

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

Jesús Daniel Rondón Arreaza

Universidad Nacional Abierta Y A Distancia - UNAD

Escuela De Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería - ECBTI

CEAD: Puerto Carreño, Vichada

Octubre 2021

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

Jesús Daniel Rondón Arreaza

Proyecto aplicado para optar por el título de Tecnólogo en Producción de Audio

Director:

Carlos Andrés Eraso Realpe

Universidad Nacional Abierta Y A Distancia - UNAD

Escuela De Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería - ECBTI

CEAD: Puerto Carreño, Vichada

Octubre 2021

## Resumen

La producción de audios juega un papel importante en la sociedad actual, ya que a través de esta actividad quedan registradas partes de la cultura local, regional o global de la humanidad, es así que hacer uso de las técnicas de grabación para que la población Sikuani, originarios de la región de la Orinoquia colombiana, puedan preservar y difundir algunos de sus cuentos típicos es lo que en este proyecto se planteó lograr, enfocándose en una investigación cualitativa y descriptiva, consiguiendo recolectar información suficiente para, que por medio de elementos básicos, conformar un Home Studio que permitió cumplir con las fases de la producción de audio desde la preproducción, producción y postproducción, lo cual dio como resultado la creación de cuatro podcast cada uno relatando un cuento Sikuani que se mantuvo dentro de esta cultura originaria, de generación en generación a través de la tradición oral.

**Palabras claves:** Podcast, producción de audio, Sikuani, cuentos tradicionales, patrimonio.

### **Abstract**

Audio production plays an important role in today's society, since through this activity parts of the local, regional or global culture of humanity are recorded, thus making use of recording techniques so that the Sikuani population, originally from the region of the Colombian Orinoquia, can preserve and disseminate some of its typical stories is what was proposed to achieve with this project, focusing on a qualitative and descriptive research, managing to collect enough information so that, through basic elements, a Home Studio that would allow to fulfill the audio phases. Production from pre-production, production and post-production, which resulted in the creation of four podcasts each telling a story of Sikuani that was kept within this original culture, from generation to generation. In generation through oral tradition.

**Keywords:** Podcast, audio production, Sikuani, traditional tales, heritage.

## Tabla de contenido

Introducción .....	8
Planteamiento del problema.....	9
Justificación .....	11
Objetivos .....	13
Objetivo general.....	13
Objetivos específicos .....	13
Marco referencial.....	14
Estado del arte.....	14
Marco geográfico .....	16
Marco conceptual y teórico.....	16
Podcast .....	16
Sikuani .....	17
Patrimonio cultural.....	17
Vichada .....	17
El cuento .....	17
Producción de audio.....	18
Guion literario.....	18
Guion técnico .....	19
Diseño sonoro .....	19
DAW .....	19
Plug-ins .....	19
Home studio .....	19

Síntesis de sonido.....	19
VST.....	20
Interfaz.....	20
Micrófono.....	20
Monitores.....	20
Metodología.....	21
Enfoque de la investigación.....	21
Tipo de investigación.....	21
Población y muestra.....	21
Diseño de investigación.....	21
Fase 1 Preproducción de audio.....	22
Fase 2 Proceso de grabación.....	22
Fase 3 Postproducción de audio:.....	23
Desarrollo, análisis y resultados.....	26
Desarrollo.....	26
Etapas del desarrollo.....	27
Etapas del desarrollo.....	31
Etapas del desarrollo.....	36
Análisis.....	41
Resultados.....	43
Discusión.....	45
Bibliografía.....	46
Apéndice A. Link con audios.....	50

**Tabla de Figuras.**

<b>Figura 1</b> .....	28
<b>Figura 2</b> .....	30
<b>Figura 3</b> .....	31
<b>Figura 4</b> .....	31
<b>Figura 5</b> .....	32
<b>Figura 6</b> .....	32
<b>Figura 7</b> .....	33
<b>Figura 8</b> .....	34
<b>Figura 9</b> .....	34
<b>Figura 10</b> .....	35
<b>Figura 11</b> .....	36
<b>Figura 12</b> .....	36
<b>Figura 13</b> .....	37
<b>Figura 14</b> .....	38
<b>Figura 15</b> .....	38
<b>Figura 16</b> .....	39
<b>Figura 17</b> .....	39
<b>Figura 18</b> .....	40
<b>Figura 19</b> .....	40
<b>Figura 20</b> .....	40

## **Introducción**

Este proyecto tiene como propósito realizar la producción de audio de 4 cuentos tradicionales de la etnia Sikvani en formato para podcasts. La población Sikvani es característica de la región de la Orinoquia de Colombia, ellos también se encuentran en territorio del vecino país Venezuela, históricamente han sido identificados como nómadas, pero en la actualidad se han asentado en el oriente del país, conservando su lengua, ritos, mitos y costumbres, muchas de ellas se reflejan en las historias tradicionales.

La producción de audio de los cuatro cuentos tradicionales de la etnia Sikvani se plantea como un proyecto que busca promover la conservación del legado cultural de las comunidades indígenas de Colombia, así como también, la creación de un compilado sonoro digital que pueda ser utilizado para difundir los saberes ancestrales de esta comunidad indígena del norte del país.

Para realizar la producción de los cuatro cuentos, se implementan las tres etapas básicas de una producción de audio como lo son la preproducción, donde se plantea el cronograma de trabajo, se seleccionan los cuentos y se definen las características técnicas, musical y de producción de los cuatro cuentos. En la segunda etapa, la de producción, se realiza la grabación de la voz, foleys e instrumentación para el diseño sonoro del podcast. Finalmente en la tercera de post producción, se edita el material se mezclan y masterizan cada cuento con el fin de ser colocado como podcasts en las plataformas correspondientes.



## **Planteamiento del problema**

En el departamento del Vichada junto a los departamentos del Meta, Arauca y Casanare, conforman a la región de la Orinoquia de Colombia, este espacio territorial alberga un variado grupo de población indígenas entre las que podemos mencionar Achagua, Amorúa, Betoye, Chiricoa, Guayabero, Hitnu, Kuiba, Masiguare, Piapoco, Sáliba, Sikvani, Tsiripu y U'wa (ONIC, 2017), los cuales son llamados “parientes” por el resto de pobladores no perteneciente a ninguna de ellas, esto ha causado que no exista distinción entre ninguna de sus comunidades, las cuales presentan sus propias características y diversidades culturales, algunas parciales pero no dejan de ser percepciones filosóficas, sociales, gastronómicas e intelectuales en general.

Esta situación nos plantea que estas culturas se pierdan en el tiempo ya que uno de sus problemas es que no son conocidas en el resto del territorio colombiano y esto genera desinterés por parte de las organizaciones pertinentes para reivindicar sus saberes y tradiciones e incorporarlos a la pluriculturalidad que caracteriza a Colombia como nación.

En este proyecto se busca profundizar en la etnia Sikvani, que presenta este tipo de problemática de ser una etnia poco conocida en Colombia, y además de esto, se podría enumerar el creciente desinterés que existe en los mismos integrantes de la etnia en preservar su legado (ONIC, 2012), esto por la transculturización inevitable de los tiempos actuales, pero también por la falta de integración de los elementos característicos de su cultura al entorno social.

Todo esto trae como consecuencia la pérdida de la memoria histórica de un pueblo originario del oriente del país, y es por ello que en busca de aportar alguna solución, en este proyecto se quiere dar a conocer sus cuentos tradicionales a través de la realización de cuatro producciones de audio donde se relataran cada uno de ellos previamente seleccionados.

Estos cuentos se han transmitido de manea oral de generación en generación lo cual

genera otro problema, ya que son susceptibles a ser olvidados con el paso del tiempo, es por eso que se considera el uso de las herramientas para la producción de audio como posible recurso que ayude a su preservación por medio de la elaboración de podcast, por esto se plantean la siguiente pregunta problema:

¿Cómo realizar la producción de audio de cuatro cuentos de la comunidad Sikuani de la región Orinoquia de forma profesional en un formato de audio para podcast?

## Justificación

La importancia del patrimonio inmaterial para las diversas culturas del mundo puede llegar a contribuir en el bienestar socio económico de los individuos de determinadas comunidades dentro de su entorno, con otras o con el mismo ecosistema, ya que según la UNESCO “La comprensión del patrimonio cultural inmaterial de diferentes comunidades contribuye al diálogo entre culturas y promueve el respeto hacia otros modos de vida.” (UNESCO, 2017) Y así podríamos enmarcar la importancia de los cuentos tradicionales Sikuanis como parte de la cultura colombiana.

Entonces este proyecto es importante porque se busca preservar la información sobre una población originaria del territorio continental americano, que sirve para comprender un poco más su concepción filosófica y social del mundo, de esta manera dar a conocer por medio de las producciones de estos audios, ya que estas herramientas pueden lograr un acercamiento bilateral de esta población indígena al resto del mundo, principalmente al mismo territorio colombiano en otras regiones, a través de las plataformas multimedios donde se podría escuchar la serie de audios producidos, donde se describe a las comunidades Sikuanis del oriente de Colombia por medios de sus cuentos y leyendas emblemáticas, así como promover su legado histórico y cultural que enmarcan las costumbres y tradiciones de los sikuanis como pueblo originario del Macizo Guayanés en el Continente Americano, preservándolo en el material audiovisual, que puede ser utilizado para enseñar a las futuras generación sobre las comunidades que habitan en la región de la Orinoquia de Colombia.

También este proyecto es importante porque invita al uso de las herramientas y habilidades tecnológicas, actualmente existente e impartidas en la Tecnología en Producción de Audio de la UNAD, el cual podría incorporar o dar a conocer estas experiencias y narrativas de

este pueblo a través de la grabación de una serie de podcast que fortalecerían la difusión de la tradición Sikuni, y ser considerado como un aporte impórtate a los procesos de investigación de la universidad y el programa.

