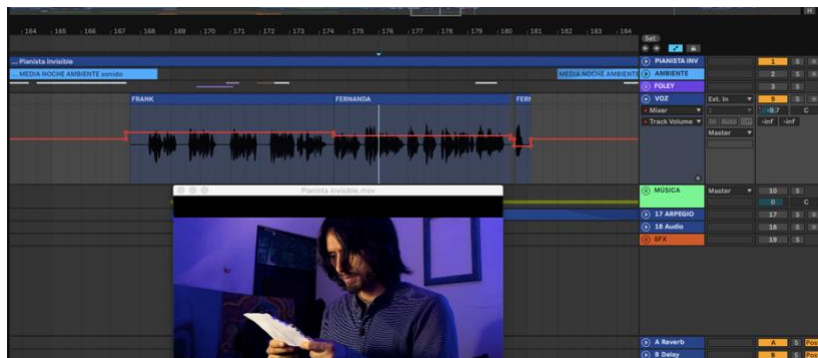
Control de Niveles y Equilibrio Vocal Mediante Automatización

La implementación de automatizaciones permitió un completo control de los efectos, siendo esta esencial para la gestión precisa de los niveles de volumen. Dada la diversidad en tesituras y timbres de las voces registradas, se hizo necesario automatizar selectivamente ciertas secciones vocales. Este proceso tuvo como objetivo primordial alcanzar un equilibrio óptimo

entre las dos voces y su integración armónica con otros elementos sonoros constitutivos de la banda sonora, tales como los *Foley* y la música incidental.

Figura 6

Automatización en volúmenes para ajustar niveles de las dos voces.



Fuente. Autoría Propia

Figura 7

Grabación de Voz, micrófono MXL 990.



Fuente. Autoría Propia

Música

Desde la fase inicial de producción, la música para el cortometraje *Pianista Invisible* se creó buscando sonidos ambientales y *leitmotiv*, empleando motivos melódicos repetitivos como recurso para la identificación emocional del personaje. La paleta instrumental seleccionada incluyó específicamente un piano *Wurlitzer*, un *Grand Piano* (implementado mediante *Ableton Live*), pads de sintetizador, guitarras y un órgano *Hanon B70*. Esta elección instrumental y la composición resultante responden directamente a la narrativa emocional del cortometraje.

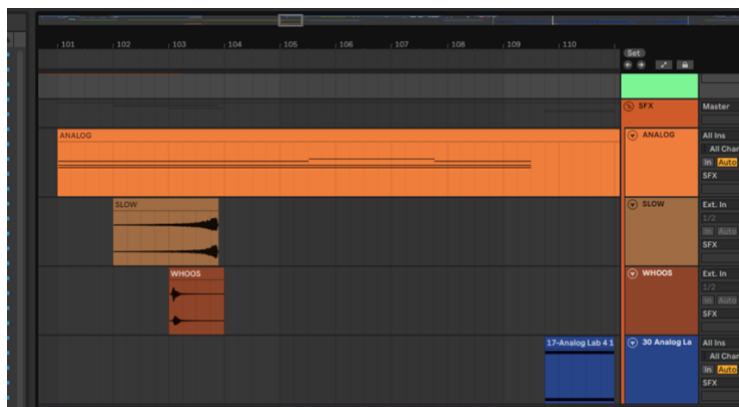
En concordancia con la atmósfera melancólica y de misterio que permea la trama, la arquitectura musical se fundamenta en la interacción de estos instrumentos, generando motivos melódicos recurrentes que sugieren una sensación de bucle, estableciendo un contraste intencional con los elementos narrativos visuales. El ritmo narrativo del cortometraje transita por diversos estados emocionales contrastantes, y la música incidental se articula como un elemento de acompañamiento coherente para cada una de estas etapas, aportando significativamente a la construcción de la narrativa visual. En el segundo 25 del metraje, el primer contacto del protagonista con el piano, está desprovisto de una intención musical predefinida, lo que resulta en la ejecución aleatoria de notas las cuales evolucionarán para crear gran parte de la propuesta sonora del cortometraje.

Efectos de Sonido SFX

La integración de *SFX* resultó fundamental para complementar elementos visuales específicos, tales como desapariciones, *flashbacks* y momentos de tensión narrativa. Para lograr los efectos deseados, se recurrió a sonidos como *Slow*, *Woosh*, y a la manipulación de ciertos timbres provenientes de la librería *Analog Lab*.

Figura 8

Implementación y manipulación de efectos de sonido, *Slow* y *Woosh*, y sonidos de la librería *Analog Lab*.



Fuente. Autoría Propia

Figura 9

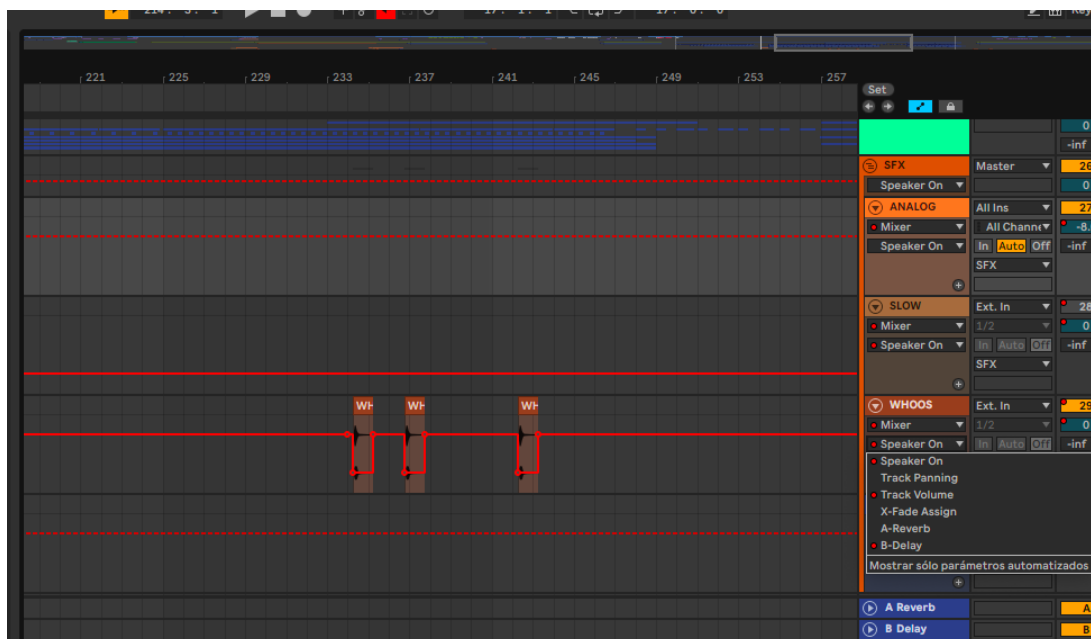
Se empleó el efecto *Silver Waves*, proveniente de la librería *Analog Lab*, para la creación de efecto sonoro *SFX*.



