



RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN -RAI-

DISEÑO Y GRABACIÓN DE LA BANDA SONORA DEL CORTOMETRAJE ARGUMENTAL TUNJO DE LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC DURANTE EL PERIODO 2017 - 2018

*MEDELLIN, Danna Catalina; PEREZ, Santiago***

DESCRIPCIÓN

La investigación tuvo como objetivo la realización del diseño y la grabación de la banda sonora del cortometraje argumental Tunjo, realizado en la segunda parte del año 2017, haciendo un estudio detallado de las necesidades sonoras del guion se hizo una selección de elementos sonoros que complementarían la dramática y apoyarían la temática del corto. Luego de hacer esto se hizo la respectiva grabación en locaciones aptas acústicamente en conjunto con las demás áreas involucradas e la realización del corto. En la última etapa del área de sonido; la postproducción, se hizo una limpieza detallada de los audios grabados, se apoyaron con los sonidos seleccionados anteriormente desde la lectura detallada del guion y se apoyó específicamente con instrumentos nativos de los muisca, dándole así, el toque raizal, resaltando la cultura de esta etnia ante el espectador.

FUENTES

Se consultaron un total 21 referencias bibliográficas y fílmicas distribuidas así. 7 libros entre los cuales está la historia del cine, historia de la música precolombina, 6 artículos de internet donde se encontraron los tipos de micrófonos que hay, 4 tesis de diferentes universidades colombianas y 4 películas relacionadas a la temática del corto o al género a trabajar.

CONTENIDO

“Diseño y grabación de la banda sonora del cortometraje argumental Tunjo” muestra como el

diseño de sonido y/o banda sonora es un proceso creativo el cual busca complementar la narrativa sonora de un audiovisual, dándole así una estética argumentada y complementaria a la imagen, por medio de la música y efectos especiales.

En el cortometraje Tunjo, la banda sonora busca trasladar al espectador y envolverlo en dos atmosferas sonoras, las cuales busca mostrar las épocas (actual y 1890), siendo lo más natural posible y así de la mano con la música generar una conexión a las raíces de la etnia indígena Muisca, engrandeciendo su cultura y su tradición.

Esta investigación tiene como finalidad explicar el proceso creativo de la banda sonora del cortometraje Tunjo, pasando por las etapas de preproducción, producción y postproducción, describiendo así, un análisis de guion, una grabación de sonido directo, creación y grabación de la música, el proceso final de edición, mezcla fina.

Teniendo en cuenta la temática del cortometraje y para demostrar las técnicas adquiridas en la academia, se describirán los procesos impartidos en las tres etapas realizadas, (preproducción, producción y postproducción); finalizando con las conclusiones de un proyecto profesional.

METODOLOGÍA

La investigación es de tipo explicativa y aplicada ya que con relación a lo efectuado en el cortometraje en el cual nos basamos en la creación de paisajes sonoros con respecto a una etnia de tipo indígena colombiana, donde se pretende que por

medio de su musicalización generar una identidad muisca, usando sus instrumentos para dicha composición. no obstante, desarrollando una propuesta argumentada con diferentes referentes y efectuándola con la captura sonora y la edición de Ambientes, voces e incidentales con los respectivos elementos de realización audiovisual.

CONCLUSIONES

La importancia de tener un criterio para el desarrollo del proyecto nos llevó de una manera acertada utilizar elementos como micrófonos de condensador, grabadoras, plugins y algunas técnicas de microfonía, como también técnicas de captura no solo de sonidos sino también de composición de música que fueron adquiridas durante el proceso formativo y lograr el producto que se quería desde el inicio.

Al igual que la reconstrucción de elementos sonoros desde la parte de edición argumentados desde la propuesta y con un énfasis artístico y experimental, en las diferentes etapas como lo es el Foley y el doblaje.

Además, la parte humana y de trabajo en equipo, fueron fundamentales para que la finalización del

proyecto fuera la más acertada, tanto como la colaboración de la parte técnica, con respecto a producción y desde la parte artística, con respecto al talento o actores fue de la manera más respetuosa y con el mayor profesionalismo.

De la mano del conocimiento adquirido en la academia, el proceso de musicalización se logró eficazmente, ya que nosotros mismos fuimos parte de este desarrollo, tanto de composición, como grabación y edición, utilizando los instrumentos ya dichos de la etnia indígena muisca.

Está a sido una experiencia que nos a llenado tanto emocionalmente, como de conocimiento y hemos compartido nuestra manera de pensar sonoramente con respecto a un cortometraje, haciendo énfasis a nuestro lado artístico y creativo, creando una propuesta y plasmándola en cada una de las etapas ya dichas anteriormente.

ANEXOS

La investigación incluye 5 anexos entre los cuales encontramos el guion original del cortometraje, el guion técnico, las planimetrías, la curva dramática, los equipos que se utilizaron en rodaje

**“DISEÑO Y GRABACIÓN DE LA BANDA SONORA DEL CORTOMETRAJE
ARGUMENTAL TUNJO”**

**DANNA CATALINA MEDELLÍN GUILLEN
SANTIAGO ANDRES PEREZ ARISTISABAL**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC
ESCUELA DE ARTES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE PRODUCCIÓN DE SONIDO Y MUSICALIZACIÓN**

BOGOTÁ D.C. NOVIEMBRE de 2018

**“DISEÑO Y GRABACIÓN DE LA BANDA SONORA DEL CORTOMETRAJE
ARGUMENTAL TUNJO”**

CODIRECTORES

**DANNA CATALINA MEDELLÍN GUILLÉN
SANTIAGO ANDRES PEREZ ARISTISABAL**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC
ESCUELA DE ARTES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE PRODUCCIÓN DE SONIDO Y MUSICALIZACIÓN**

BOGOTÁ D.C. NOVIEMBRE de 2018

A Dios, la familia y verdaderos amigos

Agradecimientos

En primer lugar, gracias a Dios por brindarnos la oportunidad de hacer este proyecto, a nuestras familias por ser ese apoyo incondicional desde que empezamos con nuestras carreras, a la Corporación Universitaria Unitec por brindarnos los espacios de conocimiento necesarios para poder ser grandes sonidistas, al docente José Humberto Ricaurte por todo su apoyo y dedicación al ser nuestra guía durante el proceso de realización de esta tesis, a dos personas que siempre estuvieron para apoyarnos y darnos un aliento durante este proceso; Valery Rodríguez y Harold Jiménez , Gracias.

Y no menos importante a toda la familia TUNJO, por ser quienes le dieron vida a un proyecto maravilloso.

Gracias al cine por existir.

TABLA DE CONTENIDO

1	RESUMEN	11
2	INTRODUCCIÓN	12
3	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
4	FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA	14
4.1	SUB-PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	14
	<i>¿Cuáles son los sonidos e instrumentos representativos de la etnia indígena Muisca?</i>	14
	<i>¿Cómo usar los instrumentos representativos de la etnia música para musicalizar un cortometraje de Drama/Suspense?</i>	14
	<i>¿Cómo hacer que el cortometraje Tunjo tenga una sonoridad adecuada a la etnia muisca según la época?</i>	14
5	OBJETIVOS	14
5.1	GENERAL.....	14
5.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
	<i>Indagar a cerca de los sonidos e instrumentos representativos de la etnia Muisca. ..</i>	<i>14</i>
	<i>Hacer una composición adecuada al género drama suspense con los instrumentos representativos de la etnia indígena muisca.</i>	<i>14</i>
	<i>Representar en la banda sonora del cortometraje, los sonidos y la música de la etnia muisca.....</i>	<i>15</i>
6	JUSTIFICACIÓN	15

7	MARCO TEÓRICO.....	16
7.1	EL SONIDO EN EL CINE DEL MUNDO.....	16
7.2	SONIDO EN EL CINE COLOMBIANO Y NACIMIENTO DEL CINE COLOMBIANO	18
7.3	LA MÚSICA EN EL CINE	20
7.4	SOBRE LOS MUISCAS	21
	<i>Origen, ubicación y territorio.</i>	21
	<i>Cultura y música de la etnia Muisca</i>	28
	<i>Instrumentos de la etnia Muisca</i>	29
7.5	SONIDO DIRECTO.....	32
	<i>Conexiones y Cableado:</i>	33
	7.5.1.1 Líneas Balanceadas:	33
	7.5.1.2 Conectores balanceados:	34
	7.5.1.3 Líneas No balanceadas:	35
	<i>Micrófonos:</i>	36
	7.5.1.4 Micrófono Líquido:	36
	7.5.1.5 Micrófono de Carbón:	36
	7.5.1.6 Micrófono de Condensador:	37
	7.5.1.7 Micrófono Dinámico:	37
	<i>Microfonía para cine</i>	38
	7.5.1.8 Micrófono Shotgun:.....	38
	7.5.1.9 Micrófono de Solapa:	38
	<i>La importancia del patrón polar y sus aplicaciones.</i>	39
	7.5.1.10 Omnidireccional:	39

7.5.1.11	Cardioide:	40
7.5.1.12	Super Cardioide:.....	40
7.5.1.13	Híper Cardioide:	41
7.5.1.14	Unidireccional:	41
7.5.1.15	Bidireccional:	42
8	MARCO METODOLÓGICO.....	43
8.1	ETAPA 1.....	44
8.2	ETAPA 2.....	45
8.3	ETAPA 3.....	46
	<i>Preproducción:</i>	47
	<i>Producción:</i>	49
	<i>Postproducción:</i>	51
8.3.1.1	Edición:.....	51
8.3.1.2	ADR:.....	54
8.3.1.3	Foley:.....	55
8.3.1.4	Musicalización:.....	55
8.3.1.5	Aerófonos o de Viento:	56
8.3.1.6	Percusión:	56
8.3.1.7	Los Pianos:	58
	<i>Procesos usados en la postproducción.....</i>	59
8.3.1.8	Reverbs:.....	59
8.3.1.9	Mezcla:	59
8.4	DESARROLLO METODOLÓGICO	60

<i>Elementos, lugares y personajes con mayor carga dramática.....</i>	<i>61</i>
8.4.1.1 El Libro:.....	61
8.4.1.2 El Muro:.....	61
8.4.1.3 La Laguna:.....	62
8.4.1.4 El Bosque:	62
8.4.1.5 La Casa:	62
8.4.1.6 El Niño:	63
8.4.1.7 Pacho:	63
<i>Curva Dramática por Sonido</i>	<i>63</i>
9 RESULTADOS	67
10 CONCLUSIONES	70
11 GLOSARIO.....	71
12 LISTA DE REFERENCIAS.....	73
13 ANEXOS	75
13.1 GUION	75
13.2 GUION TÉCNICO.....	88
13.3 PLANIMETRÍAS	96
13.4 ANÁLISIS SONORO DEL GUION LITERARIO.....	106
Escena 1.....	106
Escena 2.....	106
Escena 3.....	107
Escena 4.....	107

Escena 5.....	108
Escena 6.....	108
Escena 7.....	108
Escena 8.....	108
Escena 9.....	109
Escena 10.....	109
Escena 11.....	110
Escena 12.....	110
Escena 13.....	110
Escena 14.....	110
13.5 EQUIPOS USADOS EN RODAJE.....	111
<i>Grabadora 702 Sound Devices.</i>	111
<i>Grabadora DR40 de Tascam.....</i>	112
<i>El mixer Sound Devices 302.....</i>	112
<i>Micrófonos Sennhesier de solapa EW 100ENG G3</i>	113
<input type="checkbox"/> <i>Audífonos Shure 440.....</i>	113
<input type="checkbox"/> <i>Elementos adicionales.....</i>	113
<i>Edición y postproducción.....</i>	114

TABLA DE FIGURAS

Figura 1.Rutas de poblamiento americano.	22
Figura 2.Mapa de culturas en Colombia en la era precolombina.	23
Figura 3.Mapa de territorio muisca a la llegada de los españoles. (Herrera 2008)	24
Figura 4.Mural en el Hotel Tequendama de Bogotá. Óleo sobre madera. Luis Alberto Acuña Tapias (Colombia, 1904 -1994).	25
Figura 5.Chiminigagua, lanzando los cóndores al espacio.....	25
Figura 6.Costado derecho de la imagen.	26
Figura 7.Chaquen, Nencatacoa, Nemenqueteba y Chibchacum.....	28
Figura 8.Flujo de señal.	34
Figura 9.Conectores.....	34
Figura 10.Conector TRS.....	35
Figura 11.Patrón polar Omnidireccional.	40
Figura 12.Patrón polar Cardioide.	40
Figura 13.Patrón polar Super Cardioide.....	41
Figura 14.Patrón polar Hiper Cardioide.	41
Figura 15Patrón polar Unidireccional.	42
Figura 16.Patrón polar Bidireccional.	42
Figura 17.Reseña histórica musical de los muiscas.....	48
Figura 18.Imágenes tomadas del Museo del Oro. Bogotá Colombia.....	48
Figura 19.[Fotografía de Stefany Rodríguez]. (Calera. 2017). Making off Tunjo. Calera, Colombia.	49

Figura 20[Fotografía de Stefany Rodríguez]. (Calera. 2017). Making off Tunjo. Guatavita, Colombia.	50
Figura 21.[Fotografía de Stefany Rodríguez]. (Calera. 2017). Making off Tunjo. Calera, Cundinamarca, Colombia.....	50
Figura 22.[Fotografía de Catalina Medellín]. (Bogotá. 2017). Making off Tunjo. Bogotá D.C., Cundinamarca, Colombia.	54
Figura 23.[Fotografía de Catalina Medellín]. (Bogotá. 2017). Making off Tunjo. Bogotá. D.C. Colombia.....	56
Figura 24.[Fotografía de Catalina Medellín]. (Bogotá. 2017). Making off Tunjo. Bogotá. D.C., Colombia.....	57
Figura 25.[Fotografía de Catalina Medellín]. (Bogotá. 2017). Making off Tunjo. Bogotá. D.C., Colombia.....	57
Figura 26.Piano Yamaha PSR510.	58
Figura 27.Curva Dramática #1.	64
Figura 28.Captura de pantalla curva dramática del sonido	68
Figura 29.Captura de pantalla curva dramática del sonido.	69
Figura 30Captura de pantalla curva dramática del sonido.	69
Figura 31.Planimetría Escena 1.	96
Figura 32.Planimetría Escena 2.....	96
Figura 33.Planimetría Escena 2.....	97
Figura 34.Planimetría Escena 3.....	97
Figura 35.Planimetría Escena 4.....	98
Figura 36.Planimetría Escena 5.....	98

Figura 37.Planimetria Escena 5.....	99
Figura 38.Planimetria Escena 6.....	99
Figura 39.Planimetría Escena 7.....	100
Figura 40.Planimetría Escena 8.....	100
Figura 41.Planimetria Escena 8.....	101
Figura 42.Planimetria Escena 9.....	101
Figura 43.Planimetria Escena 10.....	102
Figura 44.Planimetria Escena 11.....	102
Figura 45.Planimetría Escena 11.....	103
Figura 46.Planimetria Escena 11.....	103
Figura 47.Planimetria Escena 12.....	104
Figura 48.Planimetria Escena 13.....	104
Figura 49.Planimetria Escena 14.....	105
Figura 50.Grabadora Sound Devices 702.....	111
Figura 51.Grabadora Tascam DR40.....	112
Figura 52.Mixer Sound Devices 302.....	112
Figura 53.Microfono de Solapa Ew100G3.....	113
Figura 54.Audífonos Shure 440.	113
Figura 55.Captura de pantalla de Pantallazo Grupos sesión final “Tunjo” Protools 10....	114
Figura 56.Captura de pantalla de Pantallazo Eqs alejo sesión final “Tunnjo” Protools 10115	
Figura 57.Captura de pantalla de Pantallazo Eq pacho sesión final “Tunjo” Protools 10.	115
Figura 58.Procesos de EQ.	116
Figura 59.Captura de pantalla edición sesión “Tunjo” Protools 10.	116

Figura 60.Captura de pantalla edición sesión “Tunjo” Protools 10 (imagen 4 edición) . .	117
Figura 61.Captura de pantalla de Reverbs sesión final “Tunjo” Protools 10 (imagen 1 post producción).....	117
Figura 62.Captura de pantalla de Mezcla sesión final “Tunjo” Protools 10.	118

1 Resumen

Este manuscrito da a conocer desde la investigación y el análisis, el proceso de realización de banda sonora para el cortometraje argumental Tunjo, realizando la indagación sobre los instrumentos y elementos sonoros que representan la cultura Muisca, para dar como resultado la banda sonora que acompaña al corto. Esto se ve evidenciado en la cultura ancestral, sus ceremonias y ritos. Tunjo está inspirado en un mito muisca, que abarca las creencias y la importancia doctrinal de su cultura; tomando en cuenta la esencia de la historia se quiso incluir instrumentos autóctonos. Es así como queremos traer a la actualidad un producto audiovisual con rasgos ancestrales.

2 Introducción

A través del tiempo el sonido ha sido una de las áreas con mayor evolución gracias a los sistemas de edición, adaptándose más a la cinematografía actual, dando así una sensación más acertada a lo natural con tecnologías avanzadas como el Dolby Atmos. El diseño de sonido y/o banda sonora es un proceso creativo el cual busca complementar la narrativa sonora de un audiovisual, dándole así una estética argumentada y complementaria a la imagen, que, por medio de la música y efectos especiales, logra generar en el espectador las sensaciones que el director busca. En el cortometraje Tunjo, la banda sonora busca trasladar al espectador y envolverlo en dos atmosferas sonoras, las cuales busca mostrar las épocas (actual y 1890), siendo lo más natural posible y así de la mano con la música generar una conexión a las raíces de la etnia indígena Muisca, engrandeciendo su cultura y su tradición.

Esta investigación tiene como finalidad explicar el proceso creativo de la banda sonora del cortometraje Tunjo, pasando por las etapas de preproducción, producción y postproducción, describiendo así, un análisis de guion, una grabación de sonido directo, creación y grabación de la música, el proceso final de edición, mezcla final. Teniendo en cuenta la temática del cortometraje y para demostrar las técnicas adquiridas en la academia, se describirán los procesos impartidos en las tres etapas realizadas, (preproducción, producción y posproducción); finalizando con las conclusiones de un proyecto profesional.

3 Planteamiento del problema

Por medio de la investigación se busca analizar cuáles han sido los instrumentos autóctonos de la cultura Muisca para desarrollar la banda sonora del cortometraje argumental “Tunjo”, que nace de un mito Muisca. A partir de ello se dio inicio a la búsqueda y creación de diferentes sonidos con los que se accediera a experimentar y crear la ejecución de la propuesta sonora. Este estudio es tomado en cuenta para extraer la importancia ancestral de la cultura e interpretarla por medio de los instrumentos más relevantes de los muiscas, aportando cultural y audiovisualmente a la industria cinematográfica colombiana.

Este trabajo se desarrollará a partir de los conocimientos adquiridos durante el proceso de formación, con el aporte de compositores, referentes musicales y audiovisuales que brindaran información acertada para la creación de la banda sonora del corto.

La intención de este trabajo es mostrar de una manera diferente la música de nuestras etnias colombianas por medio de la sonorización de un proyecto audiovisual, dando como resultado una recordación en el espectador y enmarcar una diferencia en los proyectos nacionales llegando a participar en diferentes festivales nacionales e internacionales, retomando nuestras raíces culturales.

4 Formulación de la Pregunta

¿Cómo sonorizar el cortometraje argumental “TUNJO” de genero Drama-Suspense con sonidos y musicalización de la etnia indígena Muisca?

4.1 Sub-preguntas de investigación

- *¿Cuáles son los sonidos e instrumentos representativos de la etnia indígena Muisca?*
- *¿Cómo usar los instrumentos representativos de la etnia música para musicalizar un cortometraje de Drama/Suspense?*
- *¿Cómo hacer que el cortometraje Tunjo tenga una sonoridad adecuada a la etnia muisca según la época?*

5 Objetivos

5.1 General

Realizar la banda sonora del cortometraje argumental Tunjo, con sonidos y musicalización representativa de la etnia indígena Muisca.

5.2 Objetivos específicos

- *Indagar a cerca de los sonidos e instrumentos representativos de la etnia Muisca.*
- *Hacer una composición adecuada al género drama suspense con los instrumentos representativos de la etnia indígena muisca.*

- *Representar en la banda sonora del cortometraje, los sonidos y la música de la etnia muisca.*

6 Justificación

El propósito de la realización de la banda sonora del cortometraje argumental Tunjo, es resaltar valor ancestral de la cultura muisca marcando una diferencia en los productos audiovisuales nacionales.

La investigación, nos llevó a la búsqueda de sonidos que nos permitieran la ejecución de la propuesta sonora del corto, asistiendo a los lugares donde originalmente se creó el mito, proporcionando realismo para la creación de atmosferas, por medio de la captura de ambientes naturales, encontrados en estos sitios.

Para el análisis nos basamos en la ubicación geográfica, costumbres, creencias, música folclórica y valor ancestral de la etnia Muisca, logrando apoyar el género literario del cortometraje Tunjo; basados en instrumentos propios que identifican a esta cultura como los aerófonos e instrumentos de percusión.

Adicionalmente, es importante afirmar que las capacidades adquiridas durante el proceso en la academia nos llevan a realizar un trabajo profesional, con los valores impartidos desde cada uno de los docentes, para ofrecer un trabajo impecable en la creación de una obra.

7 Marco Teórico

La banda sonora es la unión de elementos como música, efectos, diálogos, ambientes, sonidos incidentales y Wildtracks que en conjunto complementan el concepto narrativo y sonoro de una película. Cada uno de estos elementos cumple con un objetivo específico entre los cuales está la ubicación tiempo espacial de la película, todo esto desarrollándolo conceptualmente desde el documento literario o guion.

7.1 *El Sonido en el cine del mundo*

El inicio del sonido en el cine es conocido como el cine silente o sin sonido, hecho para captar inicialmente situaciones cotidianas que se veían a diario convirtiéndose así en documentales de no más de 10 minutos, sin alguna intervención, sin nada de ficción.

Luego llegó a él, la música, ya sean composiciones escritas anteriormente o improvisaciones que el o los músicos junto con el piano u orquestas interpretaban en el momento de la proyección para hacer más ameno el momento al espectador. Esto fue nombrado como la banda sonora.

Dameny invento la fotografía parlante en 1893, luego aparece Charles Pathe e innovo con la unión del fonógrafo y cinematógrafo realizando así 1900 películas cantadas. Algunos inventos que llegaron después, a mediados de la segunda década del siglo XX;

fueron importantes, para así hallar solución a muchos de los problemas que estos mismos tenían, con respecto a mala calidad del sonido.

En 1918, aparece la primera grabación directa en celuloide, que fue bautizada con el nombre de Triergon, esto no sucedió hasta el año 1922, con la apreciación de Hans Vogt, Jo Engel y Joseph Massole, presentan el primer film, llamado “Der branstifer”.

Teniendo en cuenta el sistema que usan Hans, Engel y Joseph dará lugar al “Movitone”, que es utilizado por Fox, antes de volverse un estándar.

Hasta 1923 vemos el primer impulso de un sistema de grabación el cual fue creado por Lee Forest, y fue llamado por su creador como el Phonofilm el cual resolvía diferentes problemas a la hora de sincronización y amplificación, ya que grababa encima de la película. En 1925 se detiene la inversión hasta 1926, cuando Warner Bros le apuesta a solucionar los problemas económicos, presentan cinco películas donde la imagen y el sonido convivían en una sola, con el llamado en ese entonces Vitaphone de sincronización disco- imagen.

Posteriormente con varios cortos se perfeccionaron los dos sistemas, el de Warner (Vitaphone) y el de Fox (Movietone). Para 1927, exactamente el 6 de octubre, es estrenada la primera película sonora en la historia del cine, llamada “El cantor de jazz” (The jazz Singer), dando fin aproximadamente en 1930 al cine mudo.