Así mismo, el desarrollo del proyecto es relevante teniendo en cuenta que es un aporte a los procesos de investigación de la universidad y el programa, dado que con su realización se generan productos que pueden ser tomados como referentes académicos para el planteamiento y ejecución de otros proyectos de investigación similares.

Conocer estos relatos es relevante ya que podrían dar paso a su uso en la industria creativa que servirían para seguir indagando en la mitología de este pueblo que forma parte de la diversidad colombiana, para la elaboración de artículos culturales como también para fortalecer las narrativas transmedias de las culturas que integran nuestras regiones.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Realizar la producción de audio de cuatro cuentos tradicionales de la etnia Sikuani del departamento del Vichada, con la finalidad de que puedan ser difundidos y preservados en formato de audio para podcast.

### **Objetivos específicos**

Definir las características técnicas, el plan de trabajo y los cuentos que hacen parte de la producción de audio.

Realizar la grabación, los Foley y la generación digital de las piezas sonoras que hacen parte de los cuatro cuentos de la producción de los podcast.

Realizar la edición, mezcla, masterización y compilación final de los archivos de audio con los cuentos Sikuanis.

## Marco referencial

### Estado del arte

Desde la creación de la escritura la humanidad se ha valido de cualquier medio de comunicación para dejar registros de su existencia y de sus cultura según sea la región donde habite, en la actualidad existe un crecimiento vertiginoso de plataforma donde se puede compartir cualquier tipo de contenido, es por esto que investigaciones como la que se realizó en la universidad complutense de Madrid llevada a cabo por David Parra Valcarce y compañía, a la cual dieron por título “El Uso Del Podcast Para La Difusión Del Patrimonio Cultural En El Entorno Hispanoparlante: Análisis De Las Plataformas Ivoox Y Soundcloud” y en donde nos deja ver que su inquietud era analizar “cuál es el grado de utilización de los podcasts para el tratamiento de la temática referida a la difusión del patrimonio cultural en el ámbito específico hispanoparlante” (Parra Valcarce & Onieva Malleró , 2020) esto se hizo en gran parte en dos de las plataformas para este formato más conocidas en el momento de la investigación, y estas fueron iVoox y SoundCloud, de lo cual pudieron notar que el incremento del interés por este tipo de temas en la llamada radio a la carta, como también se le conoce a los podcast, está en acenso desde el año 2019 y por lo tanto confían en que seguirá creciendo esta tendencia de difusión cultural como parte de los temas abordados por los podcasters.

En los estados unidos se registró según la revista de investigación Trendsintechology que el 21 % de las personas estaban empezando a escuchar más podcast y que el 22 % de ciudadanos ya estaban más familiarizado con el termino, en comparación a años anteriores para el 2017 (Irwin, 2017), esto propicia un buen espacio para difusión de contenido cultural y patrimonial para lo cual el uso correcto de las tecnologías para grabar y dejar un registro, puede ayudar a visibilizar un sector de un determinado territorio que muchas veces no son conocido ni

por sus propios paisanos, esto lleva a que se ignore también sus costumbres, folclores, idioma, en fin todo lo que estas minorías pueden aportar al patrimonio nacional, esto no deja de ser algo importante ya que en países de la región, más específicamente Chile, en el 2012 se realizó una consulta ciudadana para la aprobación de una ley que protegiera el patrimonio y en ella destacaban que era importante el uso activo de los medios de comunicación para difundir y dar a conocerlos en la comunidad general (Saborido Yudín, 2014).

El vichada es uno de los departamentos que conforman la región de la Orinoquia de Colombia, cuenta con un vasto territorio muy pluricultural, y es debido a esto que se han realizado algunas investigaciones relacionadas al patrimonio y a su registro audiovisual, una de ellas fue realizada por SENNOVA y llevo por nombre “Estado del Arte de la Historia y Patrimonio Cultural de Vichada” el cual fue considerado como “punto de partida para las propuestas de investigaciones frente a la historia y cultura hasta el momento inexistente del sentido material y analítico en esta materia” (Guarín Salinas, 2018) y que como resultado se obtuvo un cantidad considerable de archivos fotográficos, videos y sonoros de los primeros pobladores de los cuatro municipios que conforman el departamento, también han plasmado el talento del folclor llanero en grabaciones como hizo la Fundación Etno Cultural Así Es Mi Tierra de la mano del Ministerio de Cultura Con un proyecto llamado Llanero Si Soy Llanero y que dio como resultado la grabación de 5 obras musicales y tres videos donde se reflejaba los paisajes y costumbres propias de los llaneros (Siniva, 2019).

Estas bases expuestas, son reflejo de la necesidad que existe por conocer y replicar la información de cada uno de los folclores nacionales, y uno no menos importante es la cultura Étnica, y es lo que se plantea con el presente proyecto, donde se aplica los equipos y

conocimientos para dar a conocer a través de una serie de podcast, algo de la cosmovisión de estos ciudadanos colombianos.

### **Marco geográfico**

El Vichada es uno de los 4 departamentos que conforman la región de la Orinoquia al oriente de Colombia, tiene una superficie de 105,947 km<sup>2</sup> la cual se distribuye en cuatro municipios, La Primavera, Santa Rosalía, Cumaribo y su capital Puerto Carreño, su relieve es de grandes llanuras aunque se encuentra rodeado de ríos entre los que destacan el Meta y el Orinoco, cuenta con diversidad en flora y fauna que sirven de inspiración a los artistas de la localidad quienes se identifican con la cultura llanera.

El Vichada también cuenta con una diversidad de etnias originarias entre las que se pueden mencionar a los Guahibos, los Curripacos y piapocos, del grupo lingüístico Arawak, y los Cuivas, Desanos, Sikuanis, Puinaves y Sálivas (Gobernación del Vichada, 2017), de las cuales una de las más grandes comunidades son la de los Sikuanis quienes se distribuyen por otros departamentos de la región de Orinoquia y Amazonia.

### **Marco conceptual y teórico**

Para el desarrollo del presente proyecto se deben tener en cuenta los siguientes fundamentos teóricos:

#### ***Podcast***

Es el archivo audiófónico con características multimedia que puede ser escuchado en diversas plataformas online dedicadas a este tipo de material a la carta y que sus características se asemejan a los tradicionales programas radiofónicos, debido a que solo son en formato de audio pero que no están programados a una hora determinada ya que se encuentran dentro de una nube administrada por los servidores de dichos espacios web como Ivoox, Spotify



o Itune, básicamente es definido como la “emisión o archivo multimedia, en especial de audio, concebido fundamentalmente para ser descargado y escuchado en ordenadores o en reproductores portátiles” (FUNDEU, 2018).

### ***Sikuani***

Son un pueblo indígena que vive en la región de la Orinoquia colombiana y parte del macizo guayanés venezolano, pueblo con carácter nómada en otros tiempos pero que actualmente han adoptado localizarse de manera sedentaria “en los llanos orientales de Colombia, departamentos del Vichada, Meta, Casanare y Arauca, entre los Ríos Meta, Vichada, Orinoco y Manacacias en las sabanas abiertas” (ONIC, 2017).

### ***Patrimonio cultural***

La UNESCO lo define como aquello que “se refiere a las prácticas, expresiones, saberes o técnicas transmitidos por las comunidades de generación en generación” (UNESCO, 2020) lo cual forman parte de nuestra herencia antropológica.

### ***Vichada***

Departamento del oriente de Colombia que está dividido en cuatro municipios, puerto Carreño, La Primavera, Santa Rosalía y Cumaribo, correspondiente a los llanos orientales (Ministerio del trabajo, 2017).

### ***El cuento***

Está definido por la RAE “Narración breve de ficción” (RAE, 2014), y cumple una función importante en la sociedad que ha llevado a estudiosos en la historia de la humanidad a su recopilación como es el caso de los lingüistas y mitólogos alemanes Jacob y Wilhelm Grimm quienes se dieron a la tarea de juntar los cuentos que estaban en el consciente colectivo de la Alemania del siglo XIX, y que en el prólogo de una de las versiones tituladas Cuentos Originales

de los Hermanos Grimm, el humanista y escritor Eduardo Valenti, nos especifica que el objetivo inicial de Jacob Grimm era científico argumentando que “su idea había sido la de recoger materiales referentes al remoto pasado de los pueblos germánicos, materiales que permitieran calar en los orígenes de su mitología y de sus instituciones” (Grimm, 2016). Es así que podemos notar que el cuento siempre ha estado presente en la historia de cada población del mundo.

### ***Producción de audio***

“La producción de audio se refiere al proceso de grabación a través del cual se obtiene un resultado final” (Voxlocutores, 2016) cuenta con tres etapas llamadas preproducción, producción y postproducción.

**Preproducción.** Es la etapa en la que se plantean todos los detalles que servirán para la realización de un proyecto audiovisual “la preproducción debe ser desarrollada cuidadosamente, planeando con mucha previsión todo aquello que se requerirá posteriormente, ya que una falla, en este sentido, puede poner en serio peligro la producción” (Mutis, 2018).

**Producción.** Es la realización Práctica de la obra (Mutis, 2018), es decir que es el periodo planteado para la grabación de los elementos necesarios para ser utilizado posteriormente en la postproducción para crear el resultado final planteado por los realizadores audiovisual.

**Postproducción.** Es el proceso donde se escogen los archivos grabados para ser editados y mezclado, de acuerdo con los planteamientos acordados por la dirección y producción de la obra audiovisual (Mutis, 2018).

