



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**
1803
**FACULTAD DE
COMUNICACIONES**

***“Anxietas”*, diseño sonoro y experiencia ansiosa**

Frank David Pérez Flórez

Proyecto de grado de investigación-creación para aspirar al título de Comunicador
Audiovisual y Multimedial

Asesores

Ana Victoria Ochoa Bohórquez

Nicolás Mejía Jaramillo

Universidad de Antioquia
Facultad de Comunicaciones
Comunicación Audiovisual y Multimedial
Medellín, Antioquia, Colombia

2023

Tabla de contenido

Glosario de términos	3
Ficha Técnica	4
Objetivos	4
Objetivo General	4
Objetivos Específicos	4
Planteamiento del problema	5
Marco teórico	7
Ansiedad	7
Inseguridad emocional	8
Terror psicológico	9
Diseño sonoro	11
Estado del arte	13
El diario de Ana	13
Silent Hill II	14
El juego	15
Trauma	17
Metodología	18
Desglose	18
Experimentación	19
Producción	20
Hallazgos-Resultados-Reflexiones	21
Conclusiones	28
Anexos	30
Bibliografía y Cibergrafía	30
Filmografía y otros medios	31

Glosario de términos

- **Foley:** son los efectos que buscan la recreación artística de sonidos, atmósferas y acústicas, que por diversos motivos no se recogieron al grabar la escena o el material visual.
- **Scouting:** proceso de exploración y recogida de información para su posterior análisis.
- **Script:** texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película o de un programa de radio o televisión.
- **Tono:** grado de elevación del sonido que depende de la cantidad de vibraciones por segundo. Permite distinguir sonidos graves de agudos.
- **Reverberación:** consiste en una ligera permanencia del sonido una vez que la fuente original ha dejado de emitirlo.
- **Eco:** se produce la repetición de un sonido al chocar las ondas sonoras contra un obstáculo y reflejarse hasta llegar al lugar donde se ha emitido.
- **Rumiante:** es una expresión involuntaria de la ansiedad, un pensamiento incontrolable e intrusivo que genera confusión y cansancio.

Ficha Técnica

Título: *Anxietas.*

Tipo de obra: Diseño sonoro para cortometraje.

Tema: La ansiedad y las inseguridades como proceso paranormal.

Duración: Consecuente al tiempo de duración del cortometraje.

Producto mínimo viable: Carpeta con diseños sonoros separados y catalogados para montaje.

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar el diseño sonoro para el cortometraje “Caos” basado en lo perceptual y el tratamiento de las emociones como proceso creativo sonoro.

Objetivos Específicos

- Esquematizar desde el estudio de estímulos ansiosos y su percepción, una catalogación de sensaciones y elementos reproducibles desde lo sonoro.
- Construir una propuesta que recoja toda la investigación, catalogación y experimentación sonora de la ansiedad, y su desarrollo en la producción y postproducción.
- Diseñar con todos los elementos grabados y producidos anteriormente, un diseño sonoro que responda a los estímulos estudiados, a las sensaciones a producir y a la factura estética del cortometraje.

Planteamiento del problema

El cortometraje de terror psicológico “Caos,” bajo la dirección de Yesica Alejandra Castaño Muñoz, habla sobre las inseguridades y la ansiedad que puede causar un entorno académico agobiante, y cómo esto desata una serie de eventos y experiencias que de orden paranormal se vuelven la respuesta a este tipo de nociones psicológicas. A modo de síntesis narrativa, una chica llamada Aria que está en realización de su trabajo de grado, padece mucha presión porque está constantemente comparándose con los demás y siente que nunca es lo suficientemente buena, llega un punto en el cual su estrés, ansiedad e inseguridad es tan grande que empieza a sentir cosas a su alrededor, como si alguien estuviera con ella.

Desde la investigación-creación, el pensar, catalogar y presentar la producción de un diseño sonoro concebido para un producto audiovisual, puso en reto la manera de acercarse a un proceso que, si bien desde lo psicológico representaba una investigación específica, desde el lenguaje audiovisual se representó a forma de sonorización y puesta en escena sonora de orden experimental, lo experimental entendido desde la manera de crear con respecto a una investigación previa, que llevo a un proceso creativo autodidacta de probar con diversos elementos sonoros, una evaluación, en este caso de estímulos y sensaciones, a modo de composición y diagramación. El considerar elementos de orden “paranormal”, derivados de alucinaciones y situaciones que confrontan no sólo el estado anímico del personaje y su devenir, sino también al espectador, como en este caso, oyente constante y testigo de situaciones que se salen del actuar común y del día a día, desde allí el proceso sonoro entró a prueba a través de herramientas como el Foley, en una búsqueda por reproducir desde sonidos creados y configurados, unas sensaciones específicas a obtener. Estos elementos se conjuntan y se difuminan con los estímulos, entendidos como

sensaciones (emociones) generadas por un disparador y que son percibidas y expresadas en personajes y espectadores; el “terror” en ello radica en la idea de cómo se puede recurrir a lo paranormal como excusa para hablar de un elemento psicológico e íntimo de una persona y la relevancia que sonido le puede entregar a la necesidad de primeramente concebir y posteriormente conseguir esta intimidad y complejidad que hacen parte de ese devenir emocional. El permitir gestionar, investigar y experimentar de unos elementos que derivan en una factura sonora, permitió el reto junto a la necesidad de lograr experiencias inmersivas que den relevancia al proceso auditivo como principal medio receptor de información y discusión dentro de las muestras de contenidos audiovisuales. Procesos de síntesis de audio, experimentación con diversas sonoridades y su posterior conjunción dentro de una narrativa con elementos como diálogos y musicalización, es sólo una pequeña parte del entramado que se conjunta con la discusión y su ejecución en las diversas etapas investigativas y creativas.