Fuente. Autoría Propia

Figura 10

Automatizaciones de volumen y delay al efecto Woosh, nivelando y adaptando mejor los volúmenes para cada escena



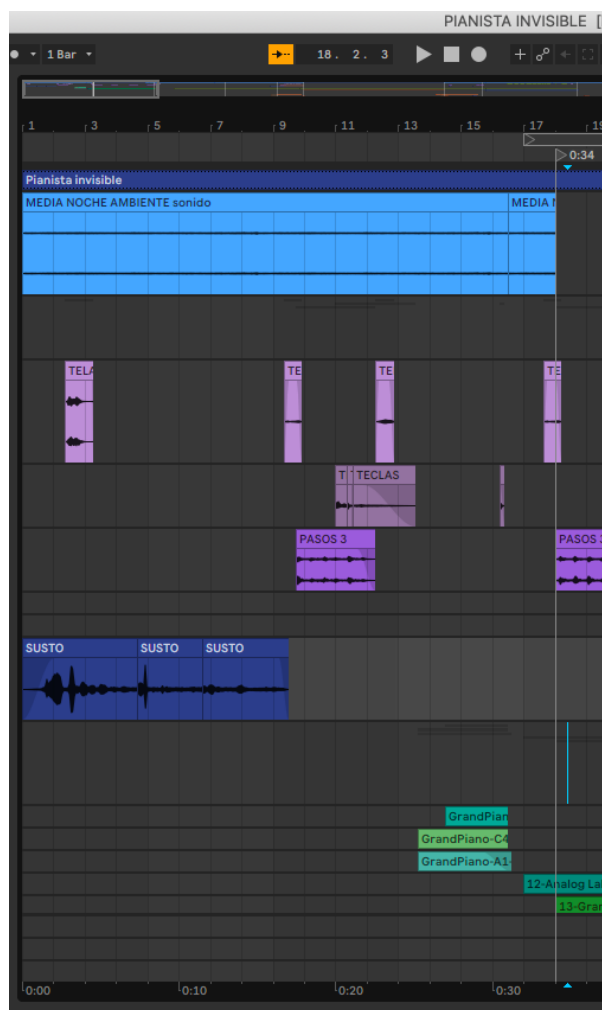
Fuente. Autoría Propia

Estructura Musical por Secciones

Cuando el protagonista se despierta asustado y confundido, va al piano y toca algunas teclas sin un resultado musical definido. En este espacio se pueden notar *Foley* aplicados al movimiento y contacto del protagonista con su entorno, sonidos ambiente y la voz a modo de suspiro, a los cuales se les aplicó automatización de volúmenes para equilibrar las ganancias.

Figura 11

Ubicación sonidos ambiente, Foley y voces. Minuto 0:00 – 0:34

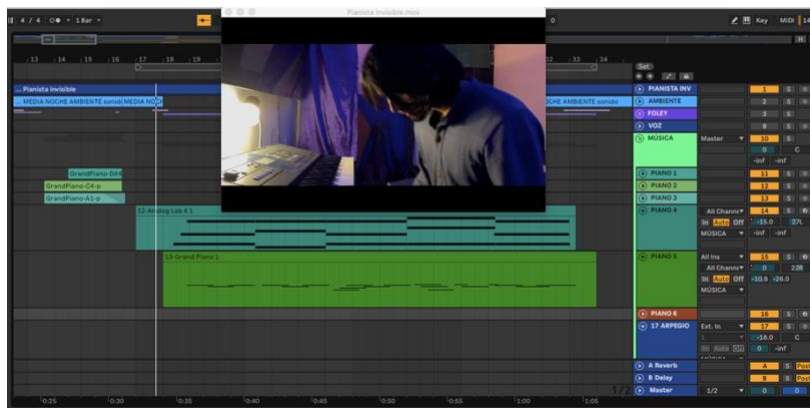


Fuente. Autoría Propia

Para la creación del diseño sonoro en esta sección fue esencial la sincronización de todos los sonidos naturales referente a la imagen, sonidos ambiente, *Foley*, voz y teclas del piano interpretadas por el actor.

Figura 12

Creación primera parte musical Minuto 0:34 – 1:04



Fuente. Autoría Propia

Para la construcción de la base armónica se recurrió a la librería *Analog Lab*. El timbre de piano seleccionado corresponde a una emulación de *Wurlitzer*, valorado por su ataque atenuado y sonoridad envolvente. La aplicación discreta de reverberación y delay favorece su función como sustento armónico para la melodía principal.

La melodía, por su parte, se generó mediante una emulación de *Grand Piano*, directamente desde la librería del *DAW*. A esta línea melódica se aplicaron envíos de *Reverb* y *Delay* con el objetivo de conferirle espacialidad y lograr una integración más orgánica con la reverberación de la armonía subyacente.

La interacción entre ambos timbres establece un contraste perceptible, principalmente en la intensidad del ataque. El sonido de piano empleado para la melodía presenta un ataque más pronunciado en comparación con el piano utilizado para la armonía, contribuyendo a la diferenciación textural entre ambos elementos sonoros.

Figura 13

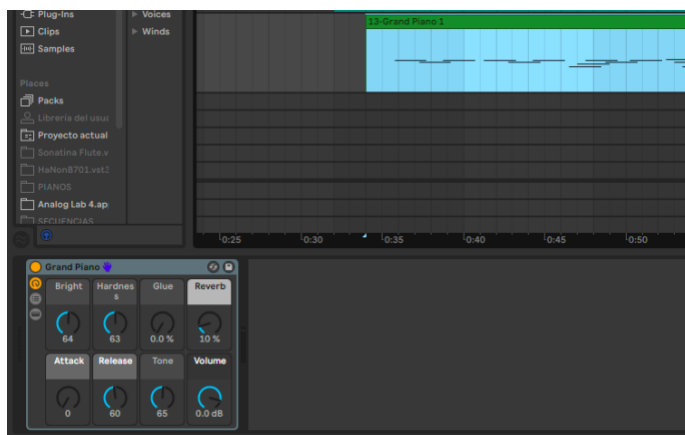
Uso de emulación del piano Wurlitzer, provista por la librería Analog Lab.



Fuente. Autoría Propia

Figura 14

Grand Piano, directamente desde la galería de Ableton Live.