### ***Guion literario***

Es el documento donde se escribe “la idea argumental” (Camacho, 1999), de la obra audiovisual.

### ***Guion técnico***

Es el documento donde se detalla “todas las indicaciones técnicas necesarias para la grabación” (Camacho, 1999).

### ***Diseño sonoro***

“El diseño sonoro es una terminología empleada para denominar principalmente la elaboración del sonido en una obra audiovisual, sea cine, tv, web-streaming y también la ilustración sonora para radio” (Giménez, 2008).

### ***DAW***

Son las siglas en inglés para denominar Digital Audio Workstation (Estación de audio digital) lo cual nos refiere al software que se utiliza para editar y aplicar procesos al audio por parte del profesional en producción de audio (Freddy, 2018).

### ***Plug-ins***

Son software que se utilizan en la estación de audio digital que puedes programar parámetros de efectos que cambien en tiempo real a la pista de audio (Gibson, 2007).

### ***Home studio***

Es un área de trabajo para los productores musicales de características domesticas pero con equipos que puede generar una alta calidad en resultado del audio (Flanegan, 2012).

### ***Síntesis de sonido***

La síntesis de sonido conocida como sampler ayuda a crear sonidos a partir de medios no acústicos aplicando variaciones o por medio de programas de computadora “son capaces de transmitir cientos de muestras cuidadosamente elaboradas directamente desde el disco duro y la memoria RAM de una computadora” (Huber, 2010) y a través de este recurso se puede alcanzar una mayor gama de sonidos que sirven para complementar una producción de audio.

## ***VST***

Son las siglas en ingles de Virtual Studio Technology (Tecnología de Estudio Virtual) lo cual generalmente se conoce como una serie de plugins que pueden simular instrumentos musicales y en algunos casos puede suplantarlos en una producción musical, dejando modificar el sonido de estos hasta crear nuevos que pueden ser imposibles de recrear en el mundo real, “Todas las funciones de un instrumento o procesador de efectos VST son directamente controlables y automatizables desde el programa anfitrión” (Huber, 2010).

## ***Interfaz***

“Una interfaz de audio es un conjunto de elementos, entre los cuales puede haber una tarjeta de sonido, pero también incluye inputs, outputs, preamplificadores, componentes para la monitorización” (Sounds Market, 2019), lo cual permite captar el sonido de los instrumentos y las voces ya que permite ser conectados y chequeados a través del DAW en la computadora.

## ***Micrófono***

Francis Rumsey lo define brevemente como “Traductor que convierte en energía acústica en energía eléctrica” (Rumsey, 1994), y también lo describe como el equipo que hace el trabajo de los monitores pero a la inversa ya que a través de un micrófono se registra el sonido mientras que con los monitores se emite el sonido recopilado.

## ***Monitores***

Son un elemento del estudio de producción de audio que sirve para poder apreciar el sonido con el que se está trabajando con una alta fidelidad, y es por esto que los monitores “pueden montarse en el estudio para una reproducción inmediata” (Huber, 2010) y a diferencia de un parlante comun, el monitor debe contar con una resistencia a algunos malos usos involuntarios como la generacion de ruido, feedback, etc.

## **Metodología**

### **Enfoque de la investigación**

Para Realizar la producción de cuatro cuentos tradicionales de la etnia Sikuni Del departamento del Vichada en formato de audio para podcast, se considera los principales métodos de recolección de datos para una investigación cualitativa mencionados por Hernández los cuales son “la observación, la entrevista, los grupos de enfoque, la recolección de documentos y materiales, y las historias de vida” (Hernández Sampieri, 2014), lo cual permite obtener la información y conocimientos necesarios para que el investigador pueda elaborar el proyecto con buen término.

### **Tipo de investigación**

El desarrollo de esta investigación es de tipo descriptivo, debido a que a través de ella se buscara dar a conocer las características, factores y procedimientos utilizados para lograr los objetivos de este proyecto aplicado.

### **Población y muestra**

El pueblo Sikuni se ha caracterizado por tener bastante presencia en la Orinoquia (ICBF, 2015) y a su vez por tener un dominio organizativo, para el año del 2005 se contaba con una población de 12.119 lo que representaba el 61, 2 % de la población de este departamento (Rodríguez Villamil, 2018), es por esto que la siguiente investigación tomará elementos culturales de esta población étnica y originaria del departamento del Vichada, para ser registrados con técnicas de grabaciones aprendidas en la Tecnología de Producción de Audio.

### **Diseño de investigación**

Para la realización de la producción de audio de cuatro cuentos tradicionales de la etnia Sikuni del departamento del Vichada, con la finalidad de que puedan ser difundidos y

preservados en formato de audio para podcast, se propusieron varios pasos que sería eslabones fundamentales para alcanzar cada uno de los objetivos propuestos.

### ***Fase 1 Preproducción de audio.***

Para definir las características técnicas, el plan de trabajo y los cuentos que hacen parte de la producción de audio se programó un tiempo de dos meses en donde se realizaron:

- Entrevistas con las fuentes.
- Revisión de material bibliográfico sugerido por las fuentes.
- Escuchar relatos según la versión de algunos los integrantes del pueblo Sikvani del departamento del Vichada.
- Se realizó la selección de los cuatro cuentos que se grabarían posteriormente.
- Escribir los guiones para grabar la locución de cada podcast
- Definir el espacio de trabajo con los recursos técnicos necesarios para la producción y postproducción.

### ***Fase 2 Proceso de grabación.***

Una vez completada la etapa anterior se procedió a realizar la grabación, los Foley y la generación digital de las piezas sonoras que hacen parte de los cuatro cuentos de la producción de los podcast, lo cual se llevó a cabo en dos meses, periodo donde se dedicó a la producción en sí de los audios y para esto se grabaron las narraciones de los cuentos, se realizó la grabación de Foley y se creó una banda sonora con instrumentos virtuales como parte del diseño sonoro.

Para iniciar se utilizó el guion redactado en la fase anterior para grabar la voz de la narración de cada uno de los cuatro cuentos en el siguiente orden:

- Kuwei y la Mujer Cedro.
- Kusubawa Y La Isla Mágica.

- La Historia de Lekonaiwa.
- El Pájaro Makoko.

Estas cuatro grabaciones se realizaron en el transcurso de una sola sesión de 4 horas aproximadamente, previamente se verifico las conexiones de cada elemento de hardware y software del home studio, con el fin de comprobar su funcionamiento, revisando:

- Cableado y conexiones.
- Conexión del micrófono Shure SM 57.
- Altura del paral para el micrófono.
- Interfaz Lexicon Alfa.
- Configuración del DAW Adobe Audition, con un muestreo de 44100Hz, ganancia, entrada y salida del sonido.

Para el diseño sonoro se utilizaron sonidos de las librerías online [sfx.freeaudiolibrary.com](http://sfx.freeaudiolibrary.com) y [freesound.org](http://freesound.org), pero también se crearon algunos como el sonido de maracas, y los quejidos del hombre, estos se realizaron bajo los mismos criterios utilizados en la grabación de las narraciones, se creó un guion técnico donde se anotó donde irían colocado cada sonido en la mezcla.

El tema musical fue creado en el software Guitar Pro 7 donde se transcribió y se exporto en formato MIDI, cada pista separada, una era para el sonido de bandola y el otro para el sonido de guitarra, el tema fue llamado Sikuaní Dreams, luego fue exportado en formato MP3 utilizando el DAW Fl Studio, donde se aplicó el VST Ample Guitar M II Lite y reverberación nativo del software.

### ***Fase 3 Postproducción de audio:***

Como último paso para completar los objetivos de este proyecto aplicado se hizo la

postproducción donde se realizó la edición, mezcla, masterización y compilación final de los archivos de audio con los cuentos Sikuanis, para esto se programó dos meses para ser completado de la manera más eficiente posible por lo que las actividades de esta etapa comenzarían con la edición y mezcla de los audios de cada narración con sus respectivos foleys y la banda sonora, también se aplicarón procesos en la edición y se masterizó cada uno de los cuatro podcasts para luego ser exportado en un CD.

**Edición:** en esta parte del proceso se clasificaron las capturas realizadas, los foleys correspondiente a cada relato y se procedió a elegir la mejor toma de cada una de las narraciones de los cuentos, se cortaron las partes innecesarias de los audios grabados y se guardaron en carpetas separadas, clasificándolas por cuento, para agilizar el flujo de trabajo.

**Mezcla:** para la esta etapa se utilizó el DAW Reaper, en el cual se crearon tres pistas en la cual en una estaba la narración, en otra los sonidos de Foley y en la tercera tendría el tema musical.

En la pista de la narración se ajustaron los niveles de amplitud y se aplicaron los siguientes procesos nativos del DAW Reaper:

- ReaGate (Puerta de Ruido).
- ReaEQ (Ecuilizador).
- ReaComp (Compresor).
- ReaVerb (Reverberación).

En la pista del Foley también se aplicaron los mismos procesos, mientras que para el tema instrumental solo se le ajusto el volumen y se seleccionó un fragmento melódico que sirvió como un bucle y se colocó consecutivamente hasta que se ajustara al tiempo de cada una de las cuatro narraciones.



**Masterización:** para este último procedimiento se implementó el DAW Adobe Audition, normalizando los audios a -3 dB, para ir aplicando los siguientes procesos:

- Ecualizador gráfico.
- Ecualizador paramétrico.
- Compresor de una sola banda.
- Reverberación.
- Ozono Imager V2
- Limitador forzado.