La idea y la importancia de la experimentación y producción en el campo del sonido para este tipo de producciones y proyectos en general, radica en la manera en cómo desde esta materia de estudio y de creación se pueden lograr experiencias y resultados más inmersivos que puedan ser referentes en la manera de pensar y crear para los procesos académicos de la facultad, del pregrado en Comunicación Audiovisual y Multimedial, e incluso de la industria. De darle mayor potencia al campo y permitir que más proyectos por el estilo puedan ser parte de reconocimientos, estímulos y muestra como parte de la excelencia en la investigación-creación.

¿Qué relaciones existen entre el proceso del diseño sonoro experimental, síntesis sonora y Foley, con el terror psicológico y su aplicación para producir estímulos?

Marco teórico

Ansiedad

La ansiedad la podemos denominar como el proceso de defensa natural del organismo a estímulos externos o internos, que son percibidos por el individuo como amenazantes o peligrosos. Tal proceso cuenta con unas cualidades y particularidad en los sujetos, pues en palabras de Rosa Aurora Virues Elizondo, “(...) aunque en realidad no se pueden valorar como tal, esta manera de reaccionar de forma no adaptativa hace que la ansiedad sea nociva porque es excesiva y frecuente” (Virues, 2005). Lo anterior lleva a entender que realmente la respuesta vaya a estar catalogada como natural y en teoría como positiva, pero generalmente, y en el caso de este proyecto, es un asunto excesivo y frecuente, que poco a poco ha condicionado a la protagonista a ir convirtiéndolo en una angustia y un proceso que se le ha ido saliendo de las manos. Bajo teorías conductistas, (Virues, 2005) habla de conductas aprendidas:

La ansiedad es el resultado de un proceso condicionado, de modo que los sujetos que la padecen han aprendido erróneamente a asociar estímulos en un principio neutros, con acontecimientos vividos como traumáticos y, por tanto, amenazantes, de manera que cada vez que se produce contacto con dichos estímulos se desencadena la angustia asociada a la amenaza (Virues, 2005).

Esto permite entender cómo de la mano con elementos como los estímulos del medio y sus condiciones, acontecimientos y sus asociaciones según el individuo, se puede llegar a la “construcción” de una ansiedad que progresivamente ha venido, no solamente dándole al individuo angustia por lo que pueda pasar, sino también una serie de respuestas que lo han llevado a ir más hondo en el asunto. Y propiamente desde el elemento de la

ansiedad, se lleva a cabo un proceso que es importante reconocer, pues narrativamente con el avance se hace evidente una respuesta, que se bifurca a través de la percepción del personaje a su entorno y a su sensación con este, y como consecuencia la inseguridad que el mismo le genera. Así,

Habría que diferenciar entre miedo (el sujeto conoce el objeto externo y delimitado que le amenaza y se prepara para responder) y ansiedad (el sujeto desconoce el objeto, siendo la amenaza interna y existiendo una dificultad en la elaboración de la respuesta) (Virues, 2005).

Inseguridad emocional

El concepto de la inseguridad emocional se conecta también en parte con el de la ansiedad en la medida en que elementos como la baja autoestima pueden derivar en la aparición de la ansiedad y viceversa. Propone Ayala que:

La falta de seguridad en uno mismo trae consigo un amplio abanico de emociones negativas que, a su vez, no hacen más que incrementar el sentimiento de inseguridad. Entre ellas encontramos la ansiedad, la tristeza, el enfado con uno mismo, la culpa, y la vergüenza. Todas ellas hacen que la autoestima de la persona insegura vaya mermando cada vez más, entrando en un círculo vicioso del que la persona insegura no acierta a salir (2018).

De allí es importante hacer énfasis en el hecho de que este tipo de sentimientos se pueden llegar a exteriorizar de un modo en que la persona que los sufre, pueda llevarlo a ocasionar a sí mismo, daño físico, mental o ambos.

Cuando estas emociones alcanzan una intensidad importante, duran demasiado, o son muy frecuentes, acaban por interferir en la vida de la persona, dando lugar a problemas psicopatológicos como los trastornos de ansiedad o síntomas depresivos, entre otros. A esto se le unen las repercusiones sociales, laborales, y en distintos ámbitos de la vida de la persona insegura, ya que sus opciones se limitan, y deja escapar a gente y oportunidades interesantes por el camino, algo de lo que en muchos casos son conscientes y que aumenta todavía más su malestar emocional. (Ayala, 2018).

Es allí donde la protagonista entra a tener un proceso en cómo la misma libraré durante el cortometraje con estos elementos y se verá reflejado desde los diversos apartados, en especial en el sonoro, donde para este proyecto se busca un deterioro y una interiorización constante que refleje tal acepción sobre el personaje, su percepción y al mismo tiempo al público.

Terror psicológico

El terror psicológico como subgénero narrativo compete a unos elementos que hacen de este un elemento evocador importante para el desarrollo de la narrativa y también del proceso sonoro de este proyecto, donde las emociones y los aspectos más íntimos del ser humano se ven reflejados y puestos en diversas situaciones, que hacen de ello un recurso muy recurrente.

Las pautas que sigue el terror psicológico para llegar a todas las personas se basan sobre todo en la empatía del espectador con el mundo y personajes representados, por lo que el hiperrealismo está muy presente. No hay nada que incomode más que la cruda realidad, y si el espectador no cree que lo que está observando es real, el

horror se desvanece, y pasa a formar parte del mundo de la fantasía. Lo que ocurra tiene que ser lo suficientemente real como para hacernos creer que nos puede pasar a nosotros y por lo tanto incomodarnos y hacernos dudar de nuestra propia seguridad. (Fernández, 2017, p. 36).