Aunque el cine mudo ya estaba reconociendo el acompañamiento de algunos instrumentos musicales durante la obra, Orquestas, pianos u órganos, esto para que la música llenara silencios y proporcionara al espectador una experiencia sensitiva más

completa. Más significativamente, la obligación de oír abre la posibilidad de lo que director único ritmo o cualidad expresiva unifiquen la imagen y el sonido.¹

7.2 Sonido en el cine colombiano y nacimiento del cine colombiano

En 1897 se da la aparición del cine en Colombia con el cinematógrafo de los hermanos Lumier, dando como principales protagonistas los paisajes y la cotidianidad de la vida colombiana y teniendo como pioneros a los hermanos Di Doménico, los cuales proyectaban películas nacionales en el Salón Olympia. En este mismo año se crea el primer documental basado en el asesinato de Rafael Uribe Uribe titulada “El drama del quince de octubre”. Dando a si la continuación con Arturo Acevedo, quién realiza a través de su productora el primer largometraje “La tragedia del silencio” en 1924, y así en 1927 la transición del cine mudo al cine sonoro representó el retraso a nivel nacional en diferentes producciones. No había la posibilidad económica para competir con diferentes producciones del exterior.

Esto les exigía una inversión entre ocho y veinticinco mil dólares, era una inversión para atraer más público y adaptar diferentes proyectos. Este sistema llamado Vitaphone, consistía de un proyector, amplificador y un tocadiscos el cual permitía sincronizar la música con la imagen y tuvo uso durante los años veinte.

En 1930 el ingeniero Carlos Schroeder introdujo al mercado “Cine voz Colombia” un sistema fabricado en Colombia con la marquilla de “Made in Colombia”, este sistema permitía que tanto El Vitaphone de discos y Movietone de sonido ópticos fueran

¹ Martínez Enrique. Educomunicacion. Extraído de:
<http://educomunicacion.es/cineyeducacion/cinesonoro.htm>

reproducidos con exactitud y atribuido también como una ventaja en la mecánica nacional, único en el país y en Suramérica. Lastimosamente nunca supero la etapa de experimentación, retrasó el proceso tanto económicamente como en tiempo, hasta 1933, donde se estrenaría el documental sonorizado “Colombia victoriosa”. Esta obra “Sonorizada” interesantemente ya que se hacía con recursos de utilería detrás del telón: un motor para simular el sonido de un avión y alarmas para las diferentes caídas. En 1937 tenemos la aparición del primer largometraje post-sincronizado “De la cuna al sepulcro” por Olaya Herrera y Eduardo Santos.

Entrando en crisis con respecto al cine colombiano, Cine Colombia decide comprar los estudios de los hermanos Di Doménico y dedicarse únicamente a la trasmisión de películas extranjeras. “Flores del valle” la primera película sonora y parlante colombiana se debe a Maximo Calvo, el mismo director de “María” en 1922, el cual más adelante fundaría Calvo film Company (1938) empresa con la cual produjo “Flores del valle”, quienes estrenaron 10 largometrajes entre 1941 y 1945.

A mediados de 1978 nace FOCINE (compañía de fomento cinematográfico), esta organización logro durante aproximadamente 10 años la realización de 29 largometrajes, pero esta organización tuvo su liquidación a mediados de 1993. A partir de esta época en los años 2000 nace el periodo llamado “renacimiento del cine colombiano” donde se produjeron películas de interés nacional e internacional y en el 2013 se aprueba la ley 814 como la ley del cine por medio de la cual se promueve el cine en colombiano, por medio del cobro de impuestos a cualquier exhibidor, distribuidor y productor de cine.²

² Fundación Patrimonio Fílmico colombiano, Historia del cine colombiano, Bogotá, 2012.

7.3 *La música en el cine*

La música es un elemento que acompaña el cine desde su transición del cine silente al cine sonoro. Su función era básicamente la de acompañar y hacer más amena la proyección de distintos proyectos siendo algunos de ficción y otros conocidos actualmente como documentales.

En 1908, el compositor francés Camille Saint-Saens compuso la primera banda sonora para la película *El asesinato del duque de Guisa* (Hatot. G.,1897) al surgir la necesidad de acompañamiento a escenas específicas con función de generar un sentimiento claro. Esto da a entender de que el cine funciona con una relación permanente entre el sonido y la imagen. Haciéndolas complementarias y vitales una para la otra; por esto la composición de música para cine tiene unas características especiales a los demás tipos de música.

Con la llegada del cine sonoro a Hollywood comenzó a implementarse la música orquestal basada en las tradiciones románticas. Aquí podemos resaltar a distintos compositores de bandas sonoras como lo son Badalamenti, Barry, Morricone, Vangelis, Galasso y Umebayashi.

González I, ha expresado “desde los tiempos del cine silente, la música se ha incorporado a la cinematografía como un personaje más, componer específicamente una partitura para cine, a fin de crear sentimientos y acentuar atmósferas es siempre una labor que exige sensibilidad y talento” (Gonzales I.1998.La música elemento indispensable en el cine)³. “La banda sonora de un filme tiene que reforzar, con sus efectos, las intenciones de cada secuencia, sea con orquestaciones, con ritmos diferentes o incluso con el recurso de

³ González I. La música elemento indispensable en el cine. Subir. Radio Reloj, La Habana, Cuba. 1998.

los silencios. Esa es la clave para que la simbiosis sea eficaz” (Perez,2012, Exilio y Cine)⁴.

En 1920 todas las grandes producciones ya contaban con una orquesta sinfónica a la hora de su proyección.

En la actualidad la música sigue cumpliendo con la función de generar sentimiento, acompañar y complementar la imagen, así mismo como identificar un film con su banda sonora original.

7.4 *Sobre los Muiscas*

Para entender un poco más de nuestra investigación, con respecto a los componentes muisca que trataremos, procederemos a una búsqueda de su procedencia, costumbres y religión, que nos darán una idea de sus demostraciones culturales.

Origen, ubicación y territorio.

El origen de los muisca se remonta al ser los primeros en poblar el continente americano, siendo los primeros en pisar tierras colombianas, aproximadamente en el siglo V, la teoría sobre el primer hombre en América sucede a través de lo que hoy es el estrecho de Bering. De acuerdo con algunas evidencias encontradas fueron 3 holas migratorias desde Siberia.

⁴ María Pilar Rodríguez Pérez, Exilio y Cine, Universidad de Deusto, 2012 (Pérez, 2012)

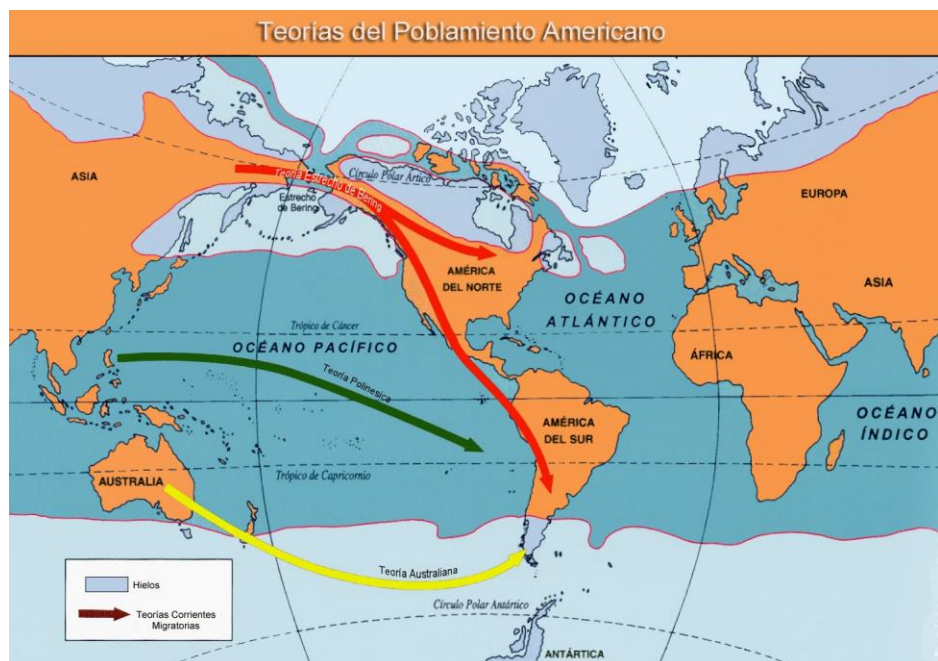


Figura 1. Rutas de poblamiento americano.

Los muiscas son de esa primera oleada de tribus, un grupo de ellos cruzaron el istmo de Panamá y entraron a territorio colombiano, a lo largo del transcurso del tiempo se distribuyeron a lo largo de la sabana de Bogotá.

Su ubicación de acuerdo con investigadores y antropólogos, los muiscas vivieron entre los siglos VII al XVI después de cristo, en la parte ancha de la cordillera oriental, tomando los departamentos de Boyacá, Cundinamarca y Santander.



Figura 2. Mapa de culturas en Colombia en la era precolombina.

Los muisca o chibchas también llamados así, por tener la costumbre de alojarse cerca a los pantanos y el habito de pesca. En 1537 la llegada de los españoles a la cultura indígena, encontraron una etnia con conocimientos en agricultura, además de una gran población. En el siglo V, los muisca se ubicaron en el Magdalena, pero las diferentes complicaciones que tuvieron con las diferentes etnias como los indígenas del caribe, los muzos y combates con los panche del Tolima, hicieron que su desplazamiento hacia la cordillera aproximadamente a unos 1500 metros de altura.

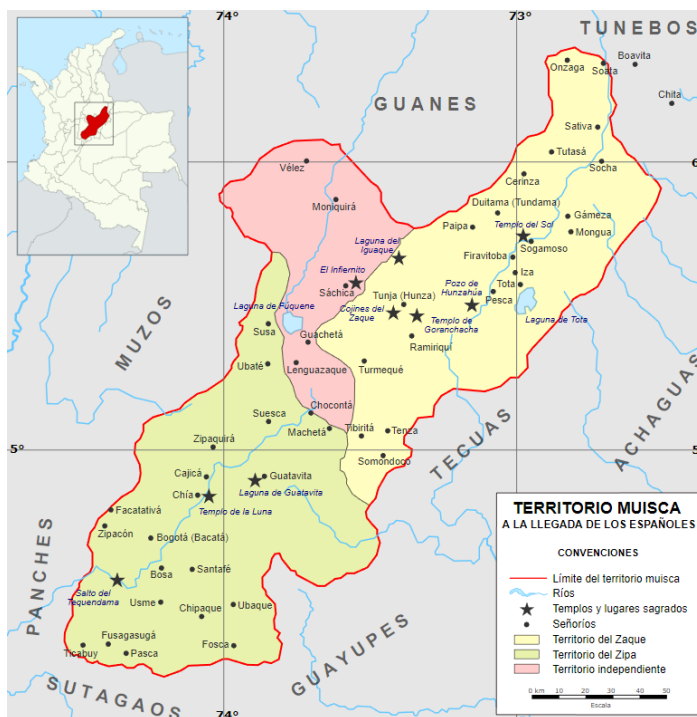


Figura 3. Mapa de territorio muisca a la llegada de los españoles. (Herrera 2008)

Por otra parte, la cosmogonía para los indígenas era trascendental, ya que todo como la filosofía, las teorías míticas, científicas, religiosas sobre el origen del universo se encontraba allí. Para los muisca esta cosmogonía están divididas en leyes de origen, por un total de 4, con una recomposición de mitos y relatos de los orígenes que narra la creación del mundo.⁵ (GOMEZ P (2008).

- Primera ley de origen – Antes de todas las cosas.
- Segunda ley de origen -El principio de los muisca.
- Tercera ley de origen -Bochica y las ordenanzas.
- Cuarta ley de origen -El tiempo moderno.

⁵ Los Chyquys De La Nación Muisca Chibcha Ritualidad Resignificación y Memoria. Bogotá D.C. Universidad De Lo Andes



Figura 4. Mural en el Hotel Tequendama de Bogotá. Óleo sobre madera. Luis Alberto Acuña Tapias (Colombia, 1904 -1994).

Tomaremos como referencias para una breve explicación el cuadro superior.

En la parte central, encontramos a Chiminigagua, ordenador de la tierra, hijo del gran aliento de los dioses Madre y padre; el cual, lanzado cuatro cóndores al espacio, da origen a la luz en la tierra, la cual fue dividida en tres como el sol (Sua), la luna (Chia) y el arcoíris (Cuchaviva).



Figura 5. Chiminigagua, lanzando los cóndores al espacio.

Se le atribuye hoy, en las creencias muisca el origen a chiminigagua, todo lo que es conocido como el altiplano cundiboyacense, origen de la humanidad muisca.

“En el costado derecho, encontramos la primera pareja que origina al pueblo muisca chibcha: **Bachué**, madre generadora ([ba] magnánima, desdoblamiento de la Madre desde el Cosmos o, fuerza del amor; [chué] la de los senos duros que amamanta a sus hijos hasta el día de hoy), e **Iguaque**, el desdoblamiento del Padre desde el cosmos o, la fuerza de la sabiduría ([ie] el niño que es la sombra, el compañero, quien después de ser educado en el amor por su compañera **Bachué**, es tomado como esposo en lo humano, para crear a la humanidad muisca; [gua] hijo del Cosmos o de la montaña; [quene] que trae el poder y la fuerza del Padre). La pareja representa la fuerza del Sol y la Luna con respecto a la danza en la Tierra. Luego, dos divinidades guardianas de la oscuridad: **Fu**, espíritu guía en el mundo de los sueños y de los muertos, y **Huitaca**, guardiana de las noches donde no hay Luna, mujer probadora a través de la seducción y guardiana de los guerreros solares como **suacha**; es convertida, según el mito de Bochica, en lechuza y es enviada a la parte oscura de la Luna para que vigile desde allí a la humanidad muisca chibcha que esté cumpliendo con las ordenanzas de Padre-Madre.” (Humboldt, A. 2015)



Figura 6. Costado derecho de la imagen.

*“En el costado izquierdo encontramos a **Chaquén**, ([**cha**] varón; [**quene**] de poder), espíritu vigilante y guerrero encargado del orden del territorio, ordenador de los espíritus guardianes de los ríos y montañas, y protector de los campos de cultivo.*

***Nencatacoa**, ([**neme**] oso, fortaleza; [**cata**] el primero en la Tierra; [**coa**] el que armoniza la palabra y genera melodía), espíritu vigilante de las festividades, ceremonias y rituales en los que la bebida (**chicha**) genera embriagamiento espiritual para predisponer al muisca a la danza y la música; es mitad hombre y mitad zorro, símbolo de lo humano y de lo divino. **Bochica** o **Nemenqueteba**, ([**bo**] magnánimo, sabio, maestro; [**chi**] guardián de lo femenino; [**ca**] en la Tierra), guía orientador y ordenador de los pueblos originarios muisca chibcha. **Chibhacum**, espíritu guardián y ordenador de los espíritus de las lluvias, neblina, nubes y movimientos de los cuatro vientos, quien en el tiempo de desorden del pueblo muisca anegó sus tierras por orden de Bochica y fue enviado a sostener la Tierra sobre sus hombros (cada vez que la cambia de un hombro a otro, se sienten temblores)” Humboldt, A. 2015)⁶*

⁶Humboldt, Alexander, El calendario de los muiscas. https://www.muiscas.org/?page_id=444



Figura 7. Chaquen, Nencatacoa, Nemenqueteba y Chibchacum.

Las serpientes que se notan en el cuadro son la representación desde el desdoblamiento del amor, la fuerza y la sabiduría desde la tierra.

Cultura y música de la etnia Muisca

Los Muisca o Chibchas fueron una etnia indígena proveniente de Centroamérica que se asentó en el altiplano Cundiboyacense, altiplanicies andinas de Bogotá y Boyacá. A comparación de otros grupos étnicos de América del Sur, los Muisca lograron un progreso cultural considerablemente mayor. Con respecto a la Etnio-historia cada etnia nos indica tener un nivel alto cultural.

Los muisca o chibchas eran los más desarrollados con base a la cultura, esta etnia del altiplano cundiboyacense se distinguió por el desarrollo en religión, política, las técnicas agrícolas, tejidos, cerámica, etc.

No obstante, el impacto que recibió la sociedad aborígen, por parte de la dominación española con respecto a las nuevas costumbres y culturas, llevó a predominar a la sociedad indígena y destruir sus valores. Pocos de los supervivientes indígenas que aún existen en los Andes colombianos, se aprecia aun el impacto de la cultura dominante, esto causando la desaparición de la mayor parte de la música aborígen.

Entre sus expresiones culturales como lo son las artesanías en oro, esto desató durante el siglo XVI el mito conocido como “El Dorado” entre los españoles. Los Muisca realizaban rituales de adoración a diversos dioses, entre esos BACHUE, madre creadora de la raza chibcha o muisca; IGUAQUE, niño que se convierte en su esposo; SIE, diosa del agua y dueña de las lagunas donde se realizaban todos los rituales; SUA, dios del sol y CHIA, diosa de la luna.

Los cantos eran indispensables en los preparativos para la guerra, así como en las fiestas religiosas y sociales donde buscaban llevar cantos y bailes de distintos estilos acompañados de aerófonos, instrumentos de percusión.

La mayor parte de la música indígena se presenta con un carácter Religioso o mágico, en su mayor parte utilizada para ceremonias, fiestas, ritos, etc. Esto acompañado de diferentes danzas ceremoniales, así mismo el indígena cuando cantaba se unía con el sol y la luna, principales divinidades y así mismo se interpretaba para dar esperanza a un guerrero o el consuelo de muerte a un caído.

Instrumentos de la etnia Muisca

Entre los que usaban los indígenas de esta etnia, encontramos los aerófonos, donde están las flautas, trompetas de caracol de distintos tamaños, y las ocarinas. En los de

percusión, maracas, sonajeros y conchas, tamboriles, tambores, atabales y las cajas. Los cantos, chibchas eran tristes y monótonos, el cronista Juan de Castellanos (1886) afirma: *"El modo de cantar es algo frío y del mismo jaez todos los bailes; más van con el compás tan regulados, que no discrepa en tan solo coma en todos sus viajes y meneos"* (López Ocampo Javier, 1977, Pag 19)⁷.

Estos instrumentos fabricados por los mismos muisca, como lo eran, los aerófonos, flautas, trompetas de caracol de muchos tamaños y ocarinas. Por otro lado, los autofonos, maracas, sonajeros y conchas utilizadas en ritos y ceremonias; al igual que tambores atabales y cajas, algunas trompetas eran bañadas en oro para hacer un llamado a la tribu o alentar un guerrero. Las ocarinas muisca o chibchas presentaban formas zoomorfas con significativos símbolos.

Las comunidades indígenas manejan un pensamiento diferente a las demás clases sociales, por ende, el concepto de música es entendido de otra manera, para la etnia muisca esta acción de generar o crear música debe de tener un propósito: Comunicación con el Dios.

Para la etnia muisca la música, la música no generalmente depende del movimiento de un objeto para generar sonido, es más una manifestación del espíritu. Así que danzar sin un canto y cantar sin una danza muestra la interpretación en la cual es captada la música o el significado de ella.

La mayoría de estos cantos o demostraciones musicales, no son creadas por el hombre, la mayoría son creadas por cualquier elemento en el universo, ya sea las

⁷ Javier Ocampo López, El pueblo boyacense y su folclor, Edición original. Pag 19, 1977

montañas, el viento, el agua o diferentes animales, así llamados canto de la “Gran Madre”.
(Pastas: 2009)⁸

En los rituales existía la posibilidad de componer himnos, lo que nos denota, que existía la capacidad de coros lingüísticos, que eran utilizados para determinadas ceremonias.

Caracoles y fotutos: Registros antropológicos, muestran que estos instrumentos además de ser utilizados de manera musical también fueron adornos en vestimentas muisca

El caracol era el llamado del espíritu y el cosmos, este entregado por los dioses Fonsaque conocido por ser el padre de la música y hermano de Goranchacha.

“EL Fotuto se usa únicamente cuando se pretende llamar a la comunidad, partiendo de las legiones de espíritus ancestrales. Sólo debe sonar cuando el pueblo está reunido y es cargado permanentemente por una persona en especial, quien está empoderado para tocarla.” (Pastas 2009)⁹.

En Sogamoso el museo arqueológico encontramos diferentes tipos de flautas, una de 3 orificios, otra de 4 orificios (representada con 4 notas) y flauta de solo un orificio (solo una nota)

Las chachas o estos elementos de percusión como maracas eran denotadas entre los muisca como la unión de la tribu, por eso cada uno de los participantes en un ritual debían tener una, cada semilla al interior representaba a los muisca, por eso debía haber

⁸ PASTAS L (2009). Reconocimiento De La Cultura Muisca A través Del Canto “Fijisca Muyca Fiba” Bogotá D:C Universidad Pedagógica Nacional.

⁹ PASTAS L (2009). Reconocimiento De La Cultura Muisca A través Del Canto “Fijisca Muyca Fiba” Bogotá D:C Universidad Pedagógica Nacional.

diferentes tipos de semillas, al igual eran acompañadas por piedras preciosas para atraer estabilidad a la comunidad.

El sonido proporcionado por este instrumento era interpretado para llamar a un Dios, al cual se le iba a pedir una ofrenda o dar una gracia. Este tipo de semillas dependiendo de la persona que las tenga, (Hombre o mujer) era más agudo o más grave, normalmente, los hombres tenían semillas mucho más grandes así que su sonido era más grave y el de las mujeres las semillas eran un poco más chicas, reproduciendo un sonido más agudo. También era común ver algunos abuelos con elementos como estos amarrados en sus extremidades, así para cuando estaban en un momento de danza simbolizaban la protección y alejar a los malos espíritus.

“Así como suena la maraca adentro y se ve afuera la maraca, pero no se sabe lo que está adentro, así es el ser humano” (Suaga Gua Ingitiva Neusa, 2009)

Otro elemento usado por los muiscas en sus rituales y ceremonias era el tambor membranofono, era simbolizado como la conexión del corazón, con diferentes fuerzas naturales, como era el cielo y la tierra, interpretado como sanación del hombre y de la tierra.

7.5 *Sonido Directo*

Llamado así para describir la captura del sonido de manera técnica al mismo tiempo que se realiza el rodaje de una filmación sin efectuar modificaciones posteriores. Este modo de captar el sonido de una manera más independiente de la imagen causa un movimiento estético al darle un valor “real” a la filmación, a pesar de que muchos

directores procuran realizar todo el sonido en estudio, muchos han logrado entender la técnica y ceden a realizarlo en directo.

Para el cine de bajos recursos, conseguir un buen sonido directo es una necesidad, ya que no se suele disponer de presupuesto para reconstruir la banda sonora. Conscientes de que el registro de sonido directo es una de las fases más críticas del rodaje, ya que no puede repetirse¹⁰.

Conexiones y Cableado:

Para el proceso de grabación y post producción se utilizaron diferentes tipos de cableados y conexiones técnicas:

7.5.1.1 Líneas Balanceadas:

Llamadas también como, línea simétrica, o diferencial. Para lograr una línea balanceada, necesitamos dos conductos internos aislados, que son rodeados por una malla, que no lleva señal, dando un resultado de conectores con 3 pines. El audio será transportado por los dos conductos (Positivo y negativo), con un desfase de 180°. En la llegada al equipo con entrada balanceada, se invierte la fase de uno de los conductores, restándolo del otro. Así, se cancela el ruido que se había sumado a los dos conductores con el mismo signo, y se dobla la señal.

¹⁰ Juan José Domínguez López, 10 consejos para obtener un buen sonido directo.