Fuente. Autoría Propia

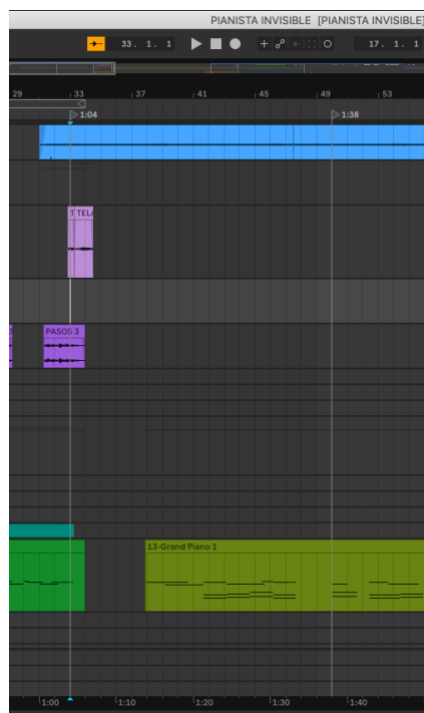
En este punto narrativo, el protagonista inicia una exploración de la idea musical de forma aún incipiente. El sonido del *Grand Piano* se mantiene como elemento central. La

creación musical para esta sección se orientó hacia una aparente falta de coherencia, buscando que la línea melódica, inicialmente entendible, se disuelva progresivamente hasta perder todo sentido musical. Esta estrategia sonora tiene como objetivo intensificar la sensación de desesperación del personaje, para lo cual se emplearon progresiones de acordes disonantes que refuerzan argumentalmente la escena.

Entre el minuto 1:04 y el 1:38 la escena llega a un punto más tranquilo, la cual se mantiene con sonidos ambiente de noche, un sonido *Foley* de tela, y un leve sonido de piano creando un *leitmotiv* como idea musical la cual se utilizará como base a desarrollar en las siguientes secciones.

Figura 15

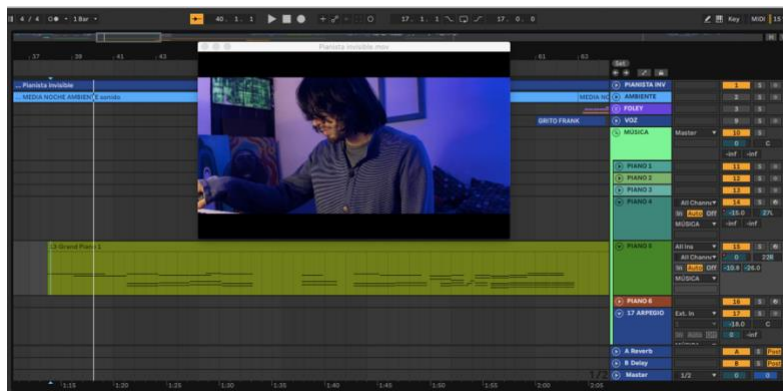
Sonido ambiente y musicalización de sección Minuto 1:04 – 1:38



Fuente. Autoría Propia

Figura 16

Composición en Grand Piano, sección Minuto 1:38 – 2:03



Fuente. Autoría Propia

En el segmento comprendido entre el minuto 1:38 y el 2:03, se empleó exclusivamente un piano. Esta elección se fundamenta en la naturaleza íntima y exploratoria de la escena, buscando representar el sonido crudo de la interpretación en ese instante. El objetivo fue intensificar la naturalidad de la secuencia y proyectar la frustración del personaje no solo a través de la imagen, sino también mediante la disonancia y la aparente falta de sentido de los acordes.

Posteriormente, en una escena de tono más cálido, se reintegraron dos pianos. El primero establece una base armónica mediante arpeggios, generando un movimiento constante. El segundo piano ejecuta acordes con un ritmo de vals, además de presentar una melodía en octavas.

El arpeggio constante del primer piano se mantiene predominantemente sobre un único acorde al inicio, proporcionando una estabilidad armónica incluso cuando la línea del segundo piano desarrolla progresiones armónicas completas tanto en su base como en la melodía. En los momentos en que los cambios de acorde del segundo piano podrían generar disonancia con el

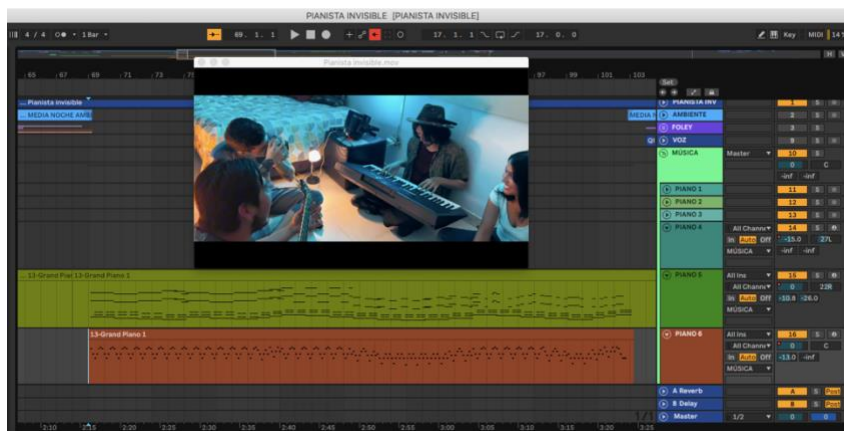
arpeggio subyacente, el primer piano adapta su arpeggio utilizando las notas de estos nuevos acordes, preservando la estabilidad armónica general.

El segundo piano, al ejecutar un ritmo de vals con acordes, presenta una melodía en octavas concebida para transmitir tranquilidad y evocar la remembranza del personaje en ese momento específico. Se optó por melodías de mayor duración en contraste con la velocidad de los arpeggios, evitando así la saturación melódica con cambios rápidos y favoreciendo una interpretación serena.

Finalmente, se aplicaron envíos de *Reverb* a ambas líneas de piano para lograr una mayor cohesión entre sus timbres y asegurar una espacialización adecuada de los sonidos, evitando la superposición excesiva de capas sonoras.

Figura 17

Armonía y melodía en Grand Piano



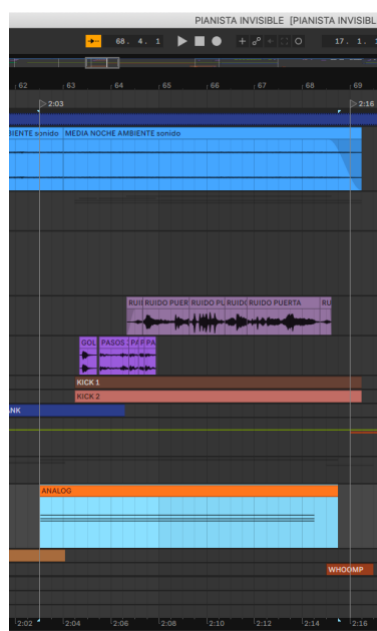
Fuente. Autoría Propia

En el diseño sonoro que comprende entre el minuto 2:03 al 2:16 se utilizó sonido ambiente y sonidos *Foley* como pasos, puertas agitándose, un sonido tipo *Kick* como efecto que

va acelerando, dando percepción que la escena acabará abruptamente, así como también se grabó voz a modo de grito, fue necesario el uso de *SFX* como el preset *Silver Waves* de *Analog Lab* para acrecentar la tensión y se empleó un *Woosh* final para el cambio de escena.

