

Diseño Sonoro de Siete Mitos y Leyendas del Departamento del Huila

YessicaLiceth Yara Ríos

Sergio Javier Álvarez Domínguez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela de Ciencias Básicas, tecnología e Ingeniería ECBTI

Tecnología en Producción de Audio

Pitalito, Huila

2022

Diseño Sonoro de Siete Mitos y Leyendas del Departamento del Huila

YessicaLiceth Yara Ríos

Sergio Javier Álvarez Domínguez

Asesor

Laura Nataly Villa Arrieta

Ingeniera de sonido

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

Escuela de Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería ECBTI

Tecnología en Producción de Audio

Pitalito Huila

2022

Nota de Aceptación

Firma del Asesor

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Dedicatoria

Este proyecto de grado está dedicado a nuestras familias que con su apoyo hicieron posible este bello logro.

Agradecimientos

Agradecimientos infinitos a Dios, fuente de nuestra inspiración, perseverancia y respaldo frente a este logro de vida.

Profundos agradecimientos a nuestros familiares por su apoyo incondicional, han sido motivación, aquellos que siempre nos dan palabras de aliento para seguir adelante y llevar a cabo nuestros sueños.

De igual manera, agradecimientos a la Universidad Nacional Abierta y a Distancia que dispuso de todos sus recursos educativos y todos los tutores que brindaron sus conocimientos en el transcurso de la carrera.

Resumen

El presente proyecto tiene como objetivo generar un producto sonoro de alta calidad que contenga siete (7) mitos y leyendas representativos del departamento del Huila, dado que en esta región del país existe un amplio número de relatos ancestrales que hacen parte de la cultura tradicional de sus habitantes. Con el paso de los años la tradición se ha ido perdiendo, razón por la cual, es importante crear mecanismos para la conservación de dicho legado cultural, en ese sentido, el presente proyecto busca crear un producto sonoro o compilado musical que promueva la conservación de este en el territorio.

La realización de este proyecto se divide en las siguientes etapas:

Preproducción: Se realiza la elección de los mitos y leyendas que serán narrados y a los cuales se les realiza el diseño sonoro. Se eligen los elementos de sonido y audio que llevará cada uno acorde a la historia que se narra. Estos elementos incluyen cortinas de audio, sonidos ambientales, efectos de sonido y en algunos casos, realización de foley.

Producción: Una vez elegidos los mitos y leyendas junto a los elementos que llevará cada uno, se realizan las grabaciones vocales, utilizando micrófonos, preamplificadores y conversores de audio aplicando las técnicas aprendidas durante el proceso de aprendizaje. En algunas secciones de las historias se incluirán efectos sonoros realizados con la técnica foley.

Posteriormente, se incluye el audio que acompañará a la narración: cortinas musicales, sonidos de ambiente, efectos de sonido de librerías y los efectos foley que se hayan realizado.

Posproducción: Después de la etapa de producción, se realiza el tratamiento del audio en la fase de posproducción. En ella se realiza la edición del audio, donde se limpiarán las tomas de

audio, la mezcla, donde se ajustan los niveles del material y se usan procesos y efectos para alcanzar equilibrio entre las frecuencias, volúmenes y planos buscando alcanzar un nivel de escucha agradable y adecuado (Contrina, D., Trejo, M., 2011) y por último la masterización del material donde se equilibran los elementos sonoros de la mezcla realizada para optimizar la reproducción en el formato deseado.

Palabras clave: Huila, Mito, Leyenda, Grabación, Producción, Mezcla, Masterización.

Abstract

The objective of this project is to generate a high quality sound product that contains seven (7) myths and legends of the department of Huila, given that in this region of the country there is a large number of ancestral stories that are part of the traditional culture of Huila and its inhabitants. Over the years, the tradition has been lost, which is why it is important to create mechanisms for the conservation of this cultural legacy, therefore the present project seeks to create a sound product or musical compilation that promotes the conservation in the territory.

The realization of this project is divided into the following stages:

Preproduction: The choice of the myths and legends that will be narrated and for which the sound design is made. The sound and audio elements that each one will carry are chosen according to the story that is narrated. These elements include audio curtains, ambient sounds, sound effects, and in some cases, foley performing.

Production: Once the myths and legends have been chosen along with the elements that each one will carry, the vocal recordings are made, using microphones, preamplifiers and audio converters applying the techniques acquired during the learning process. In some sections of the stories, sound effects made with the foley technique will be included. Subsequently, the audio that will accompany the narration is included: musical curtains, ambient sounds, sound effects from bookstores and the foley effects that have been made.

Post-production: After the production stage, the audio treatment is carried out in the post-production phase. In it, the audio editing is carried out, where the audio takes will be cleaned, the mix, where the levels of the material are adjusted and processes and effects are used to achieve a balance between frequencies, volumes and planes seeking to achieve a pleasant listening level.

and adequate (Contrina, D., Trejo, M., 2011) and finally the mastering of the material where the sound elements of the mix made are balanced to optimize reproduction in the desired format.

Keywords: Huila, Myth, Legend, Recording, Production, Mixing, Mastering.

Tabla de contenido

Introducción.....	15
Definición del problema	16
Justificación.....	18
Objetivos.....	20
Objetivo General	20
Realizar el diseño sonoro de siete mitos y leyendas del departamento del Huila con altos estandares de calidad.	20
Objetivos Específicos	20
Marco referencial	21
Estado del Arte	21
Marco teórico	32
Cultura	32
Relato.....	32
Mito	33
Leyenda	33
Diseño Sonoro.....	33
Home Studio	39
Producción de Audio	46
Preproducción	46
Metodología.....	53

Cronograma de Actividades	55
Desarrollo, análisis y resultados.....	57
Desarrollo	57
Preproducción	57
Producción.....	88
Postproducción.....	95
Análisis y resultados	109
Conclusiones	111
Referencias Bibliográficas.....	112
Anexos	114
Mitos y leyendas del departamento del Huila	114
Mitos y leyendas voz femenina.....	122

Lista de Figuras

Figura 1. Grabación de ambiente en un rodaje.....	36
Figura 2. Home Studio.....	40
Figura 3. Micrófono	41
Figura 4. Interfaz de Audio	42
Figura 5. Monitor de Audio.....	43
Figura 6. Estación de Audio Digital	44
Figura 7. Ordenador	45
Figura 8. Ariculares.....	46
Figura 9. Pasos en la preproducción.	47
Figura 10. Procesos que se realizan en la edición.....	49
Figura 11. Edición de Audio	50
Figura 12. Mezcla En DAW	51
Figura 13. Fases de una producción de Audio	52
Figura 14. BernieGrundman en su estudio de Mastering.	52
Figura 15. Optimización acústica.....	87
Figura 16. Páneles acústicos en fibra de vidrio.....	88
Figura 17. Grabación Vocal	89
Figura 18. Grabación de voz en DAW	89
Figura 19. . Grabación de sonido para efectos Foley.....	91
Figura 20. Grabación de audio para Foley en DAW	92
Figura 21. Grabación vocal en DAW	93

Figura 22. Inclusión de música de fondo en proyecto	93
Figura 23. Inclusión de ambientes en proyecto	94
Figura 24. Inclusión de efectos en proyecto	95
Figura 25. Inclusión de Foley y realización de secuencia	95
Figura 26. Edición vocal.....	96
Figura 27. Edición de audio para efectos Foley	97
Figura 28. Edición de audio para efectos de sonido	98
Figura 29. Edición para ambientes.....	98
Figura 30. Plugin CANA Mystique Tape Machine	99
Figura 31. PluginReaEq.....	100
Figura 32. PluginMaag Eq4.....	100
Figura 33. Plugin Dead Duck Deesser	101
Figura 34. Plugin TDR Nova	102
Figura 35. PluginMCompressor	103
Figura 36. PluginUnlimited.....	104
Figura 37. Plugin CANA Mystique Tape Machine	105
Figura 38. Plugin Izotope Ozone Equalizer (Mid).....	106
Figura 39. Plugin Izotope Ozone Equalizer (Side)	106
Figura 40. PluginIzotope Ozone Imager.....	107
Figura 41. PluginIzotope Ozone Limiter	108

Lista de tablas

Tabla 1. Cronograma de actividades.....	55
Tabla 2. Guion 'El Cazador'.....	58
Tabla 3. Guion 'El Silbador'	61
Tabla 4. Guion 'El Diablo'	64
Tabla 5. Guión 'La Madre Monte'	67
Tabla 6. Guión 'Los Duendes'	71
Tabla 7. Guión 'La Muelona'	75
Table8. Guión 'La Madre Selva'	79
Tabla 9. Recursos humanos.....	83
Tabla 10. Recursos técnicos	83

Introducción

La realización del diseño sonoro para piezas de audio tiene como objetivo crear un escenario de sonido que permita acompañar y recrear de forma dinámica una narrativa. Busca generar sensaciones en el oyente mientras este, escucha el relato. Es un proceso técnico-artístico, donde las personas encargadas deben saber transmitir emociones y sensaciones, no solo a través de la música, sino también con elementos ambientales como expresiones o ruidos. El auge del diseño sonoro para piezas de audio en Colombia se da desde mediados del siglo XX cuando un género radial sumamente popular y difundido como la Radionovela, amenizaba los días de incontables escuchas a través de radiodifusión en todo el país.

En el departamento del Huila existe un amplio número de relatos ancestrales que hacen parte de la cultura tradicional de dicha tierra y de sus habitantes, por lo tanto, el objetivo primario de este proyecto es la elaboración del diseño sonoro de siete (7) mitos y leyendas del departamento del Huila, buscando crear un mecanismo para que esta tradición oral y legado cultural no se pierda con el paso del tiempo.

Este proyecto inicia con la fase de preproducción, durante la cual se hace la recopilación de los relatos por escrito, se realiza la planificación y determinación de las características técnicas, musicales y argumentativas y el plan de trabajo de la producción de audio. Enseguida, se inicia la producción, que es donde se realiza la captura y generación de sonidos, efectos y piezas musicales que se incluyen en el diseño sonoro de estos relatos, trabajo que se ejecuta dentro del Home Studio. Por último, en la etapa de postproducción, se lleva a cabo la edición, mezcla y masterización de los planos, tomas y diseño sonoro en general de cada una de estas historias. Así mismo, se hace la compilación del producto sonoro en formato CD.

Definición del problema

Los mitos y leyendas son relatos que fortalecen la cultura de un territorio y que hacen parte de la tradición oral de los pueblos, se trata de narraciones que sirven para contar o explicar determinados episodios de generación en generación, por lo que su valor cultural siempre es muy destacado. En el departamento del Huila, estas costumbres se han ido debilitando con el pasar del tiempo y se están quedando en el olvido hasta el punto de que las personas poco conocen los mitos y leyendas de la región. Frente a esta realidad se ve la necesidad de preservar el legado histórico y cultural de algunos de sus mitos y leyendas, mediante la generación de una producción de audio de alta calidad.

El principal problema, es que se está perdiendo la herencia cultural de los antepasados, (legado cultural del Huila) y esto no solo se ve en el departamento, sino también en todo país, en la actualidad los jóvenes huilenses han perdido el interés y disposición por conservar la identidad cultural. Por esta razón se ve la necesidad de realizar una producción de audio, que preserve el legado cultural del territorio, ya que actualmente en los municipios del Huila no se encuentra material sonoro de este tipo y son pocas las personas interesadas en hacer un proyecto sonoro con estas características.

Frente a esta problemática, es importante tratar de revivir todos estos relatos ancestrales y preservar la cultura de la región Huilense mediante una producción de audio de mitos y leyendas provenientes de los municipios que hacen parte del departamento del Huila. El desarrollo del proyecto plantea algunas dificultades ya que existe un conjunto de dinámicas como son la tecnología, migración, globalización y modernidad que han contribuido para que la cultura sea cada vez menos marcada y resulte de poco interés preservar la identidad cultural. La realización de este proyecto es un aporte importante para la región, ya que mediante una producción de audio

se busca rescatar el legado cultural y el acervo de conocimientos ancestrales de la comunidad que habita en la región huilense. Una producción de audio de este tipo contribuye de forma significativa al problema existente, aportando a la preservación del legado cultural.

En el departamento del Huila existen trabajos de material sonoro que cuentan estas historias, sin embargo, estos no son conocidos, probablemente debido a que no se han difundido por los medios adecuados y el material disponible en plataformas es de baja calidad al no ser generado de forma profesional. Por lo anterior, surge la necesidad; de realizar una producción de audio que contenga las diferentes historias del departamento del Huila; de forma profesional y con altos estándares de calidad.

De esta manera, teniendo en cuenta las problemáticas antes mencionadas, se plantea la siguiente pregunta problema:

¿Cómo preservar el legado cultural del Huila a través de una producción de audio de mitos y leyendas de alta calidad?

Justificación

A través de la producción sonora de los mitos y leyendas del Huila se busca conservar el legado cultural y difundir los saberes ancestrales de este territorio con el fin de que sus habitantes tengan presente las creencias y vivencias de la región. Estas historias permiten recordar el origen, y entenderse mejor como sociedad, es por esto, que para conservarlo se deben dar a conocer, y en este caso se hará por medio de una producción de audio de mitos y leyendas realizada con estándares de alta calidad.

La importancia de esta producción de audio radica en el fortalecimiento de la herencia cultural de los antepasados la cual sirve para el apoyo, evolución y educación de la sociedad de esta región. La ejecución de este proyecto tiene como fin concientizar a los niños, jóvenes, adultos mayores y comunidad en general, a conservar la cultura y a revivir la identidad, ya que esto hace parte del ser de las personas. Además, este proyecto será materializado en formato CD y servirá de aporte a las instituciones educativas, bibliotecas y alcaldía del departamento.

Adicional a lo anterior, el desarrollo de este proyecto es importante porque contribuye con la preservación del legado cultural de la región mediante la creación de un compilado sonora digital que pueda ser almacenado, catalogado y distribuido.

Por otro lado, con la realización de este proyecto se pueden aplicar los conocimientos aprendidos en el proceso de formación realizado en el programa de Tecnología en Producción de Audio, teniendo en cuenta que se van a implementar de forma práctica todas las teorías, técnicas y tareas que se realizan en las etapas de preproducción, producción y postproducción de audio. Esto da como resultado la creación de un compilado sonoro de mitos y leyendas de alta calidad.

De igual manera, su ejecución es un aporte significativo a los procesos de investigación de la universidad y del programa de Tecnología en Producción de Audio. El producto de este

proyecto podrá ser tomado como punto de referencia y antecedentes, en la realización de otros trabajos similares de producción de audio de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

De esta forma es de mucha importancia realizar este aporte a la UNAD y a la región Huilense, porque este proyecto es llamativo para los jóvenes y la sociedad en general e invita a preservar estas historias que hacen parte de la herencia cultural. Este proyecto sonoro también ayuda a incentivar a los estudiantes de la universidad a desarrollar proyectos similares, ya sea estudiantes de la tecnología en producción de audio o de otros programas afines y así, hacer aportes a la cultura en sus municipios y regiones.

Objetivos

Objetivo General

Realizar el diseño sonoro de siete mitos y leyendas del departamento del Huila con altos estándares de calidad.

Objetivos Específicos

Clasificar los mitos y leyendas más comunes de la región Huilense.

Determinar las características técnicas, instrumentales, argumentativas, musicales y el plan de trabajo de la producción de audio de los siete mitos y leyendas del departamento del Huila.