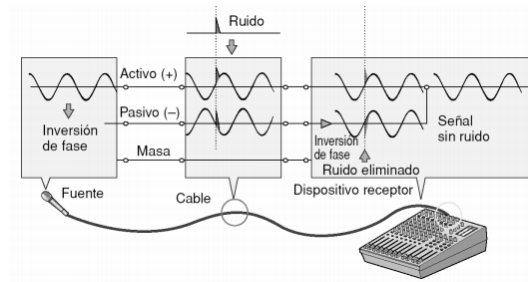


Figura 8. Flujo de señal.

7.5.1.2 Conectores balanceados:

Son utilizados en el mundo profesional, tanto en el sonido en vivo como en la tv o el cine. Entregan una salida balanceada de baja impedancia, como lo habíamos dicho antes por medio de 3 pines.

- XLR (EXTERNAL-LIVE-RETURN) creado por la compañía Cannon Electric, el cual recibe su nombre comercial.
- TRS (TIP-RING-SLEEVE) más conocido comercialmente como Jack o plug, este nombre proviene de su utilización en las antiguas centrales telefónicas desde 1878.



Figura 9. Conectores.

7.5.1.3 Líneas No balanceadas:

Está a comparación de la otra, consta de un conducto aislado y rodeado de una malla que no apantalla.

- TS ¼ comercialmente conocido como Jack, que es capaz de llevar señales no balanceadas dejando un pin sin usar o uniendo la malla con el negativo. La mejor forma de convertir una señal no balanceada o balanceada es por medio de una caja directa.

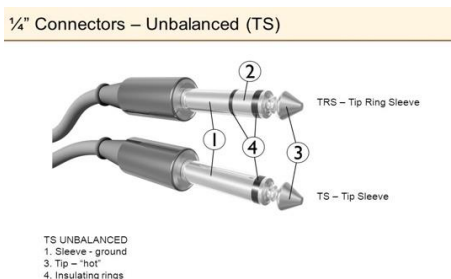


Figura 10. Conector TRS.

La señal positiva se lleva a través del conducto, que lleva la señal con diferentes variaciones de voltaje, con respecto a la malla exterior, además la malla ejerce de masa y además de un retorno negativo.

Esto hace que sean contaminadas fácilmente por interferencias electromagnéticas, siendo su punto débil la distancia que tenga el cable.

Suelen trabajar con señales de hasta -10dBV y no son capaces de transportar una alimentación Phantom Power (Joan, s.f.)¹¹.

¹¹ Joan, Landr Journal. Recuperado de: <https://blog.landr.com/es/cables-de-audio-todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-los-tipos-de-cables-de-audio-infografia/>

Micrófonos:

El micrófono, dispositivo capaz de captar una señal sonora, amplificarla y transferirla de un lado al otro transformando la energía acústica en eléctrica, de diferentes formas según el tipo de micrófono.

La atribución del creador de este aparato es difícil de saber ya que muchas personas coincidieron ese gran día, no obstante, se le atribuye el primer micrófono líquido al Sr. Graham Bell en 1876, anterior a él hubo muchos más creadores que ayudaron al progreso.

Al inicio solo se pensaba utilizar para amplificar el sonido en el teléfono, pero con el tiempo se aplicó para la radio, la televisión y el cine.

7.5.1.4 Micrófono Líquido:

Creado en el año 1876 de una manera paralela por Elisha Gray y Alexander Graham Bell, el cual tenía un funcionamiento basado en “la ley de Ohm”. Este micrófono estaba compuesto por una taza con agua, ácido sulfúrico y una aguja, la cual producía las vibraciones proyectadas por la voz humana sobre el agua lo cual producía una fluctuación en la resistencia y esta alteraba la corriente.

7.5.1.5 Micrófono de Carbón:

Creado 1878, e inspirado por el inventor Graham Bell, David Edward Hughes diseñó el micrófono de carbón. El cual es reclamado por Thomas Alva Edison y fue cedida su patente.

Usa un mecanismo muy similar al líquido, y es utilizado para la radiodifusión, ya que tenía la ventaja que con un pequeño nivel de voltaje se producía señales de alto nivel. En

los años 20, la evolución de la radio obligo a mejorar la calidad del micrófono de carbono, lo cual conlleva a la creación de diferentes micrófonos eléctricos.

7.5.1.6 Micrófono de Condensador:

Inventado por Edward Christopher Wentede Laboratorios Bell en 1916, El cual está compuesto por dos placas que entre ellas generan un campo eléctrico, una de ellas, la más delgada funciona como diafragma, en el instante que la señal sonora toca la lámina, se origina una variación en la distancia de estas. Para su funcionamiento, es necesario una fuente de corriente externa, con un voltaje entre 12 y 48 voltios dependiendo de las especificaciones del fabricante.

Tienen una gran ventaja y es la respuesta plana en frecuencias con respecto al espectro, aunque su mayor debilidad es el deterior, debido a su sensibilidad a la humedad y sumamente delicados.

Las evoluciones de este tipo de micrófonos han llegado hasta hoy en día, ya que son utilizados en estudios, radio y televisión, y alguno de sus modelos tienen la posibilidad de seleccionar el patrón polar que desean utilizar.

7.5.1.7 Micrófono Dinámico:

Desarrollado comercialmente por Marconi sykes en el año 1923, el cual funciona mediante una señal sonora que llega al diafragma, vibra la bobina creando fricción sobre el imán, transformando la energía en corriente eléctrica. Este mismo proceso lo hace una cabina o parlante invertidamente. A diferencia de los micrófonos de condensador, no requieren de fuente de voltaje externa y permite trabajar con señales de alto nivel, por esta

razón son recomendados para eventos y espectáculos. Cabe mencionar que los primeros diseños eran grandes y robustos haciéndolos muy resistentes a diferentes factores.

Microfonía para cine

7.5.1.8 Micrófono Shotgun:

La industria del cine y la televisión empezó a demandar micrófonos con mayor direccionalidad, esto para lograr más fácil la captación de diálogos, sonidos incidentales y ambientes, con respecto a una distancia.

Este tipo de micrófonos condensadores, los cuales fueron desarrollados de forma tubular estrecha y con una alta direccionalidad, capaces de captar un considerable sonido ambiente gracias a un sistema de inmovilidad, el cual por medio de sus ranuras donde recibe señales cortas, en los laterales señales media, al frente señales fuertes y al final del mismo señales largas. Este tipo de micrófonos necesitan energía externa, manejando un Phantom Power de 12v hasta 48v y la mayoría tienen patrones polares cardiode o hipercardiode.

7.5.1.9 Micrófono de Solapa:

Viendo la necesidad de una buena captura de diálogos, la industria comenzó a producir micrófonos con características específicas para el uso de actores, los cuales denominaron micrófonos de Solapa. Estos micrófonos son de fácil colocación como su nombre lo dice en la solapa de la ropa de los personajes, para así tener una captura más fiel

de los diálogos de ellos, por la cercanía que tienen con la fuente de sonido el cual es la boca. (Sánchez Angélica. 27 mayo 2014.)¹²

La importancia del patrón polar y sus aplicaciones.

Tanto como en video a la hora de elegir una cámara, en audio manejamos la importancia de usar el micrófono adecuando según nuestra necesidad de captura. Cada micrófono tiene un patrón polar, el cual nos da a conocer la parte más sensible al sonido con relación a la direccionalidad o al Angulo de donde procede el sonido, o utilizado coloquialmente como “la escucha” del micrófono.

Todo esto debe ser conocimiento del microfonista a la hora de usar cada uno de los micrófonos escogidos para la producción.

7.5.1.10 Omnidireccional:

Este tipo de patrón es el más fácil de entender, ya que como su nombre lo indica, tienen la sensibilidad de captar el audio en todas direcciones, por ende, este micrófono no debe estar orientado a una dirección concreta.

La mayoría de estos micrófonos son lavadier, estos por tener un tamaño reducido nos ayudan a capturar de una manera invisible o presentable ante las cámaras la voz de algún protagonista, de una manera óptima.

¹² Sánchez Angélica, Millán Andrés. 27 mayo 2014. Diffusion Magazine. Rescatado de: <http://www.diffusionmagazine.com/index.php/biblioteca/categorias/historia/365-historia-del-microfono>. (Sánchez, 2014)



Figura 11. Patrón polar Omnidireccional.

7.5.1.11 Cardioide:

Este tipo de patrón lo tiene los micrófonos el cual la máxima sensibilidad está en la parte frontal y en la mínima en la parte trasera, aísla el sonido de ambiente no deseado, tiene mayor resistencia a la realimentación, este tipo de patrón los tienen micrófonos que estén en escenarios con mucho ruido.



Figura 12. Patrón polar Cardioide.

7.5.1.12 Super Cardioide:

Utilizados en su mayoría para el cine y la tv, este tipo de micrófonos son más direccionales que los cardioides, pero captan un poco de señal procedente detrás de ellos, tienen la eficacia de captar fuentes sonoras con un aislamiento del sonido ambiente, según su Angulo o hacia donde sea dirigido. Su utilización normalmente es como apoyo de la captura en una producción, sea reality o contenido con alguna clase de guion.



Figura 13. Patrón polar Super Cardioide.

7.5.1.13 Híper Cardioide:

Es un patrón de captación mucho más direccional y con mayor aislamiento en la parte lateral, en la parte trasera aumenta también su sensibilidad. También utilizado en el medio audiovisual y ser más puntual a la hora de capturar ya sea: un instrumento o una voz.



Figura 14. Patrón polar Hiper Cardioide.

7.5.1.14 Unidireccional:

Es el patrón más direccional que puede tener un micrófono, tiene muy buen aislamiento en el ambiente, a su vez aumenta su sensibilidad en la parte trasera, su manejo y orientación es complejo a la hora de utilizar, normalmente es utilizado por el booman o asistente de audio.



Figura 15 Patrón polar Unidireccional.

7.5.1.15 Bidireccional:

Como su nombre lo indica su nombre, permite que el micrófono capte en dos direcciones, en este caso la parte delantera y la parte trasera, con el mismo nivel de sensibilidad y en sus laterales es casi nula. Por lo general estos tipos de micrófonos son de cinta o de gran diafragma.¹³



Figura 16. Patrón polar Bidireccional.

¹³ Shure. Microfonos: Patrones polares/ Direccionalidad. Rescatado de:
http://www.shure.es/asistencia_descargas/contenido-educativo/microfonos/microphone_polar_patterns

8 Marco metodológico

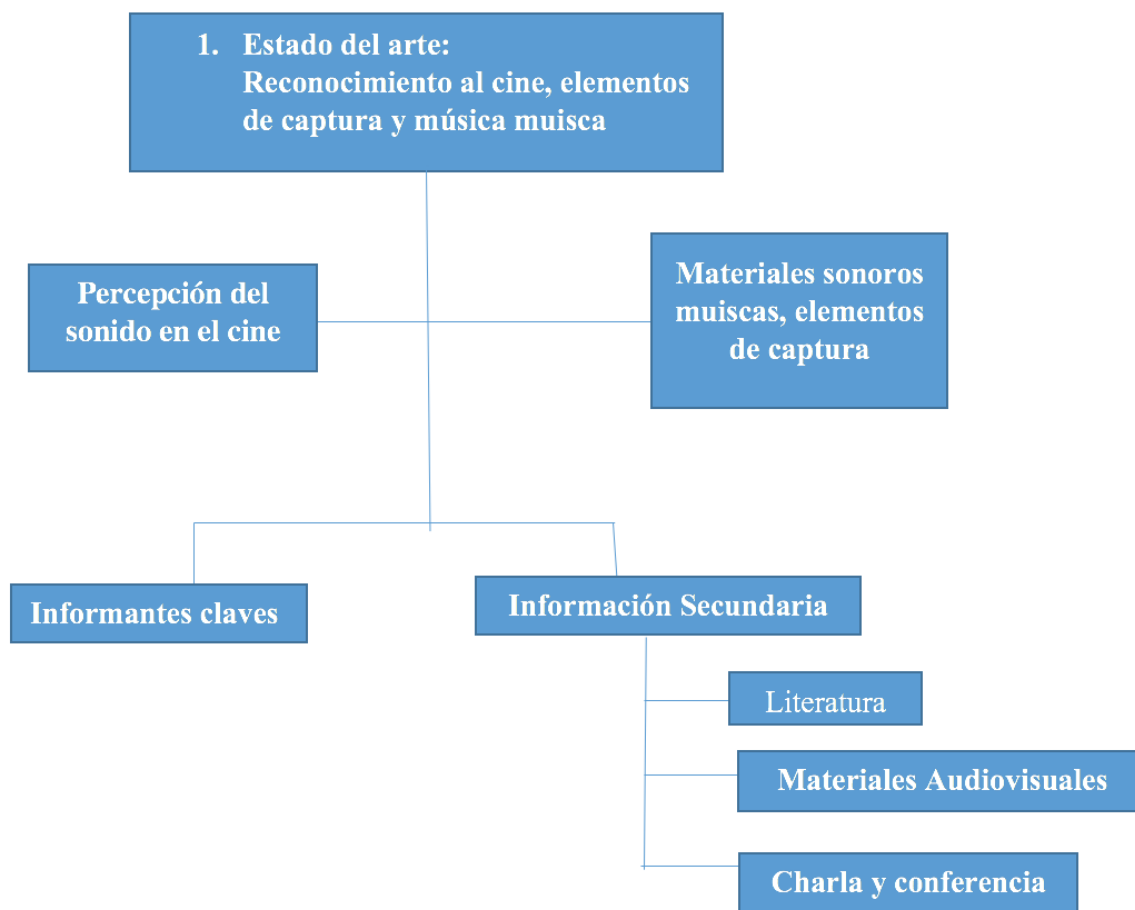
El modelo de investigación es explicativa y aplicada: el primero permitirá hacer una investigación a una parte del nacimiento del sonido del cine, con un énfasis técnico y creativo a la hora de componer una banda sonora a un corto, experimentando con la música de la etnia indígena y sus diferentes creencias. La segunda se centrará en aplicar la creación y composición al corto, para así lograr el objetivo de crear una banda sonora, para un drama suspenso, desde la parte investigativa, de captura y manipulación, expuestos auditivamente al corto.

Estos dos enfoques tienen un propósito creativo, se utilizarán herramientas como el análisis del guion desde el enfoque sonoro y diferentes técnicas para captura de sonido, ya sea en campo o en estudio, al igual que un manejo creativo en la composición musical, para así dar un producto original y presentar los resultados esperados en una muestra audiovisual.

Diseño metodológico

Esta investigación se define en 3 etapas generales 1) Reconocimiento al cine, Elementos para captura de sonido y reconocimiento a la música muisca e instrumentación 2) Análisis de guion, creando una propuesta 3) Captura de ambiente, voces y música, para una previa edición y composición musical.

8.1 Etapa 1.

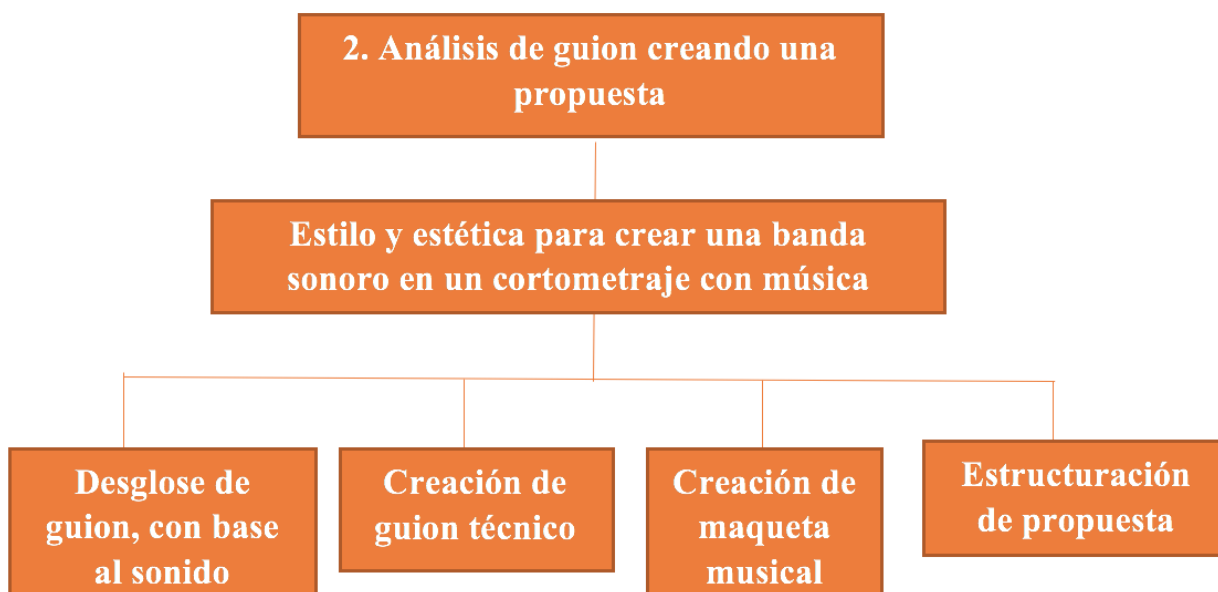


Se realizará una previa investigación con respecto a la aparición del sonido en el cine en general como en el cine colombiano, de la misma manera los elementos con los cuales se hace captura de audio, técnicas que ayudaran en una óptima captura. Al igual se analizará la música muisca desde la época precolombina, tomando en cuenta, sus instrumentos y la utilización de estos para ceremonias y rituales, así teniendo una estructura clara en el tema.

Se utilizará material bibliográfico, de cada uno de los temas a tratar (Música muisca, sonido en el cine y elementos para captura de sonido), con el fin de generar una lectura analítica para la creación de una banda sonora, además de recolectar y unir elementos como la música muisca en la composición de la misma.

Los museos, instrucciones, bibliotecas además de una participación de la comunidad indígena nos ayudaran a obtener muestras sonoras, datos detallados y una idea creativa para plasmar en el cortometraje.

8.2 *Etapa 2*



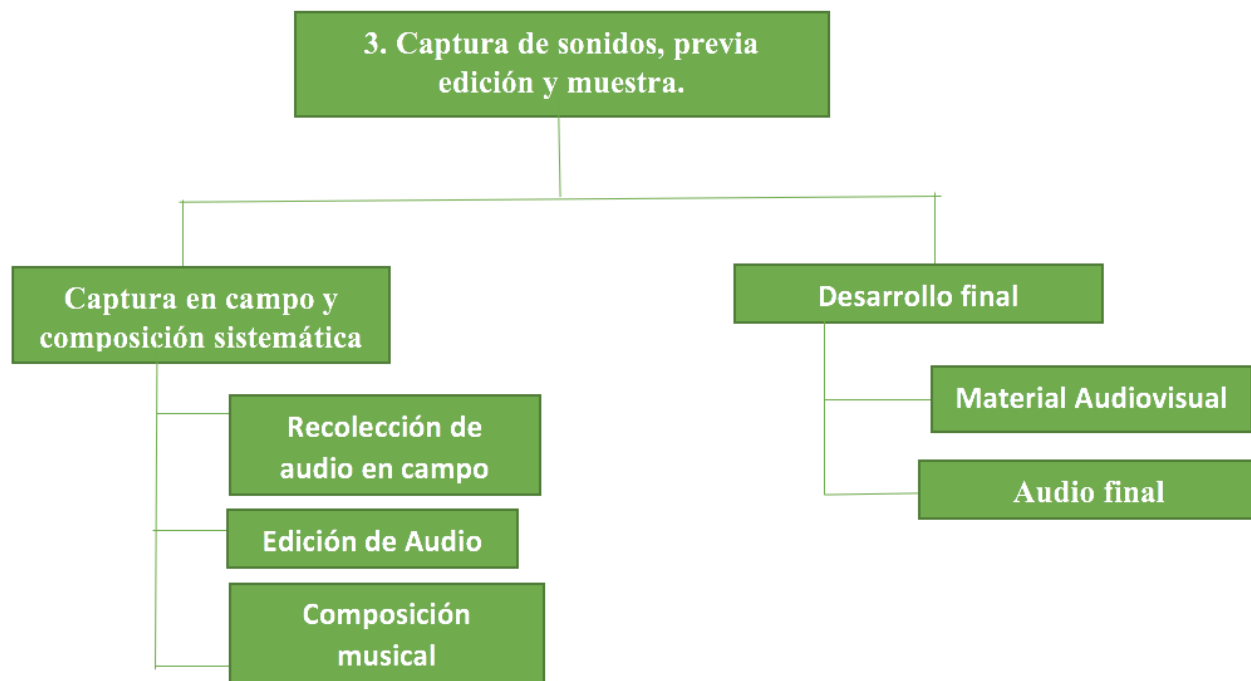
Con el propósito de crear una propuesta, el análisis y acompañamiento que se tuvo en el desarrollo del desglose del guion ayudó a comprender la manera adecuada para lograr una idea creativa, uniendo diferentes “técnicas” de lectura además de comprensión para

tomar ideas y recrearlas en un guion técnico. El cual nos funcionaría más adelante como guía de desarrollo, en las diferentes etapas para llegar al producto final.

Empezar a crear una maqueta musical, con una investigación sólida de los instrumentos utilizados por la etnia indígena y generar una experimentación con los mismos, para ponerlos en un plano de drama suspenso dándole un lineamiento a la composición original y hecha para el corto.

A partir de todo el análisis, el desglose y la creación, se estructura una propuesta creativa, con un énfasis experimental, para dar lugar a la banda sonora del corto, de esta propuesta se dará pie para el desarrollo en cada una de las etapas de producción y post producción.

8.3 Etapa 3



Esta es la etapa más desafiante debido a que se comienza a trabajar en un concepto general, y a reunir los elementos más primordiales que la propuesta sonora tenía. El departamento de sonido vio como principal herramienta la creación y composición de una banda sonora y canción original, que identificara y definiera desde la idea, el valor ancestral a trabajar en el corto, resaltando las raíces de la etnia indígena muisca y desarrollando todo lo práctico, tales como los elementos sonoros capturados en el momento del rodaje, archivar los audios en el programa de edición, para luego editarlos y así mismo poner en práctica todo el análisis hecho en las 2 etapas anteriores, creando así un material audiovisual, para dar a conocer a un público.

Preproducción:

Esta primera etapa es la que define desde el comienzo como se va a trabajar el sonido desde la lectura detallada del guion y el reconocimiento del género y subgénero que se iba a trabajar el cual sería Drama-Suspense, seguido de la delimitación de época, ubicación geográfica y cultura.

Seguido de la lectura del guion, y de análisis que se hizo de este, por parte de dirección se dio a conocer que se iban a trabajar dos atmósferas descritas en el guion literario como la real y la onírica, se identificó que la atmósfera real se desarrollaría en el año 2017 o actualidad; la onírica estaría situada en el año 1890 y de acuerdo a esto se comenzó un razonamiento cuidadoso por escenas de lo que debería identificar independientemente cada una de estas dos atmósferas, teniendo en cuenta la curva

dramática que se iba a trabajar por secuencias describiendo los ambientes, efectos, diálogos y música complementando con wildtracks y Foley si es necesario.

En cuanto a musicalización se hizo un recorrido por museos y áreas donde se observó la presencia de distintos grupos de indígenas descendientes de los muisca y se encontraron los siguientes instrumentos que sirvieron para proceder a la búsqueda de los instrumentos que se iban a utilizar en la composición musical original.

Las flautas, maracas y silbatos reproducían los sonidos de los animales, los fundadores o los ancestros. En los rituales, la música creaba el ambiente propicio para internarse en el tiempo mítico.

Figura 17. Reseña histórica musical de los muisca.

Y los instrumentos ancestrales:



Figura 18. Imágenes tomadas del Museo del Oro. Bogotá Colombia.

Producción:

Esta etapa tuvo 4 días para cumplir con la grabación, donde se aplicó todo lo dicho en la propuesta y además del trabajo en equipo de cada área, para lograr el resultado.