Figura 18

Utilización sonidos ambiente, Foley y efectos SFX, Minuto 2:03 – 2:16



Fuente. Autoría Propia

Entre el minuto 2:16 y el 3:24, se integraron tres texturas sonoras: un piano, un órgano *Hanon B70* y un arpeggio de guitarra. Estas texturas contrastan con la atmósfera de remembranza y nostalgia presente en la escena, articulándose mediante una breve progresión musical de tres acordes en bucle, concebida principalmente como un elemento ambiental.

El piano principal mantiene la función de marcar la progresión armónica con un ataque suave y la aplicación de envíos de *Reverb* y *Delay* para generar una mayor espacialidad. Su configuración carece de arreglos elaborados, consolidándose como la base armónica fundamental para los demás elementos.

El órgano *Hanon B70* desempeña un rol de capa atmosférica, reiterando las tónicas de los acordes de manera sutil, lo que introduce movimiento y contribuye a la sensación espacial.

Finalmente, se incorporó un arpeggio de guitarra basado en la misma progresión de acordes de la base, creando una capa adicional en forma de bucle. Este arpeggio aporta el dinamismo rítmico del que carecen las dos capas armónicas subyacentes. Adicionalmente, se aplicaron estrategias de paneo a las pistas de piano para enriquecer la imagen estereofónica y la percepción espacial de la mezcla sonora.

Figura 19

Paneo y envíos efectos Reverb y Delay

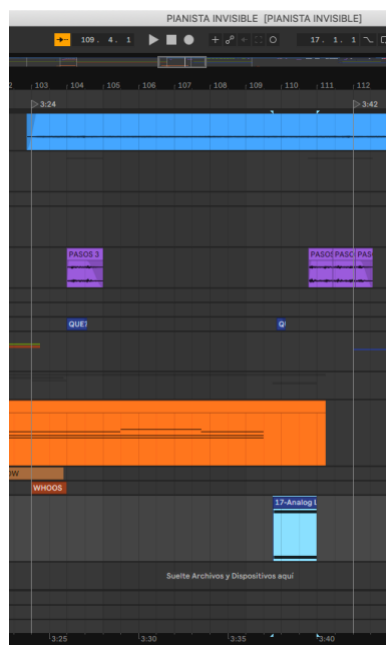


Fuente. Autoría Propia

Seguidamente, en el minuto 3:24 a 3:42 se mantiene el sonido ambiente, en una escena ahora de confusión, se utilizaron *Foley* como pasos, voces y en cuanto a sonidos *SFX* se utilizó el sonido *Silver Waves* de nuevo con una variación de notas para intensificar la tensión, se aplicó en el inicio un *Woosh* como transición a esta escena y en el final se retomó el uso del *Silver Waves*, en esta ocasión con notas diferentes y con menor duración a modo salida de la escena

Figura 20

Utilización sonido ambiente Foley, voz y efectos SFX, Minuto 3:24 – 3:42



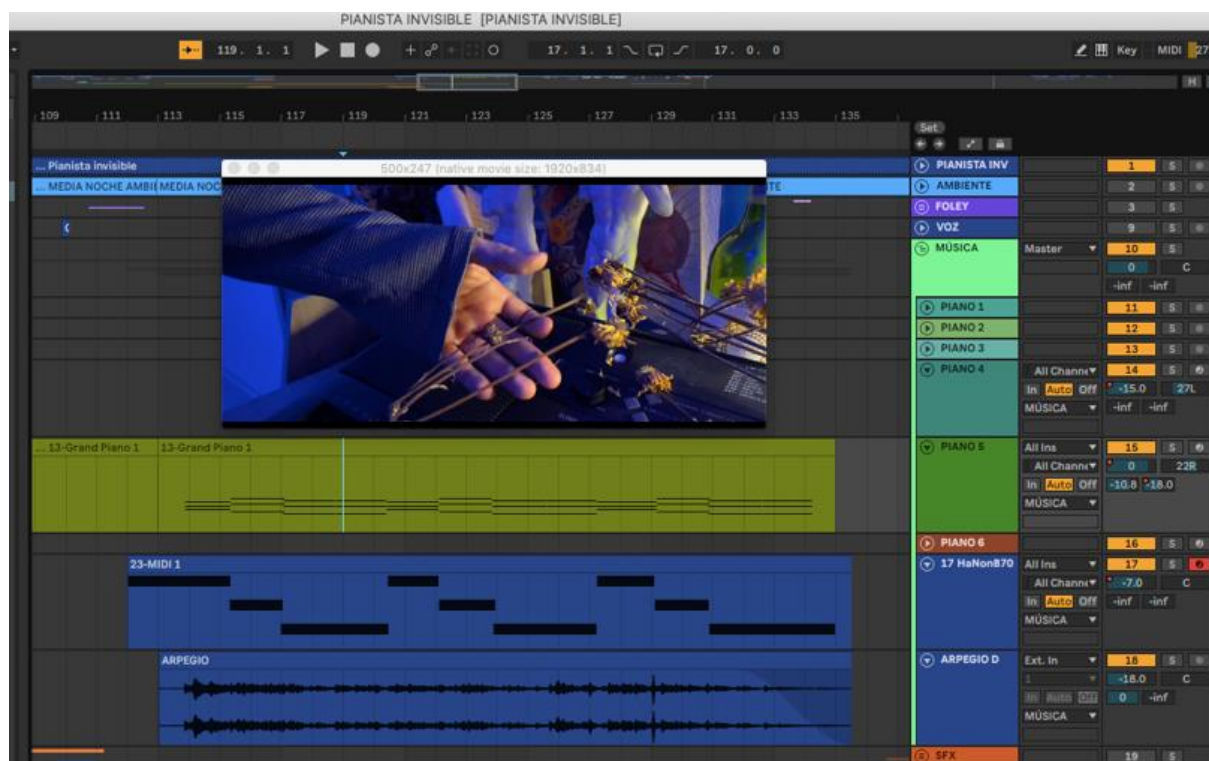
Fuente. Autoría Propia

En el segmento comprendido entre el minuto 3:42 y el 4:28, se empleó una emulación del órgano *Hanon B70*.

En cuanto a las automatizaciones, se implementaron fundidos de entrada (*Fade in*) y salida (*Fade out*) para suavizar la aparición y desaparición de los elementos sonoros. Se realizaron envíos de efectos, como *reverb* y el *Delay*. Los cuales no se utilizaron para el sonido de órgano, esta decisión se fundamenta en la característica inherente de sustain del *Hanon B70*, la cual se complementa de manera orgánica con los efectos aplicados al piano.