El potencial de este radica en un componente que como se remarca, responde a una necesidad con el espectador de sentir que el mismo se sienta al descubierto y sin posibilidad de sentir seguridad; generalmente es a través de este subgénero que todo tipo de usuarios han podido llegar a confrontar situaciones y sucesos que han dejado huella, pero sin la necesidad del susto o el elemento de lo repentino como una única manera de generar sensaciones acercadas al miedo o al agobio. Este proceso como experiencia consumible, también lleva a la manera de entender las formas de aceptación y predisposición por parte de sujetos o públicos al consumo de este tipo de narrativas, y es necesario entender que existen puntos sobre los cuales las experiencias relacionadas al terror son importantes e interesantes (Clasen, 2017), pero por lo mismo han de ser vistas como una manera de llevar a construcción de sensaciones que respondan a estímulos que se vienen construyendo con el tiempo. “Nos atrae el entretenimiento de horror porque tenemos una tendencia adaptativa a encontrar placer en la fantasía, que nos permite experimentar emociones negativas sobre altos niveles de intensidad bajo un contexto seguro” (Clasen, 2017). Y si bien esto nos permite hablar sobre horror como proceso ficcional, es en ese proceso de la realidad, de lo íntimo y de las emociones más profundas en cada ser, que igualmente podemos encontrar tanto un proceso de identificación, como de visualización lejana (distancia sobre el personaje) y de gusto por este.

A través de sonido este también ha sido un proceso que, desde la experimentación con lo poco cotidiano, lo irritante y lo “enigmático” respecto a sonidos, ha logrado evocar sensaciones que han dejado campo en la manera de permitir inmersión y provocación de sensaciones relacionadas a este tipo de narraciones, tanto en contexto de personajes como de espectadores.

Diseño sonoro

Para definir un poco al diseño sonoro, cabe entender que el elemento de la construcción sonora es una de las principales características que se destacan, y es que no es gratuito como consecuencia de una serie de imágenes, sino que gracias al mismo, que se permite aportar realismo y profundidad a lo visual. El diseño sonoro consiste en la creación de todo el ambiente sonoro para un medio audiovisual. “En el diseño sonoro se tienen en cuenta básicamente 4 aspectos: Diálogo, efectos, música y ambiente; estos son conocidos técnicamente como planos sonoros” (Ene Audio, 2020).

El potencial del diseño sonoro para el audiovisual radica principalmente en la capacidad de potencializar lo que la imagen ya cuenta, además de experimentar según sea el caso, con las diversas posibilidades que tanto desde los diversos campos se permite, y desde allí obtener resultados que potencien la facultad artística y expresiva de una narración.

El diseño sonoro es un elemento fundamental para que una película adquiera sentido y genere una atmósfera envolvente, apoyándose en convenciones sonoras que enriquecen la experiencia de diversos géneros cinematográficos como el terror, la acción, el suspenso o el romance (Woodside, 2014).

La responsabilidad de este rol, su ejecución y sus alcances están determinados por la manera en que el mismo genere una conversación constante que permita que su aporte sea igual de importante y necesario que si se tratara de cualquier otro departamento. Y no es gratuito que el proceso se vea justamente enriquecido por las posibilidades que el investigador y diseñador sonoro pueda ir encontrando y llevando a puesta con demás partes de un equipo creativo.

El diseño de sonido no es simplemente capturar sonidos con una grabadora, editarlos y procesarlos de mil formas para obtener un sonido acorde a la imagen.

Eso es sólo el proceso técnico utilizado para lograr un sonido, más no es lo único de lo que se encarga el diseñador de sonido (Isaza, 2010).

El proceso con respecto a sonido no es sólo una necesidad gestada a través de la idea de brindarle una cualidad auditiva a una materia prima visual, sino que lleva también al estudio como proceso que gesta desde la misma de construcción social, el hecho de que haya diseño sonoro habla principalmente de unos códigos que responden a las necesidades sociales y propias que la misma materia sonora le ha otorgado a la misma a modo de entender que no es simplemente un significado centrado a cada sonido y acústica (Chalkho, 2010). Por ello no hay manera de sintetizar o generalizar un proceso que a grandes rasgos se compone y se desarrolla a modo de rizoma (Chalkho, 2010), en la manera de establecer ramas y elementos que componen y constituyen el campo de estudio con respecto a sonido y al audiovisual mismo, sus símbolos sonoros, su semántica y semiótica como medio de comunicación dentro de un entorno.

La significación en el diseño sonoro no es una cualidad natural o inmanente perteneciente a los sonidos, sino que es una función relativa otorgada por los

contextos y construida por las culturas en capas cronológicas; y por las diversas relaciones que se tejen entre los actores del hecho audiovisual, siendo además estos significados de naturaleza compleja, múltiples y variables (Chalkho, 2010).

Estado del arte

El diario de Ana

Este proceso fue llevado a cabo por Camilo Eduardo Cruz Tapia, y su experiencia a modo de proyecto en investigación creación, lo lleva desde el cortometraje animado “El diario de Ana” y propone una metodología de obtención, recolección, síntesis y diseño de sonidos como proceso investigativo y artístico a modo de obtener procesos que hablen del Foley en metodologías académicas y sobre cómo se puede crear en función de la disposición y obtención de elementos, tanto equipos técnicos como la misma técnica y recursos propios de la práctica con el sonido y el material mismo. Cuando se entra de lleno, a un departamento dentro de un proyecto, desde un principio se busca siempre un acople con las premisas esenciales o las máximas, de un conocimiento del equipo de trabajo, de los rumbos que ha llevado el proyecto, su gestación y el momento en el que se entra, Cruz hace énfasis en la conversación constante del diseñador en general con un grupo como la dirección.

Antes de comenzar con el trabajo de sonido es necesario familiarizarse con la historia sobre la cual se va a trabajar y tener una idea de qué es lo que desea el director en cuanto a sonido, qué referentes puede tener él para el sonido del proyecto. Si bien es cierto que dependiendo de la experiencia del director éste puede tener una mayor o menor claridad sobre qué es lo que busca, considero deseable en

lo posible indagar primero y escuchar, antes de empezar a dar distintas propuestas (Cruz, 2012).

En el devenir de este proceso sonoro, es importante esta necesidad por el reconocimiento y acople a las lógicas y necesidades de un proceso en particular, entendiendo que entro nuevo a un proceso de cortometraje del que conocía pequeños elementos, pero que ahora me refieren a la necesidad de adueñamiento, no por propiedad sino por rol, de elementos narrativos, temáticos y creativos que me llevan a reconocer de dónde vino el proyecto, por donde se encamina y hacia dónde se busca llegar. En procesos radicados bajo lógicas de tiempo, maquetación y producción académica, donde la misma entidad regula alcances para un desarrollo concreto de las necesidades de un proyecto, es necesario reconocer que por la misma situación, social y contextual, los recursos a nivel general con que se cuenta para la realización a pequeña escala de procesos y de obras cuestiona la manera de cómo un equipo, para esto específico, de sonido presente un proyecto y unos resultados acordes al tiempo predispuesto y previsto en los estatutos del semestre.