Los equipos utilizados para la captura en el rodaje constaban de:

El proceso de grabación de cada una de las escenas se hizo en orden. Primero ambientes de cada una de las locaciones tanto de exterior como de interiores; cada uno de los tracks de ambiente tenía una duración aproximadamente de 4 a 6 minutos, para que al momento de la edición se pudiera cortar y tener disponibilidad de material.

Esta captación de ambientes se hizo con diferentes microfónas, una de ellas fue la “A-B” para así tener una espacialidad estéreo, al igual con la microfonía X-Y para lograr un ambiente un poco más estrecho y generando una coincidencia.

Todo este tipo de microfónas y ambientes, se capturaron con la Grabadora DR40 de Tascam, ya que sus micrófonos integrados tienen la microfonía XY O AB y con la adición del boom teníamos la posibilidad de grabar a 3 micrófonos prácticamente, esto haciendo que el ambiente estuviera más abierto y lleno de texturas.



Figura 19.[Fotografía de Stefany Rodríguez]. (Calera. 2017). Making off Tunjo. Calera, Colombia.

Con respecto a la grabación de escenas, siempre los actores tenían micrófonos de solapa y además de eso utilizábamos boom para tener lo más cubierto posible la captación de audio, además de tener la posibilidad de un audio de referencia y la captura de muchas acciones y movimientos que se ejercían en la escena.



Figura 20[Fotografía de Stefany Rodríguez]. (Calera. 2017). Making off Tunjo. Guatavita, Colombia.

Los wildtrack fueron una pieza importante para el desarrollo del rodaje, gracias que a ellos teníamos elementos que encontrábamos en la locación y lográbamos la textura más acertada posible, además que algunos elementos eran imposibles de trasladar a un estudio de grabación, fueron captados por wildtrack.



Figura 21.[Fotografía de Stefany Rodríguez]. (Calera. 2017). Making off Tunjo. Calera, Cundinamarca, Colombia.

Postproducción:

Se inició la propuesta desde la lectura de guion, donde ya se tenía una base con respecto al tipo de efectos que se iban a usar según su carga dramática. Al momento de entrar a la postproducción, se hizo la respectiva organización de sonidos por cada escena, dividiéndolos según: Diálogos, librería, efectos sonoros, sonidos incidentales ambiente y musicalización.

Con el montajista se hizo la respectiva sincronización de sonido directo, tanto el de cámara como referencia y el capturado por la grabadora Sound Devices 702, al culminar inicia la respectiva exportación en el formato OMF, para luego subirlo a el programa de edición de audio (Pro-Tools).

8.3.1.1 Edición:

Se comienza la respectiva organización de la sesión, comenzando con lo ya sincronizado desde la parte de montaje, en la sesión se crean los respectivos Tracks (Canales) con el calificativo: Dialogo, Foley, Fx (Efectos), Incidentales y Música. Con lo ya sincronizado se empieza a escoger el audio mejor capturado con respecto a las voces, donde encontramos un track en estéreo, en donde el lado L se encuentran las solapas y el lado R el micrófono Boom, En este punto se escuchan cada uno de los diálogos minuciosamente y se determina si el audio capturado en el rodaje funciona o se debe hacer el respectivo doblaje en estudio.

Según lo elegido, empezamos a subdividir nuestro grupo de diálogos, Según la cantidad de personajes que tengamos, en nuestro caso, son 4 personajes (PACHO, ALEJANDRO, PEDRO Y EXTRAS) y a cada uno de estos canales se ordena con su respectivo audio en sincronización con la imagen.

Procedemos con la Ecuación de cada uno de nuestros personajes, teniendo en cuenta que será automatizada según en el sitio que se encuentren, para manejar una línea de diálogos lo más balanceada posible, ya que si en algún caso se tiene un dialogo que por la solapa no funciona y el boom lo logro captar, se debe hacer que ambos suenen lo más parecido posible con respecto a color y timbre. (imagen 2 edición anexos)

Para esto En la solapa se hizo un High Pass Filter o también llamado “corta bajos” entre los 50hz a 60hz para eliminar lo denominado coloquialmente ruido de piso (Ruido de viento y de algunos electrodomésticos).

Según el espacio interior, exterior o un lugar reverberante y el sitio donde se allá puesto el micrófono, se empieza a manipular cada uno de los parámetros del ecualizador. Ejemplo: Si estamos en un exterior como por ejemplo en la escena 1, haremos el corte aproximado entre los 50hz y 60hz, para eliminar el ruido de piso, como ya lo habíamos dicho, luego por la prenda que llevaban los actores y el micrófono estaba situado en el pecho, le atenuaremos los bajos, así que entre 100hz a 110hz el Low Filter, claro está dependiendo de qué tan grave tenga la voz el actor y también determinaremos si es un poco nasal o no nasal, atenuar o pronunciar las frecuencias medias entre 500hz a 1khz, y para concluir le daremos un poco de agudos para generar claridad, claro está sin llegar al límite de resaltar los seseos de la voz.

Con respecto al boom tomemos el mismo ejemplo de la escena 1, al momento de captura se utilizó todo su armazón (Corta vientos, zeppelin, perro) para lograr lo más limpio que se pudiera, ya que estamos en exterior y no tan cerca a la fuente sonora, por el encuadre de la cámara. Su ecualización tuvo que ser más drástica, atenuando entre los 65hz, para evitar todo el viento posible y dándole un poco de cuerpo ya que el micrófono utilizado ME67 tenemos un poco más de sensibilidad entre los 3khz y una reducción en los 200hz y así compensar la pérdida, de igual manera acentuamos las frecuencias de 5khz y en el medio atenuamos un poco entre 500hz a 1khz y tratar de tener el micrófono lo más cerca a la fuente sonora.

Ya con las voces principales ordenadas, editadas y con su sincronización perfecta, dimos paso a la inserción de ambientes, para establecer espacio temporal a cada uno de los personajes y así evitar cortes bruscos entre las escenas, dando así un sonido continuo. Con respecto a los ambientes se utilizaron varios en estilo de capaz y paneando cada uno de ellos para generar un paisaje sonoro y un sonido más espacial y abierto. (imagen 3 Edición anexos)

Con lo grabado en el rodaje y capturado con el boom y algunas cosas con las solapas, se empezó a cortar, cada uno de los incidentales que se captaron y así comenzar a tener en cuenta que se iba foliar.

Después de tener un sonido homogéneo, con ambientes, diálogos e incidentales, se empezó a montar cada uno de los efectos, según la curva dramática, se usaron también en estilo de capaz para reforzar y darle un poco de más intensidad, según fuera necesario en la escena.

8.3.1.2 ADR:

El proceso de ADR fue corto, ya que no se tuvo que corregir diálogos principales, ni ningún tipo de lipsing. Este proceso lo utilizamos para apoyar en algunos momentos con murmullos y con algunos diálogos sin acompañamiento en imagen sino más bien utilizados en voz en off.



Figura 22.[Fotografía de Catalina Medellin]. (Bogota. 2017). Making off Tunjo. Bogotá D.C., Cundinamarca, Colombia.

Estos fueron capturados con un micrófono Condensador MXL 990 Cardiode y en estudio, dando así un sonido más nítido y con mayor claridad, ya que se reduce toda posibilidad de ruido al estar capturado desde un estudio.

Se hizo un trabajo con los actores a la hora de doblar, respectivo calentamiento de respiración y manejo a la hora de vocalizar, ya que no todos tenían un perfil profesional con respecto al doblaje, se contextualizo por medio de ejemplos e intenciones cotidianas para lograr el resultado.

Estas voces ya que eran utilizadas en un espacio de “flashback sonoro” con la técnica de voz en off, se le aplicaron los procesos de Reverberación para darles mayor espacialidad y lograr un estilo de voz del subconsciente.

8.3.1.3 Foley:

Este proceso, el cual fue utilizado para apoyar diferentes acciones ya sean con respecto a movimientos de los actores o a sonidos incidentales, se utilizó para apoyar con diferentes texturas y colores lo ya capturado en el rodaje.

Con ayuda del Cue Sheet, y entendiendo cuales iban hacer utilizados como apoyo y cuales iban a ser reemplazados, se reunieron los elementos necesarios, como algunos pasos con barro, libros, metales y ropa para dar más realismo y nitidez.

Utilizamos el mismo micrófono rrrMXL990 Cardiode y un Behringer C3 que tiene la opción de escoger el tipo de patrón que se desea Cardiode, Omnidireccional o figura 8.

El tipo de sonidos escogidos fueron, con mayor textura y presencia de los que habíamos capturado ya que en el estudio teníamos el micrófono a una distancia de 60cm y así podíamos manejar un rango dinámico mucho mejor.

8.3.1.4 Musicalización:

En cuanto a musicalización se usó instrumentos precolombinos tales como los de viento o aerófonos como las flautas, trompetas de caracol y las ocarinas, en percusión; los tambores, chachas y las cajas representativas de los Muiscas, dependiendo de la curva dramática que se le quería dar a la escena.

Se agregaron algunos pianos para contextualizar al espectador de la realidad a lo onírico y la separación del personaje ante estos dos espacios.

Cada uno de estos instrumentos cumplió con una función específica, creando leit motifs y siendo puente entre secuencias.

8.3.1.5 Aerófonos o de Viento:

Se usó este tipo de instrumentos en algunas escenas donde el suspenso prima. Con esto se quería que el espectador llegara a un estado de tensión y poder anticipar algún acontecimiento, dando así pie a un momento de impacto.



Figura 23.[Fotografía de Catalina Medellín]. (Bogotá. 2017). Making off Tunjo. Bogotá. D.C. Colombia

Se buscó que los instrumentos sonaran con un aire natural dándole un significado de escape a lo que el protagonista estaba viviendo en su realidad, apoyando la llegada del espacio onírico, y la mística de sus antepasados.

8.3.1.6 Percusión:

Con la percusión buscó apoyar los momentos de agilidad en la historia, escogiendo así los timbres de los instrumentos correctos para generar impacto y romper la concentración en el espectador.



Figura 24.[Fotografía de Catalina Medellín]. (Bogotá. 2017). *Making off Tunjo*. Bogotá. D.C., Colombia.

Teniendo en cuenta lo anteriormente dicho, los instrumentos de percusión son usados en el film para marcar un ritmo que dependiendo de la intención dramática es acelerado o lento.

Para la grabación de estos instrumentos se manejó la microfónica A,B para tener una especialidad un poco más amplia y lograr captar más detalladamente los armónicos de cada uno de los instrumentos.

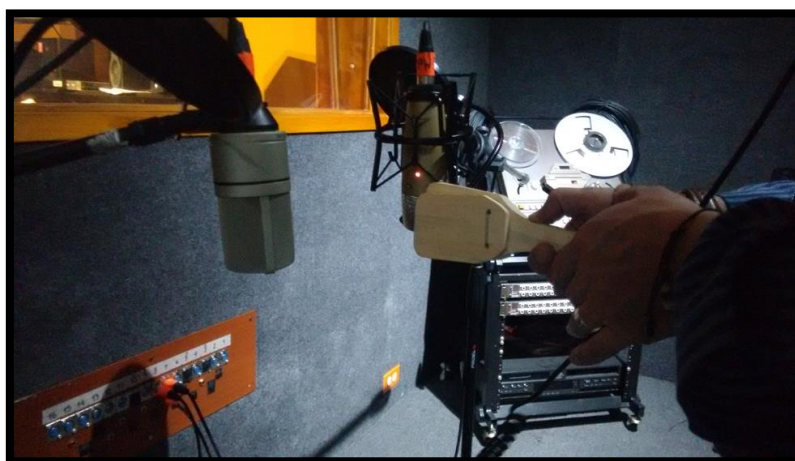


Figura 25.[Fotografía de Catalina Medellín]. (Bogotá. 2017). *Making off Tunjo*. Bogotá. D.C., Colombia.

8.3.1.7 Los Pianos:

Los pianos se usaron en el momento en el que el personaje se separa de su realidad e ingresa al mundo onírico, para marcar ese desprendimiento real que está viviendo y la entrada a un nuevo espacio, utilizando notas menores y mayores de un piano clásico, creando una disonancia entre ellas y así logrando la tensión e incomodidad que se buscó en el espectador.



Figura 26. Piano Yamaha PSR510.

El proceso de creación y composición de la melodía hecha por el piano se hizo mediante la visualización de las escenas, buscando así una afinidad complementaria entre la música y la intención manejada desde dirección, dándole la mística y separación que el personaje requería.

Procesos usados en la postproducción

8.3.1.8 Reverbs:

La Reverberación es un proceso que puede marcar claramente la espacialidad de un lugar, y darnos una ubicación más clara de los objetos que se encuentran en escena, así mismo de darlos una realidad auditiva espacial de nuestro corto.

Con este proceso manejamos tres reverbs distintas. La Reverb Hall para dar una sensación de irrealidad, apoyando la narrativa de algunas escenas en específico.

Reverb Medium para adentrar al espectador dentro de las distintas atmosferas e igualmente que la Reverb Small para adentrar a nuestros personajes a la atmosfera, y darle un toque más realista a lo que estaba sucediendo en escena.

8.3.1.9 Mezcla:

Durante este proceso se buscó resaltar algunos elementos que son esenciales para el corto, dándole la dinámica necesaria, así mismo de darle claridad a los diálogos, acciones y música en partes específicas, modificando el nivel de cada uno de estos dejando el máster en una altura indicada para su reproducción. Se paneanon los sonidos de acuerdo a su ubicación en pantalla para generar una espacialidad más realista y propia de cada una de las escenas y de los sets, teniendo en cuenta el efecto de proximidad y cada uno de los elementos visibles y no visibles.

8.4 *Desarrollo Metodológico*

Este análisis fue llevado a cabo de dos formas: la explicativa la cual nos lleva al origen determinado, en este caso del sonido en el cine, mostrando un trayecto a la necesidad de tener sonido acompañado de una imagen y a darnos la tarea de crear y experimentar con música muisca, dándole no solo un entorno ancestral, si no también inclinándolo hacia un drama suspenso. Este análisis guiado por medios académicos nos permite contextualizar un proceso, como el manejo del sonido en el cine, tipos de captura tanto en música como audiovisual, el proceso histórico de la música muisca y llevarlo a la práctica, aquí es donde aparece nuestra investigación aplicada, la cual nos va a permitir que, teniendo conocimiento de lo ya investigado, crear una música compuesta con diferentes elementos de la cultura muisca y plasmarla con una línea emotiva en el guion para dar luego al proceso del desarrollo del cortometraje y al final una composición de la banda sonora.

El guion fue analizado desde dos puntos de vista, tanto en el de dirección y el sonoro, el primero que era un enfoque literario, a contar una historia y desde el cual se empezó a desarrollar el segundo, esto teniendo en cuenta que íbamos a encontrar un reto que era componer con instrumentos de la etnia muisca.

El desglose, nos hizo reconocer diferentes puntos de intención sonora que íbamos a ver en el corto, siendo así un desglose por escenas y permitiendo extraer los personajes, elemento y lugares con más carga dramática, los cuales debían tener una intensidad sonora mucho más fuerte y marcar la diferencia con los demás elementos.

Elementos, lugares y personajes con mayor carga dramática.

La curva dramática nos permite ver, que Tunjo maneja unos lugares, elementos y personajes esenciales para la historia, dando así una explicación del porqué debieran tener un tratamiento sonoro diferente, ya que hablamos de que el corto es producto de ficción, no tendremos el origen verídico de algunos elementos.

8.4.1.1 El Libro:

Aquí tocamos un tema importante de cosmología utilizada por los indígenas de esta etnia muisca, ya que ellos por medio de elementos, instrumentos se comunicaban con sus Dioses. en el libro tenemos el nombre de Goranchacha, el cual según los cronistas fue la creación del nacimiento de una de las hijas del cacique guacheta, que fue preñada por el sol, dando así el nacimiento de una esmeralda llamada Goranchacha. (Gómez: 2008)

Al ser el objeto que contiene el conocimiento de un antepasado, debe tener una carga melódica-dramática, ya que en el momento donde nuestro personaje está leyéndolo, el sonido tiene que introducir al espectador por medio de un "flashback sonoro" a la época pasada.

8.4.1.2 El Muro:

Contará con un sonido surreal mediante la acción que el personaje lleve a cabo en ella y apoyándola con percusiones y por momentos contará con un silencio profundo.

8.4.1.3 Caja con huesos:

Al ser uno de los descubrimientos que Alejandro hace, al romper la pared se le dará protagonismo a la caída de los huesos al piso, y al sentimiento del protagonista.

También encontramos lugares que generaran una atmosfera, en los cuales están:

8.4.1.4 La Laguna:

Al ser uno de los lugares donde los Muisca realizaban sus rituales y sus sacrificios se buscará mantener el sonido lo más natural posible para darle al espectador la realidad de la situación, se reforzará con música y algunos efectos para mantener el contexto.

8.4.1.5 El Bosque:

Se usarán sonidos intensos con respecto a los ambientes, ya que nos encontramos en el estado onírico, esto también llevara música para cargar con una parte emotiva y agilizar la escena.

8.4.1.6 La Casa:

Siendo un lugar que trasciende con nuestro personaje de lo real a lo onírico y de nuevo a lo real, llevará un Room Tone más pesado, para dar la sensación de estrés e intriga, este será muy leve, ya que no queremos que se pierda la naturalidad de las dos atmosferas.

Y con respecto a los personajes con carga emotiva, encontramos:

8.4.1.7 El Niño:

Tunjo En la historia de los muiscas, los tunjos eran considerados ofrendas para los Dioses, en este caso trataremos el mito más conocido como el tunjo de oro, “El estudio detallado de varias ofrendas nos ha permitido a los investigadores develar factores simbólicos y culturales muiscas que determinaban los materiales y las técnicas con los que debían elaborarse los objetos. Es interesante ver cómo, aunque se trata de piezas muy pequeñas que podrían pasar desapercibidas para los visitantes del Museo, al mirarlas con suficiente atención descubrimos en ellas historias de caciques y sacrificios, de guerreros, madres y cunas, de momias ofrendadas”, explica María Alicia Uribe, directora del Museo del Oro y arqueóloga que lidera esta investigación.

8.4.1.8 Pacho:

Un personaje fantasmal que acompañara a Alejandro en la historia como un guía, utilizaremos sutilmente una melodía indígena.

Curva Dramática por Sonido

Luego de realizar el análisis del guion se procedió a la realización de una curva dramática sonora, donde se puede observar los picos más altos en cuanto a carga dramática según la necesidad y la narrativa del cortometraje, mostrando así el punto de clímax de la historia y resaltando los momentos donde este necesitaba más apoyo sonoro y musical.

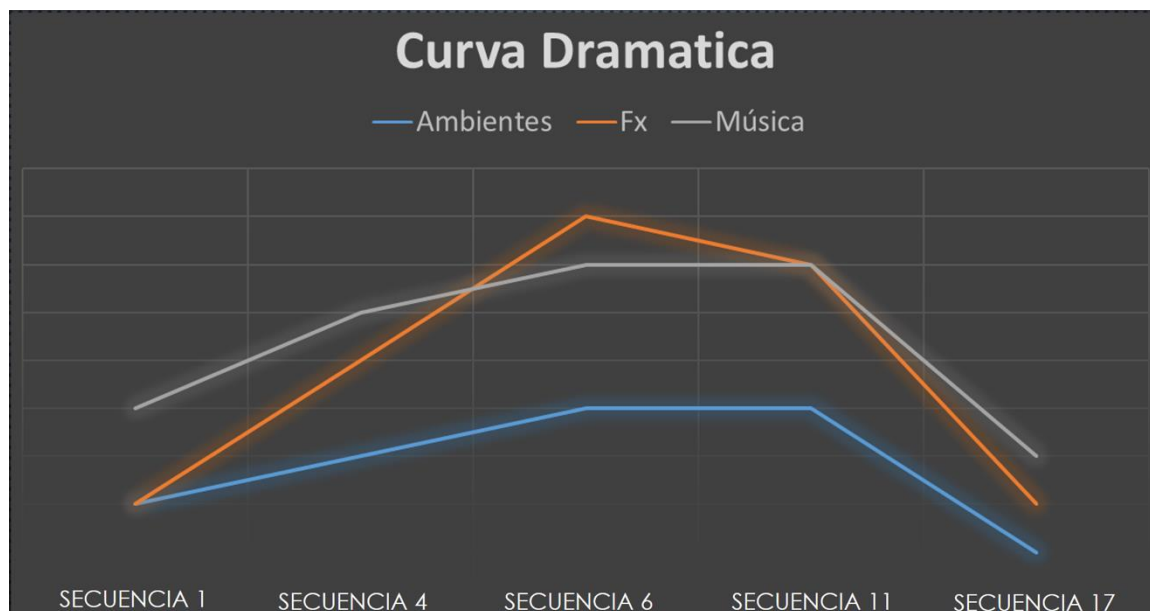


Figura 27. Curva Dramática #1.

Con una lectura de guion ya detallada, además de identificar diferentes elementos que iban a tener una carga sonora en el corto, se dio inicio a la estructuración del guion técnico, el cual que además de tener diferentes elementos que caracterizaban cada vez más a la escena, por nuestra parte ya con el análisis dicho anterior mente y acompañado del desglose, se une información al guion técnico, el cual en cualquier proyecto audiovisual es de suma importancia ya que con él los demás departamentos tendrán conocimiento e el tratamiento que se le hará y que se encamine a un solo sitio.

El guion técnico, es punto de partida para un proyecto en producción, debe ser sólido y además con una duración ajustada a lo requerido, en algunas producciones el guion técnico lleva el acompañamiento de un story board, que clarifica y facilita la lectura, al trabajo del equipo.

Al finalizar todo este recorrido de análisis y desglose de lo más importante del guion, entendiendo cada una de las escenas que darán lugar al recorrido del personaje, se hizo una

maqueta musical, esta maqueta que traía consigo elementos como instrumentos de la etnia muisca, además de referentes de creación sonora como lo fueron películas tales como, Apocalypto (Gibson. M. 2006) , El guardián de los sueños (Barron, S. 2003) y El final del espíritu (Hanon, J. 2006), que después de analizar su musicalización y dar un punto de vista de ella para crear la música que iba acompañar el cortometraje.

No obstante, teníamos el énfasis a la música muisca y utilizamos instrumentos precolombinos tales como los de viento o aerófonos como las flautas, trompetas de caracol y las ocarinas, en percusión; los tambores, chachas y las cajas representativas de los Muiscas, dependiendo de la curva dramática que se le quería dar a la escena.

Esto recordando un poco en el marco teórico, eran manejados ancestralmente, para ceremonias y demás ritos que involucraban a los muiscas con un Dios. (anexo)

Con respecto a la propuesta fue desarrollada, encerrando todo lo anteriormente dicho, y teniendo una imagen futura a lo que queríamos lograr.

Esta propuesta fue aprobada por el área de dirección, con quien se trabajó a la mano durante el proyecto, además de hacer una sustentación de esta propuesta a un público académico, también tuvo el aval de figuras académicas, encargadas del desarrollo del proyecto.

Algunos de los referentes audiovisuales encontrados para la realización del cortometraje fueron Siniestro (Kavanaugh. J. 2012) y "The Haunting in Connecticut" (Cornwell, P. 2009), del cual se tomaron efectos sonoros que dieron los momentos de impacto y concentración en estas películas, y quieren ser usados de manera parecida para generar miedo en el espectador.

Estos sonidos fueron creados con instrumentos de viento, percusión, cantos y algunos elementos naturales, los cuales en la postproducción si es necesario tendrán procesos de síntesis, para generar disonancias.