Figura 21

Sincronización música e imagen, Minuto 3:42 – 4:28



Fuente. Autoría Propia

Figura 22*Uso de Plugin Hanon B70**Fuente. Autoría Propia*

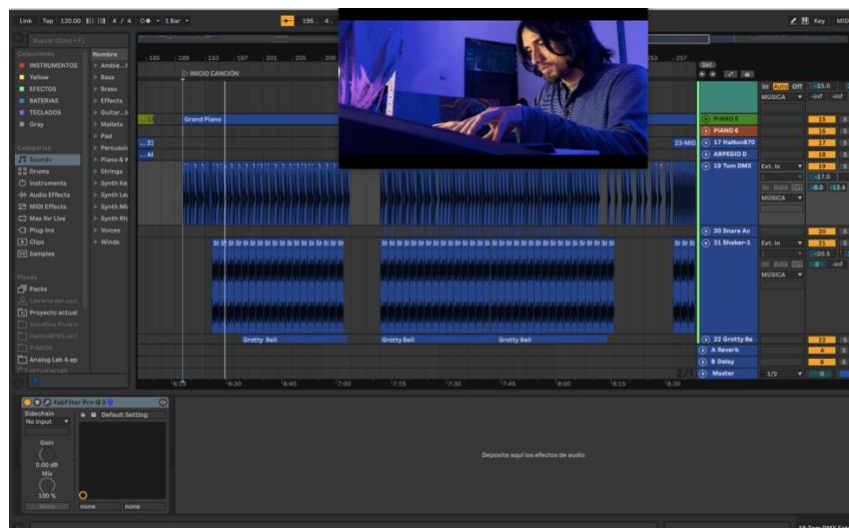
La guitarra, al cumplir la función de arpeggio, se registró con una *Reverb* con *Decay* más amplio, el objetivo de esta elección fue generar una sensación de conexión entre las notas mediante el efecto *Reverb* un leve *Delay* y *Sustain*, contribuyendo así a una experiencia sonora envolvente.

Figura 23*Setup para grabación de guitarra**Fuente. Autoría Propia*

En la sección de mayor duración del cortometraje, la composición musical experimentó un desarrollo completo, incorporando una instrumentación más amplia que incluyó piano, órgano *Hanon*, percusiones, bajo y *Grettybell* (campanas), este último proveniente de la librería de *Ableton Live*. La estructura musical se caracteriza por una progresión gradual en la introducción de los instrumentos, evidenciando un crecimiento sonoro que se inicia con el piano, seguido por las percusiones y el *Grettybell*. Se aplicó ecualización a las pistas de percusión con el fin de modelar su timbre y optimizar el espectro frecuencial, evitando así el enmascaramiento de otras capas sonoras. Adicionalmente, se implementaron envíos de *Reverb* y *Delay* para enriquecer la espacialidad de la mezcla.

Figura 24

Creación de percusiones



Fuente. Autoría Propia

Para la sección de percusión se emplearon el *Tom DMX Fasto 6* y el *Shaker*, ambos provenientes de la librería de *Ableton Live*.

Figura 25

Corte de frecuencias en Toms con ecualizador FabFilter Pro

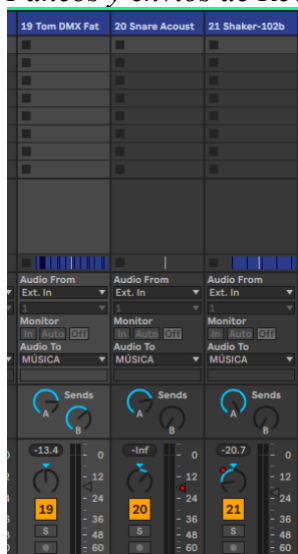


Fuente. Autoría Propia

Se aplicó el ecualizador *FabFilter Pro-Q3* al *Sampler* que contenía el sonido del *Tom DMX Fasto 6*, pues este *Sampler* viene por defecto con un rango dinámico muy amplio, el uso del ecualizador fue para moldear su sonoridad y obtener como resultado un sonido más filtrado y con más ganancia en las frecuencias graves, sin presencia en frecuencias altas.

Figura 26

Paneos y envíos de Reverb y Delay

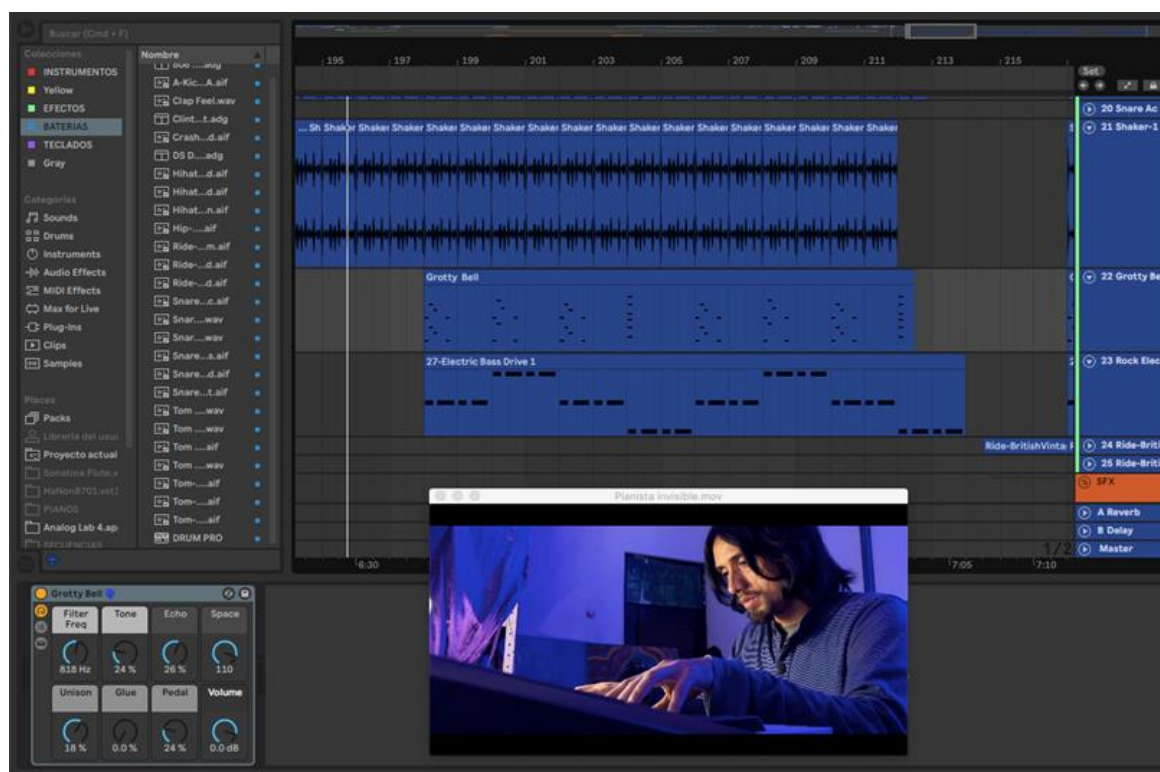


Fuente. Autoría Propia

Se implementaron envíos de *Reverb* y *Delay*, así como paneos y automatizaciones, para modelar la espacialidad y la dinámica de las pistas de audio.