Todos estos procesos fueron ajustados con los plugins nativos del DAW Adobe Audition, con la excepción del Plugin VST Ozono Imager V2, el cual permitió observar y mejorar la imagen estéreo de cada pista, por último se utilizó el limitador forzado para evitar la saturación, este proceso se colocó en -3 dB y posteriormente fueron exportados los audios de cada uno de los cuentos Sikuanis.

## **Desarrollo, análisis y resultados**

### **Desarrollo**

En el comienzo del proyecto se contó en todo momento con la información suministrada en la propuesta, en la cual se detalló un cronograma de actividades con su estimado en meses para la elaboración de cada una de las actividades que nos llevaran a la elaboración del proyecto final, y el primero de los pasos que se procedió a realizar fue la entrevista con las fuentes que se encontraban dispuestas a contarnos sobre su cultura, que para este caso es la cultura Sikuni, en un primer momento se contaba con la disposición del señor Cristian Ponare quien es técnico en elaboración audiovisual egresado del SENA y quien conociendo el medio, se sintió cómodo desde el principio para hablar de los cuentos sikunis y como se le habían relatado a él desde su infancia ya que cabe destacar que el forma parte de esta etnia característica de la amazonia colombiana, debido a la situación de pandemia que vivimos a la fecha que se realiza este proyecto, los contactos y las entrevistas se hicieron a través de la vía telefónica y video llamadas, así como otros medios alternativos y redes sociales que facilitaron el intercambio de información a distancias y así evitar el incumplimiento de las normas de bioseguridad impuestas por las autoridades de turno y lograr realizar la producción de audio de cuatro cuentos tradicionales de la etnia Sikuni del departamento del Vichada, con la finalidad de que puedan ser difundidos y preservados en formato de audio para podcast, para esto podríamos clasificar el desarrollo en general en tres etapas.

### ***Etapa 1 del desarrollo***

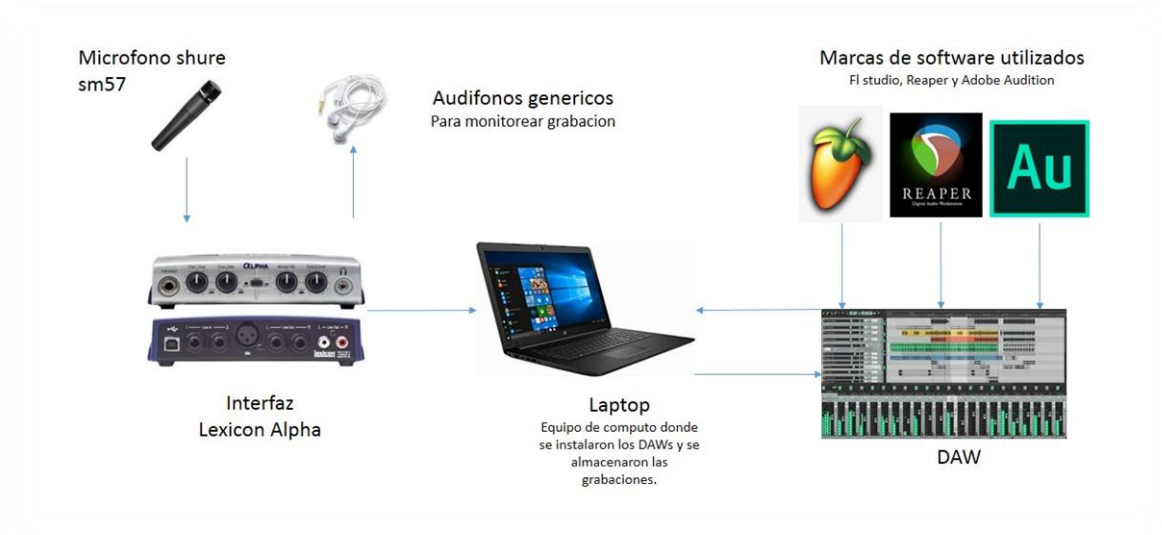
Para comenzar a definir las características técnicas, el plan de trabajo y los cuentos que hacen parte de la producción de audio se contactó desde un principio a el señor Ponare entregó varios textos que contenían los cuentos tradicionales de la cultura Sikuani, pero de igual manera él contó la diferencia que existían entre las transcripciones y la manera cómo se lo habían contado a él durante su infancia, porque es de recordar que todo este imaginario se transmite de generación en generación a través de la oratoria entre familiares de mayor edad hacia los más pequeños, esta misma experiencia la tuvo un segundo colaborador quien estuvo dispuesto a contribuir y es el Señor y maestro de primaria Efrain Pulido Cariban, quien también es entusiasta de la difusión de las tradiciones Sikuanis, así como su lengua y sus relatos, con él se tuvo la oportunidad de escuchar y comparar las versiones de los cuentos y como se los habían contado a él, relató que a pesar de que él vivió con hábitos más colonos, manera en la que los sikuanis llaman a las personas que no pertenecen a sus etnia, nunca dejaron de contarles las historias fantásticas de los sikuanis y su cosmovisión precolombina.

Para adecuar el espacio de trabajo donde se realizaría las posteriores fases, se contó con un home estudio conformado por un micrófono Shure SM57, cuyas características es que es dinámico con versatilidad para grabar instrumentos, foley y voz, este se conectaría a través de un cable XLR a la interfaz Lédicon Alpha, la cual cuenta con una sola entrada para este tipo de cableado pero que con salida para ser monitoreado a través de auriculares mientras se graba, este equipo fue conectado a la computadora personal donde se manipuló el DAW al momento de la producción, y el cual se colocó en una pequeña sala de la casa, buscando horarios en los que no hubiera mucho ruido externo que pudieran afectar la grabación, aproximadamente de 4 am a 6 am, también se seleccionaron tres DAWs, cada uno con características que facilitaron ciertos

procesos y usos de plugins, estos fueron Adobe Audition, Reaper y Fl Studio, los elementos quedaron como se muestra en la Figura 1.

**Figura 1**

*Diagrama de Home Studio*



Las características de cada uno de los elementos que conforma este home studio según sus fabricantes son las siguientes:

**Sm57:** micrófono de tipo dinámico, patrón polar cardioide, respuesta de frecuencia entre 40Hz a 15kHz, impedancia de 150 ohms y con conector de tipo XRL (SHURE, 2021).

**Interfaz Lexicon Alpha:** tarjeta de sonido con una tasa de muestreo de 48kHz/24 bits, conexión USB al computador, tres entradas analógicas, dos salidas analógicas, una salida para auriculares y una entrada XLR (Javier, 2021).

**Audífonos Samsung genéricos:** este elemento es genérico cuenta con una impedancia de 32 Ohm y respuesta de frecuencia de 20 Hz ~ 20 kHz (Samsung, 2021).

**Laptop Hp:** computador personal con 24 GB de RAM y los DAWs instalados.

**Adobe Audition:** Este DAW es parte de la Suite Adobe, es muy intuitivo y cuenta con fácil acceso para grabar, elegir canales de grabación y con aplicación de los procesos.

**Reaper:** este Software es mucho más ligero que Adobe, a pesar de ser más complejo su manipulación, para mezclar considero que es más preciso por contar con una rejilla más fácil de manipular, además tiene mayor compatibilidad a los plugins no nativos.

**FL Studio:** este DAW cuenta con una gran cantidad de VSTs que sirvieron de mucho para trabajar los archivos MIDI.

Como se puede resaltar, cada elemento elegido contaba con el criterio para lograr los objetivos trazados, a pesar de que existieron limitaciones que impulsaron a crear nuevas opciones como fue crear un anti pop con materiales caseros, de la misma manera se eligieron los cuentos que reflejaran valores importantes para ser registrados en los audios, estos fueron según el caso:

- Kuwei y la Mujer Cedro: La valentía.
- Kusubawa y la isla mágica: La honestidad y la confianza.
- La Historia de Lekonaiwa: La traición como antivalor y el amor como el valor que prevalece.
- El Pájaro Makoko: La consecuencia de nuestros actos y lo importante de decir la verdad.

Los Guiones creados para su posterior grabación son una adaptación libre de cada uno de estos cuentos cuya autoría son del mismo Jesús D. Rondón, tratando de rescatar los argumentos principales de las historias ya que luego de escuchar y leer varias versiones de un mismo relato se optó por crear una propuesta propia de la narración para este proyecto.

Una vez teniendo en cuenta estos aspectos y recursos se procedió con la segunda etapa luego de dos meses de duración que tubo esta primera fase del desarrollo como se reflejó en el siguiente plan de trabajo en la Figura 2 y que abarca las primeras dos actividades del cuadro:

**Figura 2***Plan de trabajo.*

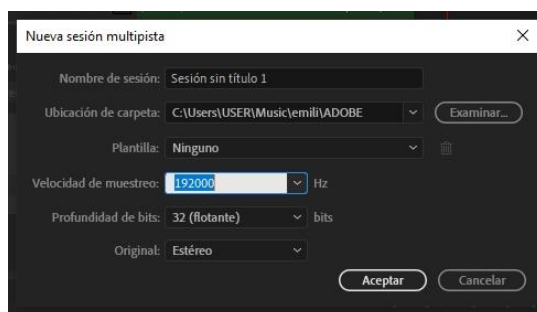
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MES 1</b>	<b>MES 2</b>	<b>MES 3</b>	<b>MES 4</b>	<b>MES 5</b>	<b>MES 6</b>
Recopilación de información: - Entrevistas con las fuentes. - Revisión de material bibliográfico sugerido por las fuentes. - Escuchar relatos según la versión de algunos los integrantes del pueblo Sikuaní del departamento del Vichada.	1 mes					
Pre-producción: - Realizar selección de los 4 cuentos que serán grabados. - Comparar las diferentes versiones que existen de cada cuento seleccionado. - Escribir guiones que servirán para grabar la locución de cada podcast. - Definir el espacio de trabajo con los recursos técnicos necesarios para la producción y postproducción.		1 mes				
Producción: - Grabación de narración de los podcasts. - Realización de Foley. - Creación de banda sonora con Instrumentos virtuales.			2 meses			
Post-producción: - Edición y mezcla de los audios de cada narración con sus respectivos foleys y la banda sonora. - Aplicación de procesos y masterización de cada uno de los cuatro podcasts. - Exportación y creación de CD con los cuatro podcasts donde se narran los cuentos Sikuanis.					2 meses	

## *Etapa 2 del desarrollo*

Para realizar la grabación, los Foley y la generación digital de las piezas sonoras que hacen parte de los cuatro cuentos de la producción de los podcast se utilizó los elementos del home studio descrito en la primera etapa, cuidando no perder calidad en los resultados, para la grabación se implementó el DAW Adobe Audition, el cual cuenta con una interface muy intuitiva y que a pesar que para otras funciones de producción de audio podría ser algo deficiente o incomodo de trabajar, para la captura de audio en el muestreo y profundidad de bit de 32-bit/192kHz fue suficiente lo que ofrecía este software para exportar las capturas finales (Figuras 3 y 4).