Realizar las grabaciones de las piezas sonoras, contando con un adecuado acondicionamiento acústico del recinto y con los recursos técnicos necesarios para su captura

Realizar la edición, mezcla y masterización de las piezas sonoras obtenidas

Generar un compilado sonoro de mitos y leyendas del departamento del Huila.

Marco referencial

Estado del Arte

En el desarrollo del presente estado del arte, se hace una revisión de cómo son los orígenes del Diseño Sonoro en Colombia. Algunos de los primeros trabajos de audio realizados que implicaron Diseño Sonoro en el país fueron las *Radionovelas*. Para la realización de las radionovelas se requerían elementos del diseño de sonido tales como la grabación de voces, el uso de música y de efectos de ambientación de la misma manera en que estos son utilizados durante la producción de los siete (7) mitos y leyendas.

Investigaciones internacionales

Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales

Chalkho, R. J. (2019). Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales. Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.18682/cdc.vi50.1372>

Objetivos

Evidenciar que los significados que provienen de los sonidos no tienen que ver solo con sus características o sus cualidades acústicas, sino que se constituyen como funciones dadas por el contexto en el que se desarrollan

Realizar avances dentro de un campo que se ha explorado poco como el Diseño Sonoro, desde la interconexión de textos de diversos autores, aportar ejemplificando y buscar líneas de reflexión acerca del tema.

Organizar en subcategorías que se puedan aplicar a fenómenos sonoros, partiendo desde las referencias directas hasta las más abstractas.

Hacer demostración de que no existen significados universales en relación a los sonidos, porque son significados dados por una construcción cultural.

Metodología:

Es un estudio exploratorio, y las razones son dos:

1. Es un tema poco o nada abordado ni estudiado: el diseño sonoro.
2. Se recurre a un proceso de metodología que también es experimental para la temática del diseño sonoro, esto implica realizar un contraste entre el objeto de estudio nombrado con andamiajes teóricos que provienen de otras disciplinas.

Aspectos clave

Los campos en lo sonoro: El diseño sonoro y su concepto, están en vías de construcción. La razón, es que su delimitación disciplinar es en la actualidad muy difusa.

Los campos disciplinares son muchos y hay profesionales de diversas áreas que se relacionan con el diseño sonoro, como lo son músicos, ingenieros acústicos, técnicos de sonido y grabación, realizadores audiovisuales, etc.

Diseño sonoro: El diseño sonoro incluye a todos los elementos en los que el sonido posee una función primordial para comunicar, produce significados y además, tiene la capacidad de dar significado a determinadas situaciones

Conclusiones

El diseño sonoro aparece por una gran necesidad que surge tarde, a diferencia de otras artes, su edificación está ligada a la comunicación de forma masiva, y sus primeros ejercicios provienen de la radio. En cuanto a su correlación con el arte, la música; tiene orígenes lejanos que están presentes en cualquier cultura sin querer exceptuar alguna. Este panorama refleja un Diseño sonoro en vías de constitución, una escena musical dominada por el ámbito económico, dirigido por las maquinarias de la industria y un campo artístico emergente y experimental que busca renovados nombres para estar cada vez más cerca de la música como entretenimiento y reafirmar su condición de arte antes que nada: el Arte sonoro

Generar emociones a través del diseño de sonido

Méndez, F. J. C. (2015). Generar emociones a través del diseño de sonido. In *III Congreso Internacional Historia, arte y literatura en el cine en español y portugués: hibridaciones, transformaciones y nuevos espacios narrativos: 24, 25 y 26 de junio 2015, Salamanca* (pp. 270-284). Centro de Estudios Brasileños.

Objetivos:

Describir de manera sistemática como el espectador percibe e interpreta el sonido al observar y escuchar una película.

Observar la manera en la que las emociones del espectador son condicionadas por la forma en la que se utilizan los recursos en el diseño sonoro de una película.

Orientar la actividad creadora de diseñadores de sonido y directores.

Fomentar su aplicación en la educación universitaria, tanto estudiantes de cinematografía como de comunicación audiovisual.

Metodología

Primero, recopilar y analizar publicaciones previamente realizadas acerca de esta temática, investigaciones teóricas y empíricas buscando establecer fundamentos previos. Segundo, aplicar esta fundamentación analizando películas ya existentes. Tercero, usando la experiencia del autor como diseñador de sonido. Esto permite desde los fundamentos teóricos, determinar algunas formas de ejecutar el diseño sonoro y como se utilizan las herramientas disponibles para el procesamiento del sonido en pro de la percepción del espectador.

Aspectos claves

Estudiar la relación que existe entre la percepción, el sonido, la emoción y la música. El diseño de sonido se ve continuamente enriquecido por aportes de distintas disciplinas, desde las cuales se plantea el análisis del sonido del cine, que resulta significativo tanto para la actividad de los diseñadores de sonido profesionales, cineastas y músicos, como para quienes investigan. Se ha abordado desde diferentes perspectivas como la psicología, la semiótica, los estudios culturales, entre otros.

Existen muchísimos procesos que se pueden aplicar al material sonoro, algunos de ellos utilizados de forma frecuente en el diseño de sonido relacionados directamente con la forma en la que se perciben las formas sonoras. Estos son:

Edición

Cambio de altura tonal

Time Stretching

Inversión de onda

Armonización

Ecuilización

Modificación del rango dinámico

Conclusiones

Este es un trabajo que busca conectar con desarrollos en el sonido de pioneros distintos a Edison o Lumière, quienes son destacados en soledad en muchas ocasiones. Estos pioneros dieron aportes buscando solucionar distintos problemas y retos que se pudieran presentar en el desarrollo de la industria del cine. Durante este camino, existieron rivalidades y muchas querellas por plagios, al final del día, la historia no ha sido del todo justa con todos aquellos que trabajaron en dichos desarrollos. A pesar de los desarrollos de Edison y Lumière, el estudio pretende realzar el aporte de otros que también hicieron parte del desarrollo del sonido en audiovisuales.

Investigaciones nacionales

Inicios de la Radionovela en Colombia

Cabrera Rodríguez, L. G. (2020). Los inicios de la radio en Colombia: una aproximación a la radionovela.

Objetivo

El objetivo de esta investigación es dar a conocer los orígenes de la Radionovela en Colombia, haciendo un recorrido desde los orígenes de la radio en todo el mundo hasta el momento del auge de la Radionovela en el país.

Aspectos claves

Diseño sonoro: La investigación plantea que los cuatro elementos que conforman el lenguaje radiofónico dentro de un diseño de sonido son: La voz, la música, los sonidos y el silencio. Estas serán las herramientas para crear espacios y situaciones al rededor de una narración.

La voz: Es herramienta fundamental para la transmisión de la información y el elemento principal para la comunicación. Esta a su vez posee cuatro cualidades que son: El timbre, la intensidad, la cantidad y el tono.

La música: Esta será el acompañante principal de la voz para crear matices o para el desarrollo de una trama, sean en momentos de suspenso, incertidumbre, momentos alegres o demás espacios en los que se vea directamente involucrada la musicalización.

Los sonidos: Son quienes decoran el lenguaje, la narración, los sucesos. Estos pueden ser naturales o artificiales. Son utilizados para recrear el ambiente o la realidad que se está relatando, donde el oyente pueda sentirse identificado y dentro de esa atmósfera sonora.

El silencio: Hace parte del lenguaje radiofónico, por medio de él se producen pausas que generan suspenso y expectativa durante el desarrollo de un relato, bien utilizado puede marcar tensiones dramáticas y aportar de forma significativa a la atmósfera sonora y a lo que quiere producir en el oyente.

Conclusiones

Realizar esta investigación dio a conocer una parte fascinante del país, permitió saber cómo han cambiado los tiempos, y cómo el entretenimiento se ofrecía impartiendo ideas educativas.

La utilización de diversos enseres y recursos para realizar radionovelas daba libertad a los actores y trabajadores dentro de la producción fabricar desde su imaginación elementos de distintas formas con la finalidad de complacer al oyente con un producto de buena calidad.

La transformación de los sistemas de comunicación y los sistemas sonoros es muy notoria, desde el aspecto técnico, como en su parte externa, reduciendo tamaños y costos, todo esto por contar con el avance de la tecnología que facilita montajes, emisiones y elaboración de diseños de sonido.

Investigaciones locales

Producción de audio de cuatro (4) cuentos tradicionales de la etnia Sikuani del departamento del Vichada en formato de audio para podcast

Rondón, J. (2021). Producción de audio de 4 cuentos tradicionales de la etnia Sikuani del departamento del Vichada en formato de audio para podcast. Recuperado de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/43260>

Objetivo.

La realización de una producción de audio de cuatro cuentos que son tradición de la etnia Sikuani de Vichada. Esto, con el fin de que se puedan difundir y preservar en forma de audio. Se busca definir las características técnicas y la forma en la que se van a trabajar. Llevar a cabo la grabación de efectos foley que hacen parte de la producción de audio de los cuentos. Finalmente, hacer la edición, mezcla y masterización de los audios con los cuentos.

Metodología.

Durante la realización de la producción de audio de cuatro cuentos tradicionales de la etnia Sikuani de Vichada en formato de audio para podcast, se tienen en cuenta métodos de recolección de datos para una investigación, como lo son: la observación, la entrevista, los grupos de enfoque, la recolección de documentos y materiales e historias de vida, métodos mencionados por Hernández Sampieri. Esto permite al investigador obtener la información necesaria para la correcta elaboración del proyecto.

Esta investigación es de tipo descriptivo. Con ella se busca exponer las características de los procedimientos que se usan para lograr los objetivos dentro del proyecto.

Aspectos clave

Patrimonio cultural: Se refiere a las prácticas, expresiones, saberes o técnicas transmitidos por las comunidades de generación en generación” (UNESCO, 2020)

Preproducción: Es la fase en la que se siembran las bases y los detalles que servirán posteriormente para la realización de la producción.

Producción: Es el momento de plasmar la obra como se ha planeado. En esta fase se realiza la grabación del material que será posteriormente tratado en posproducción.

Posproducción: Es el proceso en el cual se eligen las tomas grabadas, se realiza edición, mezcla y masterización del material para obtener el producto final.

Guion literario: La idea, el argumento de la obra es lo que se plasma en el guion literario.

Guion técnico: En ese documento se describen todos los aspectos técnicos que se van a necesitar al momento de realizar la producción.

Daw (Digital audio Workstation): Es la plataforma de software donde se realiza la producción de audio. En ella se realizan capturas, producción y posproducción.

Home studio: Es un espacio de trabajo donde productores de audio y productores musicales realizan su trabajo desde casa pero con equipación de calidad.

Conclusiones

La realización de cada fase del presente proyecto se llevó a cabo como se tenía consignado en la propuesta inicial a pesar de los contratiempos que se pudieron agravar durante la pandemia generada por el Covid-19, la cual detuvo el funcionamiento normal de la realización de actividades en todo el planeta. Afortunadamente, en la actualidad contamos con tecnologías de comunicación que permitieron la ejecución de los pasos y la presentación de los resultados tal cual como se tenía programado, dando como resultado los cuentos sikuanis.

Marco teórico

Cultura

El patrimonio inmaterial que hereda un pueblo o una comunidad generación tras generación es su cultura, este legado busca ser conservado para su transmisión futura.

Dentro de la cultura "los bienes que sean de carácter tangibles están normalmente expuestos a una degradación que hace peligrar su durabilidad en el tiempo. Dado el carácter único e irremplazable de muchas obras, cualquier pérdida puede ser dramática" (Patrimonio herencia cultural metro mecánica, 2016)

Una forma de expresar la cultura es a través de tradiciones y costumbres que se adquieren como herencia desde anteriores generaciones. Estas tradiciones orales que se transmiten por las personas mayores "son una forma de garantizar y mantener la identidad cultural de su pueblo. A través de esto surge la necesidad de investigar la importancia de recuperar el valor histórico del patrimonio cultural" (Digital, <http://repositorio.upec.edu.ec/>, 2019)

Relato

El relato es una forma de exponer hechos o sucesos. Un relato cuenta acciones "que han sucedido o que se admiten como sucedidas" (Fernández Garrido, 2020).

Todo relato va a tener un comienzo y una finalización. Un relato suele ser una sucesión que tiene una doble temporalidad. Cada relato combina "dos temporalidades: la de la cosa narrada y la que deriva del acto narrativo en si. En el relato hay pues, narración y descripción" (Gaudreault, 1995)

Mito

Un mito es un relato de un suceso que no se puede comprobar pero que pretende ser real, lo que quiere decir que pudo haber pasado pero no hay certidumbre de ello. Es una historia, por lo general llena de fantasía, que pasa de generación en generación como una tradición oral, que por lo general habla de personas que pueden tener fuerzas de la naturaleza u otros aspectos fantásticos.

Un mito es una forma de responder o de explicar el origen de las cosas que existen. Demuestra el orden que tenga una sociedad y las ideologías que tengan. Transmite la experiencia y lo que se enseña al adquirir un conocimiento dentro de una población de generación en generación. “Podría definirse como una manera de explicar simbólicamente los orígenes y sentido del mundo y de la sociedad, las tendencias y las tensiones del hombre” (Chiqui, 2010).

Leyenda

Una leyenda es una relación de eventos que por su característica maravillosa, tiene más características de tradición oral fantástica que de algo que haya sucedido. La leyenda explica en forma de una historia o un relato, una situación imaginaria, que muchas veces se considera real o intenta probarse que así sea, cosa que deriva en que en diversas ocasiones se fusionen sucesos reales con fantásticos.

En una leyenda "los individuos tienen sus actos un fundamento que parece histórico y son de cualidad heroica" (Gennep, 1982)

Diseño Sonoro

El diseño sonoro es la base y de suma importancia para que un producto audiovisual, bien sea, una película, cobre sentido y genere emociones apoyado en el sonido el cual hace que la

experiencia se vea enriquecida. Esto funciona en "diversos géneros cinematográficos como el terror, la acción, el suspenso o el romance" (Woodside, 2014)

En la actualidad se ha buscado generalizar el término Diseño de sonido, que expone el estilo artístico de forma global del material de una producción de audio, "Similar al director de fotografía que es responsable del aspecto visual global de un video o de una película, el diseñador de sonido es responsable del sonido general de un video o película". (Alten, 1994)

El diseño sonoro resulta de mucha importancia al momento de narrar una historia, ya que ayuda a recrear los sucesos, y hace un impacto influyente en los relatos (mitos y leyendas).

Un diseño sonoro contiene los siguientes elementos:

La palabra

La música

Efectos sonoros y ambientes

El silencio

La palabra

El uso más frecuente de la palabra es el diálogo de dos intérpretes que interactúan cuando mantienen una conversación. Es lo cual denominamos voz en imagen o grupo de expresiones verbales dichas por los personajes y formando parte de la imagen.

Otras aplicaciones son el comentario o voz en off, que es un discurso en tercera persona y sin la existencia del narrador en la imagen y el monólogo de un personaje contando su historia en un flash-back.

La voz en off es el grupo de palabras pronunciadas y escuchadas por los personajes que permanecen fuera del campo de la imagen. “La voz en off es típica del género documental o reportaje informativo”. (Ayala Coca, 2010). En este conjunto además se incorporan la voz de los personajes que permanecen en cuadro pero que no articulan palabra alguna, es decir, ellos se escuchan como voz interior de los mismos.