Silent Hill II

Silent Hill es una franquicia de videojuegos de terror; estas historias se desarrollan en el pueblo con el mismo nombre del videojuego, las personas que lleguen a este “no lugar” como suele llamarse, experimentan apariciones que son manifestaciones de sus miedos, tanto conscientes como inconscientes y de sus mayores remordimientos. El valor de esta franquicia y de la segunda entrega específicamente radica en la manera de llevar un proceso del duelo, una situación conflictiva y cómo desde ambientes, personajes y sensaciones se permite un juego constante que involucra, no solamente al personaje

principal sino también al espectador, en este caso usuario, en su manera de obtener información, tomar decisiones con respecto a lo que va ocurriendo, verse frágil y débil constantemente e ir avanzando en función de esto. A través del elemento del diseño sonoro, Akira Yamaoka hace un juego muy importante en la manera de hacer sentir al personaje y al espectador, inmersos constantemente en atmósferas lúgubres, desoladas, siniestras y misteriosas; la idea constante de un peligro o una sensación inminente que nunca deja tranquilo al espectador desde la composición de la banda sonora ha permitido que desde lo más sutil como la atmósfera, hasta lo más evidente como los ruidos emitidos por los monstruos, se tenga información auditiva constante de lo que pasa alrededor aunque visualmente no se dé este tipo de información. El juego desde la banda sonora, los ruidos en cada lugar, la acústica en momentos críticos, y su acompañamiento constante de momentos de silencio o ruidosos según la locación y la situación, hacen de este referente un gran ejemplo en la manera de hacer que sonido pueda, no solo acompañar un tratamiento visual, sino que destaque y permita conseguir sensaciones que en otros aspectos pueden ser más complejas; además de su pacto ficcional constante, es cómo se puede hacer que una experiencia para un proceso creativo, pueda ir de la mano de una investigación que soporte y referencie la manera en que un compositor y un diseñador sonoro puedan estudiar y trabajar en busca de conseguir un resultado que desde lo auditivo, conflictúa de buena manera, cautiva y sumerge al espectador en un sinfín de emociones y sensaciones relacionadas a elementos como la ansiedad, la depresión y el terror psicológico.

El juego

Este cortometraje de terror psicológico de Juan Rodríguez propone una puesta en escena que busca a través de una atmósfera en teoría propia e íntima de un espacio juvenil y

su transformación de una experiencia traumática, una manera de mostrar cómo desde una composición narrativa y sonora se puede entablar una situación apremiante, de vida o muerte, y cómo sonido puede desde elementos como la propia musicalización, que, aunque se refiere a la clásica musicalización del cine de terror, puede ser efectivo para mostrar cómo se trabaja como potenciador de un elemento narrativo. El caso de los ambientes también es importante, pues en el cortometraje desde los mismos, se permite una conjugación constante que hace que lo que parece normal, de un momento a otro se cambie completamente y la atmósfera sea ese gran elemento, que, para necesidades de elementos como el misterio y el suspenso dentro de la narrativa, permita un encuentro bastante desafiante en lo que se refiere al personaje y atractivo para espectadores. El silencio, como en toda obra que busca generar incertidumbre y demás recursos narrativos, es pensado dentro del corto a modo de suspenso, pero también de reto y de juego, propone no sólo al personaje la necesidad de encontrar en el mismo pistas sobre lo que está pasando, sino que al espectador le genera la necesidad de rellenar ese silencio, de buscar también estímulos por más tenues que sean, una manera de sentir que pasa algo.

El potencial o la importancia de la obtención o análisis para este proyecto, de este referente, se centra en el elemento que para el diseño sonoro de este proyecto es de suma importancia, y es lo que se mencionó anteriormente de esa cualidad estética que representa creativa y teóricamente lo juvenil, este cortometraje no se basa en Expresionismo Alemán, ni corrientes clásicas referidas a la manera de entender el terror y el suspenso. La protagonista es una joven, tiene sus situaciones propias de su contexto y de su edad, su relacionamiento con el mundo y con los demás está pensado y en teoría dirigido a un público objetivo joven, capaz de empatizar con ella y sus situaciones por la relativa

similitud que pueda haber con el espectador, por ello sonido propone que lo que suene no se sienta como una construcción que sea meramente relacionada a una sensación espeluznante sino que debe ambientar, atraer y acoger a el público que está siendo testigo de lo que le pasa a un personaje cuyo contexto puede no sea muy diferente al de ellos.

Trauma

Este cortometraje de terror psicológico dirigido por Juan Rodríguez principalmente centrado en el proceso traumático, algunas secuelas y su proceso de duelo, todo dentro de un espacio pequeño como el del cortometraje y con un personaje como centro de esto. La relación de elementos que llevan a la experiencia traumática y elementos como el flashback son de suma importancia, pues a través de sonido este elemento propone dar respuesta a sensaciones y pensamientos rumiantes, que tanto para personajes como para espectadores, en escenarios diferentes, les permite entablar mayor presencia en la situación y sugerir la necesidad de ese pasado como fuente de un malestar. El proceso con sonoridades que empiezan a volverse familiares, y que permiten desde sonido, ya sea desde el uso de leitmotiv, presentar posibilidades en la manera de llegar a la cognición de los personajes a través de estos elementos auditivos. La manipulación de lo que se entendería como la sonoridad de algo, una voz, un ruido, música; y lo que esto implica en aspectos técnicos como tono, reverberación, eco; permite construir en este cortometraje posibilidades de creación que apelen narrativamente a una “desfiguración” de un recuerdo, de una situación, incluso de una conversación, y con ello, de un personaje.