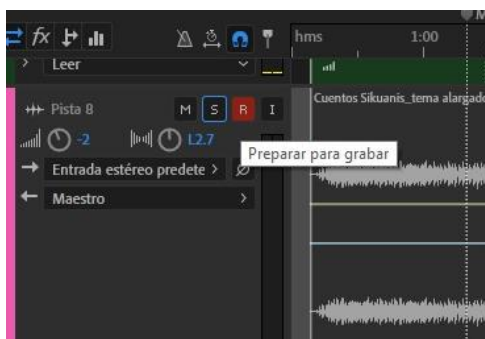
### **Figura 3**

*Configuración de la sesión en Adobe Audition para grabar voces.*



### **Figura 4**

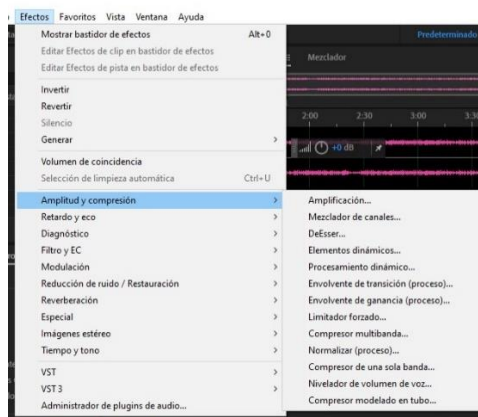
*Fácil configuración de canales para grabar en Adobe Audition.*



Dentro del mismo DAW Audition se puede encontrar varios plugins nativos que fueron útiles para la producción (Figura 5).

### Figura 5

*Menu de efectos donde se encuentran algunos plugins.*



Para captar el sonido con la interfaz Lexicon se ajustaron los potenciómetros de la entrada dos a un 50 % para evitar peaking y garantizando que la voz grabada contaría con un rango lo suficientemente amplio para poder ser procesado si perder calidad, en este caso se monitoreo a través de los auriculares genéricos marca Samsung, que dieron buena respuesta para los fines utilizados, se colocó el potenciómetro del nivel de salida en un 32 % aproximadamente como se puede ver en la figura 6.

### Figura 6

*Parte frontal de la interfaz Lexicon Alpha.*





El micrófono Shure SM57 logró captar una buena respuesta de frecuencia, lo cual dio un rango dinámico que ayudaría al momento de la mezcla en la siguiente etapa, fue con este mismo DAW que se grabó el sonido del Foley, siendo menos de los esperados, debido a complicaciones por la pandemia no se pudo salir a grabar en exteriores así que solo se grabaron dos foleys en casa, los cuales fueron las maracas y los quejidos de uno de los personajes que se utilizó para el cuento de Kusubawa y la isla mágica y el pájaro macoco, para las maracas se utilizó el instrumento típico de los conjuntos llaneros de la región y para los quejidos se dramatizo el sonido para ser grabado con el micrófono Sm57 activado para grabar en el software Adobe Audition.

Para la musicalización se utilizó otro DAW llamado Fl Studio, pero primero se transcribió el arreglo en la aplicación Guitar Pro 7, luego se exporto en formato MIDI, para el cual el DAW elegido para esta tarea, está más estructurado para la creación musical, ya que tiene una serie de plugins de muy fácil manejo, que fue de donde se transcribió y exportó la música en la partitura para bandola y guitarra llamada Sikuaní Dreams (Figura 7).

## Figura 7

*Tema transcrito en el software Guitar Pro.*

**Sikuaní Dream**  
 Jesús Daniel Rondón  
 Tema de ambientación para cuentos sikuanís  
 Guitarra Jesús Daniel Rondón

Standard tuning  
 ♩ = 73

The image shows a musical score for guitar in standard tuning. It consists of six staves of music. The first staff begins with a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a 4/4 time signature. The tempo is marked as quarter note = 73. The score includes various musical notations such as chords, single notes, and slurs. There are two 'Da Capo' markings: one at the end of the third staff and another at the end of the fifth staff. The piece concludes with a double bar line and repeat dots.

Luego de exportar el archivo MIDI se procesó con el DAW Fl Studio para luego ser exportado en formato mp3 (Figura 8 y 9)

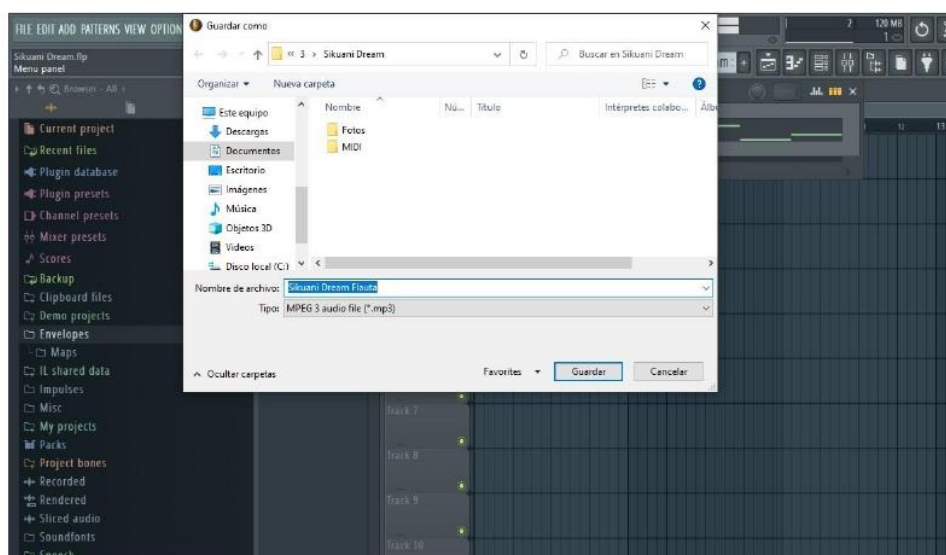
### Figura 8

*Archivo MIDI del tema musical importado al DAW Fl Studio y emulado por el VST predeterminado por el software*



### Figura 9

*Exportación de tema un archivo mp3.*



Para grabar la voz y eliminar los pops que naturalmente se causan al hablar directamente al micrófono se utilizó un antipop casero (Figura 10), algo rudimentario pero solvento la situación, ya que en Puerto Carreño, para la fecha en la que se grabaron los audios, no contaba con tiendas de sonido especializadas, al principio se contaría con un locutor profesional de la localidad que ya se había puesto a la orden, pero por el tema del aislamiento preventivo, aplicado por las autoridades como medida de bioseguridad contra la pandemia que se vivió durante este proceso, la voz tuvo que ser grabada por Jesús D. Rondón, para esto se practicó ejercicios de respiración y colocación de la voz para tener un sonido más agradable al momento de narrar los cuentos.

### **Figura 10**

*Antipop casero*

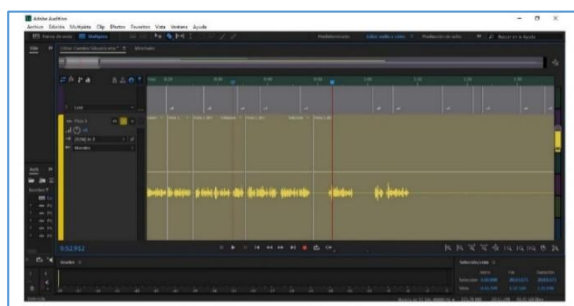


### *Etapa 3 del desarrollo*

En esta última etapa llamada postproducción se enfocó en la edición, mezcla, masterización y compilación final de los archivos de audio con los cuentos Sikuanis, utilizando los audios, el DAW Adobe Audition (Figura 11), y es en este punto donde cobra mucha importancia el uso de los apuntes y guiones que mejoraron el flujo de trabajo reduciendo el tiempo de producción como se tenía estimado.

### **Figura 11**

*Grabación en el DAW Adobe Audition*



El guion técnico fue uno de estos apuntes donde se anotó en que parte de la narración se colocarían los foleys, tanto los grabados como los descargados de la web (Figura 12).