La música

Es un formidable medio para ser agregado a la imagen o de clip de video. Entre otras funcionalidades da a la imagen: Contribuir al escucha a identificarse con la trama debido a que la canción es un maravilloso transporte para construir climas convenientes, identificar un programa, identificar un personaje, dar fluidez al desarrollo de los acontecimientos, construir atmósferas, Combinada con la voz del narrador es una manera típica de ayudar a manifestar un comentario y anticipar una acción.

Efectos sonoros y Ambientes

El sonido, los efectos y ambientes, contribuyen a la sensación de realismo tanto como la voz humana. Un film de acción sin dichos recursos perdería parte de su sentido. Los ruidos subrayan la acción y evocan imágenes. Tienen un costo expresivo que se incorpora al de la imagen y el término. A veces sirven para hacer transiciones imposibles de hacer visualmente. Además, el ambiente auxilia a reforzar el impacto de realidad y incorpora una cuarta magnitud a

la imagen. “Los efectos sonoros cumplen una función en la recreación de los escenarios y acciones, favorecen la generación de imágenes mentales en el oyente” (Arias García, 2018)

Además, esta configuración ayuda a mejorar el efecto de realidad y hace llegar a cuatro dimensiones la imagen. El entorno sonoro es el sonido que conforma lo que se escucha como fondo del sonido principal y resulta de un conjunto de ruidos que se entiende que se resuelven a través del espacio de la pantalla.

Figura 1

Grabacion Ambiente en un Rodaje .



Fuente: Coca, A. A. (2011). Manual de Postproducción de Audio (1ª ed., p. 36).

Micrófono de cañón

Estos micrófonos son de captación hipercardiode algunos de ellos como el micrófono de (cañón largo) también tiene captación stereo. Son los indicados para grabar diálogos en exteriores ya que recoge el sonido de forma direccional y rechaza el sonido ambiental, además se puede utilizar a larga distancia de las fuentes sonoras

Sonidos grabados en escena

Se registran de manera directa en la escena como complemento a los diálogos y poseen el fin de actuar de fondo para incrementar la sensación de espacio. Un caso muestra de dichos sonidos son los pasos o los golpes de los personajes a medida que hablan. Comúnmente dichos efectos tienen la posibilidad de grabarse al costado de la escena o sin depender de esta.

Sonidos ambiente

Son sonidos parejos asincrónicos al relato o imagen que hacen compañía al suceso. Son todos los ruidos homogéneos y no sincrónicos con la imagen que acompañan a la acción y definen el espacio. Dichos ruidos tienen la posibilidad de estar elaborados por y en nuestra acción, o cerca de esta conformando parte del propio ambiente. Los ruidos deben oírse, para darle realismo a la acción, un óptimo procedimiento de los ruidos introduce al espectador en lo que está sucediendo.

Efectos de librería

Acostumbran estar ordenadas de forma temática (por categorías) y cuentan con distintas posibilidades de anexo para facilitar su búsqueda (por nombres, categorías, recursos involucrados, sinónimos, etcétera.) que cada vez más se valen de el apoyo de un soporte informático (algunas colecciones integran un programa de administración de bases de datos y una base de datos relativa a los sonidos que conforman la colección). “Además de poderlos utilizar "tal cual", podemos tomarlos como punto de partida y refinarlos, a base de edición y procesado, hasta que se ajusten a lo que necesitamos exactamente” (Ayala Coca, 2010)

Efectos Foley

Son efectos sonoros creados a partir de uso de objetos, buscando sonoridades que acompañen una imagen o un relato. Dichos efectos se graban en sesiones de estudio y tendrán una estrecha relación con dicha narración: una puerta que se abre, suenan pasos sobre un pavimento, agua de río, golpes, entre otros. “Estos efectos se llaman efectos de sala o efectos Foley en honor a George Foley un pionero del cine sonoro” (Ayala Coca, 2010).

Para la creación de efectos Foley “se utilizan elementos de todo tipo y un ejemplo muy claro es StarWars, donde emplearon cables de alta tensión para representar el sonido de los blasters” (Belenda y López, 2019)

Sonidos objetivos

Son los sonidos naturales producidos por algún objeto en la escena o el relato. Están presentes, por ejemplo, en cualquier escena de una película. Son aquellos sonidos que suenan a consecuencia de la aparición de la imagen de un objeto que emite el sonido. Un sonido objetivo suena como se supone que sonará el objeto que aparece en la imagen (no necesariamente suena exactamente como lo hace en la realidad).

Sonidos subjetivos

Los sonidos subjetivos buscan transmitir una emoción o una idea al asistente. Este tipo de sonidos son muy utilizados, por ejemplo, en películas de terror, donde una puerta rechinando o pasos en un corredor generan expectativa en el público. Son aquellos que apoyan una situación anímica o emocional de la trama o de los personajes, sin que necesariamente el objeto productor del sonido aparezca en la imagen. ^[L]_[SEP]

Sonidos descriptivos

Son aquellos que no representan a ningún objeto de los que aparecen en la imagen, sino que son abstracciones o idealizaciones de los sonidos supuestamente originales (aquellos que podríamos escuchar). Podemos considerarlos como sonidos metafóricos. Estos se exponen de forma abstracta y no necesariamente representando una acción.

El silencio

El silencio se define como la no existencia de sonido alguno. En el contexto de una narración, lo que significa va acorde a la intención y lo que se quiere transmitir. Un silencio puede ser: expresivo, donde su función es destacar espacios entre sonidos y lo que dura depende de cómo se quiera comunicar el mensaje. También puede ser un silencio significativo, donde quiere transmitir "expresiones humanas como la duda, el entender, el desagravio, el desacuerdo" (Chion, 1990)

Los silencios en un diseño sonoro aportan elementos importantes a la narrativa, ya que "La ausencia de sonidos o pausas contribuyen a condicionar situaciones, muchas veces de angustia con una gran eficacia dramática" (Ayala Coca, 2010)

Home Studio

Un home studio es un lugar de trabajo donde se tendrá la capacidad de realizar grabaciones de audio del mismo dentro del mismo hogar. Este contiene elementos tales como micrófonos, interfaces de audio, monitores de audio, computadoras, entre otros, que servirán para el registro y procesamiento del audio.

Siempre ha existido una separación figurativa entre el papel que desempeñan los músicos y el que tienen los ingenieros de audio dentro de una grabación musical. La introducción de las DAW (Digital audio workstation) ha permitido que las grabaciones que se realizan en casa

rivalicen con las que se pueden obtener en estudios de audio profesionales "alentando a los músicos a desarrollar habilidades tradicionalmente asociadas con la ingeniería de audio" (Bell, 2014)

Figura 2

Home Studio



Fuente: Elaboración propia

Micrófono

Un micrófono es un transductor que convierte las perturbaciones en el aire (sonido) en señales eléctricas, que posteriormente podrán ser grabadas dentro de una computadora y/o reproducidas en altavoces. "Es un proceso tan simétrico que los altavoces pueden funcionar como micrófonos, y los micrófonos como altavoces" (Altozano, 2018)

Los micrófonos cumplen la función de transducción de entrada y los parlantes, la de salida. "Las características de los micrófonos son: sus los patrones polares, su respuesta de frecuencia, su sensibilidad, su máxima presión admisible y los tipos de micrófonos existentes (dinámicos, de condensador, de cinta)" (Jurado Castro, 2018)

Figura 3*Micrófono*

Fuente: Elaboración propia

Interface de audio

Una interfaz de audio es un dispositivo que permite la comunicación entre los elementos de audio del estudio (micrófonos, monitoreo, audífonos, etcétera) con el computador. Una interfaz de audio posee como elementos principales: preamplificadores de micrófono, convertidores de audio, amplificadores de audífonos, entradas y salidas de línea. La interfaz de audio "es el dispositivo que permite la comunicación entre los instrumentos musicales que se van a grabar con el computador; una guitarra, una voz y un bajo" (Rodríguez Guevara, 2018).

Sirve como conexión, "la palabra "interface" significa "intermediario" entre nosotros y el ordenador, con sus previos de micro y entradas de línea, convertidores, y hardware necesario, todo en una pieza" (Ayala Coca, 2010)

Figura 4

Interfaz de Audio



Fuente: Elaboración propia

Monitores de audio

Los monitores son el eslabón final de la cadena de audio. Se llaman también transductores de salida y se usan para escuchar lo que se está registrando, y también, para realizar la mezcla de audio después de la obtención de las grabaciones. En los monitores de audio "su respuesta en frecuencia tiene que ser lo más plana posible para evitar coloraciones en el sonido y que nos hagan tomar decisiones incorrectas" (Disipio, 2020).

Es muy importante la colocación del monitoreo dentro de la sala en la que se va a utilizar, ya que "el emplazamiento del monitor también afecta a la calidad del sonido, su dispersión y su tiempo de llegada" (Ayala Coca, 2010).

Figura 5*Monitor de Audio*

Fuente: Elaboración propia

Daw

El DAW, Digital audio workstation o Estación de audio digital, es el software que se usa en producción musical para el procesamiento del audio. Se utiliza "para realizar tareas como la grabación, la edición, la mezcla y la publicación de material sonoro" (Rodríguez Guevara, 2018).

Un DAW está en capacidad de ayudar a realizar tareas desde la captura del audio hasta que esté listo para su distribución, pasando por tareas de edición, adición de efectos, uso de procesadores, entre otros. Este tipo de sistemas "deben incorporar forzosamente un equipo que se encargue de la conversión de audio analógico a audio digital" (Ayala Coca, 2010)

Figura 6

Estación de Audio Digital



Fuente: Elaboración propia

Ordenador

El ordenador o computador, es la máquina central en la que se realizan las operaciones lógicas. Es el 'cerebro del estudio', dentro del cual se almacenan y procesan los registros de audio. "Los elementos primordiales del mismo son la placa base, el procesador y la memoria RAM" (Ayala Coca, 2010). Mientras mayor sea la capacidad de procesamiento de nuestro ordenador, mejor flujo de trabajo se podrá tener.

Es el lugar donde se almacenan las grabaciones de audio digitales, ya que "el lanzamiento comercial de los ordenadores personales supuso una revolución en la industria musical. Lejos queda la época en la que realizar una grabación musical era un proceso tedioso y costoso" (Ullate, 2021).

Figura 7

Ordenador



Fuente: Elaboración propia

Auriculares

Los auriculares o audífonos, son transductores de sonido que se ubican a los lados de la cabeza por encima de las orejas. Tienen utilidades como:

La escucha durante la grabación, tanto para la persona que graba como para el intérprete

El monitoreo preciso

Apoyo para realización de mezcla de audio.

También "Los auriculares o cascos se utilizan para que el técnico de sonido pueda hacer un ajuste más preciso o una escucha más detallada" (Ayala Coca, 2010)

Figura 8

Auriculares



Producción de Audio

La producción de audio es el proceso por el cual se genera un producto sonoro a partir de una idea. Este proceso inicia con la captura del audio, por ejemplo, la voz de un cantante o un locutor. Cada elemento se graba de forma individual para facilitar su manipulación

Una producción de audio incluye las siguientes etapas: Preproducción, producción y posproducción.

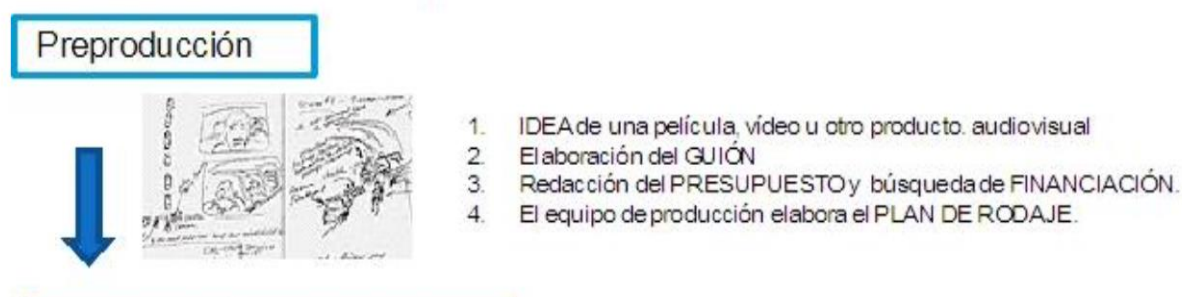
Preproducción

Es aquí donde nace una idea, la etapa de preproducción es la etapa más larga y laboriosa, pero a la vez indispensable si se quiere llegar a una idea clara de la producción, aquí planificamos lo que queremos mostrar o transmitir, donde y cuando se va ejecutar esta idea, cual es el objetivo final y con cuanto presupuesto se cuenta para la producción, algunos aspectos importantes a resaltar; es el orden de la grabación, que voces y sonidos se deben grabar, si se necesita grabar instrumentación, crear maquetas, también se determinan los equipos y sistemas que se emplearan en dicho proyecto.

“Comienza con una idea que se plasma en un guion técnico. A partir de este guion se confecciona un presupuesto y se inicia la búsqueda de la financiación del proyecto” (Coca, 2010).

Figure 9

Pasos en la preproducción.



Fuente: Coca, A. A. (2011). Manual de Postproducción de Audio (1ª ed., p. 9).

Producción

La producción de audio es el proceso que encierra la captura, manipulación y tratamiento de señales audibles. La producción de audio se lleva a cabo en muchos contextos distintos:

Realización de audio para diseño sonoro,

Producción para radio

Producción musical

Producción de audio para cine y/o televisión, entre otros.

Para llegar a realizar una producción de audio, esta abarca una serie de pasos, como lo son:

Grabación

Edición

Mezcla

Masterización.

El proceso de producción de audio en la actualidad se realiza en su mayoría en entornos digitales, contando aún con medios analógicos para llevarla a cabo. Es por esta razón que se requiere de dispositivos llamados conversores de audio. Estos son capaces de convertir el sonido en información digitalizada para ser entendida dentro del ordenador (AD), y así mismo, convertir lo digital en algo audible para el ser humano (DA).

Importante en esta etapa es que el material sonoro quede muy bien grabado, limpio y sin ruido, esto se obtiene gracias a las condiciones acústicas y equipos correspondientes y necesarios para la producción.

“En esta etapa el proceso de grabación es un factor definitivo en el sonido final de una producción puesto que los procesos de mezcla y masterización son labores adicionales que deben pulir una grabación mas no corregirla” (Rodríguez Guevara, 2018).

Postproducción

Finalmente, una vez capturado todo el material se da paso a procesarlo, a darle forma, manipular los diversos elementos sonoros haciendo procesos de edición, mezcla y masterización del material grabado, para así, lograr que la producción cumpla con los estándares de calidad. La banda sonora, integrada por sus elementos sonoros, como la música, palabra, efectos y silencios, condiciona de manera activa como se perciben e interpreta la narración.

Podemos definir que la postproducción de sonido “es la fase final de la elaboración de la banda sonora que consiste en seleccionar, organizar y manipular los diversos elementos sonoros que se utilizan en una producción audiovisual”.