La importancia del proceso de análisis con el referente para este proyecto radica en la necesidad de llevar una situación que narrativamente ya lleva mucho desarrollo anterior a lo que ocurre dentro del cortometraje, de elementos que se han venido acumulando para la

protagonista, y que para el momento del corto van a venir a materializarse y a verse más fuertes. De allí el análisis va a cómo desde sonido se pueden ver relacionados y trabajados estos puntos que, de orden narrativo, llevan a unos elementos como personajes y situaciones, y estos mismos llevan a elementos más abstractos que derivan en sonoridades mínimas que configuran y a modo de pensamientos rumiantes, empiezan a habitar la cabeza de los personajes, y en este caso a los mismos espectadores.

Metodología

Partiendo de la base de los objetivos, podríamos dividir el proceso en tres momentos claves, que también serán detallados en los resultados.

Desglose

En una primera fase, entendiendo que el modelo de estudio se presentó desde la investigación-creación; esta fase propuso unas actividades necesarias. En un principio se estableció una búsqueda tanto temática como creativa de elementos como: ansiedad, inseguridad emocional, terror psicológico, diseño sonoro, ambientación, producción sonora, sonorización y experimentación; en conversaciones con profesores respecto a lo temático y creativo, con personas que experimentaron este tipo de patologías y sensaciones anteriormente. En los elementos temáticos (ansiedad, inseguridad...) se establecieron dos posibilidades y métodos de estudio, cuantitativo y cualitativo. Cuantitativo en la medida en que el objetivo era obtener “escalas” sobre las cuales medir la cantidad de ansiedad y de estímulos producidos; esto complementó la posibilidad de construir una catalogación; y de allí la escala cualitativa, y es cómo las cualidades de un estímulo sobre un individuo llevaron posteriormente a la creación de una propuesta audiovisual que respondería a los resultados encontrados sobre los estímulos. Procesos como lo “inconmensurable” de un

estímulo hasta su disparador, permitieron construir un esquema sistematizable y reproducible creativamente. Si bien para el final de este momento, no se planteó necesariamente la presentación de propuesta consolidada, que respondiera a necesidades temáticas, técnicas y creativas, por lo menos como resultado más allá de los esquemas propuestos, fue una primera visualización de posibles muestras, a través de referentes o material de archivo, de elementos propios que pudieron dar evidencia de cómo el departamento de sonido se empezaba a proyectar elementos que iban surgiendo a medida que dentro del guion se concluían elementos narrativos.

Experimentación

En un segundo momento, se entró en una fase creativa que recogía toda la información y catalogación establecida anteriormente. El punto de este paso estuvo basado en la primera fase de experimentación, y es que, habiendo estructurado todos los resultados de la catalogación, se pasó a un proceso de síntesis de audio, construir atmósferas, construir unos primeros diseños y conceptos sonoros que permitieron ejemplificar el proceso que llevaría el estímulo y su percepción en usuarios, el objetivo fue producir pequeñas muestras que evaluaron en un nivel más concreto y específico los alcances de los estímulos en el campo sonoro. Para esta fase se hizo uso de la narrativa misma que ya se había concretado, de elementos propios, producidos por técnicas de Foley o sonidos electrónicos, sintetizados; permitiendo una factura que emulaba de manera fiel, estímulos y frecuencias que iban de la mano con estados de ánimo, picos y valles dentro de la narrativa y transiciones entre estos. Allí se presentó dentro del equipo logrando conexión con las sonoridades, se permitía conectar con lo catalogado anteriormente y lograr emociones con respecto a lo investigado anteriormente sobre sonido. Luego se presentó a espectadores con

lejanía o sin conexión al proyecto, en ellos la percepción logró hasta cierto punto el alcance de emociones a través de los sonidos, pero se encontró lejanía con lo que se denominaba un pacto audiovisual o ficcional, por lo que no se podía profundizar e incluso trascender más allá de lo que habían escuchado.

Ante la necesidad de hacer entendible y reconocible los procesos e ideas del departamento a los demás puestos del proyecto e incluso externos, se pensó aquí la manera más efectiva de construir un elemento compartible, discutible y analizable. Fue en este punto que se planteó la organización, la escritura, gestión e inclusive proyección de la propuesta sonora. Esta propuesta buscó recoger varios elementos: Una síntesis de la narrativa a modo de introducción, un scouting que respondía a una primera versión del departamento de elementos técnicos sobre equipos, principalmente por inventario o por manejo (equipos ideales o necesarios dentro de producción de campo y postproducción), entrada a análisis de escenas o momentos narrativos de suma importancia para sonido, y desde ellos un desglose de posibilidades, acepciones y observaciones con una respectiva experimentación por parte del departamento de esos elementos o escenas que debían recibir mayor intervención sonora.

Producción

Como resultado se llega a fase de producción y postproducción, donde se busca una recolección en campo de todos los elementos sonoros, diálogos, ambientes, efectos de sonido que son propios de la producción misma, haciendo uso de los equipos de la facultad y los espacios para realizar los procesos de registro y captura. Finalizado el rodaje y con el material ya para trabajo en estudio, se llega a producir los elementos faltantes que no se hayan podido obtener en rodaje, haciendo uso de nuevo de metodologías como Foley

(producción de sonidos en estudio con apoyo de imagen), en este caso a través de procesos más especializados y bajo uso de cabina; además del apoyo al proceso de musicalización a través de intervención de las piezas. Con todos los elementos recolectados a lo largo del proceso se llega a la mezcla de los sonidos y su proceso de montaje con apoyo de montaje fotográfico y script, haciendo proceso de sincronización, mezcla y máster de toda la propuesta para su entrega y revisión por parte de los respectivos departamentos dentro del proyecto y los comités, y su posterior distribución y muestra a públicos.