9 Resultados

¿Cómo sonorizar un cortometraje argumental “TUNJO” de genero Drama Suspenso con sonidos y musicalización de la etnia indígena Muisca?” Esa es la pregunta problema; de acuerdo a esto y a los objetivos planteados al inicio del proyecto; la creación de la banda sonora del cortometraje Tunjo logro realizarse tras una investigación de los sonidos e instrumentos representativos de la etnia muisca, complementando el audiovisual con música clave que resaltara dramáticamente las escenas con mayor importancia, al darle un significado místico e identificando los elementos claves que desde la lectura del guion se mostraron para su desarrollo.

La sonoridad del corto fue construida basándose en las atmosferas principales que trabajaba el guion, dándole énfasis a la naturalidad que de los elementos claves, resaltando momentos narrativos con frecuencias bajas o cortes de silencio, creando sonidos en específico como lo fue el grito del niño Tunjo y apoyando las acciones de nuestros personajes.

La investigación musical que se hizo llevó a la realización de una composición adecuada que acompañara dramáticamente el guion, utilizando instrumentos representativos de la cultura muisca, creando así mismo una canción original que tuviera consigo la intención del corto.

Como resultado, cumpliendo con la propuesta que desde el inicio se planteó para cada escena.

- Se creo una banda sonora y canción original para el cortometraje argumental Tunjo, que fuera acorde con el género Drama subgénero Suspenso.

- Se logró sonorizar el cortometraje Tunjo, apoyando dramática y narrativamente lo que se quería contar desde dirección
- Se cumplieron los objetivos personales de cada integrante del departamento de sonido en la realización de este corto.
- Como resultado se obtiene un producto con una perspectiva sonora real.

Como resultado también se obtiene una curva dramática que está dividida en cada una de las escenas del cortometraje, donde se distingue claramente el uso de distingos elementos esenciales en el momento de la realización, los cuales son; ambientes, efectos (FX), música y diálogos.



Figura 28. Captura de pantalla curva dramática del sonido



Figura 29. Captura de pantalla curva dramática del sonido.



Figura 30 Captura de pantalla curva dramática del sonido.

Para tenerlo un poco más claro, en las anteriores graficas se describe la intensidad de sonido según el elemento, mostrando el rango dinámico que tiene este, teniendo en cuenta los momentos de tensión, momentos de relajación, los momentos donde la musicalización era primordial para la narrativa de la historia.

10 Conclusiones

Para entender una identidad, es necesario aprender, reforzar, recuperar e interpretar las memorias indígenas con respecto a su naturaleza y enseñanza, ya que por medio de estos elementos tienen una visión de la creación del mundo.

Comprender los aspectos culturales de los muisca se puede hacer por medio del cine o lo audiovisual, como lo hemos plasmado en este trabajo, así facilitando la interpretación de sus creencias y como ven la participación de cada persona en el universo.

La investigación y la participación de la música muisca en este corto permitió que, como artistas, se pudiera expresar a la sociedad carente de conocimiento con respecto a la ideología de los muisca y su interpretación música, una manera diferente y original de ver los mitos y las creencias de una etnia de nuestro país colombiano, además de enriquecer el medio audiovisual de una cultura indígena.

Un artista profesional es una persona integral, que día a día, se dedica a la investigación de lo que hace y toda aquella actividad que lo llene a ser mejor y estar siempre actualizado.

11 Glosario

- Atmosferas sonoras:** Sonidos que caracterizan un ambiente o un paisaje sonoro, según sea la emoción (Alegría, tristeza, miedo, tranquilidad)
- Atenuar:** Disminuir el nivel de señal de audio
- Automatizar:** Es el modo de alteración de un parámetro en tiempo real, entre los que se incluyen los diferentes medidores de variación de señal.
- Banda sonora:** Es el conjunto de elementos sonoros como lo son los diálogos, ambientes, música, efectos sonoros, con los que se complementa una propuesta sonora, para un audiovisual.
- Caña:** Es un accesorio que complementa el uso del micrófono tipo boom, cuya función es facilitar el alcance y posicionamiento para una óptima captura del audio en una escena.
- Daw:** Digital Audio Workstation, el cual funciona como un sistema informático o programa, para grabar, editar mezclar archivos de audio.
- Decibel (DB):** Unidad de medida logarítmica de la presión sonora.
- Dinámica:** Relación entre los niveles de máximo y mínimo de una magnitud electroacústica.
- Dolby ATMOS:** Sistema de reproducción de sonido envolvente
- Ecualizador:** De tipo analógico y digital, el cual modifica diferentes frecuencias de una señal de audio.
- Edición:** Parte del proceso de posproducción de un corto o film, por medio del uso de diferentes herramientas que permiten manipular un audio.
- Flashback:** Recurso narrativo para hacer referencia a una retrospectiva del tiempo.

-Foley: Captación de sonido en sala, recreado por diferentes objetos acompañado de la imagen.

-Frecuencia sonora: Numero de oscilaciones realizadas en una unidad de tiempo, medida en hercios (HZ).

-Hertz: Unidad de frecuencia que se representa con el símbolo Hz y equivale a un ciclo por segundo.

-Interfaz de audio: Dispositivo que se utiliza para introducir y extraer audio del ordenador. Una interfaz de audio convierte señales analógicas (de micrófonos o instrumentos musicales) en datos de audio que el ordenador puede procesar y viceversa.

-Paisaje sonoro: Es el concepto y composición de una propuesta sonora, mediante el uso de elementos sonoros, entiéndase (música, ambientes, diálogos, efectos), que en conjunto da la perspectiva y sensación de espacialidad.

-Post producción: se le llama así a la tercera etapa de realización de un audiovisual, (cuyo objetivo es la manipulación del material obtenido en una producción)

-Pro tolos: Software de grabación y edición de audio digital para ordenador, fabricado por la compañía Degidesign Inc.

-Sample rate: se define como el tiempo que se tomará el valor de la señal analógica para generar el audio digital. Esta tasa se mide en Hertzios (Hz).

-Wildtrack: Sonido grabado de forma independiente en el mismo set de grabación y sin sincronización de la imagen.

12 Lista de referencias

Bibliografía

- Barron, S. (Dirección). (2003). *El guardian de los sueños* [Película].
- Bonutto, E. (Dirección). (2009). *The Haunting in Connecticut* [Película].
- Cornwell, P. (Dirección). (2009). *The Haunting in Connecticut* [Película].
- Fundacion Patrimonio Filmico Colombiano. (2012). *Hisotia del cine colombiano*. Bogota.
- Gibson, M. (Dirección). (2006). *Apocalypto* [Película].
- Gonzalez, I. (1998). La musica elemento indispensable en el cine. (L. H. Subir. Radio Reloj, Entrevistador) Subir. Radio Reloj.
- Hanon, J. (Dirección). (2006). *El final del espiritu* [Película].
- Ite educacion* . (s.f.). Obtenido de https://cvc.cervantes.es/artes/paisajes_sonoros/p_sonoros01/carles/carles_04.htm
- Joan, L. J. (s.f.). Obtenido de <https://blog.landr.com/es/cables-de-audio-todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-los-tipos-de-cables-de-audio-infografia/>
- Kavanaugh-Jones, J. B. (Productor), Cargill, C. R. (Escritor), & Derrickson, S. (Dirección). (2012). *Sinister* [Película]. Estados Unidos.
- López, J. O. (1977). *El pueblo boyacense y su folclor*. Edición original. Pag 19.
- Martinez, E. (s.f.). *Educomunicaciones*. Obtenido de Cine y educacion. : <http://educomunicaciones.es/cineyeducacion/cinesonoro.htm>
- Pérez, M. P. (2012). *Exilio y Cine*. Universidad de Deusto.

Sánchez, A. (27 de Mayo de 2014). *Diffusion Magazine* . Obtenido de 27 mayo

2014.<http://www.diffusionmagazine.com/index.php/biblioteca/categorias/historia/365-historia-del-microfono>.

Shure . (s.f.). Obtenido de Shure Microfonos. Patrones polares/ Direccionalidad.:

http://www.shure.es/asistencia_descargas/contenido-educativo/microfonos/microphone_polar_patterns

13 Anexos

13.1 Guion

TUNJO ELIANA HERNANDEZ

63132113
helianhernandez92@gmail.com
3112366836
REGISTRO: 1-2017-39806

TUNJO
63132113

EXT- LAGUNA (PESADILLA DE ALEJANDRO)- DIA

ALEJANDRO (32) y su abuelo PEDRO (70), están de pie uno junto al otro frente a una laguna, ambos observan el agua que se mueve rítmicamente, el sonido del agua golpeando la playa con chapoteos continuos.

PEDRO

-Es tan difícil olvidar a lo que estamos arraigados-

Alejandro continúa viendo la laguna

ALEJANDRO

-Lo sé no podemos liberarnos de llevamos dentro-

Se miran a los ojos, Pedro pone su mano izquierda sobre el hombro de Alejandro

PEDRO

-llegó la hora de irme...-.

Alejandro mira a su abuelo, se acerca a él, lo abraza fuertemente

ALEJANDRO

-No tienes que irte viejo-.

Pedro le da unas palmaditas en la espalda, lo suelta y lo mira a los ojos y le da un apretón de manos

PEDRO

(Pausado)

-Todos debemos en algún momento... pero jamás
vayas..-

Pedro camina en dirección a la laguna, Alejandro lo observa caminar

ALEJANDRO

(Gritando)

-A dónde? abuelo!!-

Pedro continúa caminando hacia la laguna, Alejandro intenta ir tras de él pero sus pies se encuentran atascados en medio de un líquido espeso, intenta salir pero no puede, su abuelo entra a la laguna y se sumerge

ALEJANDRO

(Gritando desesperado)

-!Abuelo!-

Alejandro reacciona, lo mira, intenta seguirlo, resbala en un charco de sangre viscosa que le impide avanzar, se mueve desesperadamente, avanzando de rodillas hasta caer con el cuerpo entero sobre el charco, la sangre cubre su cuerpo, él observa en sus manos la sangre, Alejandro arroja un grito ahogado que envuelve el silencio.

EXT - HACIENDA - DIA

PACHO (60) Boyacense está afuera del portón de la hacienda barriendo la entrada, tiene la ruana doblada al frente cargada sobre los hombros, Junto a él se detiene la camioneta, se abre la puerta del conductor del carro Alejandro se baja de ella, se estira acomodando su columna, se agacha hacia delante acomodando las mangas del pantalón terminando en la parte de la bota, acomoda la lengüeta de sus tenis, se dobla las mangas de su camisa blanca, de la silla del carro recoge una chaqueta color caqui.

PACHO

-Don Alejandrito muy buenas tardes!-

Alejandro camina dirigiéndose hacia Pacho.

ALEJANDRO

-Hola viejo Pacho que gusto verlo-.

Se acerca a pacho, lo abraza con fuerza, lo mira fijamente, Pacho le sonríe, dándole palmaditas sobre el hombro

PACHO

-Pero siga don Alejo, el mismo porte del taita -.

Alejandro se inclina ante Pacho agradeciendo el cumplido, se le acerca quitándole la escoba de la mano, pasa junto a Pacho, se dirige a la puerta del automóvil la abre haciéndole un gesto con la mano invitándolo a sentarse en el puesto del copiloto,

PACHO

-Don Alejo...-

Alejandro se sube al carro, se gira para mirarlo, estudia su rostro arrugado, quemado por el viento que traspasa los años

ALEJANDRO

-Dígame Pachito-

PACHO

-siento mucho lo de su abuelo-

Alejandro mira al frente por un momento, suspira largo, lo mira de nuevo y le sonríe.

ALEJANDRO

...Lo sé, -Gracias Pachito-

Enciende el auto, se dirige lentamente hasta la entrada de la casa, quedando en el aire solamente el ruido del roce de las ruedas sobre las piedras.

INT. CASA- SALA. ATARDECER

Alejandro entra a la casa, una luz suave de dos lámpara intervienen la oscuridad envuelta en silencio, El camina mirando todo el lugar en medio de la sala, se detiene frente a un pared que tiene una humedad en su superficie, Alejandro la observa un momentos y sigue su camino perdiéndose en el interior del pasillo.

INT - BIBLIOTECA - NOCHE

Dentro de la biblioteca hay stands de madera con entrepaños, repletos de libros sobre cultura y antropología, frente a ella hay un escritorio de madera que es iluminado por una lámpara de mesa, en una de sus paredes hay un cuadro con la foto de la familia, Alejandro entra caminando lentamente, en una mano sostiene un vaso que contiene whiskey con hielo y la otra la tiene dentro del bolsillo de su pantalón, mientras se acerca a los libros toma un trago, saca la mano de su bolsillo comienza a señalar con su dedo los títulos de los libros, se detiene en uno de nombre "Mitos del Altiplano", lo toma y lo saca del entrepaño en ese momento la tabla de la parte posterior del stand se desenchaja y cae hacia delante, dejando ver un libro al otro oculto tras ella, Alejandro se sorprende.

ALEJANDRO

-y esto?-

Camina hacia el escritorio, pone el vaso y el libro sobre él, camina de nuevo hacia el stand saca todos los libros, se agacha los coloca en el suelo, se pone en pie coge con las dos manos la tabla, hace fuerza para sacarla, detrás de ella hay un libro viejo de color café, fotografías antiguas de los integrantes de la finca, tunjos guardados en fragmentos de tela y en plástico, un paquete cuadrado envuelto, amarrado con fique saca la tabla completamente y la pone en el suelo contra el stand, levanta la mirada nuevamente, observa el libro escondido, lo coge y se dirige al escritorio viendo al retrato de su abuelo y baja la mirada al libro, regresa sacando el contenido del escondrijo, coloca los objetos sobre la mesa, en el centro queda el libro color café desteñido por los años. Agarra las fotografías las mira sin poner mucho cuidado en las personas que están en ellas, toma

el paquete cuadrado y lo desamarra después de dos, tres tiras de tela descubre un revolver calibre 22 corto, lo deja sobre la mesa sin terminar de desenvolverlo. Mira de nuevo el libro, acaricia la tapa, se sienta, abre el libro y hojea sus páginas, se detiene en una página donde se ve un mapa, lo observa, lo toca con la mano.

ALEJANDRO

(Off)

...Esta es la hacienda-

Continúa hojeando las páginas, se detiene en una página, lee

ALEJANDRO

(Off)

-Goranchacha, gritaban al ver a mi padre usar su rifle de caza, la crueldad con la que los ayudantes de mi padre torturaban y mataban a esos indígenas jamás la borrare de mi memoria.-

-Mi padre esclavizó a muchos para lograr encontrar la guaca, una noche donde el cielo lloraba a cantaros y parecía que las nubes espesas cayeran sobre nosotros, ayude a Iliapu un indio de 17 años a escapar, jamás volví a saber de él pero mi padre descubrió la verdad, y un día me obligo a ponerme de rodillas y con un azote más duro que su alma hizo verter de mi espalda sangre.-

En la página se muestra un dibujo del Goranchacha hecho en carboncillo, Alejandro pasa a otra página y lee.-

ALEJANDRO

(Off)

-La exploración nombrada pormi Padre "EL TUNJO" continúa siendo confusa, el patrón de búsqueda varía según el ciclo de cómo se muestran las apariciones, o por lo menos eso dice el, he visto que tienen de 5 a 6 metros de diferencia, se excava pero no se obtienen resultados, mi madre comienza a creer que mi padre está loco y lo amenazó con que nos iríamos a vivir a la ciudad si continúa con sus inhumanas torturas.-

-Y De la tierra... de ella no sale nada, lo que siembran los esclavos jamás da cosecha, mi padre los castiga por ello, dice que arrojaron una especie de brujería a sus tierras, yo pienso por el contrario que es algo que nos merecemos por tomar lo que no nos pertenece.-

Alejandro pasa la página del libro, juega con el anillo de matrimonio que tiene en el dedo anular de la mano derecha, toma un trago de whiskey.

ALEJANDRO

(Off)

-A quien su dicha no le alcance y la avaricia lo apodere, condenado a morir en cada vida será su pena eterna-.

Alejandro cierra el libro pone las manos sobre la tapa, toma un trago largo de whiskey, vuelve a colocar las dos manos una sobre la otra, intentando sellar, el libro, alza su mirada hacia el frente, transpira, cierra los ojos, apoyando la cabeza sobre los brazos extendidos que aún mantienen el libro cerrado, se saca la argolla de matrimonio, vuelve a ponérselo, continua jugando con el anillo.

EXT- CAMPO (PESADILLA DE ALEJANDRO)- NOCHE

Alejandro, usa un pantalón color caqui y una camisa blanca de cuello, está de pie en medio de un campo abierto rodeado de árboles, la única luz que está en el espacio proviene de unas antorchas largas clavadas en el pasto, todo está en silencio, mira hacia los lados, se escuchan unos pasos descalzos que se hacen más fuertes, inesperadamente aparece un indígena corriendo que viene de tras de él, el indígena pasa rozando el brazo derecho de Alejandro, él lo sigue con la mirada desconcertado, los sonidos de los pasos descalzos se hacen más fuertes, junto al lado de Alejandro corre otra indígena que está llorando desesperadamente con un niño en brazos, pasa golpeándolo en el mismo brazo, Alejandro gira la cabeza para verla correr, mira hacia el suelo este vibra, gira todo el cuerpo dirigiendo la mirada hacia los árboles que están detrás de él, detrás de estos comienzan a salir indígenas corriendo rápidamente, llorando y gritando, unos cargan mochilas a sus espaldas, otras mujeres llevan bebés en brazos, una indígena corre dirigiéndose hacia Alejandro, él la mira acercarse, se escucha el sonido del disparo un rifle de caza, la mujer que corría hacia Alejandro pone la mano en el estomago, los ojos de la mujer se cierran, se deslizan las lágrimas por las mejilla, cae de rodillas en a los pies de Alejandro, él baja la mirada hacia la mujer con temor. Alejandro sale a correr hacia la

misma dirección en medio de los indígenas agitados, mira de un lado a otro, corre hacia los árboles, se esconde detrás de uno, se agacha temblando respirando agitado, mira hacia arriba, entre las ramas ve la luna, se escucha la respiración de un niño pequeño, Alejandro mira al lado derecho, ve un niño indígena junto a él, este llora desconsoladamente, en la frente tiene un agujero del que sale un líquido viscoso negro, Alejandro lo mira, se aleja de él arrastrándose por el piso, el niño corre encorvado hacia Alejandro, lo mira fijamente, el niño se pone el dedo índice sobre la boca.

NIÑO
(Susurrando)
-Shhhhhhh!!!

INT- HACIENDA- HABITACION ALEJANDRO- NOCHE

Alejandro esta sobre la cama durmiendo boca arriba, a un lateral hay una mesita de noche, sobre ella hay una lámpara, un reloj que marca las 3:00 a.m. y el libro cerrado, Alejandro se despierta se sienta agitado y sudando, se estira para prender la luz de la lámpara, mira la hora y se pone al borde de la cama, se rasca los ojos poniéndose en pie, camina hacia la puerta saliendo de la habitación.

INT- HACIENDA-COCINA- NOCHE

Alejandro entra a la cocina, el silencio del campo envuelve el lugar, Alejandro prende la luz que refleja lo blanco de sus paredes, camina hacia la nevera abre la puerta y saca una botella de jugo de naranja, arroja la puerta para cerrarla, se dirige a la alacenasaca un vaso de vidrio lo pone sobre el mesón y lo llena de jugo, las luces comienzan a titilar, Alejandro mira el bombillo de la cocina, se escucha el llanto de un niño, Alejandro se asusta, mira hacia la puerta de la cocina, la luz continua titilando, camina hacia la salida de la cocina.

INT-HACIENDA-ALUCINACIÓN ALEJANDRO SALA-NOCHE

Alejandro da un paso hacia la sala, se escucha aún el llanto del niño, las luces se apagan, a través de las ventanas entra la luz de la luna, los rayos que dan antesala a la lluvia iluminan el lugar, suena un trueno, Alejandro se asusta y suelta el vaso dejándolo caer, dirige su mirada hacia la pared que tiene la humedad, una gotas de agua bajan por su superficie, hay un niño Indígena llorando desesperado mirando hacia la pared su piel está cubierta de sangre y tiene marcas de azote en su espalda, Alejandro dirige la mirada a la parte superior de la pared, de ella comienzan a deslizarse gotas sangre, el llanto se hace más fuerte, los rayos continúan iluminando, continúan sonando el llanto y los truenos, Alejandro respira agitado, mira al niño, da pasos sigilosos acercándose a él,

el niño se lamenta , Alejandro acerca su mano trémula hacia el hombro del infante, este se voltea mirándolo, haciendo sonidos guturales, sus dientes oscuros se ven mientras de su boca sale un líquido viscoso negro señala la pared, Alejandro salta hacia atrás, respirando agitado, su frente y pecho tiene gotas de sudor, camina hacia atrás alejándose, las luces se prenden, Pacho tiene la mano sobre el switch de la luz, Alejandro gira su cuerpo para verlo.

PACHO

-Don Alejo? Sumerce está bien-

Alejandro está transpirando, se limpia con la mano el sudor de su frente cierra sus ojos, vuelve a mirar hacia la pared, en ella no hay nada más que la misma humedad de siempre.

ALEJANDRO

(Nervioso)

-Si Pachito, usted sabe dónde puedo encontrar un mazo?-

Pacho lo mira a los ojos, se acomoda la ruana.

PACHO

-Y eso don Alejo para que necesita un mazo a esta hora?-

Alejandro respira agitado, camina hacia Pacho se pone frente a él mirándolo a los ojos, cae otro rayo y el trueno hace brincar a Alejandro.

ALEJANDRO

-Pachito, solo dígame donde lo puedo encontrar.-

Pacho lo mira a los ojos, el sonido de la lluvia retumba, le señala con el dedo índice el interior del pasillo.

PACHO

-En el cuarto del fondo están todas las herramientas Don Alejo-

Alejandro mira a Pacho a los ojos gira su cuerpo y dirige su mirada al pasillo, camina rápidamente hacia él.

INT- HACIENDA- PASILLO- NOCHE

Alejandro camina por el pasillo, el sonido de los truenos acompañan sus pasos, las velas iluminan las paredes que ahora se encuentran sucias y un con tono amarillento, Alejandro respira agitado dirige su mirada hacia las paredes, con la mano se seca el sudor de la

frente y continua caminando, se toca el anillo de matrimonio girándolo alrededor del dedo anular, mira el final del pasillo, perdiéndose dentro de él, sale de nuevo con el mazo en su mano, camina de regreso a la sala, con la piel sudada y la mirada fija.

INT-HACIENDA-SOTANO-NOCHE

Alejandro se dirige caminando hacia la pared de la sala, el sonido de la lluvia se hace más fuerte, Pacho lo mira, se limpia el sudor de la frente, lo sigue, Alejandro se pone de pie en frente de la pared, por las cienes le caen gotas de sudor, con las dos manos toma con fuerza el mazo lo levanta y da el primero golpe contra la pared, Pacho cierra los ojos con el golpe, la pared se agrieta, Alejandro respira profundo, da otro golpe fuerte con el mazo, en la pared se abre un agujero, dejando ver huesos en su interior, Alejandro y Pacho se miran, sin pronunciar palabra, de nuevo Alejandro toma fuerza respira profundo y da el último golpe en la pared, pedazos de ella caen al suelo, el agujero se hace más grande, Alejandro respira agitado, se acerca más a ella, con la mano suelta otra parte de la pared, al desencajarla caen huesos de humano a sus pies, Alejandro brinca esquivándolos, da pasos hacia atrás gira su cuerpo y dirige su mirada a Pacho, Pacho lo mira con la cara llena de sudor y respirando agitado.

ALEJANDRO

-Mi bisabuelo fue un desgraciado pachito-

Pacho se acerca a Alejandro tomándolo por los brazos conduciéndolo hacia una de las sillas mientras Alejandro conserva su mirada en el suelo.