Edición

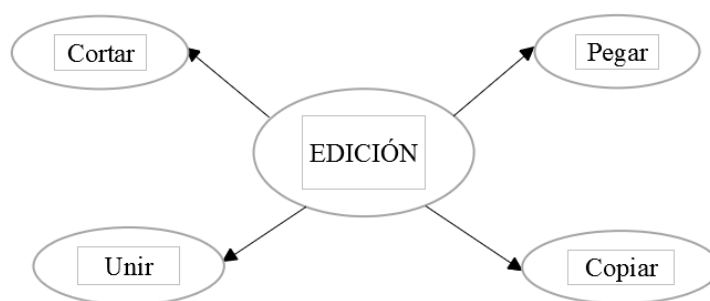
La edición de audio es el proceso que consiste en la organización de las piezas de audio dentro de los canales. Para esto, se realizan cortes, fade-in, fade-out, usando fragmentos de audio para lograr el orden tal como se necesita dentro del proyecto. La edición de audio “se refiere a la etapa en la que se reprocessan las señales con el objetivo de optimizar su rendimiento” (Birlis, 2010).

La edición “es el proceso que se realiza en un software mediante un conjunto de piezas musicales son balanceadas, tratadas y combinadas en un formato multicanal usualmente Stereo” (Rodríguez Guevara, 2018)

A continuación, los procesos que se realizan en la edición:

Figura 10

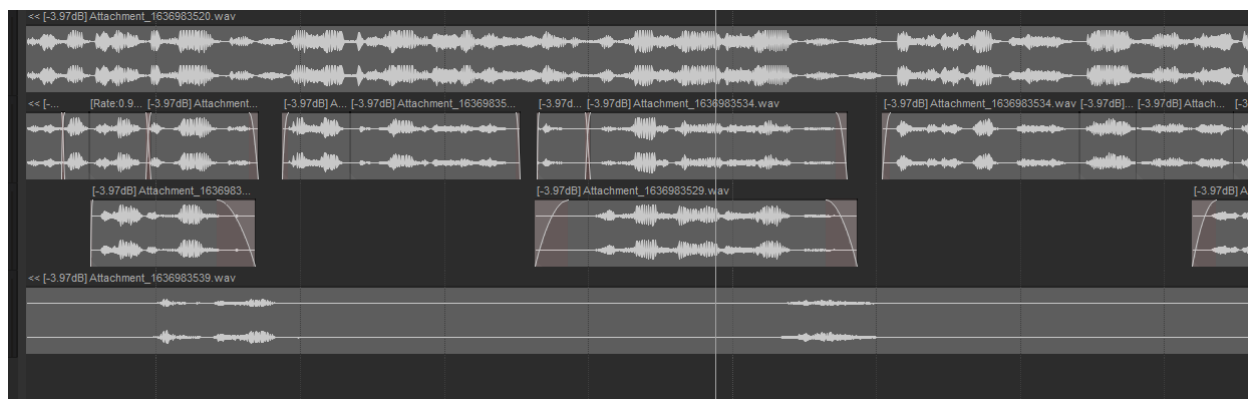
Procesos que se realizan en la edición



Fuente: Elaboración propia

Figura 11

Edición de Audio



Fuente: Elaboración propia

Mezcla

La mezcla de audio es la fase en la que se realiza la búsqueda del balance de los sonidos dentro del espectro de frecuencias, ajustando los niveles de audio de manera óptima en pro de un sonido consistente.

La mezcla es el proceso de conformar una pista correctamente, “se busca balancear y equilibrar el nivel sonoro el rango dinámico, el espectro de frecuencias, características tonales de los sonidos y la jerarquía de todas las piezas musicales que hacen parte de la producción musical” (Rodríguez Guevara, 2018)

Se incorporan componentes o procedimientos como ecualización, compresión, balance, panorama y efectos de tiempo, que trabajados en conjunto y con la combinación adecuada de sus parámetros y de las pistas de audio de la sesión de mezcla “generan cambios significativos que mejoran auditivamente la calidad del sonido y de la pieza musical que se está interpretando” (García, 2010)

Figura 12

Mezcla En DAW



Fuente: Elaboración propia

Masterización

La masterización es la etapa final en la producción de audio, es considerada como el paso final en la etapa de creatividad, es la última oportunidad que tenemos para darle la mejor forma de sonido al proyecto, buscando conseguir uniformidad al sonido dentro de un mismo trabajo compilado. La masterización es el proceso de creación de un formato de una producción para que pueda ser copiado y luego distribuido.

El término masterización “proviene de producir un “master”, “copiar” o “estampar” las múltiples copias idénticas de consumo. El producto final se postproduce para un medio de

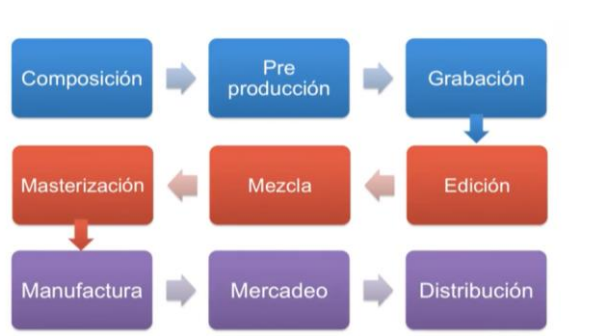
distribución específico: CD, vinilo, MP3, etc.” (García Morales, 2019)

Según BernieGrundman define la masterización como; “Maximizar la mezcla para que sea más efectiva para el oyente y competitiva en la industria.” (Grundman, 2017)

Según Glenn Meadows define la masterización “Es el puente entre el audio profesional y el HI-FI, es la última oportunidad para arreglarlo todo o dañarlo todo. (Meadows, 2017)

Figure 13

Fases de una producción de Audio



Fuente: Lopera (2017). Masterización de audio: Definición, alcances y objetivos

Figura 14

Bernie Grundman en su estudio de Mastering



Fuente: Grundman, B. (2017) Bernie Grundman Mastering
<https://www.berniegrundmanmastering.com/bernie-grundman.htm>

Metodología

El desarrollo del presente proyecto se lleva a cabo mediante la ejecución de un amplio número de tareas, procesos y actividades, que se agrupan en tres etapas básicas: preproducción, producción y postproducción de audio.

En este sentido, las tareas que se llevan a cabo en cada una de las etapas son las siguientes:

Etapas de pre-producción. Es la planificación de la producción. Aquí se inicia con la búsqueda rigurosa y confiable sobre las historias (mitos y leyendas) son tomadas de personas conocedoras de las mismas, mediante investigación, escritos y páginas web del departamento del Huila. Luego se seleccionan los mitos y leyendas que serán narrados, grabados y producidos. Se definen las características técnicas asociadas a los relatos, señalando los aspectos como formato que se utilizará, equipos requeridos, duración, herramientas técnicas, guiones y demás.

Algunas de las tareas que se realizan en esta etapa son las siguientes:

Identificación de las narraciones.

Maquetas.

Plan de la grabación.

Definición de aspectos técnicos.

Definición de un plan de trabajo.

Etapas de producción: Terminadas las tareas de preproducción, se inicia la ejecución del plan de trabajo, donde se graban sonidos aplicando técnicas de grabación, se capturan las narraciones, se generan otros sonidos de forma digital, se seleccionan y utilizan bancos de

sonidos. En esta etapa se crea las piezas sonoras, por ende, se llevan a cabo tareas como realizar el diseño sonoro para cada mito y leyenda, se realización de efectos Foley, utilización de música para su inclusión en la producción de audio.

Las tareas que se realizan son:

Grabación de narración

Grabación de sonido para foley

Edición de las tomas realizadas

Selección de los sonidos desde los bancos

Selección de la música

Etapa de posproducción: Es la finalización de la producción. Se lleva acabo la edición, la mezcla, se agregan efectos, se trabaja en el balance, el nivel y se realiza el último proceso técnico, que es, la masterización. Posterior al proceso de masterización, los 7 mitos y leyendas serán grabados en formato CD.

Las tareas que se van a realizar son:

Creación de las secuencias.

Edición del audio grabado y seleccionado

Realización de la mezcla

Masterización

Creación del compilado sonoro

Cronograma de Actividades

Tabla 1

Cronograma de actividades

MITO O LEYENDA	DIA DE GRABACIÓN	ESPECIFICACIÓN DOCUMENTO	LOCACIÓN
1 El Silbador		Dedicatoria, agradecimientos, resumen, tabla de contenido y	
<i>Grabación</i>	SEP 22 – OCT 13	tabla lista de figuras y	Home Studio
<i>Producción,</i>		introducción.	
<i>Mezcla y</i>			
<i>Mastering</i>			
2 Los Duendes		Definición de problema,	
3 El Diablo		justificación, objetivos, objetivos	
	OCT 14 – NOV 4	generales y objetivos específicos.	Home Studio
<i>Grabación</i>			
<i>Producción,</i>			
<i>Mezcla y</i>			
<i>Mastering</i>			
4 Madre Selva		Marco referencial, estado del arte,	
5 La Muelona		marco teórico, cultura, relato,	
	NOV 5 – NOV 26	mito, leyenda, diseño sonoro	
<i>Grabación</i>		home studio, producción de audio,	
<i>Producción,</i>		preproducción, producción,	Home Studio

<i>Mezcla y</i>		postproducción, edición, mezcla y	
<i>Mastering</i>		masterización.	
6 La Madre		Desarrollo análisis y resultados,	
Selva		metodología, cronograma de	
7 La Muelona	NOV 27 – DIC 18	actividades, recursos humanos,	
		recursos técnicos, guion mitos y	
<i>Grabación</i>		leyendas, condiciones acústicas,	
<i>Producción,</i>		preproducción, producción,	Home Studio
<i>Mezcla y</i>		edición y mezcla y masterización.	
<i>Mastering</i>			

Desarrollo, análisis y resultados

Desarrollo

Preproducción

Durante la etapa de preproducción, se realizó toda la preparación necesaria para la realización del diseño sonoro. Esta fase incluyó:

Elección de los mitos a grabar

En el departamento del Huila hay un gran número de relatos tradicionales que hacen parte de su cultura. La elección de los mitos se hizo acorde a los que fueran más representativos dentro de la tradición huilense y que fueran oportunos para transmitir a futuras generaciones.

Elaboración de los guiones

Tabla 2

Guion 'El Cazador'

TEXTO	EFFECTOS Y FOLEY	TIEMPOS EXACTOS FX	AMBIENTE	MUSICA	TIEMPO DE LA LEYENDA
EL CAZADOR					
Se dice que en los tiempos antiguos de la colonia vivía un hombre cuya entretención era la “cacería”. Su pasión era salir a “cazar” venados, en los bosques aledaños; cercanos al río. El producto de la cacería constituía el sustento de la familia y su único negocio.	Ladrido perro	00:09	Naturaleza 00:12-01:58	1 Música 00:01- 00:54	
En el pueblo había una capilla donde se celebraban las ceremonias más. Un año cualquiera llegó la celebración de Semana Santa. Y en un viernes santo la capilla llena de feligreses reinaba el silencio se encontraba el cazador, en actitud reverente, rezando sus plegarias ante el sacerdote, que en elocución persuasiva y laudatoria hacia inclinar las cabezas respetuosamente.	Aleteo aves Sonido del Rio Campanas Pasos Rápido	00:10 00:14 00:23 01:01	Murmullo de feligreses 00:31	2 Música 00:55	Minuto 01:58
		01:08			

<p>De pronto, levanto la mirada y por entre la ventana vio, pastando en el prado, un venado manso y hermoso. ¡Que maravilla! ¡Esto era como un regalo del cielo!, estaba a su alcance... a pocos pasos de distancia. Rápido salió por entre la multitud en dirección a su cabaña.</p> <p>Y sin respetar el Santo, salió con su escopeta y su perro en busca de la presa. Ya el animal se dirigía hacia el manantial. El venado que se quedó inmóvil, y este al verlo plantado le disparó, pero en ese mismo instante el animal huyó. Perro y amo siguieron las pistas, lo alcanzaron y, al dispararle de nuevo, se realizaba el mismo truco. El cazador ansioso se adentraba más y más sin medir tiempo, ni distancia. Seguía... seguía... cruzaba llanos, montañas, cañadas, colinas, despeñaderos, riscos y sierras. Llegó por fin a la montaña cuando las tinieblas de la noche dominaban la tierra. La montaña abrió sus</p>	<p>Cargue escopeta</p> <p>01:09</p> <p>Perro Agitado</p> <p>01:17</p> <p>Disparo Escopeta</p> <p>01:27</p> <p>Disparo Escopeta</p> <p>01:31</p> <p>Pasos</p> <p>01:51</p> <p>Fauces Horripilantes</p>	<p>Viento Fuerte</p> <p>01:35</p> <p>3 Música 01:05</p> <p>Lluvia</p> <p>01:41</p>
--	---	--

fauces horripilantes y lo
devoró.

Tabla 3*Guion 'El Silbador'*

TEXTO	EFCOS Y FOLEY	TIEMPOS EXACTO S FX	AMBIENTE	MUSICA	TIEMPO DEL MITO
EL SILBADOR					
Se dice que es un gigante delgado que mide como seis metros.	Pasos	00:21		Música	
Cuentan quienes lo han visto y escuchado que tiene una figura desproporcionada, que camina sobresaliendo por encima de la copa de los árboles emitiendo un silbido espeluznante y lleva un costal lleno de huesos que hace sonar como una matraca de Semana Santa.	Silbido	00:26	Terror	00:01-01:20	
	Sonido de huesos	00:28	00:01-01:20		
La leyenda dice que el “silbador” es el alma en pena de un hijo que mató al papá y se tragó sus entrañas, y que vagando sin rumbo de parranda en parranda y siendo un mujeriego murió solo y abandonado en busca la compañía de alguien que cabalgue adeshoras de la	Tragando entrañas	00:38	Ardilla		01:20
	Pasos de caballo	00:46	00:11	Guitarras	
	Fantasma	00:52	Viento Fuerte	00:40	
			01:03		

noche por los senderos de la
llanura.

Otros dicen que persigue a las mujeres en estado de embarazo.	Pasos	00:54
Este silbador emite un silbido largo y agudo que penetra por los oídos y al mismo tiempo se siente un frío intenso que congela a las personas.	Silbido	00:59
Hay la creencia que cuando silba bien agudo es una mujer que se va a morir, pero si por el contrario el silbido es grueso, es un hombre o un amigo el que se muere.	Grito mujer Grito hombre	01:09 01:15

Tabla 4*Guion 'El Diablo'*

TEXTO	EFCOS Y FOLEY	TIEMPOS EXACTOS FX	AMBIENTE	MUSICA	TIEMPO DEL MITO
EL DIABLO					
Cuenta los abuelos que hacia la década de los cuarenta, los sacerdotes eran considerados por la comunidad como unos santos pero que existe un camino llamado camino Nacional, que pasa por la montaña sagrada del Papallacta, cerca de las lagunas de Magdalena y Santiago en los terrenos del Huila.	Campana	00:06	Sonido Naturaleza	1 Música Suspenso	00:01
	Sonido Agua	00:17	00:15		
	Pasos	00:26		2 Música Suspenso	00:54
	Espíritu del Diablo	00:32			
Cuentan que por este camino venia el sacerdote Tubor hacia Valencia y en un punto que se conoce como la Piedra del Diablo se le apareció un espíritu.			Cuervo		
	Disputa	00:35	00:30		

Se dice que el padre Sonido diablo 00:45

tuvo que luchar con
ese espíritu, que era el
espíritu del diablo, en

una fuerte y larga Pasos 00:50
disputa.