### **Figura 12**

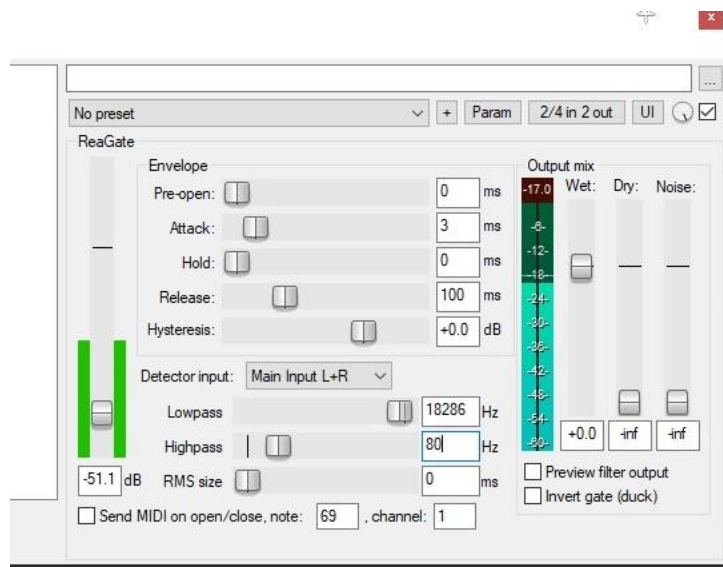
Foley:		
<b>1-Kuweí y la Mujer Cedro.</b>		
<b>Sonido.</b>		<b>Time Code.</b>
Sonido de madera	0:50:00	
Sonido de Canoa	2:14:00	
Sonido de canoa	2:22:00	
Sonido de zamuro	2:24:00	
Sonido de Monos	3:25:00	
Sonido de Hachas	5:19:00	
Sonido de zamuro	6:34:00	
Sonido de zamuro	7:23:00	
<b>2-Kusubawa Y La Isla Mágica.</b>		
<b>Sonido.</b>		<b>Time Code.</b>
Maracas	0:28:00	
Fuego	0:28:00	
Trueno	1:40:00	
Tembor de la tierra	1:40:00	
Trueno	4:20:00	
Tembor de la tierra	4:20:00	
<b>3-La Historia de Lekonaiwa.</b>		
<b>Sonido.</b>		<b>Time Code.</b>
Semillas machacadas	1:49:00	
Sonido de Zorra	3:12:00	
Sonido de apuñalada	3:53:00	
Sonido de zorra herida	5:12:00	
<b>4-El Pájaro Makoko.</b>		
<b>Sonido.</b>		<b>Time Code.</b>
Sonido de Bebe	2:23:00	
Golpe de Machete	3:40:00	
Hombre herido	3:40:00	
Hombre asustado	3:45:00	
Sonido de toninas	5:20:00	
Sonido de pájaro Makoko	6:25:00	

La musicalización es creada con partes que pueden ser utilizadas en forma de bucle, y así se pudo ajustar al tiempo que durase cada audio, durante la mezcla se realizaron procesos que resaltarían el sonido de las grabaciones como lo fue la aplicación de puertas de ruido, ecualización, reverberación y compresión, para esto se utilizó un tercer DAW llamado Reaper, el cual es más intuitivo al momento de realizar la sincronización, marcar tiempos y aplicar plugins, que para la realización de estos podcast solo se utilizaron los nativos de dicho software.

Para comenzar los procesos se aplicó primero una puerta de ruido (Figura 13), ajustada a  $-51$  dB para eliminar el ruido y conservar la voz de la narración, con un ataque de 3 ms y un reléase en 100ms, esto para no hacer tan brusco el cambio de amplitud.

### Figura 13

*Plugin nativo de Reaper ReaGate.*

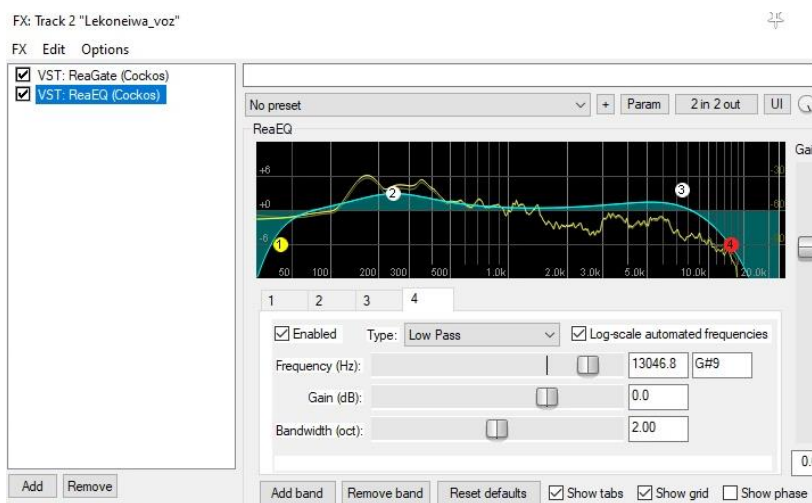


Luego al ecualizar se colocaron filtros pasa altos y pasa bajos con el fin de eliminar frecuencias imperceptibles e innecesarias para la calidad de la voz se realizó una ecualización con cuatro bandas, en la cual se utilizaron las de los extremos para aplicar los filtros y la banda dos se colocó en la frecuencia baja de 243 Hz con una ganancia de 3dB y la tercera banda en la

frecuencia 7435, con una ganancia de 3dB también, las frecuencias medias no se manipularon en el rango de 1kHz y 2kHz se mantuvieron intactas (Figura 14),.

**Figura 14**

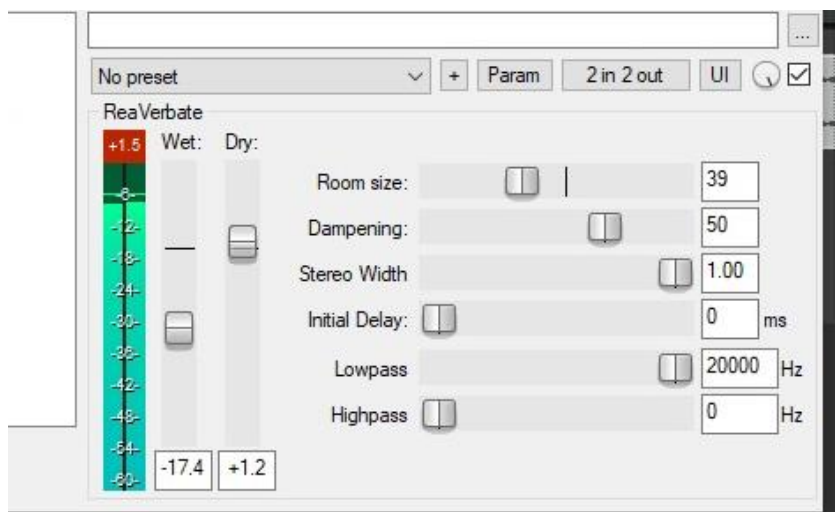
*Plugin nativo de Reaper ReaEq.*



Para dar profundidad y reflexión a la grabación se utilizó la reverberación nativa del DAW Reaper, se configuro en un Room Side de 39, ajustando los faders de Dry a +1.2 y Wet a -17,4 (Figura 15).

**Figura 15**

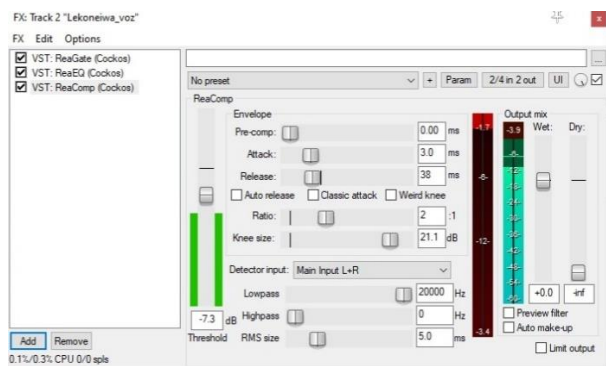
*Plugin nativo de Reaper ReaVerbate.*



Al aplicar la compresión se colocó el threshold a 7.3 dB con un ataque de 3 ms y un reléase de 38 ms, con un ration de 2:1, lo cual sirvió para reducir la tasa de bit y evitar peaking en la masterización (Figura 16).

**Figura 16**

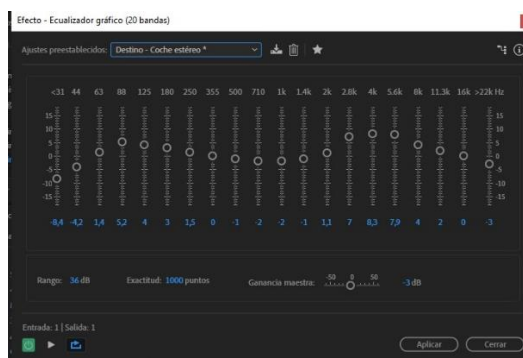
*Plugin nativo de Reaper ReaComp.*



Luego de ser exportado los audios de la mezcla en formato WAV, fueron utilizados para la masterización en el DAW Adobe Audition, donde también se utilizó los procesos de la ecualización gráfica y paramétrica para ajustar las frecuencias más relevantes de cada audio, y para evitar la saturación de los audios se aplicó la compresión y por último la normalización a -3 dB de la mezcla resultante de la voz, el diseño sonoro y el tema musical (Figura 17, 18, 19 y 20).