Hallazgos, Resultados o Reflexiones

Partiendo de la pregunta, “¿qué relaciones existen entre el proceso del diseño sonoro experimental, síntesis sonora y Foley, con el terror psicológico y su aplicación para producir estímulos?” podemos encontrarla útil para revisar la aplicación de los procesos metodológicos y los resultados que procedieron. Y es que empezando desde la tarea de relacionar partiendo de un proceso creativo, una conexión con unos elementos temáticos como unos estímulos, esto llevó a entender desde los mismos y su aplicación sonora, que hay asuntos relacionados a la cualidad y cantidad de un proceso con una sensación, que si bien sirven para medir qué sonoridades pueden ser más efectivas o dar directamente con la sensación ansiosa, la experimentación con la misma volvió relativamente más impredecible cómo por qué ese sonido produce o no ansiedad sobre un individuo y un espectador que está recibiendo información a través de sonoridades. Esto lleva a verlo un poco como lo relacionaba con anterioridad a través de Woodside (2014), que mencionaba principalmente cómo el sentido y el proceso del diseño sonoro no es más que un creador de sentido y de objetividad, la producción de estímulos a través de imagen sonora no es más que el

resultado de un proceso que para el tiempo del film construya progresivamente respuestas en forma de sensaciones sobre los espectadores.

En la realidad, este devenir llevó a entender que el proceso que se vio enmarcado desde el objetivo de **esquemmatizar**, permitió tener orden sobre un proceso que parece enredado, entendiendo que la sensación puede ser abstracta y sin lógica, logrando que pudiera hacer conexiones incluso con lo que me pasa y cómo yo siento esos estímulos; pero por otro lado volvió a lo abstracto, pues el experimentar con esas sonoridades dio a ver que no hay una verdad absoluta sobre cómo un sonido produjo ansiedad, pero sí permitió dar con luces sobre por qué ese estímulo puede ser pensado bajo un elemento sonoro, por ejemplo, ruidos agudos. Desde que la metodología llevó a esa respuesta, fue más sencillo encontrar similitudes y diferencias entre lo visto desde la búsqueda y análisis de los referentes teóricos y creativos, antes citados, con respecto a la primera visión del producto sonoro. A modo de reflexión de ese proceso, realmente queda abierta una posibilidad inmensa de experimentación que realmente no cubre completamente todo el espectro de preguntas por hacerse, pero es una manera realmente amena de encontrar caminos sobre los cuales “pisar firme” que permitan resolver de la mejor manera, una incógnita que hasta las últimas parece bastante abstracto, más allá de preguntarle directamente a un espectador si sintió lo que supuestamente debía sentir.

Dentro de la idea de **construir**, sobre todo cuando se piensa desde una propuesta, generalmente el proceso que se empieza desde la planificación responde a un primer acercamiento y previsualización de unas ideas y conceptos. Esta realidad llevó a comprender que se tenían unos conceptos y elementos claves, que dentro de la búsqueda de referentes arrojaron elementos concretos, (ambientes, sonoridades y acústicas) y la necesidad de separar y catalogar cada una desde sus necesidades en las obras analizadas.

Por ello se consiguió distinguir cómo un ambiente que evoca a un trauma (sonoridad) no puede ser igual necesariamente a uno que evoca un escenario de peligro (a veces descrito como leitmotiv), porque el presente, aunque en parte responde a elementos constituidos del pasado, no se establece a sí mismo como dependiente del otro. Esto principalmente como detalle a convenir analizado desde la propia semántica y significación referenciada en Chalkho (2010), haciendo referencia a cómo se podría pensar el diseño sonoro y lo que lo rodea a modo encontrar ramas, catalogaciones y definiciones que permitan entender separaciones necesarias entre elementos que pueden abarcar a ciertos procesos de hacer sonido, como crear una pieza identificable a lo largo de una narrativa.

Cuando se está trabajando en grupo, la necesidad de hacer claras las propiedades que componen, para este caso, una propuesta sonora hace que se lleve lo obvio para uno mismo, a la comunicación, como poner límites sanos en cualquier vínculo. Dentro de esto, se resolvió añadir a la propuesta, tanto para el resto del equipo como para allegados y alejados al proyecto, una suerte de desglose que contenía un scouting de elementos técnicos, (no de locaciones) referido a equipos necesarios o con los que ya se contaba, y esto a modo de introducción de la propuesta; este elemento permitió por comunicación de otros, una mayor comprensión de elementos que se daban como hechos pero que sólo eran conversación para el departamento de sonido y con ello un acercamiento a un elemento relegado a los que “saben de eso”. El documento que se entregó como propuesta en papel de los elementos sonoros relacionados al cortometraje, además del resumen y el desglose, entregó como acercamiento a la visión del departamento, y a través del uso de una escena de cierta complejidad sonora, un desglose de cómo a través de detalles, el departamento pensaba la construcción para aquella situación dentro del guion, y con ello se empieza la experimentación. De nuevo me dirijo desde la visión de Cruz (2012), que argumentaba la

necesidad prácticamente de hacerse visible y comprensible al proyecto en que se llega, a entrar en conversación constante con las partes claves para ir al unísono y realmente hacer notar lo que se busca, como manera ética de hacer entender que se trabaja de manera correcta pero también profesional.

Para este proceso se recolectó a través de fuentes sonoras con licencias CC (creative commons) material sonoro referido a asuntos concretos; para la escena que se trató se tomaron respiraciones, pisadas, latidos, llantos, principalmente elementos que para el momento no fueron producidos. Desde esta perspectiva y con el uso de software para la edición de audio, se crean acústicas para simular baños, recuerdos o en este caso específico el elemento de los pensamientos rumiantes. Como se había mencionado anteriormente, el proceso con la experimentación de todos los elementos puestos a formar una pequeña escena sonora, arrojó como resultado la realidad de que estas muestras, pueden ofrecer contexto y aclimatación con respecto a la escena, pero no pueden predecir completamente que la producción de estímulos en un espectador sea exitosa, por lo menos sin haber logrado antes un pacto ficcional o una identificación con los personajes en cuestión, por lo que aunque la escena pueda ser tenebrosa, se queda como eso. Y aunque si bien no será un problema, choca con la idea inicial, pero da a entender que el diseño sonoro podría verse como un ser complejo de entender que no debe de ser llevado a la ligera si se espera construir estímulos con él. A la larga esto trajo consigo la reflexión de si a sonido le bastarían entre 5 y 7 minutos de narrativa audiovisual para lograr un buen resultado con respecto a que los espectadores lo sientan, sin que este tenga que ser exagerado, por ello se volvió a los referentes, se pensó en qué se habrá pasado por la cabeza del equipo encargado de sonido y de mezcla, para que su factura en teoría perdure con el pasar de la narrativa y quede pegado finalizada la misma, sobre cómo generar unas sensaciones que visualmente

pueden modificarse y cómo hacer relativamente más profunda una idea relacionada como el terror psicológico en sí.