En ese tiempo los
padres llevaban un
cinturón y el padre
Tubor, después de
haber luchado tanto,
amarró al diablo a una
piedra con el suyo.

Una vez amarrado el demonio, el padre le dijo que cuando amaneciera él tenía que hacer una cruz en la piedra, para poder soltarse.	Pasos	01:00	
Entonces el padre siguió su camino y como faltaba tan poco para que saliera el sol, el diablo se movía para todos lados para poder soltarse.	Diablo se suelta	01:14	Ambiente Horror 00:46
Finalmente, con sus garras, hizo la cruz, pero al revés y fue la única forma de soltarse	Pasos	01:16	
Cuando el padre volvió pasar encontró al diablo suelto y la cruz en la piedra. Desde entonces se dice que aparece en ese lugar durante las noches sin luna y que asusta a sus víctimas buscando amarrar su alma a dicha piedra, y que para liberarse de él se debe rezar un rosario al pasar por ese camino y diciendo salves o plegarias al padre Tubor que es al que el diablo teme en ese camino.	Diablo	01:25	
	Escapulario	01:31	

Los habitantes de las regiones donde aparece cuentan que cuando la Madremonse se baña en las cabeceras de los ríos, estos se enturbian y se desbordan, causando inundaciones, avalanchas, borrascas fuertes, que ocasionan daños espantosos.	Vejuco	02:12	Aves
			00:44
	Escapulario	02:15	Lobo
			00:47

Castiga a los que invaden sus terrenos y pelean por linderos; a los perjuros, a los perversos a los esposos infieles y a los vagabundos. Maldice con plagas a los ganados de los			Águila
			00:51
			Viento-Lluvia

propietarios que usurpan terrenos ajenos o cortan el alambrado de los colindantes.	00:55
A los que andan en malos pasos, les hace ver una montaña inasequible e impenetrable, o una maraña de juncos o de arbustos difíciles de dar paso, borrándoles el camino y sintiendo un mareo que no se despiertan si no después de unas horas, convenciéndose de no haber sido más que una alucinación y en algunas veces siendo envueltos en la locura por sus afirmaciones, una vez que en el camino que han transitado ha sido el mismo.	Vaca 00:19
El mito es conocido en Brasil, Argentina y Paraguay con nombres como: Madreselva, Fantasma del monte y Madre de los cerros.	Viento 01:27
Dicen que para liberarse de las cometidas de la Madremonte es conveniente ir fumando tabaco o con un bejuco de amarrado en la cintura o llevar una vara recién cortada de guayacán; sirve así mismo,	Cuervo 02:01

para el caso, poetas
escapularios y medallas
benditas o ir rezando la oración
de San Isidro Labrador,
abogado de los montes y de los
aserríos.

Tabla 6*Guión 'Los Duendes'*

TEXTO	EFCOS Y FOLEY	TIEMPOS EXACTOS FX	AMBIENTE	MUSICA	TIEMPO DEL MITO
LOS DUENDES					
Es uno de los mitos mas populares y difundidos en América. Según la creencia, hay dos tipos de duende: uno juguetón y otro malévolo. Por lo regular, el duende es bajito y recocho, con aspecto juvenil y usa trajes brillantes o de color vivo para llamar la atención.	Dedal Ama de Casa	00:36		1 Música 00:01	
	Azadón	00:40	Naturaleza 00:26-02:39		
	Pala	00:43		2 Música Fantasía 00:11	
A menudo protege su rostro con un sombrero de las grandes de paja. Este tipo de duende vive en el espesor de los bosques, sobre los árboles.	Molinillo	00:46	Quebrada 00:31		
	Botar Agua	00:48		3 Música Fantasía Mágica	
Cuando quiere molestar apela a la ociosidad, y esconde el dedal a las amas de casa, el hilo y la aguja; y al jornalero, le oculta el azadón, el machete, el barretón o la pala	Cuchara	00:50	Terror 01:10	00:19	02:39
En la cocina esconde el	Golpe Zapato	00:52		Flauta 01:05	
		00:56			

molinillo, la mano de moler, bota el agua de las ollas, sala la sopa. En las habitaciones esconde los zapatos, la ropa o apaga la luz ; distiende las cama y tira la almohadas al suelo.	Apagar Interruptor energía Almohada	00:58	4 Música de suspenso 01:46
--	--	-------	----------------------------------

Del duende juguetón se dice que ríe a carcajadas en los cielos rasos y toca flauta recostado contra los troncos y de los árboles. Al duende malévolo le gusta hacer ruidos insólitos que causan	Risa Duende Piedras Plato	01:03 01:18 01:24
---	---	---------------------------------

terror o espanto; se posesiona de las casas ajenas y las atormenta: tira piedras, verdadera lluvia de piedras contra sus techos y paredes.	Cuchara	01:26
Ensucia la comida, quiebra los platos, bota o dobla las cucharas, persigue a las muchachas adolescentes, las pellizca, les toca las nalgas, las muerde, las empuja y las hace caer. A los niños les chupa la sangre mientras duermen, les pega y les hecha agua en la cara.	Grito Mujer	01:32
	Golpe Caída	01:34
	Cachetada	01:39
	Derramar	01:41
Este tipo de duende es peligroso cuando está enamorado y no es correspondido, o cuando tiene rival. Si esto ocurre, le raja la ropa a su pretendiente, la asusta a media noche, la chusa con alfileres, la hace caer de la cama y la golpea.	Agua	01:51
	Rasgar Ropa	01:53
	Grito Mujer	01:57
Al contendor lo asusta cuando va de visita, presentándosele como un sapo enorme o una culebra gigantesca, a mitad del camino.	Cachetada	02:02
	Sapo	02:03
	Serpiente	

Si la novia le brinda un fresco, se lo derrama en la 02:08

camisa;, si enciende un Vaso de Agua
cigarrillo, le quema la boca; Derramado

si trata de sentarse le quita el 02:16

asiento para que se caiga y si Golpe Caída

esta de pie le golpea las Persona

rodillas para tumbarlo. En

fin, si nada de esto ocurre

hace que la novia le lleve la

contraria en todo hasta que se

termine la relación.

En muchas regiones se cree

que el duende es un alma que

se fue de este mundo sin ser

bautizada.

Tabla 7
Guión 'La Muelona'

TEXTO	EFCOS Y FOLEY	TIEMPOS EXACTOS FX	AMBIENTE	MUSICA	TIEMPO DEL MITO
LA MUELONA					
Su origen data de la época colonial en la que una mujer española, “la	Naipes	00:15			
Maga” estableció su negocio resolviendo consultas amorosas, arreglando, o mejor, desbaratando matrimonios, echando el	Murmullo Gente	00:22			
naipes, leyendo las líneas de la mano, en fin, todo lo que fueran artimañas. Cuando conoció mucha gente y tenía mucha clientela, ensanchó el negocio con una casa de diversión; allí conquistaba	Moneda	00:35			
cándidas palomas y limpiaba el bolsillo de altos representantes del rey de España, no dejando de lado “los criollos” más adinerados.	Caja Registradora de Dinero	00:46			
La suma de atrocidades cometidas por la mujer fueron incontables. Ella			Ambiente en bar		0:49 – 0:54

enseñó a las jóvenes a evitar la maternidad; destruyó centenar de hogares; se agotaron ingentes fortunas, y vino como consecuencia la depravación, las enfermedades venéreas y esposas abandonadas.

Cuando murió, la casa se llenó de un olor fétido, hasta el punto de tener que abandonarla de inmediato.

Una de las mujeres preferidas por la muerta se arriesgó a quedarse aquella noche para recoger algunos utensilios, trajes y joyas. Apenas apagó la bujía para acostarse, una bandada de vampiros invadió la estancia, y una voz cavernosa se oyó en el dormitorio: "...tengo que vengarme de los hombres jugadores y perniciosos! malditos!, !de las mujeres livianas! !estarán conmigo en el infierno!, !soy la muelona!".	Sonido pasos	1:03
	Sonido switch	1:11
	Sonido vampiros volando	1:12

La indefensa mujer no podía prender la llama de impresión por la infernal escena y horrorizada salió gateando a la calle para contar alarmada lo que acababa de presenciar.

Las autoridades, tuvieron que prender fuego a la casa maldita para dar paz y tranquilidad a los vecinos quienes vivían inquietos y mortificados con aquella casa de escándalos y vicios.

Sonido incendio 1:38

Dicen que se presenta como una mujer bonita de largos cabellos, ojos impactantes, pero con filosos dientes, , como de fiera que destroza fácilmente, , lo mismo a un ser humano que a una vaca o un caballo. Como la dentadura la exhibe siempre, parece que estuviera continuamente riéndose.

Sonido filo 1:55

Prorrumpen unas carcajadas estridentes y destempladas, haciendo estremecer la zona donde se halle.

Sonido masticando 1:57

Carcajadas macabras 2:09

Las horas preferidas para salir a los caminos son: de las seis de la tarde a las nueve de la noche. A los caminantes se les aparece a la orilla del sendero o contra los troncos de los árboles, a manera de una mujer muy atractiva y seductora, pero que al estar unidos en estrecho abrazo, los tritura ferozmente.

Sonido 2:33
masticando

Casi siempre persigue a los jugadores empedernidos, a los infieles, alcohólicos, perversos y adúlteros. Los campesinos dicen que los hogares que se libran de ella, son los que tienen niños recién nacidos o mujeres que van a ser madres.

Bebé llorando 2:44

Tabla 8*Guión 'La Madre Selva'*

TEXT	EFCOS Y FOLEY	TIEMPOS EXACTOS FX	AMBIENTE	MUSICA	TIEMPO DEL MITO
LA MADRE SELVA			Bosque Efecto de sonido	Música de fondo	
La naturaleza utiliza las leyendas para advertirnos, para reclamarnos, para darnos a conocer su clamor desesperado por el mal trato que le damos. Quizás sea este el más misterioso y agónico mensaje que la humanidad oye. Todas las culturas incluyen en su queja y clamor, el grito de la tierra y el grito del agua, como elemento primigenios y generadores, per maltratado por el hombre.	Grito monstruoso.	0:20			
	Sonido de agua.	0:22			0:01 – 2:05
La Madre Selva, es la deidad tutelar de los ríos. La Madre Selva se baña, y como no quiere que nadie se bañe con ella, envenena las aguas para causar daño a quienes contravienen su mandato llenándolas de pestilencia y	Sonido de agua.	0:30			

mortandad Pero si los ríos tienen su leyenda, también la tienen las montañas de las sierras y las mismas faldas de las cordilleras. En los montes y montículos vive la madre selva.

Pasos sobre
hierba 0:49

El de la Madre Selva es un mito que se encuentra presente en varias regiones de Colombia, e inclusive en varios países hermanos de Latinoamérica.

Ding. 0:57

Para la leyenda campesina nuestra, ella es una mujer corpulenta, de rostro medio humano y medio animal, y con afilados y grandes colmillos.	Ramas en movimiento. Voz oscura, rugidos.	1:00 1:02
Es de carácter vengativo y cruel. Cubre usualmente su cuerpo con ramas, hojas, musgos y con su larga y desordenada cabellera. Y persigue y castiga a quienes dañan la naturaleza por codicia o irresponsabilidad. Se le teme en las noches de tempestad, por sus aterradores rugidos	Ramas en movimiento. Pasos sobre hojas Voz oscura, rugidos.	1:15 1:16 1:24
Para otros aparece de improviso, pero se esconde rápido por las espesuras y los matorrales, una visión o espanto. Es una fea mujer recubierta de escamas o lanosidades verdes, aulladora y que mete espanto a quienes la ven.	Sonido de lluvia. Rugido. Aullido.	1:26 1:30 1:44
Suele ir en compañía de una bandada de pájaros de diferente plumaje que hacen gran algarabía. Es frecuente encontrar en su rastro,	Grito hombre. Aleteos y aves volando.	1:46 1:49

peligrosas serpientes así éstas
no sean muy frecuentes en la
región.

Sonido
serpiente 1:54

Voz oscura,
rugidos. 2:00

Elección del DAW de trabajo: Reaper

Reaper es una DAW de la compañía Cockos. Este software tiene una gran flexibilidad al momento de registrar, editar, mezclar y masterizar, conteniendo una increíble cantidad de funciones, donde encontramos todas las necesarias para realizar este proyecto.

Recursos Humanos

Tabla 8.

Recursos humanos

Personas	Narrador	Tiempo Narración
Productores:		
Sergio Javier Álvarez Domínguez.	Sergio Javier Álvarez Domínguez.	20 Minutos por mito y leyenda.
YessicaLiceth Yara Ríos.		

Recursos técnicos

Tabla 9

Recursos técnicos

EQUIPOS DE GRABACIÓN	FUNCIÓN	IMAGEN
Pc AmdRyzen	Es el que constituye la unidad de procesamiento, que aloja el Software de edición y mezcla de Audio. (Guevara, 2018)	 

Software

Es una herramienta informática especializada en el procesamiento de audio digital, a través de la implementación de diversas funcionalidades que permiten ejecutar acciones como cortar, pegar, ecualizar, dividir, generar, comprimir y agregar efectos. (RodriguezGevara, 2018)



Interface Audient
ID22

Es el dispositivo que permite la comunicación entre los instrumentos musicales que se van a grabar con el computador. (Guevara, 2018)



Par de Monitores
JBL LSR 305

Son los encargados de constituir el sistema de reproducción de audio, el cual se encarga precisamente de que se escuche las señales de audio que se están trabajando. (Guevara, 2018)



Audífonos Shure
SRH440



Mic M Audio
Nova

Son los encargados de la transformación de energía de un medio a otro, los micrófonos hacen la transducción de entrada, y los parlantes la transducción de salida, las características de los micrófonos es: los patrones polares, respuesta de frecuencia y sensibilidad. (Guevara, 2018)



Filtro Anti Pop

Sirve para eliminar los golpeteos de voz que se generan al pronunciar palabras que comienzan con “p” o “t” y las letras “s”, mitigando el ruido innecesario, mejorando la calidad de audio y manteniendo un sonido más claro y nítido.



Condiciones acústicas

La acústica es la ciencia que se encarga de estudiar el sonido como fenómeno físico, así como también busca proteger la escucha en escenarios como: diseños de sala de grabación, acústica para casas u oficinas, salas de cine, etcétera (Giménez, 1990, p. 83).

La realización de tomas vocales para este proyecto, requiere de condiciones acústicas óptimas para la obtención de buenas capturas de audio. Para lograrlo, se utiliza un espacio de trabajo correctamente acondicionado donde se garantiza que las grabaciones queden sin reflexiones indeseadas y sin ruidos externos. Estas condiciones acústicas son las siguientes:

Paredes recubiertas con lana de vidrio (Aislamiento)

Aunque la frescasa o lana de vidrio es mayoritariamente conocida por sus propiedades para aislar la temperatura, también se conoce por ser capaz de absorber reflexiones de sonido. Se puede utilizar de manera independiente o haciendo parte de diseños de mayor complejidad (Giménez, 1990, p. 83).

La forma de utilizar la lana de vidrio como aislante en este recinto es: el montaje de una estructura de aluminio sobre las paredes y el cielo que permita sostener la lana de vidrio. Posteriormente, la lana será puesta sobre la estructura cubriendo la pared y el cielo. Finalmente, se utilizan láminas de panel yeso sobre las estructuras para cubrirlas de manera firme y estética.