PACHO

-Venga Don Alejo descanse un poco.-

Alejandro se deja llevar, se sienta en la silla pone sus manos en su cara, respirando agitado, Pacho pone la mano sobre el hombro de Alejandro.

PACHO

-Tranquilo, usted no tiene la culpa

Alejandro mira a Pacho con la respiración más calmada.

ALEJANDRO

-Usted alguna vez escuchó sobre una guaca?-

Pacho lo mira y toma asiento, Alejandro le sigue con la mirada.

PACHO

-Bueno Don Alejo.. Yo solo recuerdo que su abuelo encontró una guaca y que después de eso dejó algo enterrado debajo de estas tierritas donde escondió su pecado.

Alejandro lo mira a los ojos

ALEJANDRO

(Pausado)

-Pachito... mi familia le hizo tantas cosas a tantas personas inocentes, yo lo pude ver... es horrible;;

Pacho se acomoda en la silla, saca un tabaco, una caja de fósforos, prende el cigarrillo y fuma.

PACHO

-Don Alejandro con todo el respeto a la memoria de don Pedro, puedo decir que su bisabuelo fue la persona más mala que piso este pueblo, cuando comenzó con sus ideas sobre el Tunjo, se volvió más difícil el trato con él, su abuelo fue quien más sufrió-

ALEJANDRO

Pobre mi viejo!!

Pacho lo mira, se levanta de la silla y camina hacia él, pone su mano sobre su hombro, Alejandro tiene la mirada perdida

FLASH BACK – PESADILLA DE ALEJANDRO- SECUENCIA 1

Pedro pone su mano sobre el hombro de Alejandro

PEDRO

-llegó la hora de irme...-.

INT-HACIENDA-SALA-NOCHE

Pacho mira a Alejandro se acomoda la ruana, Pacho mira el suelo detrás de la silla donde está sentado Alejandro, hay un cuerpo cubierto de barro que se arrastra por el suelo acercándose estirando la mano en dirección a Alejandro, Alejandro mira a don Pacho y gira su cabeza para mirar lo que él ve en el suelo, no hay nada, Pacho da tres pasos hacia atrás y baja la mirada.

ALEJANDRO

-Pacho creo que es hora de equilibrar las cargas.-

Pacho lo mira a los ojos. Le acaricia la mejilla paternalmente

EXT- HACIENDA- DIA

El sonido de los pájaros interviene el silencio, Alejandro y Pacho salen de la casa apresurados, Alejandro se encuentra descalzo caminando sobre el pasto, en su mano derecha lleva una linterna y en la izquierda una pala junto con el mapa de la exploración el Tunjo, , Pacho va detrás de él tratando de seguirle el paso respirando exhausto, en su mano izquierda lleva la pala y en la derecha la linterna, Alejandro camina respirando agitado, se detiene para mirar el mapa, Pacho lo ilumina con su linterna, en el mapa se ve una cruz que no está marcada, ambos se miran y caminan hacia el punto de referencia, Alejandro mide con la planta de sus pies, entierra la pala y mira a Pacho, Pacho se quita la ruana, y comienzan a excavar, sin pronunciar palabra.

EXT- HACIENDA- DIA

El sonido de la pala entrando en la tierra y la luz del sol de la mañana envuelven el paisaje Alejandro tiene la piel sudada, de su frente caen gotas de agua, tomando impulso, respira profundo y mete la pala fuertemente dentro de la tierra, suena el golpe del hierro contra la madera que se esconde debajo de la tierra, Alejandro y Pacho se miran a los ojos, dan las ultimas paladas, se agachan para sacar con fuerza un cajón que hay debajo, Pacho guarda silencio, continua haciendo fuerza, pujan cerrando los ojos haciendo el último esfuerzo y sacan el cajón, es de madera llena de hongos y humedad, encima de ella tiene una piedra de tunjo tallada en cobre, lo ponen sobre el pasto y caen sentados en sobre la tierra, se miran fijamente, Alejandro le sonríe a pacho.

Pacho lo mira sonriéndole, Alejandro dirige su mirada al cajón, pone sus manos sobre él, lo abre, en su interior hay huesos, los saca dejándolos en la tierra, en el fondo del cajón hay un dibujo del Goranchacha, continúa el sonido de los pájaros.

PACHO

-Gracias Don Alejo-

Alejandro alza su mirada para verlo, Pacho ya no está, gira su cuerpo dirigiendo la mirada hacia los lados para buscarlo, dentro de los árboles, Pacho camina tomado de la mano del niño y la mujer indígenas, se pierden dentro de los árboles, Alejandro los mira fijamente partir, se toca el anillo de matrimonio girándolo alrededor del dedo anular, se limpia la tierra de sus manos con su camiseta blanca, sonríe y baja la mirada al cajón, el sonido de unos pasos que se hacen más fuertes lo hacen mirar hacia el otro lado, cinco indígenas están de pie con túnicas blancas esperándolo junto con su abuelo, lo miran y le sonríen, Alejandro se pone en pie limpiándose el sudor de su cara y camina hacia ellos, se acerca a Pedro lo mira a

los ojos y lo abraza, mira a los indígenas y se va caminando con ellos en la misma dirección a donde Pacho se fué.

Fundido a negro.

13.2 Guion técnico.

Esc	Plano	efecto luz	Int/Ext	Valor de plano.	Tiempo	Sonido	Descripción
1	1	Dia	EXT	PML-PMC	0:00:20	Sonido ambiente, respiraciones, diálogos.	Alejandro y Pedro miran la laguna luego se abrazan
1	2	Dia	EXT	PMC	0:00:15	Sonido ambiente, respiraciones, diálogos.	Pedro se despide de Alejandro.
1	3	Dia	EXT	PMC	0:00:05	Sonido ambiente, pasos, respiraciones, diálogos.	Pedro camina hacia la laguna.
1	2A	Dia	EXT	PML	0:00:05	Sonido ambiente, respiraciones, diálogos.	Alejandro pregunta a su abuelo.
1	4	Dia	EXT	PG	0:00:03	Sonido ambiente, laguna, respiraciones, diálogos.	Pedro entra a la laguna
1	5	Dia	EXT	PMC	0:00:03	Sonido ambiente, sonido charco, pasos, respiraciones, diálogos.	Alejandro intenta salir del charco de sangre mientras grita.
1	4A	Dia	EXT	PG	0:00:05	Sonido ambiente, sonido charco, pasos, respiraciones, diálogos.	Pedro se sumerge completamente en la laguna.
2	6	Dia	EXT	PA	0:00:03	Sonido ambiente, rastrillo, hojas, carro de fondo.	Pacho barre las hojas.
2	7	Dia	EXT	PG	0:00:03	Sonido ambiente, carro llegando.	Alejandro llega en la camioneta y se estaciona, pacho se da la vuelta.
2	6A	Dia	EXT	PA	0:00:05	Sonido ambiente, dialogo Pacho.	Pacho reacciona a la llegada de Alejandro y lo saluda.
2	8	Dia	EXT	PA	0:00:20	Sonido ambiente, puerta camioneta, diálogos, pasos.	Alejandro se baja de la camioneta saluda a pacho y lo invita a subirse.
2	9	Dia	EXT	PMC	0:00:03	Sonido ambiente, diálogos.	con referencia a Alejandro, pacho da las condolencias.
2	10	Dia	EXT	PML	0:00:08	Sonido ambiente, diálogos.	con referencia a pacho Alejandro le agradece.
2	8A	Dia	EXT	PG	0:00:08	Sonido ambiente, pasos, puertas camioneta.	ambos suben a la camioneta.
2	11	Dia	EXT	PG	0:00:23	Sonido ambiente, motor camioneta.	la camioneta arranca y entra a la hacienda.

2	12	Dia	EXT	PG	0:00:05	Sonido ambiente, motor camioneta.	la camioneta se estaciona al frente de la casa.
2	13	Dia	EXT	PG	0:00:20	Sonido ambiente, pasos Alejandro.	alejando sube las escaleras para entrar a la casa.
2	14	Dia	EXT	PA	0:00:05	Sonido ambiente, pasos Alejandro.	Alejandro sube las escaleras dirigiéndose a la puerta.
3	15	Dia	INT	PA	0:00:23	Sonido ambiente, pasos Alejandro, puerta casa y sala, acciones, respiración.	Alejandro entra a la casa, deja la maleta en el suelo, se dirige a la sala. Alejandro abre las puertas de la sala, entra dirigiéndose a la ventana.
3	16	Dia	INT	PMC- PG	0:00:23	Sonido ambiente, pasos, respiración.	Alejandro se acerca a la ventana y mira una porta retrato, camina hasta la chimenea.
3	17	Dia	INT	PD	0:00:04	Sonido ambiente, respiración, portarretrato.	Alejandro sostiene el portarretrato.
3	18	Dia	INT	PML	0:00:15	Sonido ambiente, pasos, respiración.	Alejandro camina de vuelta hacia la ventana y mira hacia fuera.
4	19	Noche	EXT	PG	0:00:04	Sonido ambiente noche.	la casa y se enciende una luz.
4	20	Noche	INT	PA	0:00:35	Sonido ambiente, movimientos, libros, respiraciones.	Alejandro en la biblioteca, observa los libros saca uno y descubre un una caja y un libro.
4	21	Noche	INT	PD	0:00:15	Sonido ambiente, movimientos, libros, respiraciones	Alejandro saca el libro, luego saca los libros de la repisa.
4	22	Noche	INT	PD	0:00:22	Sonido ambiente, movimientos caja, respiraciones.	con referencia a Alejandro, va sacando todas las cosas que tenía la caja.
4	23	Noche	INT	PMC	0:00:06	Sonido ambiente, movimientos caja, respiraciones.	Alejandro saca todas las cosas de la caja.
4	24	Noche	INT	PML	0:00:15	Sonido ambiente, movimientos caja, respiraciones.	Alejandro saca todas las cosas de la caja.

4	22A	Noche	INT	PD	0:00:05	Sonido ambiente, diálogos Alejandro, FX, flash back.	con referencia a Alejandro, lee el libro.
4	23A	Noche	INT	PMC	0:00:07	Sonido ambiente, diálogos Alejandro, FX, flash back.	Alejandro lee el libro de su abuelo.
4	24A	Noche	INT	PML	0:00:57	Sonido ambiente, diálogos Alejandro, FX, flash back.	Alejandro lee el libro de su abuelo.
4	22B	Noche	INT	PD	0:00:20	Sonido ambiente, diálogos Alejandro, FX, flash back.	con referencia a Alejandro, lee el libro mientras se le nota inquieto tocándose el anillo.
4	24B	Noche	INT	PML	0:00:11	Sonido ambiente, diálogos Alejandro, FX, flash back.	con referencia a Alejandro, lee el libro mientras se le nota inquieto tocándose el anillo.
4	23B	Noche	INT	PMC	0:00:38	Sonido ambiente, diálogos Alejandro, FX, flash back.	con referencia a Alejandro, lee el libro mientras se le nota inquieto tocándose el anillo.
5	insert 1	Noche	EXT	PML	0:00:02	Diálogos de indígenas, FX.	indígenas reunidos hablando.
5	insert 2	Noche	EXT	PMC	0:00:03	Diálogos de indígenas, FX.	indígenas reunidos hablando.
5	insert 3	Noche	EXT	PMC	0:00:03	Diálogos de indígenas, FX.	indígenas reunidos hablando.
5	25	Noche	EXT	PML	0:00:02	Sonido ambiente, carga de escopeta	un hombre (bisabuelo) apunta con una escopeta
5	26	Noche	EXT	PA	0:00:07	Sonido ambiente, FX, gente gritando, pasos, Musicalización percusión.	Alejandro es estrellado por un indígena, mientras algunos indígenas corren un niño paso por al lado de él y lo toma del mano. Una indígena cae enfrente de el.
5	26	Noche	EXT	PG	0:00:04	sonido ambiente, FX, musicalización percusión.	la indígena cae de rodillas ante alejo.
5	insert 4	Noche	EXT	PMC	0:00:05	sonido ambiente, FX, pasos musicalización percusión.	pies de indígenas corriendo por el bosque.

5	26A	Noche	EXT	PA	0:00:04	Sonido ambiente, FX, gente gritando, pasos, Musicalización percusión.	Alejandro es estrellado por un indígena, mientras algunos indígenas corren un niño paso por al lado de él y lo toma del mano. Una indígena cae enfrente de él.
6	27	Noche	INT	PA	0:00:11	Trueno, sonido ambiente, switch luz.	Alejandro se despierta agitado y prende la luz.
6	28	Noche	INT	PG	0:00:11	Sonido ambiente, truenos, respiración Alejandro.	Alejandro asustado por su sueño se levanta mira el reloj.
6	29	Noche	INT	PD	0:00:05	Sonido ambiente, truenos, respiración Alejandro.	Alejandro mira el reloj que marca las 3 am.
6	28A	Noche	INT	PG	0:00:07	Sonido ambiente, truenos, respiración Alejandro, pasos.	Alejandro se levanta de la cama y sale de cuadro.
7	30	Noche	INT	PML	0:00:26	Sonido ambiente, pasos, puerta cocina, nevera.	Alejandro entra a la cocina saca el jugo de la nevera.
7	31	Noche	INT	PP	0:00:00:02	sonido ambiente, Truenos, FX, respiración Alejandro, pasos.	el tunjo se acerca a la ventana de la cocina.
7	32	Noche	INT	PMC	0:00:07	Sonido ambiente, pasos, truenos, respiración.	las luces titilan mientras caen los rayos Alejandro asustado sale de la cocina.
8	33	Noche	INT	PA	0:00:07	Sonido ambiente, pasos, truenos, respiración.	Alejandro sale de la cocina y camina hacia la sala.
8	34	Noche	INT	PA	0:00:04	Sonido ambiente, pasos Alejandro, FX llanto niño.	Alejandro por el pasillo se da cuenta que todo cambio, en su mano lleva una vela
8	35	Noche	INT	PMC	0:00:12	Sonido ambiente, pasos Alejandro, FX llanto niño.	Alejandro entra a la sala y observa el cambio que ha tenido la casa.
8	36	Noche	INT	PA	0:00:07	Sonido ambiente, pasos Alejandro, FX llanto niño Música piano y percusión.	Alejandro escucha el llanto del niño y sale de la sala dirigiéndose al sótano.
8	37	Noche	INT	PA	0:00:27	Sonido ambiente, pasos Alejandro, FX llanto niño. Música piano y percusión.	Alejandro baja las escaleras.

8	38	Noche	INT	PA	0:00:15	Sonido ambiente, pasos Alejandro, FX llanto niño.	Alejandro entra al sótano y se da cuenta de una extraña pared luego ve al tunjo.
8	insert 4	Noche	INT	PP	0:00:01	Sonido ambiente, FX.	el tunjo levanta la cabeza mira a Alejandro y grita.
8	39	Noche	INT	PA	0:00:01	Sonido ambiente, pasos, truenos FX.	el tunjo corre en dirección a Alejandro
8	38A	Noche	INT	PA	0:00:02	Sonido ambiente, pasos, truenos FX.	el tunjo se acerca, Alejandro reacciona para protegerse.
8	40	Noche	INT	PMC	0:00:01	Sonido ambiente, Diálogos, respiración.	pacho aparece y pregunta por la seguridad de Alejandro.
8	41	Noche	INT	PMC	0:00:10	Sonido ambiente diálogos, respiración.	con referencia a pacho. aparece y pregunta por la seguridad de Alejandro. Alejandro le pregunta por un mazo.
8	40A	Noche	INT	PMC	0:00:04	Sonido ambiente diálogos, respiración.	Pacho le señala donde está el mazo.
8	41A	Noche	INT	PMC	0:00:09	Sonido ambiente diálogos, respiración.	con referencia a pacho. pacho le señala donde está el maso.
9	42	Noche	INT	PG	0:00:11	Sonido ambiente, pasos Alejandro, respiración.	Alejandro sale por el maso.
10	40B	Noche	INT	PMC	0:00:02	Sonido ambiente.	Pacho permanece es su lugar mientras Alejandro sale por el maso.
10	42	Noche	INT	PG	0:00:04	Sonido ambiente, pasos Alejandro, respiración.	Alejandro entra con el maso.
10	43	Noche	INT	PA	0:00:04	Sonido ambiente, golpe pared, FX, Música.	Alejandro entra a cuadro y con fuerza le pega a la pared
10	44	Noche	INT	PML	0:00:03	Sonido ambiente, golpe pared, FX, Música.	Alejandro continúa pegándole a la pared
10	45	Noche	INT	PML	0:00:02	Sonido ambiente, golpe pared, FX, Música.	desde adentro de la pared se ve como Alejandro rompe la pared.
10	44A	Noche	INT	PML	0:00:03	Sonido ambiente, golpe pared, FX, Música.	Alejandro continúa pegándole a la pared

10	45A	Noche	INT	PML	0:00:02	Sonido ambiente, golpe pared, FX, Música.	desde adentro de la pared se ve como Alejandro rompe la pared.
10	44B	Noche	INT	PML	0:00:05	Sonido ambiente, golpe pared, FX, Música.	Alejandro mete las manos para sacar los huesos que hay dentro de la pared.
10	45B	Noche	INT	PML	0:00:02	Sonido ambiente, respiración Alejandro, caen huesos.	desde adentro de la pared se ve como Alejandro intenta sacar los huesos de la pared.
10	46	Noche	INT	PMC	0:00:12	Sonido ambiente, respiración Alejandro, caen huesos.	Alejandro saca los huesos de la pared.
10	47	Noche	INT	PP	0:00:11	Sonido ambiente, respiración Alejandro, caen huesos.	Alejandro lucha por terminar de sacar los huesos de la pared.
10	48	Noche	INT	PG	0:00:36	Sonido ambiente, respiración Alejandro, música.	Alejandro sentado en el suelo le cuenta a pacho sus desgracias este lo saca de allí.
11	49	Noche	INT	PA	0:00:26	Sonido ambiente, diálogos.	Pacho y Alejandro sentados hablan del pasado de su familia.
11	50	Noche	INT	PMC	0:00:14	Sonido ambiente, diálogos	Pacho dice todo su parlamento.
11	49A	Noche	INT	PA	0:00:17	Sonido ambiente, diálogos, música.	Pacho y Alejandro sentados hablan del pasado de su familia.
11	50A	Noche	INT	PMC	0:00:25	Sonido ambiente, diálogos, música.	pacho dice todo su parlamento
11	51	Noche	INT	PMC	0:00:04	Sonido ambiente, diálogos, música.	Alejandro dice todo su parlamento
11	49B	Noche	INT	PA	0:00:02	Sonido ambiente, diálogos, FX.	el hombre de barro se acerca pacho lo ve.
11	51A	Noche	INT	PMC	0:00:04	Sonido ambiente, diálogos.	Alejandro gira su cabeza y no ve nada.
11	50B	Noche	INT	PMC	0:00:05	Sonido ambiente, diálogos.	Pacho paco lo observa.
12	52	Dia	EXT	PMC	0:00:01	Sonido ambiente diálogos, respiración.	pedro le pone su mano sobre el hombro a Alejandro.

13	53	Dia	EXT	PA	0:00:07	Sonido ambiente, pasos.	Alejandro y pacho caminan en búsqueda de lo que está en el mapa.
13	54	Dia	EXT	PG	0:00:17	Sonido ambiente.	Alejandro y pacho caminan acercándose al lugar donde indica el mapa.
14	55	Dia	EXT	PD	0:00:03	Sonido ambiente, música, acciones.	pacho y Alejandro llegan a donde indicaban el mapa y comienzan a cavar.
14	56	Dia	EXT	PMC	0:00:01	Sonido ambiente, música, acciones.	Alejandro toma impulso para comenzar a cavar.
14	55A	Dia	EXT	PD	0:00:00:10	Sonido ambiente, música, acciones.	Pacho y Alejandro llegan a donde indicaban el mapa y comienzan a cavar, las palas se ven entrando a la tierra.
14	57	Dia	EXT	PMC	0:00:03	Sonido ambiente, música, acciones.	pacho empieza acabar
14	55A	Dia	EXT	PD	0:00:03	Sonido ambiente, música, acciones.	pacho y Alejandro llegan a donde indicaban el mapa y comienzan a cavar., las palas se ven entrando a la tierra
14	58	Dia	EXT	PML	0:00:02	Sonido ambiente, música, acciones.	la tierra golpea la percepción de la cámara.
14	57A	Dia	EXT	PMC	0:00:03	Sonido ambiente, música, acciones.	Pacho empieza acabar
14	58A	Dia	EXT	PML	0:00:02	Sonido ambiente, música, acciones.	la tierra golpea la percepción de la cámara.
14	insert 5	Dia	EXT	PMC	0:00:01	Sonido ambiente, música, acciones.	Alejandro cavando.
14	55B	Dia	EXT	PD	0:00:03	Sonido ambiente, música, acciones.	continúan cavando hasta encontrar un cofre.
14	59	Dia	EXT	PML	0:00:02	Sonido ambiente, música, acciones.	con referencia a pacho, Alejandro encuentra el cofre que estaba enterrado.
14	55C	Dia	EXT	PD	0:00:02	Sonido ambiente, música, acciones.	Alejandro excava con las manos para poder ver con detalle que es lo que está enterrado.

14	59A	Dia	EXT	PML	0:00:02	Sonido ambiente, música, acciones.	con referencia a pacho, Alejandro encuentra el cofre que estaba enterrado.
14	60	Dia	EXT	PG	0:00:06	Sonido ambiente, acciones, diálogos.	Alejandro y Pacho con fuerza sacan el cofre del hueco, pacho da las gracias.
14	61	Dia	EXT	PP-PG	0:00:09	Sonido ambiente, acciones, diálogos.	Alejandro se da cuenta que pacho no está y va tras de él.
14	62	Dia	EXT	PML	0:00:06	Sonido ambiente pasos música.	pacho y pedro se encuentran y se saludan.
14	61A	Dia	EXT	PP-PG	0:00:25	Sonido ambiente, Música.	Alejandro se da cuenta que pacho no está y va tras de él. Luego ve a su abuelo lo abraza y se va junto con los indígenas.

13.3 Planimetrías

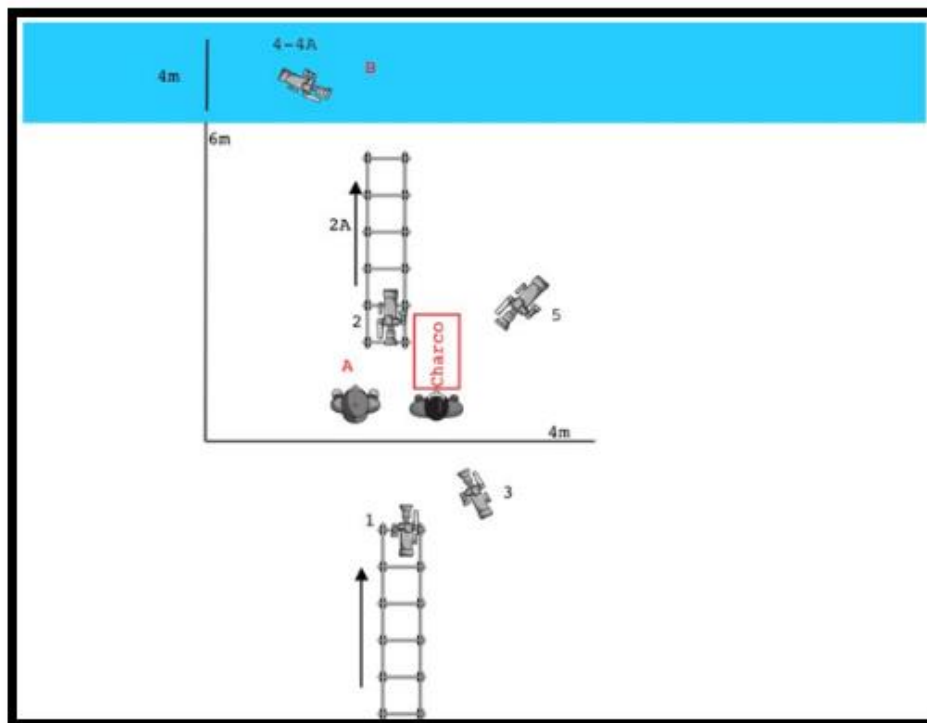


Figura 31. Planimetría Escena 1.