Esto y a modo de reflexión tiempo después de la primera experimentación, es que realmente esa sensación abrumadora por el devenir de la obra, su impacto y demás, condiciona un proceso que desde un principio se pactó como creativo, entendiendo que en la magia de este es que se permite lograr con el tiempo y como resultado inesperado, sensaciones más genuinas que las que en teoría buscan ser imprimidas o logradas con anterioridad; y la realidad de este proyecto es que aún con esto si bien el trabajo de sonido es la producción de unas sensaciones, no deja de ser el espectador el que reproduce esto y lo convierte en algo humano y entendible. Casi que volviendo un dilema ético la necesidad de establecer como base la estimulación de emociones y no de procesos relacionados a la narrativa; en este caso como la ansiedad, inseguridad y demás en elementos que sonido comunique de la manera más efectiva, y no volverlo un método inductivo de control de emociones y de sensaciones con respecto a la audiencia y su experiencia.

Habiendo resuelto el proceso de preproducción para sonido se llega al rodaje, más allá de los gajes que rodean a una producción de contenidos audiovisuales y sobre todo de orden académico, sonido se pudo desarrollar de manera constantemente flexible y propositiva con respecto a los retos internos y externos que ocurrieron dentro de la producción. Un elemento que siempre es un escalón que rodea la idea de la realización sonora es la del control de prácticamente todo, elementos ambientales, la vida cotidiana, errores, manejo de equipos y con ello prácticamente tener controladas todas las “cuerdas” de lo que se daba dentro del set. Un elemento como solucionar problemas de lluvia, y el hallazgo de pensarla como una solución creativa a lo que pasaba en escena y llevarla a convivir con los demás elementos sonoros, fue como ese gran dato que surgió de este

desarrollo del rodaje, y es que, si bien esto claramente estaba para que se realizara lo mejor posible dentro de los tiempos de rodaje, tales complejidades de tiempo necesitaban obviamente que sonido estuviera listo aún si los demás departamentos aún no hubieran terminado de solucionar sus discusiones. Generalmente se espera que sonido se desarrolle de tal manera que no necesite recurrir al constante argumento de solución posterior en edición, pero claramente la tarea no debe de ser solamente de esfuerzo del departamento sino de consideración de todos los demás, como elemento que también los debería rodear y preocupar. A modo de reflexión que también me mueve a mí mismo como próximo profesional, es que pueda realmente hacer visible desde la conversación la necesidad de apoyar el proceso sonoro para que este no reste todo lo que ya se ha hecho, y permitir que tenga, como fotografía u otros departamentos, la oportunidad de destacar porque fue pensado y tenido en cuenta dentro de los lineamientos que rodeaban el plan de rodaje. Que, si bien para esta producción se tuvo a comparación de otras, más en cuenta, pues se dio libertad creativa, se preguntó constantemente por el desarrollo, se esperó hasta que sonido también lo percibiera bien hecho, incluso si era necesario detenerse (el caso de la lluvia); deja de igual modo la sensación que la responsabilidad quede completamente en las manos de alguien que debe resolver todo en los tiempos que le dieron y no decepcionar.

En lo que respecta a **diseñar**, se siente como un elemento demasiado amplio, que reta a la persona a una predisposición creativa de tener mente abierta para ver posibilidades en aquello que quizás no las tenía tanto. Y es en ese sentir que se llega al proceso de preproducción con la premisa de revisión y de creación basada en los elementos que anteriormente se habían establecido. Este momento llevó a tomar la materia prima y la interfaz, como las principales herramientas de las que se valdría todo el tiempo invertido a lo largo del semestre; es allí donde teniendo script de rodaje, una imagen mental y una

concreta de los planos y sus espacios visibles, que empecé a producir los materiales sonoros correspondientes a Foley que necesité para los diseños posteriores, y que como todo proceso de diseño, dio camino a la manipulación de los mismos para encontrar en ellos ese sentimiento y sensación de agobio, no por el proceso pero sí de manera dramática.

Teniendo en cuenta tanto los pasos anteriores, sus resultados, todo lo que dejó y sus tiempos; para este momento y sus pendientes, el dato que probablemente arrojó la mayor cantidad de retroalimentación propia fue cómo cada elemento sonoro (clip, audio, Foley) puede ser tratado según su necesidad bajo unas corrientes necesarias, y con ello, tratarlo con efectos necesarios para su desarrollo dentro de un diseño como tal. También, cómo el hecho de producir tonos o sonoridades bajo experimentación de efectos para su reconfiguración, puede volver una materia simple, que en teoría no presentaría nada de novedoso, una posibilidad que hace bastante atractivo el resultado que prosigue a los elementos por sí mismos, sin siquiera ubicarlos en un diseño mayor, ni con acompañamiento visual. Esto, de la mano de los primeros acercamientos a un montaje de diálogos, promueve a modo de reflexión, que diseñar lo que en principio se ponía como objetivo, llevar a lo concreto unos diseños que antes eran solo ideas, hace que uno como creador pueda establecer un proceso más autodidacta de probar y probar constantemente con lo que se tiene, de lograr una comunicación con los demás procesos, y con los demás departamentos que escale a la creación ya no tanto propositiva, sino concreta y que resuelva, porque no es de solamente darle propuestas que, en teoría, existen sino de resolver con lo que realmente sucedió.