De esta forma, la pared y el cielo quedan aislados acústicamente, evitando así la filtración de ruidos externos dentro del recinto durante la grabación.

Figura 15*Optimización acústica*

Fuente: Elaboración propia

Paneles de lana de vidrio, bastidores de madera y lona (absorción)

La capacidad de absorción del sonido es fundamental para reducir el tiempo de reflexión en un recinto. Cuando esto se lleva a cabo, tiene relación directa con la calidad de las grabaciones, sean musicales, palabra hablada que se pueda entender con claridad, etcétera. Esta técnica debe aplicarse a todo lugar en el que haya cualquier tipo de sonido que deba ser correctamente escuchado y/o capturado (Giménez, 1990, p. 83).

La forma de usar los paneles acústicos de lana de vidrio en este recinto es la siguiente: la lana de vidrio es rodeada por bastidores de madera, todo esto es soportado por tela que cubre la

parte de atrás y lona que cubre la parte delantera. Estos paneles son ubicados en las paredes del lugar para absorber y reducir las reflexiones contra ellas.

Figura 16

Páneles acústicos en fibra de vidrio



Fuente: Elaboración propia

Producción

En la etapa de producción se materializa todo lo que ya está preparado desde la fase de preproducción. Lo que ejecuta en esta fase es:

Grabación vocal

Al tener todo listo en fase de preproducción, se procede, en primer, lugar a realizar la grabación vocal. El narrador, tendrá acceso visual al mito que vaya a narrar, bien sea en la pantalla del computador o en un teléfono celular. El narrador se ubicará frente al micrófono en posición adecuada como se ve en la imagen. El micrófono usado es el M-Audio Nova y está

conectado a la interfaz Audient ID22. La grabación iniciará y esta quedará dentro de un proyecto del DAW.

Figura 17

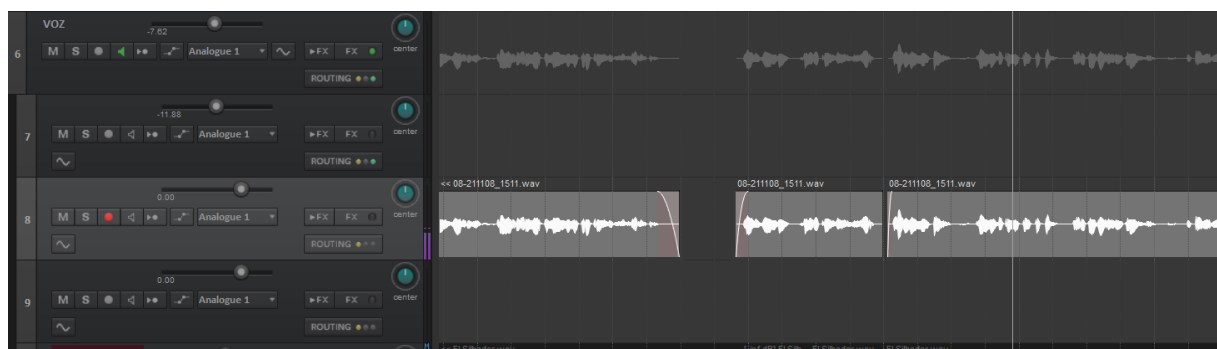
Grabación Vocal



Fuente: Elaboración propia

Figura 18

Grabación de voz en DAW



Fuente: Elaboración propia

Selección de la música de fondo

La música de fondo para cada mito se eligió acorde al tipo de relato que fuese cada uno, es decir, su ambiente, la manera en la que se desarrolla y el aura que tiene. La música seleccionada es de uso libre y se descarga en la plataforma Youtube

Para el mito El Cazador: Se usa música de fondo con pad e instrumento de viento que da un ambiente de expectativa, acorde a la narración. A continuación, se usa música con cuerdas y tambores orquestales, brindando un ambiente de caza.

Para el mito El Diablo: La música de fondo es de suspenso, con pads y choirs, cuerdas orquestales en stacatto y vientos acompañando. Posteriormente, se usa música también con cuerdas y algunas flautas, manteniendo el ambiente de suspenso.

Para el mito El Silbador: Se utiliza música que contiene pads y algunos choirs en notas de rango bajo, que ayudan a mantener un ambiente sombrío.

Para el mito La Madre Selva: Se utiliza música de piano con armonía y melodía de suspenso, posteriormente, una percusión acompaña el ambiente tenso, esto buscando un ambiente de ‘bosque misterioso’ acorde a la narración efectuada.

Para el mito La muelona: Se utiliza música de suspenso, de tonalidad menor y realizada principalmente con sonidos de sintetizador, muchos arpeggios que juegan constantemente entre filtros pasabajo, que ayudan a llenar de tensión el ambiente, todo esto, acompañado de una voz femenina que concuerda con el final de la narración.

Para el mito Los duendes: Se utiliza música de piano lenta y suave, con acordes que intentan brindar un ambiente tenso. Posteriormente, se utiliza música con un ambiente un poco más terrorífico, más oscuro, acorde a la narración que se lleva a cabo en ese momento.

Para el mito La Madre Monte: La música que se usa para este mito contiene arpas y flautas, dando un ambiente de bosque y algunos pads que ayudan a mantener el suspenso mientras la narración se desarrolla.

Grabación del audio para realización de efectos Foley

Para la grabación de los sonidos con la técnica Foley utilizamos elementos como cucharas y tenedores. Los efectos Foley fueron utilizados principalmente para el mito El Diablo durante su lucha con el padre. El choque de cucharas busca simular la pelea con espadas, posteriormente en edición y mezcla, el sonido grabado se amoldará para que esto se consiga de forma plena.

Figura 19

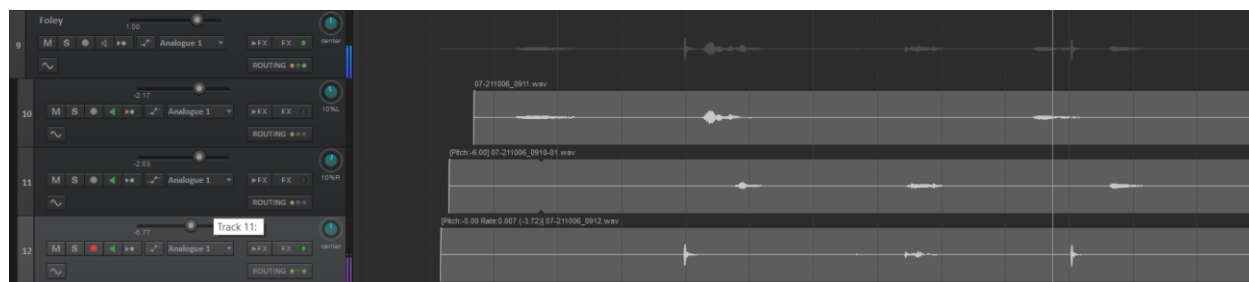
Grabación de sonido para efectos Foley



Fuente: Elaboración propia

Figura 20

Grabación de audio para Foley en DAW



Fuente: Elaboración propia

Elección e inclusión de los efectos sonoros adicionales

La elección de los efectos sonoros incluidos, se realizó acorde a cada momento de la narración, buscando ambientar, recrear, crear un paisaje sonoro y acompañar las acciones según lo que se relata. Estos bancos de efectos son encontrados en la plataforma YouTube y son de uso libre.

Los efectos han sido mencionados en los guiones, y se incluyen dentro de la secuencia en el momento en el que la narración lo pida.

Realización de la secuencia con grabaciones vocales, efectos, Foley y música

Una vez tenemos las grabaciones vocales, las grabaciones para los efectos Foley, la elección de la música, de los ambientes y los efectos, pasamos a la fase de la realización de la secuencia.

En primer lugar, se utiliza la toma vocal final, la cual será la base para la realización de la secuencia. Este será el momento en el que el mito será relatado por el narrador, quedando plasmado dentro del proyecto. Este tipo de narraciones se realizan con tintes de misterio, buscando crear tensión en el escucha.

Figura 21.

Grabación vocal en DAW



Fuente: Elaboración propia

Segundo, se incluye la música de fondo que ha sido elegida para el mito. La música hará acompañamiento a la narración, buscando, según lo que se narre, crear mayor expectativa en quienes escuchan.

Figura 22

Inclusión de música de fondo en proyecto

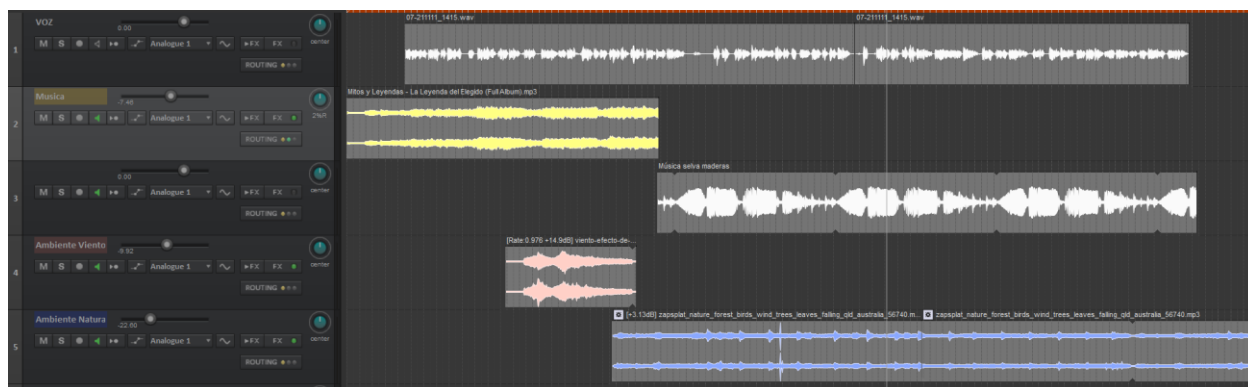


Fuente: Elaboración propia

Tercero, se insertan ambientes para ayudar a crear el paisaje sonoro acorde a la narración. Los ambientes ayudan a ubicar espacialmente el relato, el espectador logra tener una mejor referencia de los lugares en donde están sucediendo los hechos.

Figure 23

Inclusión de ambientes en proyecto

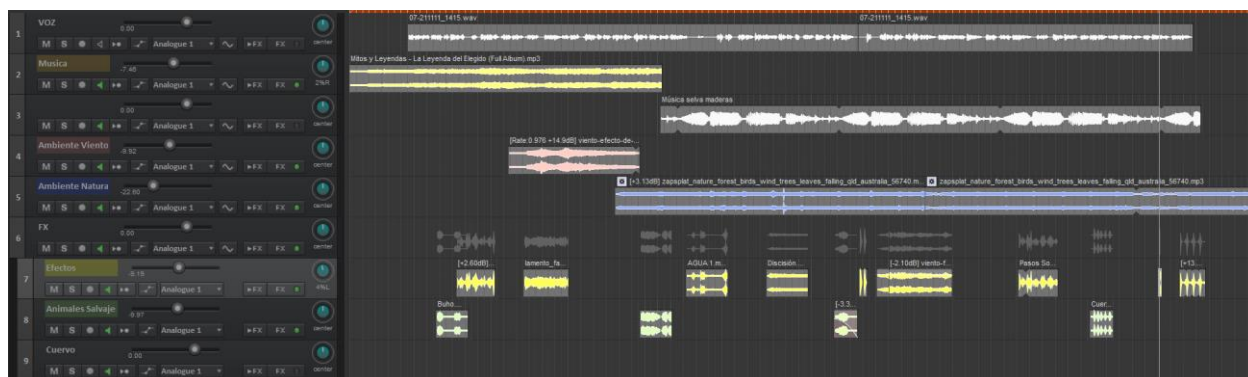


Fuente: Elaboración propia

Cuarto, se incluyen los efectos de sonido y los audios grabados con la técnica foley, los cuales ayudan a recrear la escena y a acompañar la historia ubicándose en los momentos en los que la narración lo pida. Los efectos de sonido como golpes, puertas, monedas, disparos, entre otros, hacen que la recreación de lo relatado sea completa. El espectador tiene una experiencia directa de escucha con lo que está sucediendo.

Figura 24

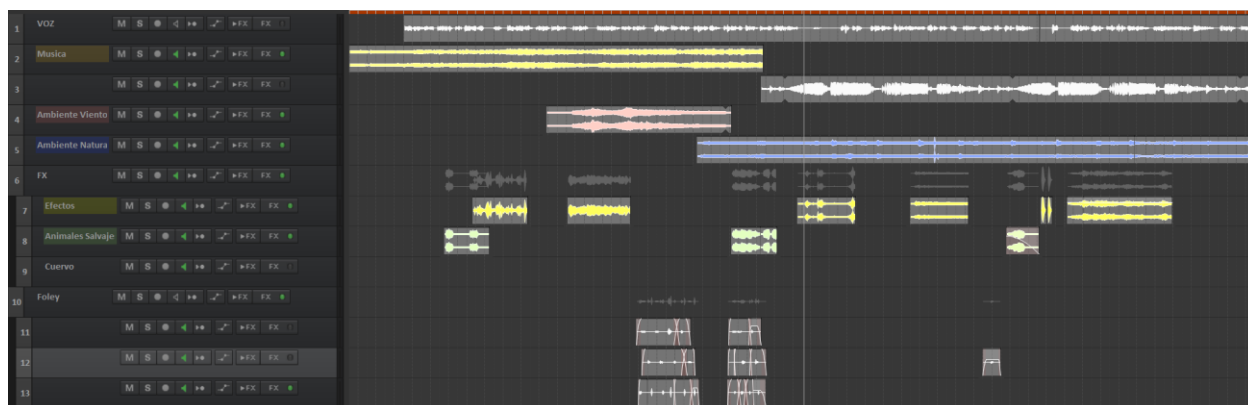
Inclusión de efectos en proyecto



Fuente: Elaboración propia

Figura 25

Inclusión de Foley y realización de secuencia



Fuente: Elaboración propia

Postproducción

En la fase de postproducción se incluyen las etapas de edición, mezcla y masterización.

Es aquí donde los audio quedan completamente finalizados y listos para su escucha.

Edición

En la fase de edición de audio, se realiza limpieza de audio, fade in y fadeout en los audios que lo requieran y recorte de las secciones innecesarias. Se busca que el audio quede listo para la fase de mezcla.

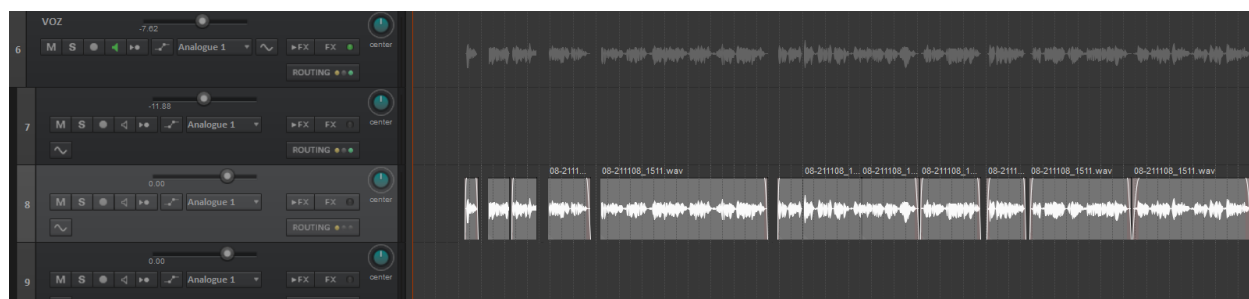
Edición de las tomas vocales

Una vez grabadas las tomas vocales llega el momento de su edición. En primer lugar, se recortan las partes innecesarias, como lo son las secciones en las que el narrador se haya equivocado y posteriormente haya continuado o ruidos externos que se hayan filtrado durante la grabación. Se realiza también la limpieza del audio, la cual se realizó de manera manual. Durante la limpieza se extraen respiraciones muy fuertes y salivaciones.