Figura 27

Incorporación de campana GrettyBell y bajo Rock Electric Bass Drive

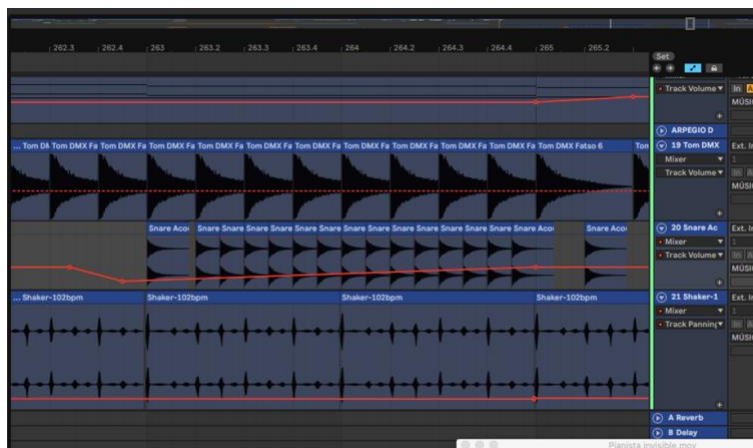


Fuente. Autoría Propia

Se incorporaron el sonido de campana *GrettyBell* y el bajo *Rock Electric Bass Drive 1*, ambos extraídos de la librería de *Ableton Live*. Con el fin de tener un sonido más esperanzador aportando más texturas a las armonías, proporcionando así un tinte más esperanzador a la escena.

Figura 28

Automatización de volumen en Snare



Fuente. Autoría Propia

Automatización en el volumen del *Snare Acustico*, sampler de librería de *Ableton live*, para realizar un crecimiento progresivo.

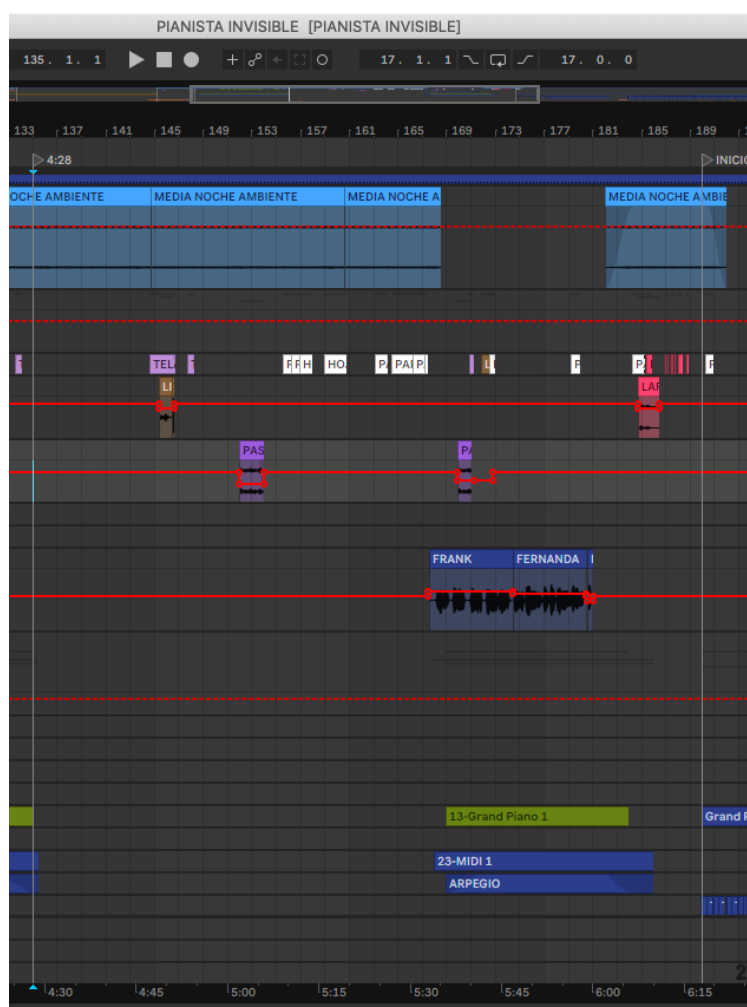
Se utilizó el mismo sonido de piano y *Hanon B70* para crear la base armónica, mientras que el sonido *GrettyBell* realiza la melodía constante, el uso del bajo con un ritmo sencillo aporta un complemento a la rítmica de las percusiones dando el movimiento buscado para la escena. De este modo también se utilizaron *Samplers* de platillos como *Rides British vintage* para marcar acentos en los cambios de acordes. Se invirtió el sonido de ciertos *Rides* para dar un efecto de crecimiento para acentuar aún más cada entrada a la música.

En una escena donde el protagonista está explorando, entre el minuto 4:28 y el 6:18, fue necesario el uso de sonidos *Foley* constantes, ya que el personaje interactúa con objetos a su alrededor, para esto se grabaron sonidos de tela, pasos, lápices, libros, flores y hojas, y se aplicaron automatizaciones en volúmenes de ciertos sonidos para matizarlos, así como también

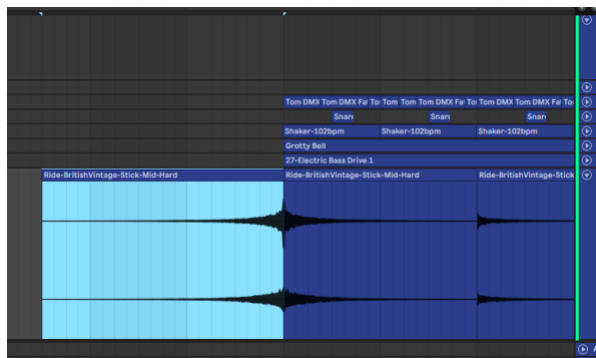
el único diálogo del cortometraje, una interacción entre hombre y mujer, para esta interacción se utilizó una sección musical que se había empleado previamente en el minuto 3:42 al 3:48, con el fin de dar un ambiente musical al dialogo. En las voces fue necesario realizar envíos de *Reverb* y *Delay* para crear la sensación de espacialidad.