Conclusiones

- El sonido como materia prima de la creación audiovisual, debe llevarnos a estar dispuestos a la sorpresa, pero esa sorpresa no debe de ser del todo impredecible, debe de estar mediada desde la experimentación, la prueba y el error y la necesidad de que esa sorpresa permita unas respuestas que sean la base de posteriores análisis. Dentro del campo, la posibilidad de que todo salga como se planea simplemente vuelve poco apetecible la necesidad de hacer algo realmente innovador e incluso conmovedor, con una materia que permite moldear las posibilidades de entendimiento y de análisis de obras y contenidos; el sonido en sí debe mover a pensar en la capacidad de romper esquemas de métodos y herramientas, a dar espacio a moldear de mejor manera lo que se desea con la pieza y a repensar lo que se ha dicho y hecho del rol a través de quienes lo especializaron y desde quienes son ajenos a este.
- No debería existir dentro de la creación realmente esa necesidad generar sensaciones, a qué se busca llegar, no se trata de ser un científico que busca generar en un grupo de estudio una idea y evaluarlos, el proceso creativo debería llevar de por sí a ver ello como un resultado inapelable, no como una necesidad que deba ser invariable; el mundo del arte y la creación no debería llevar completamente a ello, lo puede contemplar pero no debería ser su mayor preocupación; pues para el caso de sonido, lo puede nublar e incluso hasta desviar de crear si no consigue lo que planteo desde un principio con respecto a las emociones. Incluso lo puede hacer comprender sus limitaciones o lo puede hacer despegar, pero tal hallazgo sólo podrá lograrse llegando a él, no simplemente pensando en ello desde la gestación de un proyecto como tal.

- La necesidad de comunicación con un equipo debe llevar a cabo la reflexión sobre lo que se necesita, el punto de entablar acuerdos y poder negociar debe ser lo mejor para todas las partes que conformen el desarrollo de una actividad creativa de suma importancia. El hecho de denotar falencias, la escasez de algo o el error de uno mismo sobre los demás debe llevarme no sólo a mí sino a los demás, a apreciar estas búsquedas por los puntos en común como ese primer paso formador de conexiones, de vínculos y de lazos que no solo trasciendan luego del desarrollo del rodaje, sino a la vida cotidiana y a la relación con otras personas, el ser introvertido o abierto a las cosas puede ser un antes y un después en la formación a futuro de un profesional.
- El rol de sonido claramente no debería de pensarse como un proceso de una sola persona, ni de realización a modo de hombre orquesta, que maneja equipos, monitorea y responde a lo que la producción pide del mismo, que pueda estar disponible a lo que venga y encuentre soluciones rápidas y que no comprometan otros elementos, espacios o departamentos. Debería reunir la necesidad no sólo por el producto final sino también por el trato moral y respetuoso a los individuos que toman la responsabilidad del cargo, con la idea constante de verlos a la par y desarrollar procesos que van en camino de un resultado común que se desea. Si se hace necesario un desarrollo más demandante, permitir un espacio idóneo de tiempos y de recursos de todo tipo para ser efectivo y dar con lo que se espera.
- Crear con sonido es demasiado divertido, cansa mucho tener auriculares durante unos periodos de tiempo, pero eso puede ser organizado, e incluso con eso, es uno de los procesos más llenos de aprendizaje en la manera de tomar elementos y darles un sinfín de posibilidades estéticas según la situación. Es en sí, uno de los lenguajes

más maleables en la manera de permitir al creador un abanico gigantesco de posibilidades, pero también de interpretación, y no busco ser completamente pretencioso o petulante en la manera de hablar sobre el mismo, pero no hay sensación comparable a una inmersión bien creada a través de sonido. Es en ello que los diseños para el cortometraje pueden sobresalir sobre otros procesos, relacionado a la manera en que estos se pensaron y fueron realizados para dar una posibilidad de elevación y mayor profundidad a la narrativa misma.

Anexos

- Compilado de Trabajo de Grado: [Compilado Caos \(Frank David Pérez Flórez\)](#).

Bibliografía y cibergrafía

- Virues, R. A. (2005, 25 de mayo). *Ansiedad, estudio*. Revista Psicología Científica. <https://www.psicologiacientifica.com/ansiedad-estudio/>
- Ayala, S. (2018, 10 de abril). *Inseguridad emocional*. Asociación Mexicana de Psicoterapia y Educación. <https://www.psicoeedu.org/inseguridademocional/?v=55f82ff37b5>
- Ene Audio. (2020). *¿Qué es Diseño de Sonido para Cine y Televisión?*. Instituto Ene Audio. <https://www.eneaudio.edu.co/index.php/que-es-diseno-de-sonido-para-cine-y-television>.
- Isaza, M. (2016, 28 de agosto). *¿Qué es el diseño de sonido?*. Hispasonic. <https://www.hispasonic.com/blogs/diseno-sonido/36585>
- Chalkho, R. (2010). *Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales*. Resúmenes de Tesis de la Maestría en

Diseño de la Universidad de Palermo.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7370088>

- Psico Divulgación Plural (2020, 12 de octubre). *¿Por qué lo llaman terror psicológico?* Psicodivulgación Plural.
<https://psicodivulgacionplural.home.blog/2020/10/12/por-que-lo-llaman-terrorpsicologico/>
- Clasen, M. (2017) *Why Horror Seduces*. Oxford University Press.
https://www.researchgate.net/publication/334052114_Why_Horror_Seduces
- Cruz, C .(2012) *Diseño sonoro del largometraje animado, El diario de Ana*. [Estudios musicales con énfasis en ingeniería de sonido] Universidad Pontificia Javeriana. Facultad de Artes
- Luna, L (2019, 14 de noviembre). *Akira Yamaoka, la canción de Silent Hill*. Meristation.
https://as.com/meristation/2019/10/29/reportajes/1572389858_059933.html
- Rincón, R. (2019). Gris. Medium.
<https://medium.com/@ruben8963/gris5c66d3906667>

Filmografía y otros medios

- Tsuboyama, M. (Director). (2001). *Silent Hill II* [Videojuego]. Konami
- Rodríguez, J. (Director). (2018). *Trauma* [Cortometraje]. Meraki
- Rodríguez, J. (Director). (2020). *El juego* [Cortometraje]. Hostel