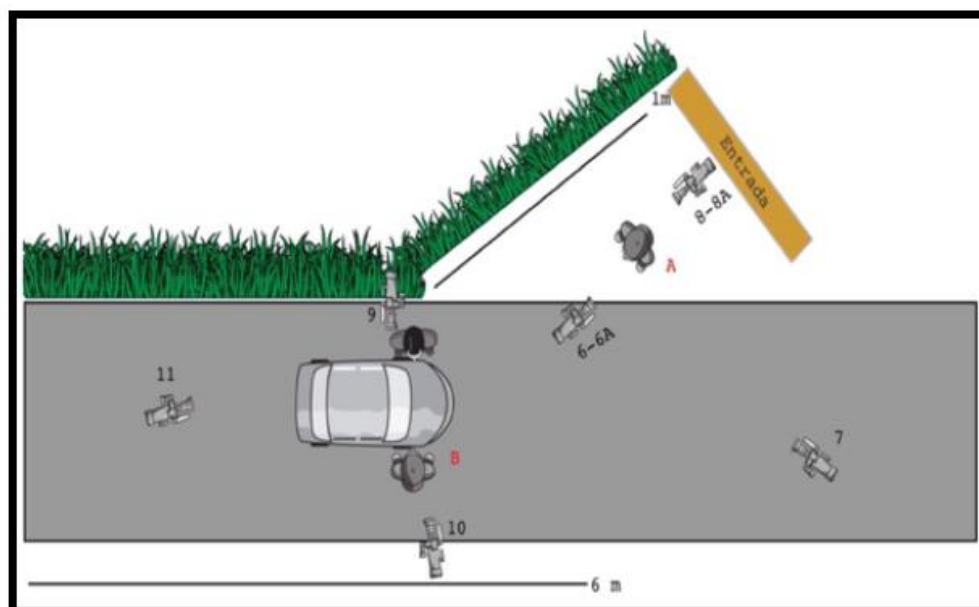


Figura 32. Planimetría Escena 2.

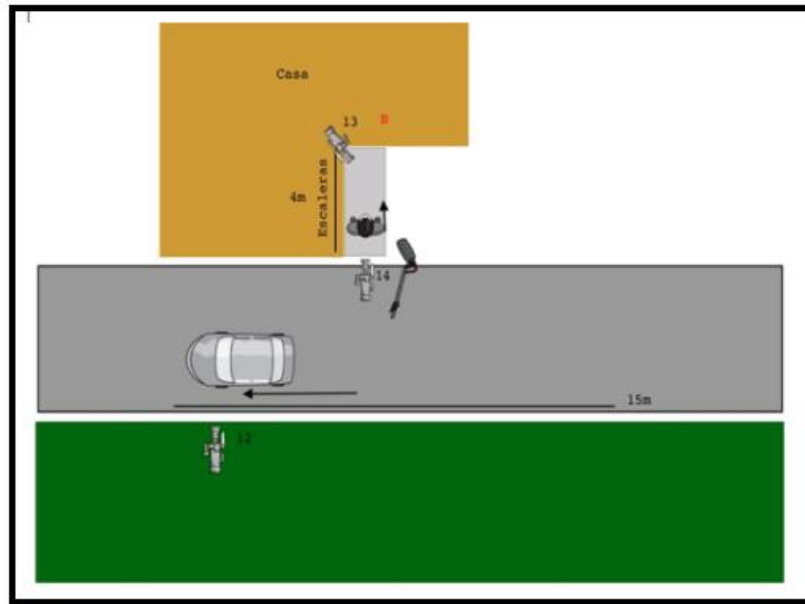


Figura 33. Planimetría Escena 2.

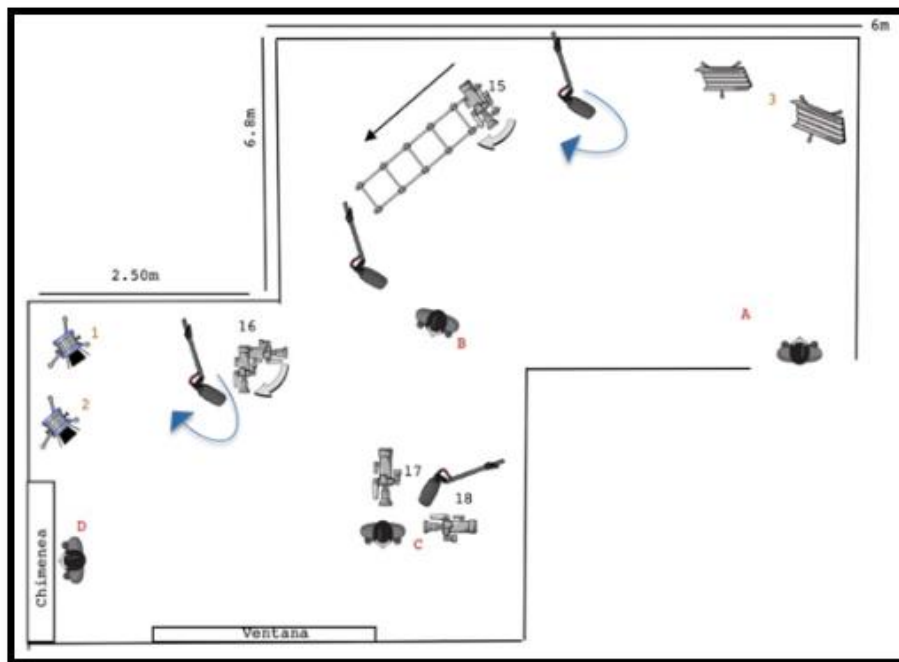


Figura 34. Planimetría Escena 3.

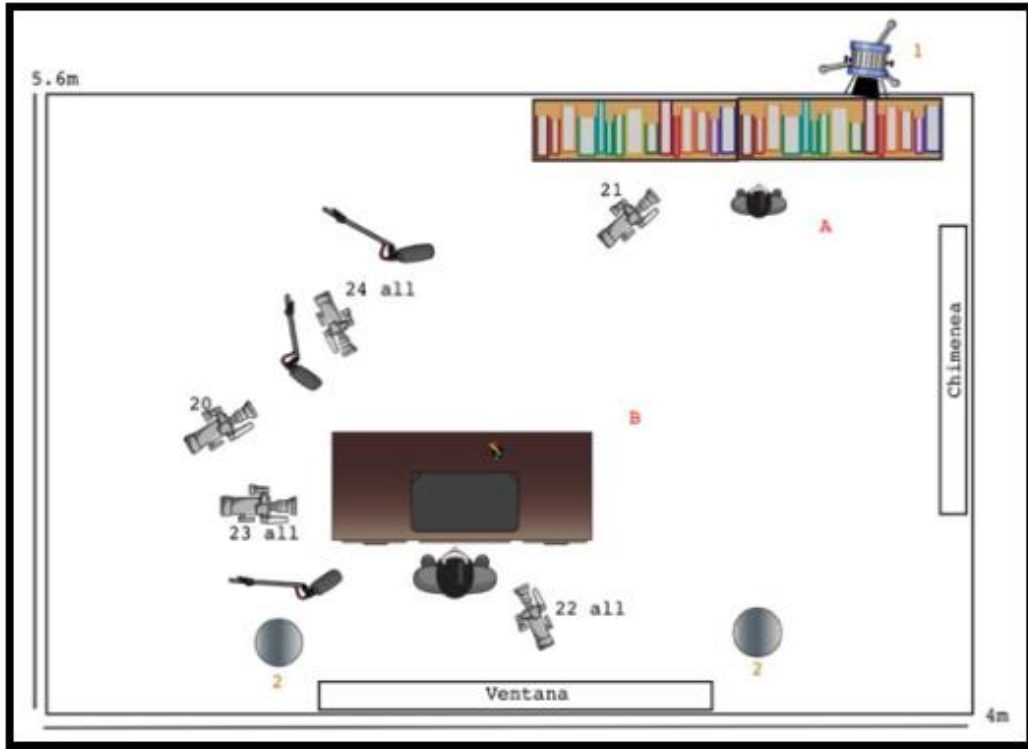


Figura 35. Planimetría Escena 4.

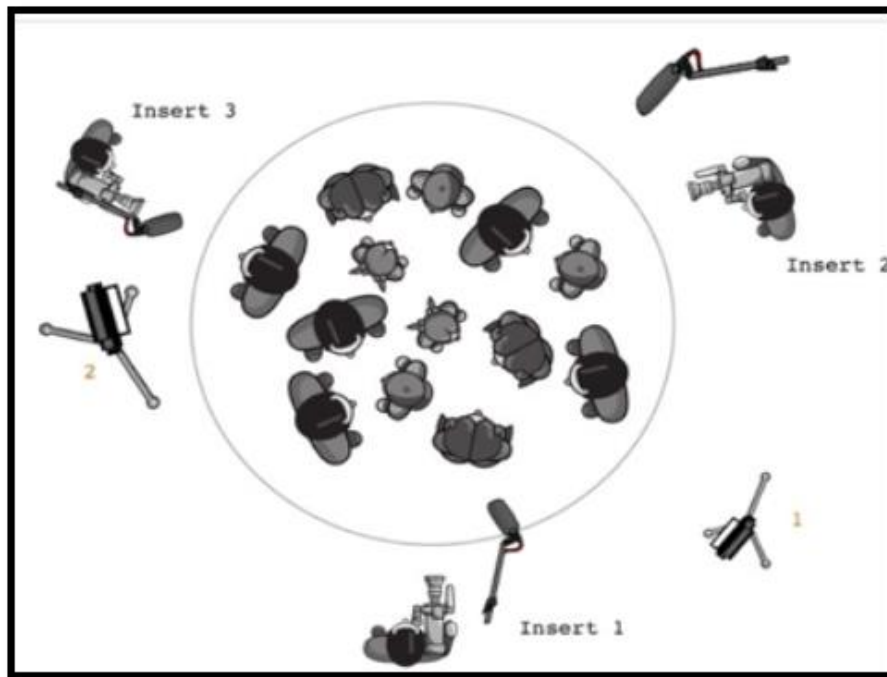


Figura 36. Planimetría Escena 5.

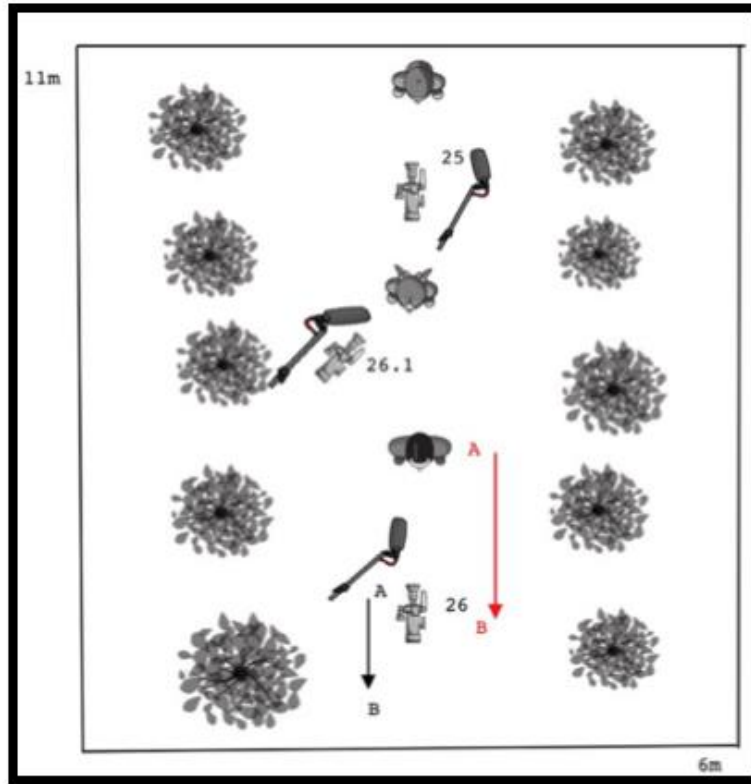


Figura 37. Planimetria Escena 5.

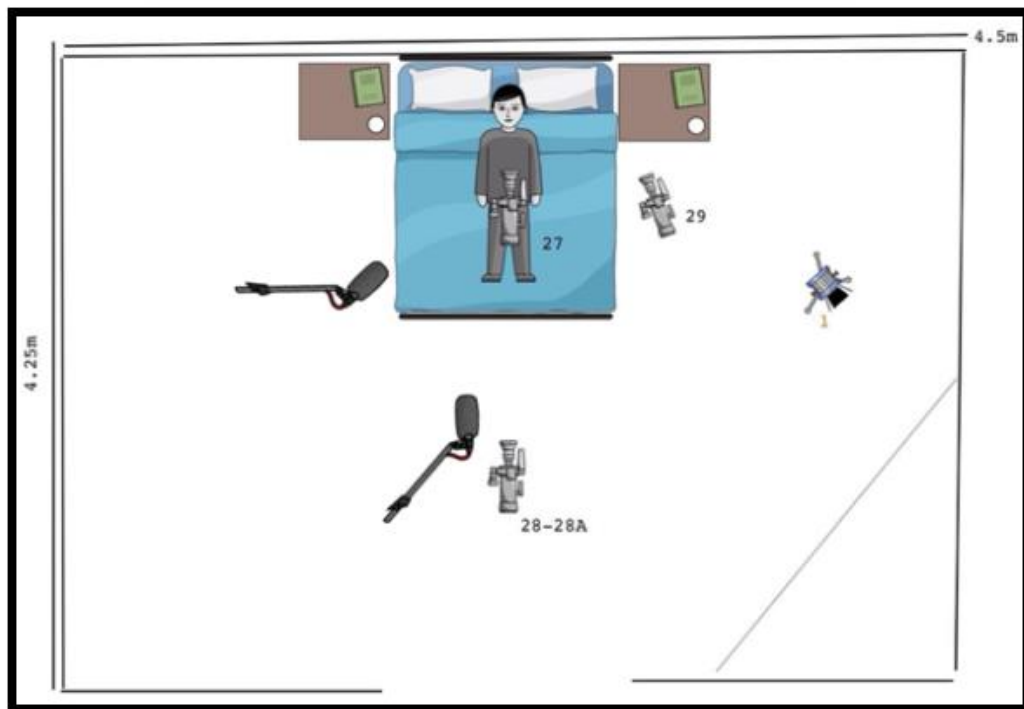


Figura 38. Planimetria Escena 6.

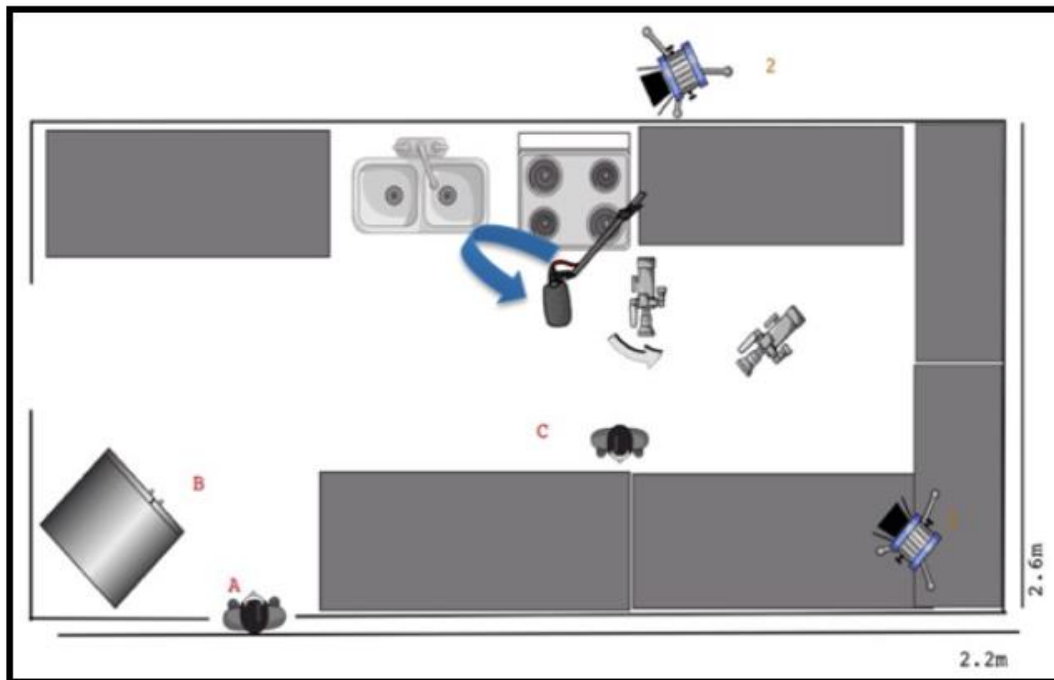


Figura 39. Planimetría Escena 7.

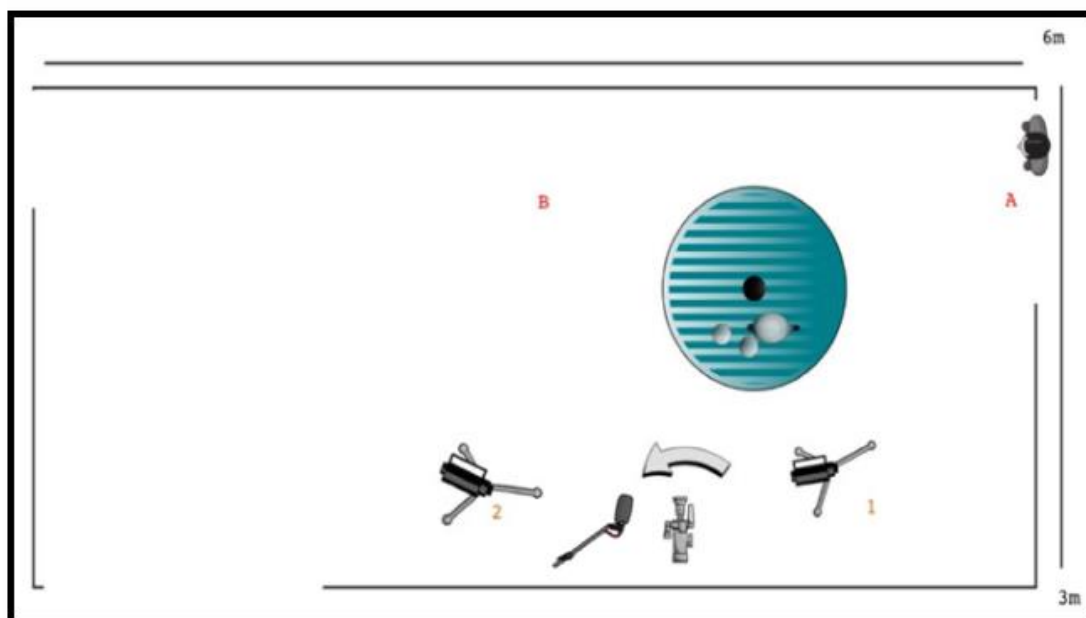


Figura 40. Planimetría Escena 8.

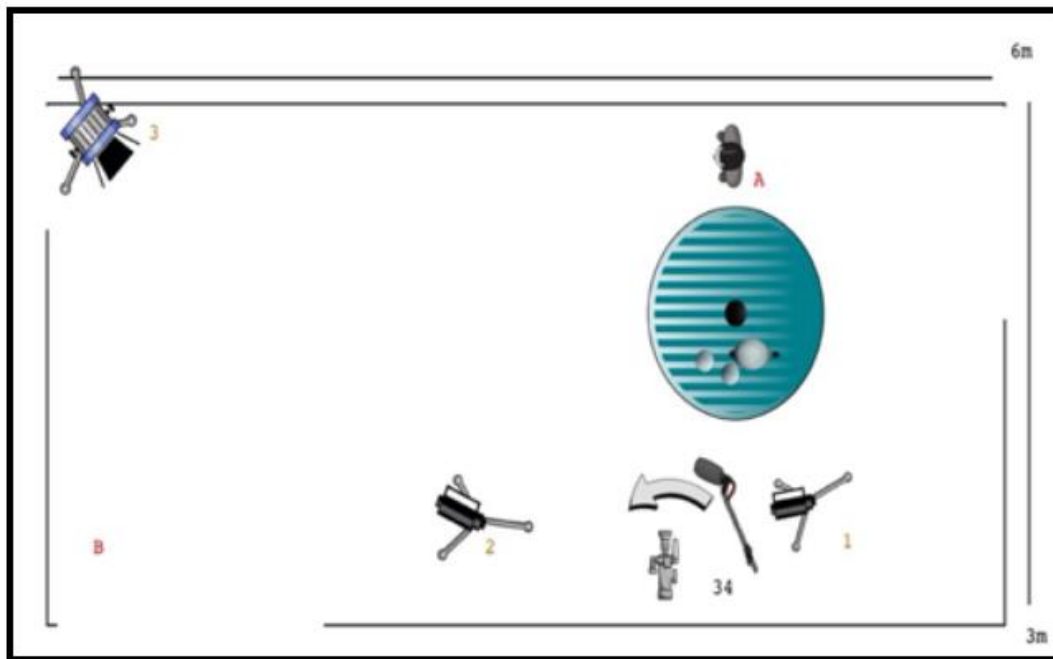


Figura 41. Planimetria Escena 8.

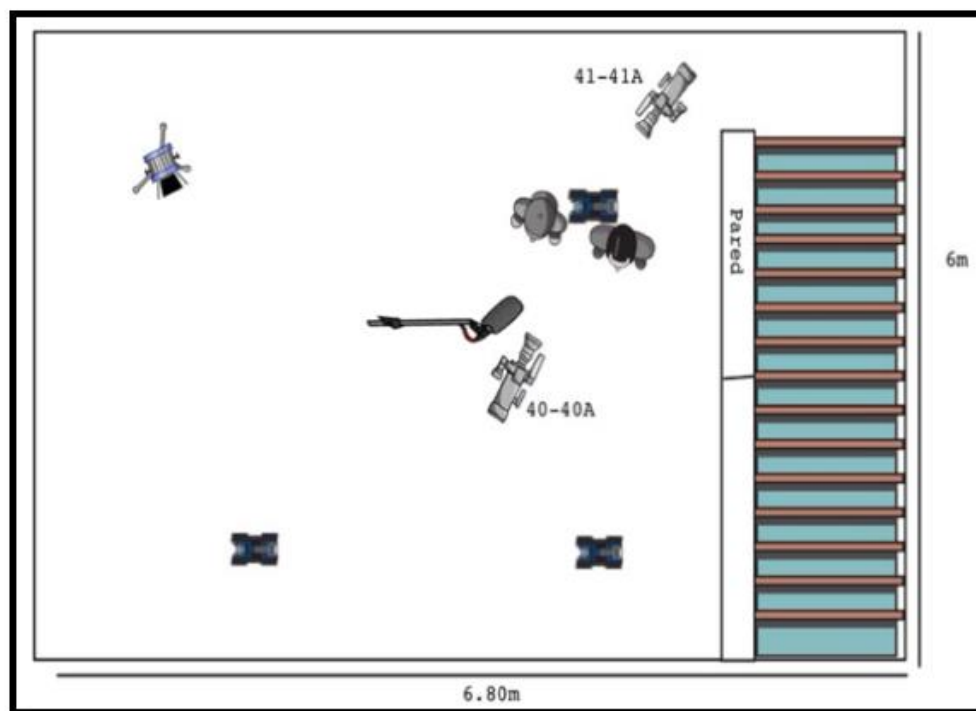


Figura 42. Planimetria Escena 9.