Figura 29

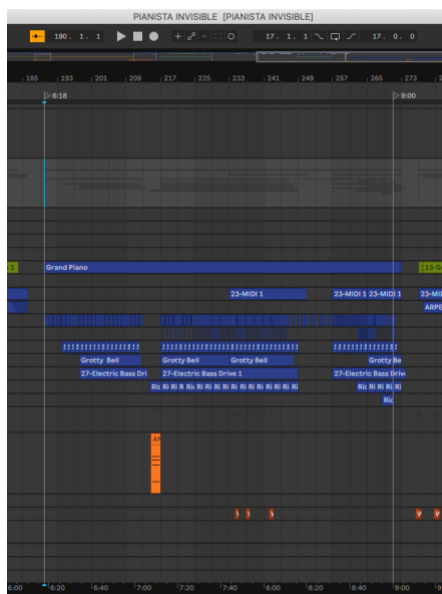
Automatización en volumen de sonidos Foley, Minuto 4:28 – 6:18



Fuente. Autoría Propia

Figura 30*Sonido Ride invertido**Fuente. Autoría Propia*

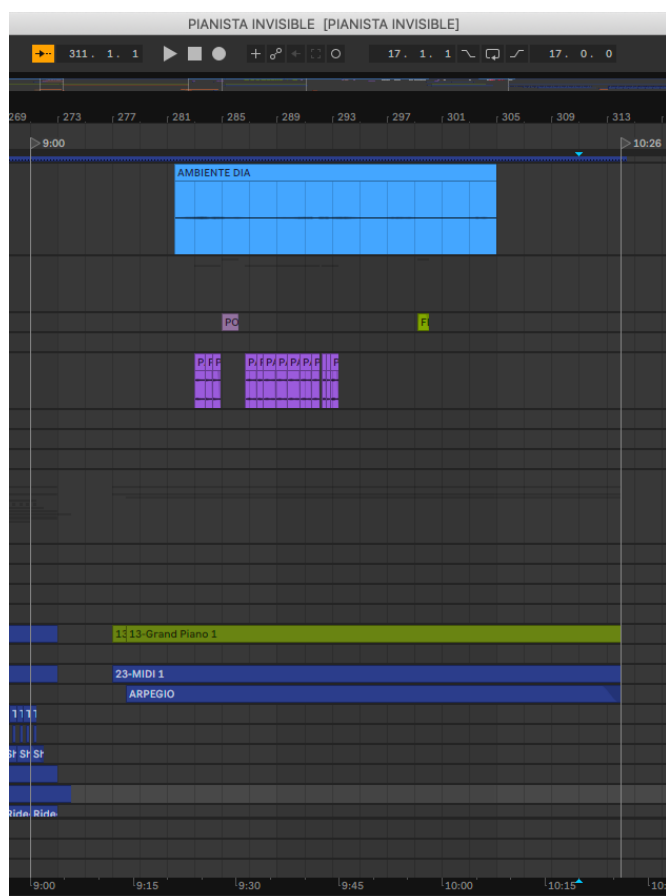
En el segmento comprendido entre el minuto 6:18 y el 9:00, se empleó un sonido de *Ride British Vintage*, sampler de *Ableton live* de forma invertida con el propósito de generar una sensación de crecimiento progresivo del sonido en la escena.

Figura 31*Sección completa, percusiones, armonías y melodías, Minuto 6:18 – 9:00**Fuente. Autoría Propia*

En el último tramo del metraje que comprende del minuto 9:00 al 10:26 se utilizó esta vez un sonido ambientado de día por el cambio de escena, se utilizaron sonidos *Foley* como pasos en el césped, portón abriéndose, roce de flores, acompañados por la sección musical ya utilizada entre los minutos 3:42 al 3:48 y 4:28 al 6:18, a modo de *Leitmotiv*, con apoyo de *SFX* como un sonido de *Woosh* para enfatizar la aparición y desaparición del personaje.

Figura 32

Sección final, uso de ambiente de día, Foley y música, Minuto 9:00 – 10:26



Fuente. Autoría Propia

Resultado final

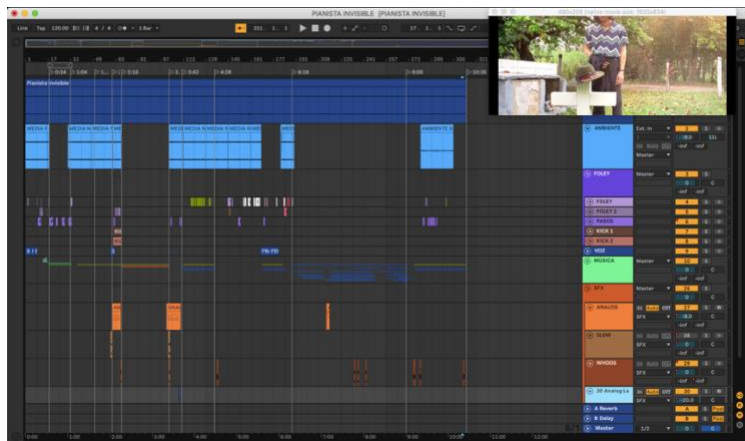
Se logra la creación del diseño sonoro para el cortometraje *Pianista invisible* “*sonidos que cuentan*” apoyado de la grabación de sonidos ambientales, *Foley*, voces, música y *SFX*. Cada sección cumple el propósito de apoyar a la narrativa visual desde el audio, buscando una naturalidad en cada escena, y en cada movimiento. El estudio de cada fragmento fue necesario para crear y grabar cada sonido determinante sin ser invasivo, ya que no todo el metraje tiene música, pero sí contiene sonidos ambientes y apoyo en momentos en que carece de ella, dejando como resultado escenas más íntimas con el personaje, así como en los momentos de tensión y confusión.

La circulación del cortometraje iniciará el día 26 de Junio de 2025, en el espacio café bar “Circo Chalet” en la ciudad de Yopal, Casanare, en el cual se realizan proyecciones de cortometrajes cada jueves, el cual tiene una trayectoria de 5 años con este evento. Se pretende llevar el cortometraje a otros espacios que tengan una dinámica similar.