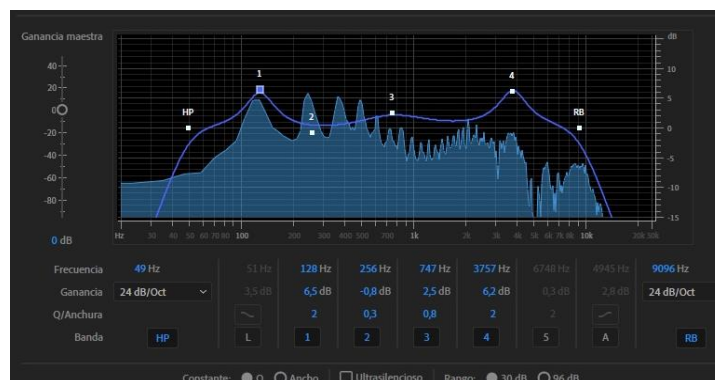
**Figura 17**

*Ecualizador 20 bandas nativo del DAW Adobe Audition*

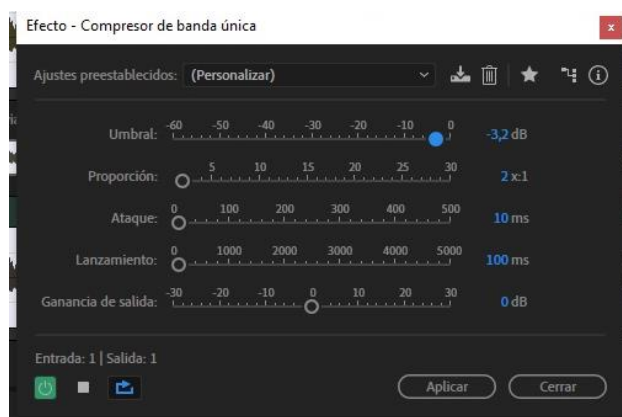


**Figura 18**

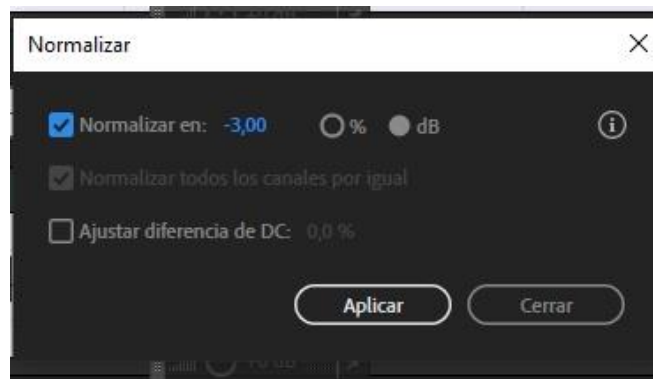
*Ecualizador Paramétrico nativo del DAW Adobe Audition*

**Figura 19**

*Compresor nativo del DAW Adobe Audition*

**Figura 20**

*Normalizador nativo del DAW Adobe Audition*





Por ultimo en esta fase se aplicó el Plugin VST Ozono Imager V2 y el limitador forzado a -3dB a los audios para completar los ajustes de las piezas antes de ser exportados en formato WAV como los Podcasts que conforman el resultado de este proyecto de investigación y que fueron colocados en el servicio de alojamiento de archivos Google Drive para que puedan ser escuchados (Apéndice A).

### **Análisis**

Al haber realizado todas las etapas de esta investigación, se pudo observar que existieron elementos técnicos que debido a sus características funcionaron muy bien ya que en el contexto en el que se realizó este trabajo, también se presentaron dificultades pero fueron pocas en comparación al resultado.

En la primera etapa para comenzar a definir las características técnicas, el plan de trabajo y los cuentos que hacen parte de la producción de audio de los cuatro cuentos Sikuni, no hubo ningún tipo de problema para contactar a las fuentes que facilitarían la información de los relatos, en cambio cuando llego el momento de adecuar el espacio para la grabación, pese a la disponibilidad del área del Vive Digital de Puerto Carreño Vichada, no fue posible llevarse a cabo en esa locación por las restricciones que se colocaron debido a la pandemia del COVID 19, por lo tanto se optó por configurar un Home studio, básico que cumplía con buenos parámetros, el micrófono Shure SM57 tiene una capacidad de respuesta de captura que va desde 40Hz hasta los 15KHz, lo suficiente para lo programado, que era capturar voces y algunos sonidos que sirvieran para el diseño sonoro de las obras.

Para la segunda etapa del desarrollo se realizaron las grabaciones, los foleys y la generación digital de las piezas sonoras que hacen parte de los cuatro cuentos de la producción de los podcast una vez completada la primera etapa, donde ya se conocían los equipos con los

que se contarían:

- Micrófono Shure SM57.
- Interfaz Lexicon Alfa.
- Cableado XLR.
- Audífonos Samsun genéricos (Utilizados para monitorear)
- Computadora Portátil
- DAWs Adobe Audition y Fl Studio.

Ya teniendo los equipos se pensó en la necesidad de adecuar un espacio improvisado dentro de la casa del estudiante, para que el ruido externo proveniente de la calle (Sonidos como el de los animales, aves, perros, vehículos automotores, gritos de los vecinos etc.) no contaminaran la grabación, por lo tanto se pensó en grabar las voces en hora de las madrugadas, colocando colchones en las puertas y ventanas para reducir el sonido indeseado en la muestra sonora, pero en el caso de los sonidos de Foley se tuvo que prescindir de un paral tipo jirafa que sirvió como caña de boom, debido a que no era un equipo diseñado para este tipo de actividad fue un poco complejo, además por no haberse contado con captadora portátiles de sonido se tuvo que utilizar la laptop con la que se grabó en el home studio, de todas maneras con previa organización y contactando a los colaboradores se cumplió con la meta de la mayoría de los sonidos necesarios para la ambientación de los relatos, sin embargo algunos que se obtuvieron de bancos de sonidos libres de derechos de autor más específicamente de [sfx.freeaudiolibrary.com](http://sfx.freeaudiolibrary.com), [freesound.org](http://freesound.org) y [freesoundeffect.net](http://freesoundeffect.net), estos recursos online ayudaron a conseguir sonidos difíciles de capturar como el sonido de los animales que aparecen los podcast.

Para la realización de la música, se compuso la partitura y posteriormente se ejecutó en el software Fl Studio, y como fue un proceso netamente realizado con VSTs no se corrió el riesgo

de tener sonidos externos que dañaran la captura de sonido, se realizaron una pista por instrumento, al final fueron dos y se mezclaron en el mismo DAW, normalizadas a -3 db para luego ser mezclada en la siguiente etapa.

En esta última etapa que se basó en realizar la edición, mezcla, masterización y compilación final de los archivos de audio con los cuentos Sikuanis, se optó por el uso de un tercer DAW llamado Reaper y ya para la masterización se volvió a implementar Adobe Audition, esto se debe a que Reaper es un software con una mayor cantidad de procesos aplicables a la mezcla de los podcast, su interface es más adecuada para el uso de los faders en la mezcla y es mucho más ligero a la hora de ejecutarse, cuenta con más facilidad de hallar los puntos del track que se desean modificar, algo que en Audition es menos cómodo, pero aun así, una vez manipulada y concluida la mezcla en Reaper, en Audition se realizó el mastering debido a que los procesos como la ecualización gráfica y paramétrica, la compresión, la reverberación y normalización se encuentran más intuitivos de controlar en este DAW para esta última fase de la producción de audio, y en este mismo orden fueron aplicados para estos cuatro cuentos, se utilizó la compresión de una banda y el VST Ozono Imager V2 con el fin de equilibrar la amplitud del sonido estéreo, y que la mezcla se escuchara más homogénea en el resultado final que sería su exportación en formato WAV y mp3 en un CD.

## **Resultados**

Durante la ejecución de cada uno de los pasos de este proyecto se pudo ejecutar según lo estipulado en la propuesta inicial, pese a las dificultades que podrían haberse agudizado por la pandemia del COVID 19, que paralizó el funcionamiento regular de las actividades a nivel mundial, y que gracias a las tecnologías informáticas existente para el año en el que se realiza este proyecto, se pudo avanzar y presentar unos resultados óptimos y con el contenido

programado dando como resultado los cuatro cuentos sikuanis titulados:

- Kuwei y la Mujer Cedro.
- Kusubawa Y La Isla Mágica.
- La Historia de Lekonaiwa.
- El Pájaro Makoko.

Cada uno de ellos resultan de la comparación de las diversas fuentes consultadas y que para fines de la grabación fueron una adaptación al estilo radiofónico totalmente acorde al formato del podcast.

## Discusión

Plantarse la posibilidad de poder difundir la información de una etnia milenaria del continente americano puede parecer algo sencillo como también algo ambicioso, porque a pesar de estar compartiendo el mismo espacio continental con muchos pueblos originarios, protagonistas de diversos procesos históricos, es poca la relevancia que se le da a que ellos difundan su perspectiva dentro de los medios existentes pero que gracias a las nuevas tecnologías cada día se abren más posibilidades de conocernos y dar importancia a su legado histórico y cultural.

En este proyecto se pudo ver que en zonas como la del departamento del Vichada, existe el énfasis sobre el tema de la cultura llanera, que no deja de ser importante, pero también existen culturas, incluso desde mucho antes de que se hiciera el primer canto de vaquería en este territorio y esas fueron producto de la imaginación de personas que integraron etnia como la Sikuni, desde la parte de la profesionalización en el uso de elementos y equipos que ayuden a realizar productos de audio, se buscó desde un primer momento poder crear algo que mostrar al resto de la comunidad Unadista, y por qué no, al resto de Colombia, para que esto ayude a visibilizar esta parte profunda de nuestro país que muchos desconoce y que, juzgando por el ánimo y testimonio de nuestras fuentes, busca darse a conocer e integrar con el resto de departamentos de Colombia, un país pluricultural por excelencia.

Se considera que con la implementación del home studio y los conocimientos adquiridos durante la formación la Tecnología de Producción de Audio de la UNAD los cuatro cuentos de la comunidad Sikuni de la región Orinoquia fueron grabados de forma profesional en un formato de audio para podcast, cumpliendo con cada uno de sus objetivos y con la expectativas de los involucrados en cada uno de los audios.