Una vez se suprimen ruidos externos, fragmentos que no se necesitan y se realiza limpieza de los ruidos labiales, el audio se ve en el DAW como se ilustra a continuación.

Figura 26

Edición vocal



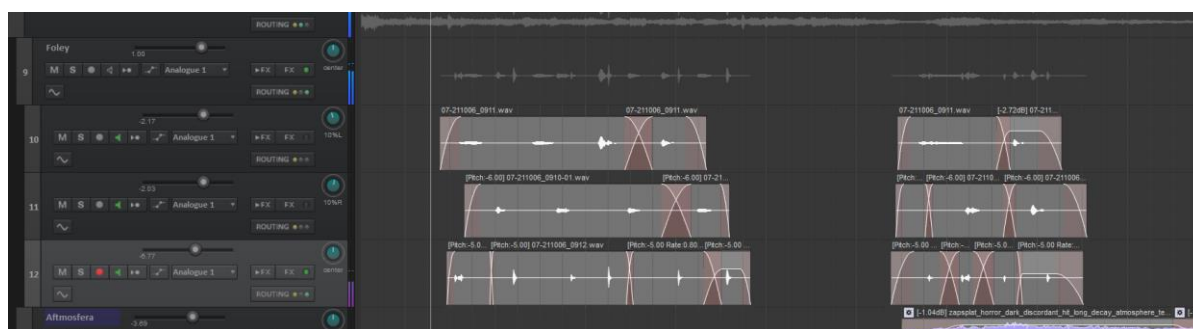
Fuente: Elaboración propia

Edición de los sonidos grabados para realización de efectos foley

Al tener las tomas hechas para la realización de efectos Foley, se procede en edición a hacer recorte de las tomas que se van a utilizar, limpiar ruidos y sincronizar en el tiempo donde se necesiten acorde al relato. Durante este proceso se utilizan diversas herramientas de edición dentro del DAW, como los cortes, los fade in, fadeout, ajuste de tono (buscando variaciones entre los sonidos grabados). Al tener lista la edición de estos sonidos, el sonido que se quiere lograr se termina de moldear en la fase de mezcla.

Figura 27

Edición de audio para efectos Foley

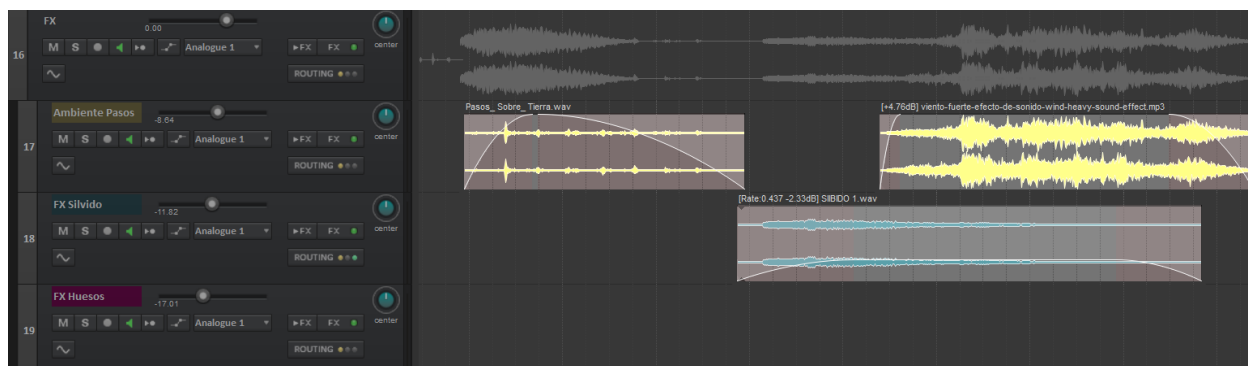


Fuente: Elaboración propia

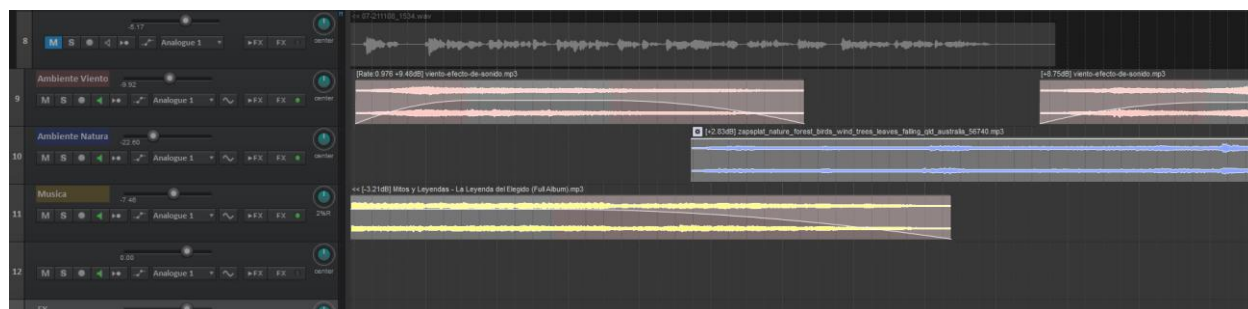
Edición de los efectos de sonido seleccionados

Una vez tenemos editados los sonidos para los efectos Foley, se realizó edición de los efectos seleccionados para ambientar y acompañar las acciones de la narración.

La edición de estos efectos, consiste en realizar cortes para seleccionar las secciones que se van a utilizar, así como realizar fade-in y fade-out para que las entradas y salidas sean suaves

Figura 28*Edición de audio para efectos de sonido*

Fuente: Elaboración propia

Figura 29*Edición para ambientes*

Fuente: Elaboración propia

Mezcla

En la mezcla se buscó tener un balance óptimo para que todo suene con claridad.

Fundamental que la voz de la narración tenga presencia y el relato se entienda a la perfección.

Para la mezcla vocal se realizaron los siguientes procesos y se añadieron los siguientes efectos:

Emulación de cinta analógica

Este efecto se agregó buscando añadir algo de saturación de cinta analógica a las tomas vocales realizadas. Esto para adicionar armónicos y conseguir un ligero sonido ‘vintage’ a la grabación obtenida. Para este fin se utilizó el plugin *Mystique Tape Machine* de Cana San Martín.

Figura 30

Plugin CANA Mystique Tape Machine



Fuente: Elaboración propia

Ecualización

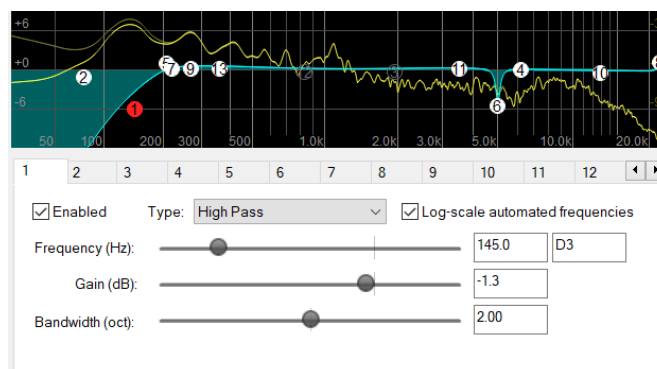
Para la ecualización se utilizaron dos plugins buscando dos cosas en particular:

Reaeq, se utilizó para realizar ecualización quirúrgica. Se realizó un corte de frecuencias bajas alrededor de 145Hz buscando eliminar frecuencias indeseadas. Se hizo un pequeño realce

de 1 dB alrededor de 210Hz buscando dar cuerpo a la voz. Se hizo un corte de -5db alrededor de 5000Hz con campana angosta para atenuar las letras ‘s’ y eliminar resonancias en esa frecuencia.

Figura 31

PluginReaEq



Fuente: Elaboración propia

MaaqEq, se utilizó para realizar ecualización de color. Se realizaron cortes en las bandas sub (alrededor de 40hz) y la verde del eq (alrededor de 160hz) buscando eliminar frecuencias no deseadas. Se utilizó la ‘Air Band’ en la frecuencia de 20Khz, buscando mayor claridad.

Figura 32

PluginMaag Eq4



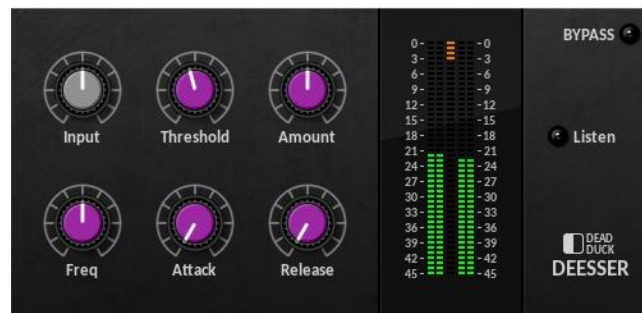
Fuente: Elaboración propia

DeEsser

Este efecto se aplicó para eliminar las resonancias en las letras 's' al rededor de los 5000hz. Para este fin se utilizó el pluginDeeser de DeadDuck

Figura 33

Plugin Dead Duck Deesser



Fuente: Elaboración propia

Ecualización dinámica

La ecualización dinámica se utilizó para que ciertas frecuencias resonantes fueran atenuadas en momentos en los que fuesen muy notorias. Se utilizó en dos bandas: 80hz y 6khz. Para este fin se usó el plugin Nova de TDR.

Figura 34*Plugin TDR Nova*

Fuente: Elaboración propia

Compresión

La compresión se realizó para tener un sonido de voz consistente. Se realizó buscando tener un máximo de atenuación de 4db. Para este fin, se utilizó el plugin MCompressor de Melda.

Figura 35*PlugimMCompressor*

Fuente: Elaboración propia

Limitación

El limitador se usó para atajar algunos picos en la señal final que puedan generar saturación. Para este fin se usó el pluginUnlimited de Sonic Anomaly.

Figura 36

PluginUnlimited



Fuente: Elaboración propia

Masterización

La masterización es la fase final de una producción de audio. En esta, se busca lograr un balance óptimo del espectro sonoro, buscando que se reproduzca de manera adecuada en cualquier sistema de sonido.

Para llevar a cabo esta fase se utiliza:

Emulación de cinta analógica

Este plugin se utilizó buscando adicionar un poco de saturación de cinta analógica a la mezcla completa. Para este fin se utilizó el plugin *Mystique Tape Machine* de Cana San Martín.

Figura 37*Plugin CANA Mystique Tape Machine*

Fuente: Elaboración propia

Ecualización Mid/Side

La ecualización se realizó buscando realzar algunas frecuencias que dieran una mayor presencia y una mejor claridad a la mezcla. En el mid: se hizo un pequeño realce de 0.6 db en la frecuencia de 540hz para agregar más cuerpo, también en la frecuencia de 2.3 Khz para agregar presencia y finalmente desde la frecuencia de 8khz para agregar claridad. En el side: se realizó un corte de 1.2 db alrededor de 2.2khz para eliminar pequeñas resonancias.

Figura 38

Plugin Izotope Ozone Equalizer (Mid)



Fuente: Elaboración propia

Figura 39

Plugin Izotope Ozone Equalizer (Side)



Fuente: Elaboración propia

Imager

Se utilizó para ‘expandir’ la imagen estéreo aumentando ganancia ligeramente en algunas frecuencias. Fueron realzadas las altas y medias-altas, y fueron atenuadas las medias-bajas y bajas. Para este fin se utilizó el módulo Imager del plugin Izotope Ozone.

Figura 40.

Plugin Izotope Ozone Imager



Fuente: Elaboración propia

Maximizador/Limitador

El limitador se utilizó como eslabón final de la cadena de mastering para lograr la máxima ganancia posible antes de la distorsión y así, lograr un nivel óptimo. El Threshold se configuró de tal forma que atenuara un máximo de 3db, y el outceiling se configuró a -0.3 db. Para este fin se utilizó el módulo Maximizer del plugin Izotope Ozone.

Figura 41

Plugin Izotope Ozone Limiter



Fuente: Elaboración propia

Análisis y resultados

Al desarrollar este proyecto, cumplimos el objetivo general trazado, llevando a cabo forma óptima los procesos necesarios para la realización del mismo.

La etapa de preproducción, incluyó la elección de los mitos, momento en el cual se eligieron algunos de los más representativos de la región. Elaboramos los guiones, escribiendo en ellos la forma en la que la producción se llevaría a cabo. Elegimos el DAW de trabajo, los recursos humanos, la metodología para hacer el trabajo, el espacio con la adecuación acústica necesaria para desarrollarlo y la elección de los recursos técnicos que usaríamos para este fin.

Durante la producción, la grabación vocal fue realizada siguiendo los lineamientos y los conocimientos adquiridos, preparando al narrador y configurando de manera correcta los recursos técnicos elegidos.

La selección de la música de fondo se hizo teniendo en cuenta el tipo de relato y las emociones que se querían transmitir en cada momento. Realizamos la grabación de algunos efectos sonoros con la técnica Foley utilizando elementos como cucharas y tenedores hasta obtener las tomas deseadas. Se llevó a cabo la selección de los efectos sonoros acorde a los guiones y a lo que deseábamos transmitir.

La mezcla fue un trabajo arduo, buscando hacer encajar todos los elementos sonoros, claridad en las voces, impacto en los efectos y un buen equilibrio en el espectro sonoro.

El proceso de masterización se realizó con detalle, queriendo que cada pieza sonora fuese reproducida de forma óptima en cualquier sistema de audio, reproduciéndose de forma agradable y clara dentro de los estándares para que pudiese ser grabada en el CD de audio donde finalmente fue plasmada.

El resultado de este proceso se puede escuchar siguiendo el enlace a continuación:

https://drive.google.com/drive/folders/1pRX_TE0Ds6-R-vMJL5nz7-OZoEd10p3_?usp=sharing

Conclusiones

Después de la realización del presente trabajo, presentamos a continuación las conclusiones obtenidas:

Para la realización del diseño sonoro de siete mitos y leyendas representativos y característicos del departamento del Huila con altos estándares de calidad se requiere de un adecuado acondicionamiento acústico del recinto utilizado y contar con los recursos técnicos necesarios para la captura y procesamiento de las señales. Todo esto con el fin de que los audios resultantes sean de buena calidad durante la realización de todas las etapas de la producción.

Investigar y clasificar los mitos y leyendas más representativos del departamento del Huila, requirió una labor minuciosa de lectura y elección antes de comenzar la realización de los guiones y el diseño sonoro. Esta clasificación se hizo con el fin de preservar y conservar tradición, legado e identidad cultural de la región huilense, buscando que fuesen los más representativos ya que estos son de mayor y más fácil recordación en la población.

Determinar las características técnicas, instrumentales, argumentativas, musicales y el plan de trabajo de la producción de audio de los siete mitos y leyendas del departamento del Huila requiere llevar a cabo un plan de manera ordenada para su óptima realización ya que la inclusión de cada elemento debe generar un impacto positivo en el oyente además de transmitirle emociones durante el relato.