Link de Cortometraje Finalizado <https://youtu.be/0QXdvy1qmmms>

Figura 33

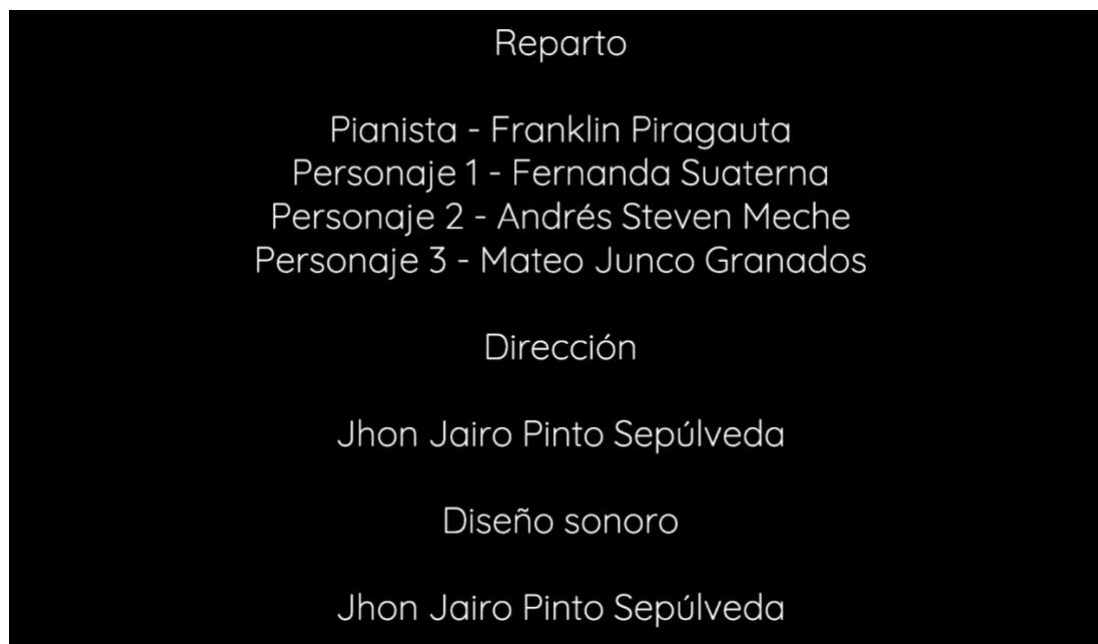
Captura de diseño sonoro completo



Fuente. Autoría Propia

Figura 34

Captura de los créditos, nombre del autor como creador del diseño sonoro



Fuente. Autoría Propia

Conclusiones

El desarrollo del cortometraje *Pianista Invisible: "Sonidos que cuentan"* permitió evidenciar que el diseño sonoro y la musicalización, cuando son abordados como elementos narrativos y no solo decorativos, tienen el poder de transformar profundamente la experiencia audiovisual. A través del uso estratégico de ambientes, sonidos *Foley*, voces, música y *SFX*, fue posible construir un universo sonoro coherente, expresivo y emocionalmente inmersivo.

El proyecto logró cumplir con los objetivos propuestos, evidenciando la integración entre técnica, creatividad y narrativa. Cada elemento sonoro fue diseñado e implementado con base en las necesidades dramáticas del relato, haciendo uso del estudio teórico práctico obtenido a lo largo de la carrera de música en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Desde una perspectiva formativa, este trabajo representa una oportunidad valiosa para consolidar competencias profesionales en el ámbito de la producción musical para medios audiovisuales, así como para reflexionar sobre el papel del sonido en la construcción de sentidos en el cine.

Este ejercicio invita a futuras investigaciones y proyectos que continúen explorando el diseño sonoro para medios audiovisuales como una disciplina artística autónoma, con el potencial de generar experiencias cinematográficas profundas y memorables.

Bibliografía

- Altman, R. (2004). *Sonido en el cine*. Paidós.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós. (p. 63, 70)
- Gorbman, C. (2000). *Melodías que no se escuchan: Música narrativa en el cine*. Paidós. (pp. 56-61)
- Holman, T. (2002). *Sonido para cine y televisión (2.ª ed.)*. Focal Press; Ediciones Omega.
- Horner, J. (s.f.). Conferencia sobre composición cinematográfica. Evento no publicado.
- Rumsey, F. (2001). *Audio espacial*. Focal Press. (pp. 89 – 94)
- Sánchez Noriega, J.L. (2002). *De la literatura al cine*. Paidós. (pp. 112-115)
- Schafer, R. M. (1977). *El paisaje sonoro*. Ediciones G. Gili. (pp. 5 – 7)
- Sonnenschein, D. (2003). *Diseño de sonido: El arte y la técnica de la música, la voz y los efectos en el cine*. Ediciones Cátedra.
- Thompson, K., & Bordwell, D. (2010). *El arte cinematográfico: Una introducción (3.ª ed.)*. McGraw-Hill Interamericana.
- Zimmer, H. (2022). *Hans Zimmer Teaches Film Scoring [Curso en línea]*. MasterClass. <https://www.masterclass.com/classes/hans-zimmer-teaches-film-scoring>

Referencias web y complementarias

- Ableton. (s. f.). *Ableton Live 11 Suite – Manual del usuario*.
<https://www.ableton.com/en/manual/welcome-to-live/>
- Herrera, U. C. C. (s. f.). *La importancia del sonido en una producción audiovisual*. CEU UCH.
<https://www.uchceu.es/grado/comunicacion-audiovisual/importancia-sonido>

Manager, T. D. (2022, 7 de noviembre). The sound of the cinema: Hans Zimmer and composing in the digital age. The Pitt News. <https://pittnews.com/article/176986/blogs/the-sound-of-the-cinema-hans-zimmer-and-composing-in-the-digital-age/>

YAMUVE. (s. f.). El sonido es el 50% del vídeo. <https://yamuve.com/el-audio-es-el-50-del-video/>

Anexos

Anexo 1

Guión de recursos sonoros por escenas

Tiempo (min)	Instrumentos utilizados	Recursos sonoros adicionales	Técnica aplicada
0:00 – 0:34	Grand Piano	Ambiente nocturno Foley (pasos, telas, teclas) Voz (susto)	Automatización Volumen
0:34 – 1:04	Piano Wurlitzer, Grand piano	Ambiente nocturno	Delay Reverb Paneo
1:04 – 1:38	Grand piano	Ambiente nocturno Foley (tela)	Reverb
1:38 – 2:03	Grand Piano	Foley (pasos, respiración)	Disonancias sincronicidad
2:03 – 2:16	Kick	Ambiente nocturno Foley (pasos, puerta, golpe) voz (grito) SFX (Woosh, Slow, Analog)	Automatización Volumen Reverb FabFilter ProQ3 Compresor
2:16 – 3:24	2 pianos	Reverb ambiental	Arpeggios, mezcla en estéreo
3:24 3:42		Ambiente noche Foley (pasos) Voz (expresiones) SFX (Woosh, Slow, Analog)	Automatización Reverb Volumen
3:42 – 4:28	Hanon B70, guitarra	Paisaje sonoro	Reverb abierta, automatización
4:28 – 6:18	Grand piano Hanon B70 Guitarra	Ambiente noche Foley (telas, pasos, flores, papel, libro, lápices) SFX (woosh) Voz (dialogo de Actores)	Automatización Volumen Reverb Delay
6:18 – 9:00	Percusión Bajo	SFX	Automatización progresiva

	GrettyBell Rides		
9:00 – 10:26	Grand piano Hanon B70, Guitarra	Ambiente día Foley (pasos, Reja, flores) SFX (woosh)	Automatización Volumen Reverb Delay