## Bibliografía

Camacho, L. (1999). *La imagen radiofónica*. México: McGraw Hill.

Correa, P. (2013). *Colombia patrimonio cultural*.

<https://colombiapatrimoniocultural.wordpress.com/region-orinoquia/>

De Lara, A. (2017). *El podcast como medio de divulgación científica y su capacidad para*

*conectar con la audiencia*. <https://www.mediterranea->

[comunicacion.org/article/view/2018-v9-n1-El-podcast-como-medio-de-divulgacion-](https://www.mediterranea-comunicacion.org/article/view/2018-v9-n1-El-podcast-como-medio-de-divulgacion-cientifica-y-su-capacidad-para-conectar-con-la-audiencia)

[cientifica-y-su-capacidad-para-conectar-con-la-audiencia](https://www.mediterranea-comunicacion.org/article/view/2018-v9-n1-El-podcast-como-medio-de-divulgacion-cientifica-y-su-capacidad-para-conectar-con-la-audiencia)

Docentes Y Estudiantes de la Comunidad Sikuani de Awariba y Domoplanas. (2015). *Relatos de*

*la tradición Sikuani*. Bogota: Panamericana Formas e Impresos SA.

Flanegan, J. (2012). *Introduccion al home studio*. [http://www.hipermusicstore.com/blog/wp-](http://www.hipermusicstore.com/blog/wp-content/uploads/2016/03/Introduccion-al-home-studio-IV-Joan-Flanegan.pdf)

[content/uploads/2016/03/Introduccion-al-home-studio-IV-Joan-Flanegan.pdf](http://www.hipermusicstore.com/blog/wp-content/uploads/2016/03/Introduccion-al-home-studio-IV-Joan-Flanegan.pdf)

Freddy, B. (2018). *¿Qué es un secuenciador o DAW y cuál debo elegir?*

<http://musicalproduccion.com/que-es-un-secuenciador-daw>

FUNDEU. (2018). *Pódcast, adaptación al español*.

[https://www.fundeu.es/recomendacion/podcast-adaptacion-al-](https://www.fundeu.es/recomendacion/podcast-adaptacion-al-espanol/#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20p%C3%B3dcast%2C%20con%20tilde,ordenadores%20o%20en%20reproductores%20port%C3%A1tiles.&text=Su%20plural%20es%20invariable%20(un,el%20de%20la%20palabra%20test)

[espanol/#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20p%C3%B3dcast%2C%20con%20tilde,orde-](https://www.fundeu.es/recomendacion/podcast-adaptacion-al-espanol/#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20p%C3%B3dcast%2C%20con%20tilde,ordenadores%20o%20en%20reproductores%20port%C3%A1tiles.&text=Su%20plural%20es%20invariable%20(un,el%20de%20la%20palabra%20test)

[nadores%20o%20en%20reproductores%20port%C3%A1tiles.&text=Su%20plural%20es](https://www.fundeu.es/recomendacion/podcast-adaptacion-al-espanol/#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20p%C3%B3dcast%2C%20con%20tilde,ordenadores%20o%20en%20reproductores%20port%C3%A1tiles.&text=Su%20plural%20es%20invariable%20(un,el%20de%20la%20palabra%20test)

[%20invariable%20\(un,el%20de%20la%20palabra%20test](https://www.fundeu.es/recomendacion/podcast-adaptacion-al-espanol/#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20p%C3%B3dcast%2C%20con%20tilde,ordenadores%20o%20en%20reproductores%20port%C3%A1tiles.&text=Su%20plural%20es%20invariable%20(un,el%20de%20la%20palabra%20test).

Gibson, M. (2007). *El Arte de la Mezcla*.

[https://www.academia.edu/21432867/El\\_Arte\\_de\\_la\\_Mezcla\\_2e\\_Espa%C3%B1ol\\_Davi](https://www.academia.edu/21432867/El_Arte_de_la_Mezcla_2e_Espa%C3%B1ol_David_Gibson)

[d\\_Gibson](https://www.academia.edu/21432867/El_Arte_de_la_Mezcla_2e_Espa%C3%B1ol_David_Gibson)

Giménez, A. (2008). *Diseño Sonoro*. <http://sonologia.blogspot.com/2008/02/diseo-sonoro.html>

Gobernación del Vichada. (2017). *Nuestro departamento*.

<http://www.vichada.gov.co/departamento/nuestro-departamento>

Grimm, J. (2016). *Cuentos Originales de los Hermanos Grimm*.

[http://descargar.lelibros.online/Jacob%20Grimm/Todos%20los%20Cuentos%20de%20los%20Hermanos%20G%20\(108\)/Todos%20los%20Cuentos%20de%20los%20Herman%20-%20Jacob%20Grimm.pdf](http://descargar.lelibros.online/Jacob%20Grimm/Todos%20los%20Cuentos%20de%20los%20Hermanos%20G%20(108)/Todos%20los%20Cuentos%20de%20los%20Herman%20-%20Jacob%20Grimm.pdf)

Guarín Salinas, C. (2018). Estado del Arte de la Historia y Patrimonio Cultural de Vichada.

Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGRAW-HILL.

Huber, D. M. (2010). *Modern Recording Techniques*. Oxford: Elsevier.

ICBF. (2015). *Estudio Nacional de la Situación Alimentaria y Nutricional de los Pueblos Indígenas de Colombia ENSANI*.

<https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/sikuanicompressed.pdf>

Irwin, D. (2017). Podcasting: Radio's Answer to On-Demand Programming.

*Trendsintechology*, 24-26.

Javier. (2021). *Lexicon ALPHA*. <https://tarjetasdesonido.net/lexicon-alpha/>

Ministerio del trabajo. (2017). *Vichada*. <https://app2.mintrabajo.gov.co/siriti/info/fichas-tecnicas/Vichada.pdf>

Mutis, J. (2018). *Introducción a la producción audiovisual*. Bogota: Universidad Manuela Beltrán.

ONIC. (2012). *Plan salvaguarda Sikuani*.

[https://www.mininterior.gov.co/sites/default/files/p.s\\_sikuani\\_onic.pdf](https://www.mininterior.gov.co/sites/default/files/p.s_sikuani_onic.pdf)

ONIC. (2017). *Sikuani*. <https://www.onic.org.co/pueblos/1140-sikuani>

- Parra Valcarce, D., & Onieva Mallero, C. (2020). El Uso Del Podcast Para La Difusión Del Patrimonio Cultural En El Entorno Hispanoparlante: Análisis De Las Plataformas Ivoox. *Naveg@mérica*, 1-30.
- Queixalós, F. (2010). *Entre Cantos Y Llantos Tradición Oral Sikuani*. Bogotá: Fundación Etnollano.
- RAE. (2014). *Cuento*. <https://dle.rae.es/cuento>
- Rodríguez Villamil, C. E. (2018). *Pueblo Sikuani*.  
<https://repositorio.artesantiasdecolombia.com.co/bitstream/001/4133/1/INST-D%202018.%205.pdf>
- Rumsey, F. (1994). *Introducción al sonido y la grabación*. Madrid: Instituto Oficial de Radio Televisión Española.
- Saborido Yudín, M. S. (2014). *Patrimonio Y Ciudadanía Movimientos Ciudadanos En Defensa Del Patrimonio En Los Barrios Y Territorios*. <https://idus.us.es/handle/11441/26064>
- Samsung. (2021). *Audifonos Samsung*. <https://www.samsung.com/co/audio-sound/others/in-ear-headphones-hs1303-co-hs1303wegww/>
- SHURE. (2021). *Micrófono para Instrumentos Shure SM57*.  
<https://www.shureshop.com.mx/microfono-para-instrumentos-shure-sm57/p>
- Siniva, J. (2019). *Llanero si soy llanero*. Fundación Etno Cultural Asi Es Mi Tierra.
- Sounds Market. (2019). *Tarjetas de sonido e interfaces de audio: ¿Para qué sirven y en qué se diferencian?* <https://soundsmarket.com/blog/que-son-las-tarjetas-de-sonido-y-para-que-sirven/#:~:text=Una%20interfaz%20de%20audio%20es,%E2%80%9Ccomunicarnos%E2%80%9D%20con%20el%20ordenador.>



UNESCO. (2017). *¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?*

<https://ich.unesco.org/doc/src/01851-ES.pdf>

UNESCO. (2020). *Patrimonio Cultural Inmaterial*. <https://es.unesco.org/themes/patrimonio-cultural-inmaterial>

Voxlocutores. (2016). *La Producción de Audio Digital*. <https://voxlocutores.com/produccion-de-audio->

[digital/#:~:text=La%20producci%C3%B3n%20de%20audio%20se,facilitar%20su%20manipulaci%C3%B3n%20o%20edici%C3%B3n.](https://voxlocutores.com/produccion-de-audio-digital/#:~:text=La%20producci%C3%B3n%20de%20audio%20se,facilitar%20su%20manipulaci%C3%B3n%20o%20edici%C3%B3n.)

**Apéndice A. Link con audios.**

**Para descargar temas ingrese en:**

**<https://drive.google.com/drive/folders/1gbi6vZ2eHfpXPj4fn3KAkdswxH1bwvH?usp=s>**

**[harn](#)**

**Para escuchar narraciones con fondo musical:**

**<https://drive.google.com/drive/folders/1QhcJbDFBAcyUc6XIIxXphyM85K-3->**

**[dlK?usp=sharing](#)**

**Audios finales:**

**<https://drive.google.com/drive/folders/1VTIBbvlgtVTkGIuQmHFNpbznIfjwlxjH?usp>**

**[=sharing](#)**