Realizar la edición, mezcla y masterización de las piezas de audio, requiere de un trabajo arduo, buscando garantizar así un orden y un equilibrio sonoro para cada uno de los mitos, logrando que estos tengan una alta calidad de audio y se reproduzcan de manera óptima en todos los sistemas.

Referencias Bibliográficas

- Belenda, M. C., & Lopez, P. L. (2019). El Sonido en Gravity. <https://postproduccion.uc3m.es/wp-content/uploads/2019/04/Castro-Llamas-El-Sonido-en-Gravity.pdf>
- Cabrera Rodríguez, L. G. (2020). Los inicios de la radio en Colombia: una aproximación a la radionovela. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/12083>
- Castellanos, Nelson (2006). El precio de un pecado: oír radionovelas a escondidas. Signo y Pensamiento, XXV(48),91-104 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86004806>
- Chalkho, R. J. (2019). Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales. Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.18682/cdc.vi50.1372>
- Coca, A. A. (2011). Manual de Postproducción de Audio. http://biblioteca.conatel.gob.ve/ABCD/bases/biblio/texto/manual_de_postproduccion_de_audio.pdf
- De Paz, J. C. G. (1990). Lana de vidrio como material acústico: modelo predictivo. Boletín de la Sociedad Española de Cerámica y Vidrio. <http://boletines.secv.es/upload/199029083.pdf>
- García, E. A. (2019). Los efectos sonoros en las series radiofónicas: el caso de la serie policíaca Taxi Key. Disertaciones: Anuario electrónico de estudios en Comunicación Social, 12(2), 142-165. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7055918>

Rodríguez, J. P (2018). *Herramientas de grabación*[Video]<https://repository.unad.edu.co/jspui/handle/10596/14236>

Ullate Catalán, H. (2021). Un plugin de efecto de audio basado en transformación de velocidad para estaciones de trabajo de audio digital. https://eprnts.ucm.es/id/eprint/68681/1/ULLATE%20CATA- TAL%C3%81N%2087864_HECTOR_ULLATE_CATALAN_Memoria_TFG_1006096_2000512364.pdf

Velarde, A. (2016). Los efectos sonoros y ambientes en el cine, y la posibilidad de relacionarlos con el subtexto de la obra. INMÓVIL, 2(1), 25-25. <http://www.inmovil.org/index.php/inmovil/article/view/7>

Anexos

Mitos y leyendas del departamento del Huila

El Cazador

Se dice que en los tiempos antiguos de la colonia vivía un hombre cuya entretención era la “cacería”. Su pasión era salir a “cazar” venados, en los bosques aledaños; cercanos al río. El producto de la cacería constituía el sustento de la familia y su único negocio.

En el pueblo había una capilla donde se celebraban las ceremonias más. Un año cualquiera llegó la celebración de Semana Santa. Y en un viernes santo la capilla llena de feligreses reinaba el silencio se encontraba el cazador, en actitud reverente, rezando sus plegarias ante el sacerdote, que en elocución persuasiva y laudatoria hacia inclinar las cabezas respetuosamente. De pronto, levanto la mirada y por entre la ventana vio, pastando en el prado, un venado manso y hermoso. ¡Que maravilla! ¡Esto era como un regalo del cielo!, estaba a su alcance... a pocos pasos de distancia. Rápido salió por entre la multitud en dirección a su cabaña.

Y sin respetar el Viernes Santo, salió con su escopeta y su perro en busca de la presa. Ya el animal se dirigía hacia el manantial. El venado que se quedó inmóvil, y este al verlo plantado le disparó, pero en ese mismo instante el animal huyó. Perro y amo siguieron las pistas, lo alcanzaron y, al dispararle de nuevo, se realizaba el mismo truco. El cazador ansioso se adentraba más y más sin medir tiempo, ni distancia. Seguía... seguía... cruzaba llanos, montañas, cañadas, colinas, despeñaderos, riscos y sierras. Llegó por fin a la montaña cuando las tinieblas de la noche dominaban la tierra. La montaña abrió sus fauces horripilantes y lo devoró.

El Silbador

Se dice que es un gigante delgado que mide como seis metros. Cuentan quienes lo han visto y escuchado que tiene una figura desproporcionada, que camina sobresaliendo por encima de la copa de los árboles emitiendo un silbido espeluznante y lleva un costal lleno de huesos que hace sonar como una matraca de Semana Santa.

La leyenda dice que el “silbador” es el alma en pena de un hijo que mató al papá y se tragó sus entrañas, y que vagando sin rumbo de parranda en parranda y siendo un mujeriego murió solo y abandonado en busca la compañía de alguien que cabalgue adeshoras de la noche por los senderos de la llanura.

Otros dicen que persigue a las mujeres en estado de embarazo. Este silbador emite un silbido largo y agudo que penetra por los oídos y al mismo tiempo se siente un frío intenso que congela a las personas.

Hay la creencia que cuando silba bien agudo es una mujer que se va a morir, pero si por el contrario el silbido es grueso, es un hombre o un amigo el que se muere.

El Diablo

Cuenta los abuelos que hacia la década de los cuarenta, los sacerdotes eran considerados por la comunidad como unos santos pero que existe un camino llamado camino Nacional, que pasa por la montaña sagrada del Papallacta, cerca de las lagunas de Magdalena y Santiago en los terrenos del Huila.

Cuentan que por este camino venia el sacerdote Tubor hacia Valencia y en un punto que se conoce como la Piedra del Diablo se le apareció un espíritu. Se dice que el padre tuvo que luchar con ese espíritu, que era el espíritu del diablo, en una fuerte y larga disputa. En ese tiempo

los padres llevaban un cinturón y el padre Tubor, después de haber luchado tanto, amarró al diablo a una piedra con el suyo.

Una vez amarrado el demonio, el padre le dijo que cuando amaneciera él tenía que hacer una cruz en la piedra, para poder soltarse. Entonces el padre siguió su camino y como faltaba tan poco para que saliera el sol, el diablo se movía para todos lados para poder soltarse.

Finalmente, con sus garras, hizo la cruz, pero al revés y fue la única forma de soltarse. Cuando el padre volvió pasar encontró al diablo suelto y la cruz en la piedra. Desde entonces se dice que aparece en ese lugar durante las noches sin luna y que asusta a sus víctimas buscando amarrar su alma a dicha piedra, y que para liberarse de él se debe rezar un rosario al pasar por ese camino y diciendo salves o plegarias al padre Tubor que es al que el diablo teme en ese camino.

La Madre Monte

Coinciden en afirmar a aquellos desafortunados que la han visto, en que es una mujer corpulenta, elegante, vestida de hojas frescas y musgo verde, con un sombrero cubierto de hojas plumas verdes y que no se deja ver el rostro porque el sombrero la distorsiona. Hay mucha gente que conoce sus gritos o bramidos en noche oscuras y de tempestad peligrosa. Vive en sitios enmarañados o en montes y bosques espesos, donde los árboles frondosos son sus habitantes, alejada del ruido de la civilización y en los bosques cálidos, con animales dañinos o fieras que hacen impenetrables sus dominios. Los habitantes de las regiones donde aparece cuentan que cuando la Madremonte se baña en las cabeceras de los ríos, estos se enturbian y se desbordan, causando inundaciones, avalanchas, borrascas fuertes, que ocasionan daños espantosos.

Castiga a los que invaden sus terrenos y pelean por linderos; a los perjurios, a los perversos a los esposos infieles y a los vagabundos. Maldice con plagas a los ganados de los propietarios que usurpan terrenos ajenos o cortan el alambrado de los colindantes. A los que

andan en malos pasos, les hace ver una montaña inasequible e impenetrable, o una maraña de juncos o de arbustos difíciles de dar paso, borrándoles el camino y sintiendo un mareo que no se despiertan si no después de unas horas, convenciéndose de no haber sido más que una alucinación y en algunas veces siendo envueltos en la locura por sus afirmaciones, una vez que en el camino que han transitado ha sido el mismo.

El mito es conocido en Brasil, Argentina y Paraguay con nombres como: Madreselva, Fantasma del monte y Madre de los cerros.

Dicen que para liberarse de las cometidas de la Madremonte es conveniente ir fumando tabaco o con un bejuco de amarrado en la cintura o llevar una vara recién cortada de guayacán; sirve así mismo, para el caso, poetar escapularios y medallas benditas o ir rezando la oración de San Isidro Labrador, abogado de los montes y de los aserríos.

Los Duendes

Es uno de los mitos mas populares y difundidos en América. Según la creencia, hay dos tipos de duende: uno juguetón y otro malévolo. Por lo regular, el duende es bajito y recocho, con aspecto juvenil y usa trajes brillantes o de color vivo para llamar la atención. A menudo protege su rostro con un sombrero de las grandes de paja. Este tipo de duende vive en el espesor de los bosques, sobre los árboles. Cuando quiere molestar apela a la ociosidad, y esconde el dedal a las amas de casa, el hilo y la aguja; y al jornalero, le oculta el azadón, el machete, el barretón o la pala. En la cocina esconde el molinillo, la mano de moler, bota el agua de las ollas, sala la sopa. En las habitaciones esconde los zapatos, la ropa o apaga la luz ; distiende las cama y tira la almohadas al suelo.

Del duende jugueteón se dice que ríe a carcajadas en los cielos rasos y toca flauta recostado contra los troncos y de los árboles. Al duende malévolo le gusta hacer ruidos insólitos que causan terror o espanto; se posesiona de las casas ajenas y las atormenta: tira piedras, verdadera lluvia de piedras contra sus techos y paredes. Ensucia la comida, quiebra los platos, bota o dobla las cucharas, persigue a las muchachas adolescentes, las pellizca, les toca las nalgas, las muerde, las empuja y las hace caer. A los niños les chupa la sangre mientras duermen, les pega y les hecha agua en la cara.

Este tipo de duende es peligroso cuando está enamorado y no es correspondido, o cuando tiene rival. Si esto ocurre, le raja la ropa a su pretendiente, la asusta a media noche, la chusa con alfileres, la hace caer de la cama y la golpea. Al contendor lo asusta cuando va de visita, presentándosele como un sapo enorme o una culebra gigantesca, a mitad del camino. Si la novia le brinda un fresco, se lo derrama en la camisa; si enciende un cigarrillo, le quema la boca; si trata de sentarse le quita el asiento para que se caiga y si está de pie le golpea las rodillas para tumbarlo. En fin, si nada de esto ocurre hace que la novia le lleve la contraria en todo hasta que se termine la relación. En muchas regiones se cree que el duende es un alma que se fue de este mundo sin ser bautizada.

La Muelona

Su origen data de la época colonial en la que una mujer española, “la Maga” estableció su negocio resolviendo consultas amorosas, arreglando, o mejor, desbaratando matrimonios, echando el naipe, leyendo las líneas de la mano, en fin, todo lo que fueran artimañas. Cuando conoció mucha gente y tenía mucha clientela, ensanchó el negocio con una casa de diversión; allí conquistaba candidas palomas y limpiaba el bolsillo de altos representantes del rey de España, no dejando de lado “los criollos” más adinerados.

La suma de atrocidades cometidas por la mujer fueron incontables. Ella enseñó a las jóvenes a evitar la maternidad; destruyó centenar de hogares; se agotaron ingentes fortunas, y vino como consecuencia la depravación, las enfermedades venéreas y esposas abandonadas.

Cuando murió, la casa se llenó de un olor fétido, hasta el punto de tener que abandonarla de inmediato.

Una de las mujeres preferidas por la muerta se arriesgó a quedarse aquella noche para recoger algunos utensilios, trajes y joyas. Apenas apagó la bujía para acostarse, una bandada de vampiros invadió la estancia, y una voz cavernosa se oyó en el dormitorio: "...tengo que vengarme de los hombres jugadores y perniciosos! malditos!, !de las mujeres livianas! !estarán conmigo en el infierno!, !soy la muelona!".

La indefensa mujer no podía prender la llama de impresión por la infernal escena y horrorizada salió gateando a la calle para contar alarmada lo que acababa de presenciar. Las autoridades, tuvieron que prender fuego a la casa maldita para dar paz y tranquilidad a los vecinos quienes vivían inquietos y mortificados con aquella casa de escándalos y vicios.

Dicen que se presenta como una mujer bonita de largos cabellos, ojos impactantes, pero con filosos dientes, como de fiera que destroza fácilmente, , lo mismo a un ser humano que a una vaca o un caballo. Como la dentadura la exhibe siempre, parece que estuviera continuamente riéndose. Prorrumpen unas carcajadas estridentes y destempladas, haciendo estremecer la zona donde se halle.

Las horas preferidas para salir a los caminos son: de las seis de la tarde a las nueve de la noche. A los caminantes se les aparece a la orilla del sendero o contra los troncos de los árboles, a manera de una mujer muy atractiva y seductora, pero que al estar unidos en estrecho abrazo, los tritura ferozmente.

Casi siempre persigue a los jugadores empedernidos, a los infieles, alcohólicos, perversos y adúlteros. Los campesinos dicen que los hogares que se libran de ella, son los que tienen niños recién nacidos o mujeres que van a ser madres.

La Madre Selva

La naturaleza utiliza las leyendas para advertirnos, para reclamarnos, para darnos a conocer su clamor desesperado por el mal trato que le damos. Quizás sea este el más misterioso y agónico mensaje que la humanidad oye. Todas las culturas incluyen en su queja y clamor, el grito de la tierra y el grito del agua, como elemento primigenios y generadores, per maltratado por el hombre.

La Madre Selva, es la deidad tutelar de los ríos. La Madre Selva se baña, y como no quiere que nadie se bañe con ella, envenena las aguas para causar daño a quienes contravienen su mandato llenándolas de pestilencia y mortandad Pero si los ríos tienen su leyenda, también la tienen las montañas de las sierras y las mismas faldas de las cordilleras. En los montes y montículos vive la madre selva.

El de la Madre Selva es un mito que se encuentra presente en varias regiones de Colombia, e inclusive en varios países hermanos de Latinoamérica.

Para la leyenda campesina nuestra, ella es una mujer corpulenta, de rostro medio humano y medio animal, y con afilados y grandes colmillos. Es de carácter vengativo y cruel. Cubre usualmente su cuerpo con ramas, hojas, musgos y con su larga y desordenada cabellera. Y persigue y castiga a quienes dañan la naturaleza por codicia o irresponsabilidad. Se le teme en las noches de tempestad, por sus aterradores rugidos Para otros aparece de improviso, pero se esconde rápido por las espesuras y los matorrales, una visión o espanto. Es una fea mujer recubierta de escamas o lanosidades verdes, aulladora y que mete espanto a quienes la ven.

Suele ir en compañía de una bandada de pájaros de diferente plumaje que hacen gran algarabía. Es frecuente encontrar en su rastro, peligrosas serpientes así éstas no sean muy frecuentes en la región.

Mitos y leyendas voz femenina

Durante el proceso de producción, algunos mitos fueron grabados también con voz femenina y así se obtuvo una forma adicional de escucha de los mismos. La narradora fue Neyi Katherine Martínez.

El resultado se anexa por si llegara a ser de interés y se puede descargar en el siguiente enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/1Yp9W-Ew4nk5m_o4gccj9mVoQkBjhthVm?usp=sharing