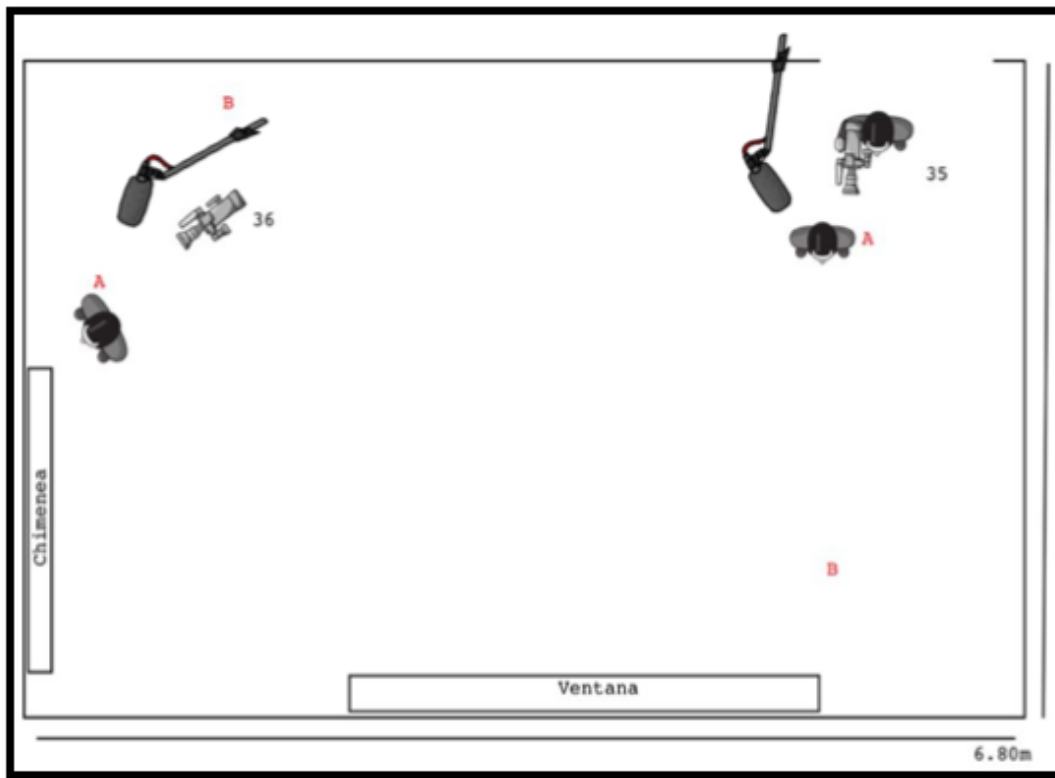


Figura 43. Planimetry Escena 10.

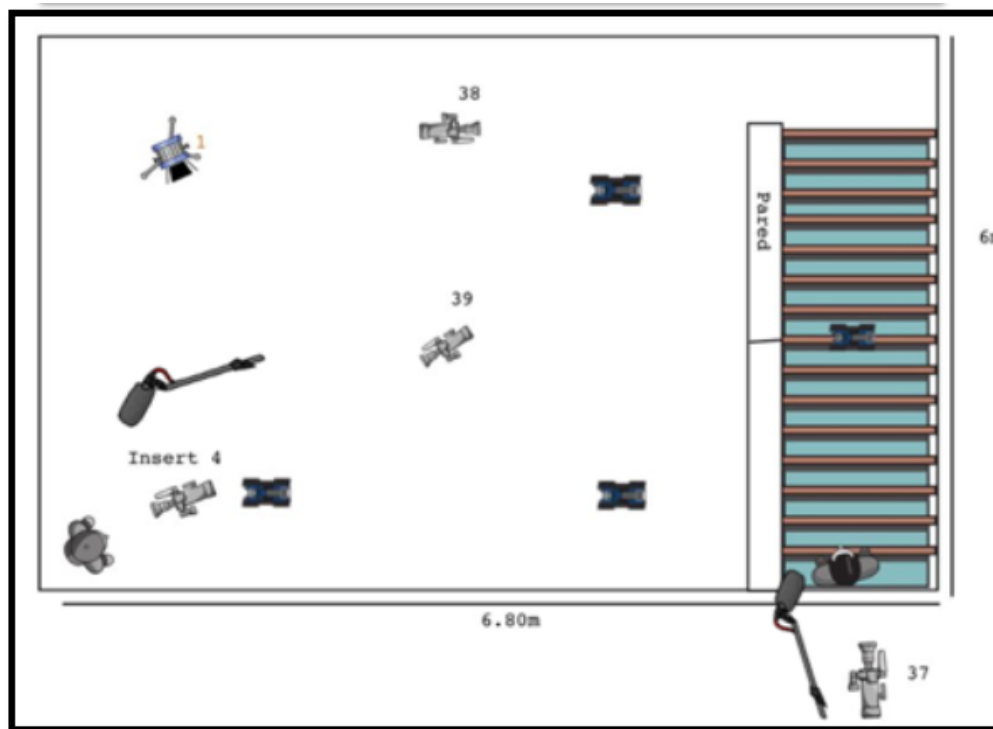


Figura 44. Planimetry Escena 11.

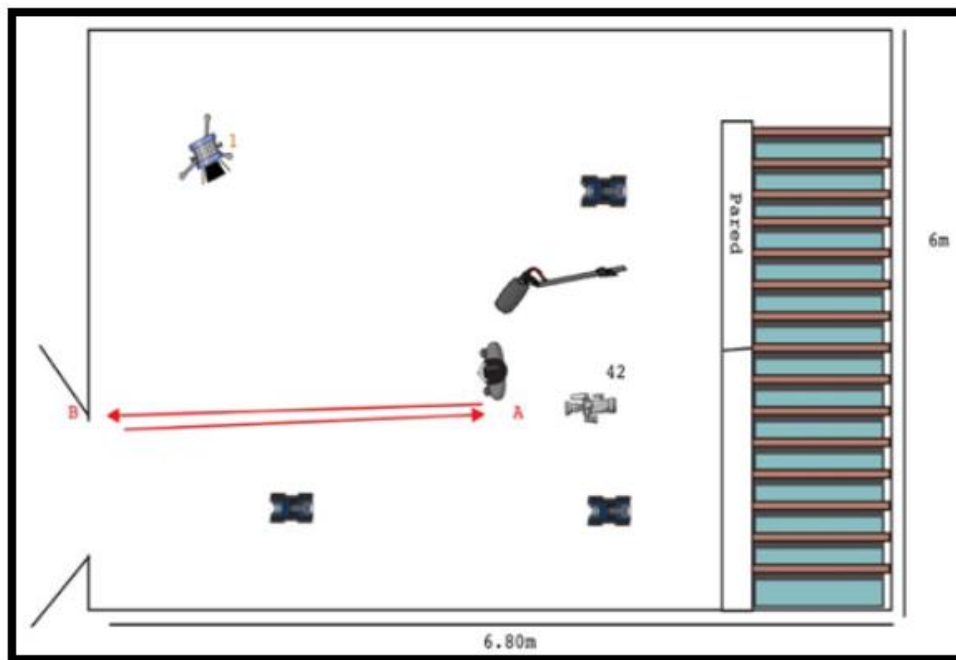


Figura 45. Planimetría Escena 11.

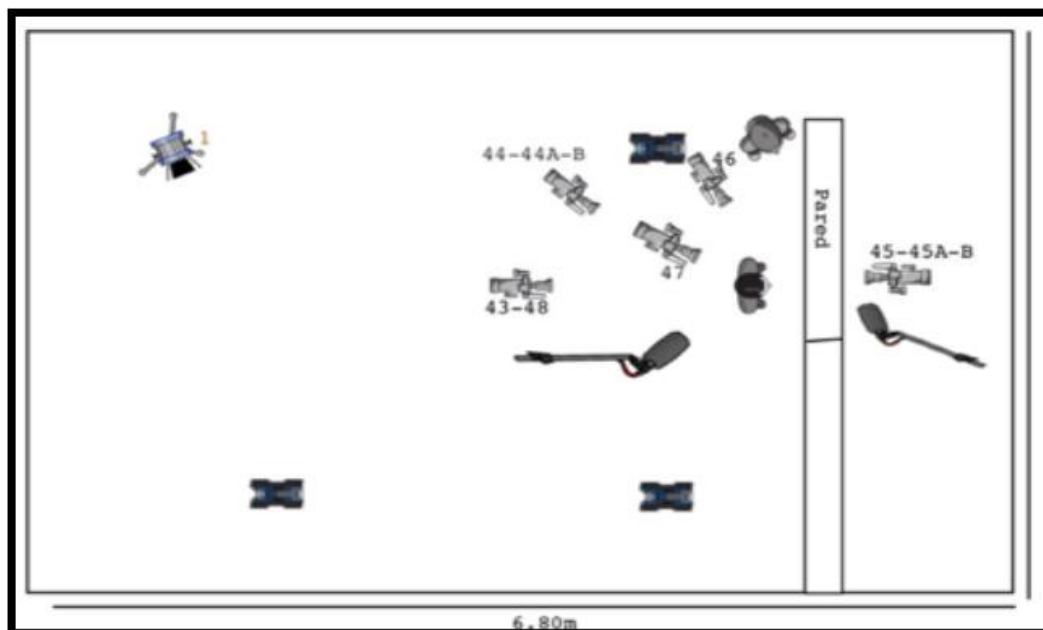


Figura 46. Planimetría Escena 11.



Figura 47. Planimetria Escena 12.

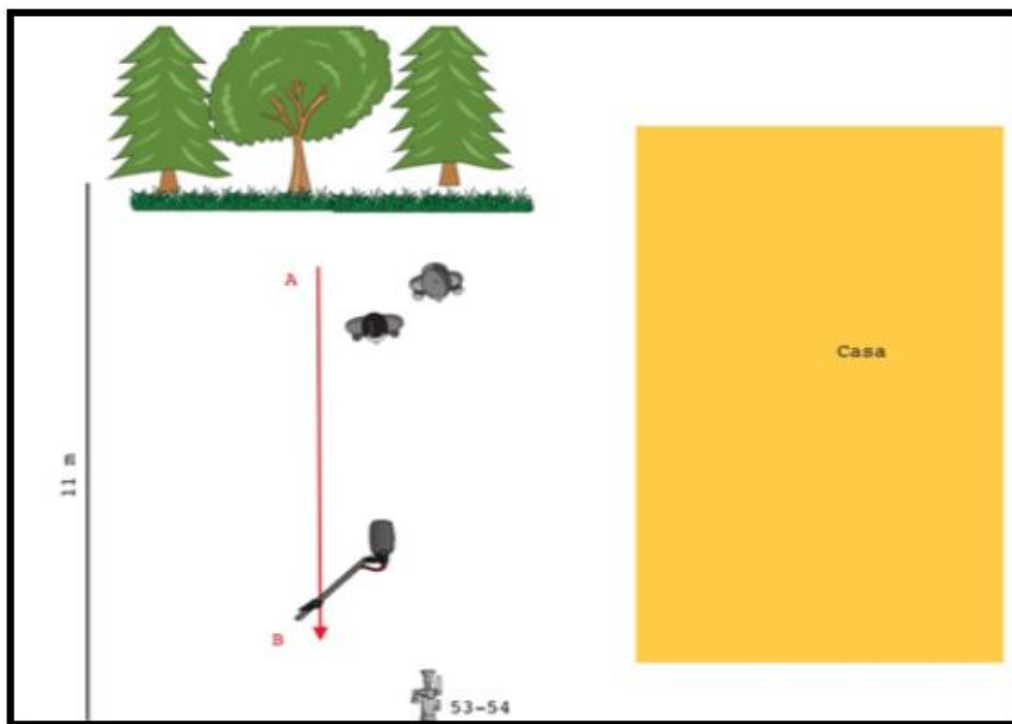


Figura 48. Planimetria Escena 13.

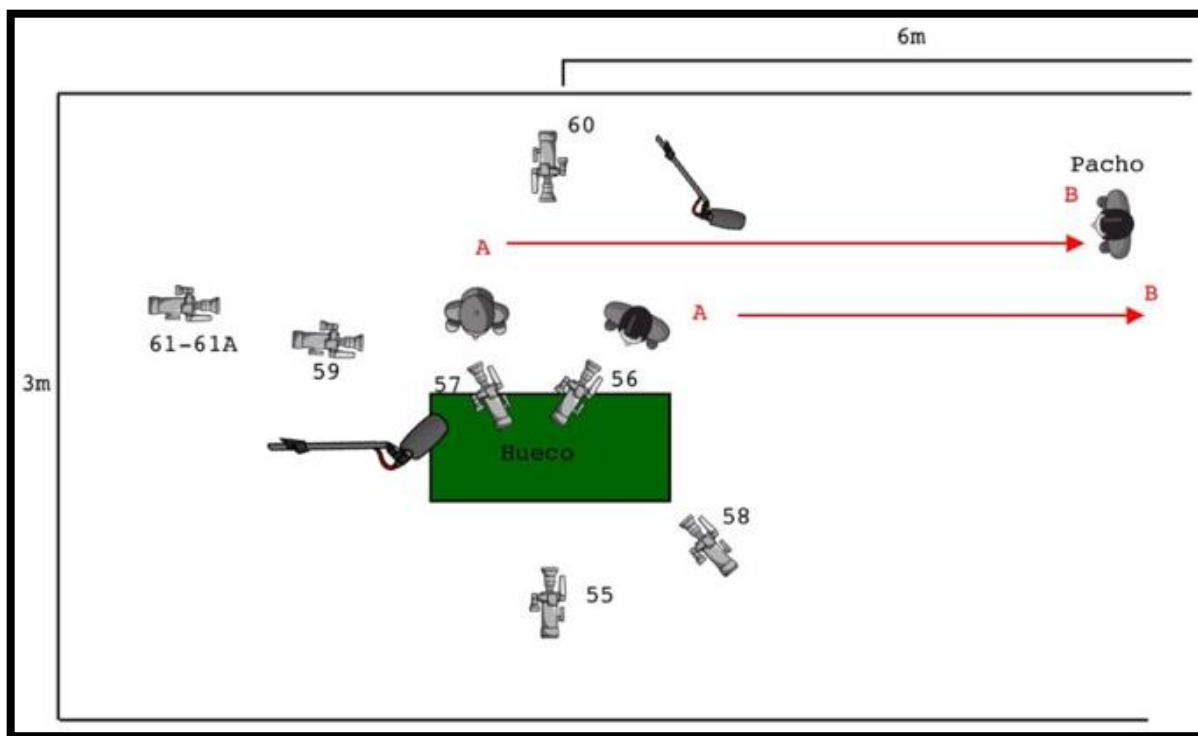


Figura 49. Planimetría Escena 14.

13.4 Análisis sonoro del guion literario

Escena 1.

Damos inicio a la historia con un sueño de nuestro personaje principal donde está su abuelo; la atmosfera que se manejará será totalmente normal, haciendo que el espectador piense que no es un sueño, más bien algo que él está viviendo en el momento. En el transcurso de la charla entre él y su abuelo, se mantendrá la atmosfera tranquila, en un espacio abierto (pájaros, viento, agua, arboles) el agua del lago será símbolo de que esta todo tranquilo, no abra sonidos bruscos, más bien que generen concentración, dándole protagonismo a lo que está pasando en el dialogo entre los dos personajes. Cuando el abuelo empieza a caminar hacia la laguna, se empiezan a cerrar las atmosferas, volviendo el sonido mucho más opaco y al mismo tiempo usando frecuencias bajas entre los 20hz y 80hz con un apoyo de disonancias manteniendo esta escala, para que el espectador no solo sienta el cambio de atmosfera al suspenso y terror sonoro, sino también por medio de su cuerpo experimente la pesadez del sueño que está viviendo nuestro protagonista. Alejandro llega a un punto de desespero total lo que se evidenciará con el grito que da a su abuelo, generando un contraste con las frecuencias bajas anteriormente nombradas y a una ecualización brillante que se le da al ambiente para mantener al espectador pendiente de lo que pueda pasar con él. Musicalmente entrarán algunos tambores y pianos disonantes marcando la acción de desespero del personaje, hasta romper con un silencio total y darle paso al último grito de Alejandro junto con el título del cortometraje en pantalla "Tunjo"

Escena 2.

Alejandro llega a la hacienda, no queremos que el espectador sospeche en ningún momento de pacho, así que su sonido será neutral y que no genere ningún sentimiento hasta ahora. El resto de la

escena de desarrollar tranquilamente manteniendo en primer plano la conversación de ellos dos sin anticipar absolutamente nada de lo que pasará en la noche.

Escena 3.

Alejando entra a la casa y nos encontramos con un silencio cómodo, queremos hacer sentir al espectador en la comodidad que se siente nuestro protagonista, dar a entender que él se encuentra seguro y que está en un momento de reflexión con respecto a lo soñado la noche anterior. Pero queremos mostrar también la soledad que él tiene en el momento en el que recuerda que su abuelo ya murió.

Escena 4.

En la biblioteca un lugar como conocemos todos , vamos a tener ese sentido de absorción sonora, tal vez como muchos se han sentido cuando entran a la biblioteca, un lugar claustrofóbico además que estamos en la noche, simplemente trataremos de manejar un silencio profundo, que en algunos momentos será roto por los movimiento y acciones que él hace, cuando encuentra el libro, el silencio se romperá con atmosfera de tensión, dando paso a la intriga de que será lo que está escrito y porque está oculto, se usarán sonidos de aire suave, acompañado de sonidos pequeños brillantes que darán un momento de intriga a diferentes objetos (revolver, retrato de su abuelo, mapa).

Después del descubrimiento en la biblioteca, él empieza a leer el libro, en este momento se utilizará la voz de Alejandro en off, convirtiéndolo en un narrador. Como lo que Alejandro está mencionando no será mostrado por imagen, entraremos a mente de él y por medio de sonidos extradiejeticos utilizaremos la técnica de un paisaje sonoro para contextualizar al espectador con lo que Alejandro está leyendo y le daremos la opción al oyente de imaginar, por medio del sonido (GRITOS, DISPAROS DE RIFLE, LLUVIA, TRUENOS, SONIDO DE AZOTE, ETC) lo que Alejandro se

refiere. Todo esto será acompañado de una musicalización de tambores y percusiones, proporcionando así un momento de tensión, intranquilidad y agilidad a el texto.

Escena 5.

La pesadilla de Alejandro nos traslada a un bosque, se oyen las voces de unos indígenas hablando entre ellos, pasamos a escuchar solo sonidos de ambiente, manteniendo un hilo dramático, con algunos humns, los sonidos estridentes empiezan a sonar cuando los indígenas empiezan a correr, cada movimiento de ellos acentúa el acercamiento que tienen hacia Alejandro, así mismo se quiere que el espectador se sienta encerrado, con sonidos más fuertes y concurrentes, acompañado de percusiones para acentuar más el ritmo y la aceleración que se le quiere dar a la escena.

Escena 6.

Un trueno lo despierta, sonido ambiente, lluvia que se vuelve más fuerte con el paso del tiempo, una frecuencia muy baja generando tensión, sonido de acciones, efectos de electricidad.

Escena 7.

Manteniendo la intensión anterior, los sonidos y los ambientes se mantienen , el sonido se vuelve el punto clave, se escuchan las acciones naturales de Alejandro, truenos comienzan a escucharse, todo queda en total silencio, irrumpe un sonido de trueno acompañando la imagen de un niño tunjo asomado a la venta de la cocina, , todo queda en silencio e irrumpe de nuevo el llanto del niño, (lejano- cercano) sigue sonando el sonido eléctrico mucho más seguido y fuerte generando tención al espectador.

Escena 8.

Tanto el llanto del niño como el sonido eléctrico de la luz empiezan generan una atmosfera de alucinación, se rompe la tensión de todos los sonidos con las luces apagándose y desapareciendo con

este el sonido eléctrico, nos queda el llanto sin ninguna fuente. En el ambiente cae un trueno haciendo que el niño llore más duro, empiezan sonidos ensordecedores, con diferentes instrumentos indígenas, generando un terror a las acciones del niño.

Este sigue llorando cada vez más duro, con base a esto se jugará con planos sonoros, para confundir al espectador con respecto al llanto, caen truenos y se empieza jugar con una mezcla entre los sonidos, se oye el último trueno, y se calla el niño llorando.

Quedamos en un momento entre los dos personajes, no manteniendo un silencio total, pero si generando tensión con tambores retumbando, hasta que el último golpe del tambor le da paso a los guturales del niño, comienza de nuevo la música (vientos, tambores, palos de agua) se rompe todo con el switcher de la luz, queda todo en silencio.

Comienza el dialogo entre Alejandro y Pacho. A medida que la conversación se hace más profunda, con respecto al tema que hablan, vuelven a sonar un rayo y la lluvia se hace más fuerte

Escena 9.

El ambiente se mantiene a medida que Alejandro camina por el pasillo, el sonido de los truenos comienza a alejarse, La respiración de Alejandro junto con sus pasos se mantienen en un primer plano. Seguimos escuchando la música indígena pasando a un segundo plano dejando los truenos en un tercer plano. Nuestro personaje sale con un mazo en la mano y la música corta de golpe con su aparición, dejando solamente el ambiente, los pasos y la respiración de él.

Escena 10.

Vuelve a la sala, la música para, y empiezan a sonar los golpes en la pared con el martillo, (los golpes empiezan a sonar como rompiendo huesos), cuando caen los huesos, le damos énfasis a la

respiración de alejando y empieza a bajar la tensión, nos centramos en los diálogos. A la mitad de la conversación se quiere generar el sentimiento de tristeza con música en instrumentos de viento.

Escena 11.

Al ser un Flash back, un recuerdo que Alejandro tiene, el sonido será muy subjetivo de nuestro protagonista.

Escena 12.

En esta escena sucede algo de lo cual Alejandro no tiene conocimiento, así que manejaremos a escena en relación a lo que Pacho ve detrás de Alejandro. Termina en silencio

Escena 13.

Es de madrugada, se escuchan los pájaros interrumpen el silencio que deja la escena anterior, damos énfasis a los pasos y a la respiración agitada que tienen Alejandro y Pacho, Al detenerse a mirar el mapa escucharemos una música de suspenso con instrumentos de percusión y algunos de viento.

Escena 14.

Alejandro y pacho excavan, los tambores suenan al ritmo del golpe de la pala contra el suelo, y de la caída de la tierra, Alejandro y Pacho encuentran un baúl, lo sacan y la caja de huesos cae y se escuchan instrumentos de la etnia indígena música, que da a entender que un ritual va a comenzar.

13.5 Equipos usados en rodaje

Grabadora 702 Sound Devices.



Figura 50. Grabadora Sound Devices 702.

Grabadora DR40 de Tascam



Figura 51. Grabadora Tascam DR40.

El mixer Sound Devices 302



Figura 52. Mixer Sound Devices 302.

Micrófonos Sennhesier de solapa EW 100ENG G3



Figura 53. Microfono de Solapa Ew100G3

- *Audífonos Shure 440*



Figura 54. Audífonos Shure 440.

- *Elementos adicionales*

Con respecto a los cables fueron:

- 4 cables XLR.
- 2 cables AC.
- Extensión de 3 metros.

Y finalmente los accesorios para el microfonista fueron:

- Esparadrapo.
- Micropore.
- Cinta transport.
- Cinta Gafer de color.
- Amarres de plástico.
- Baterías AA.

Edición y postproducción

Organización de grupos en la sesión inicial de Protools.



Figura 55. Captura de pantalla de Pantallazo Grupos sesión final “Tunjo” Protools 10

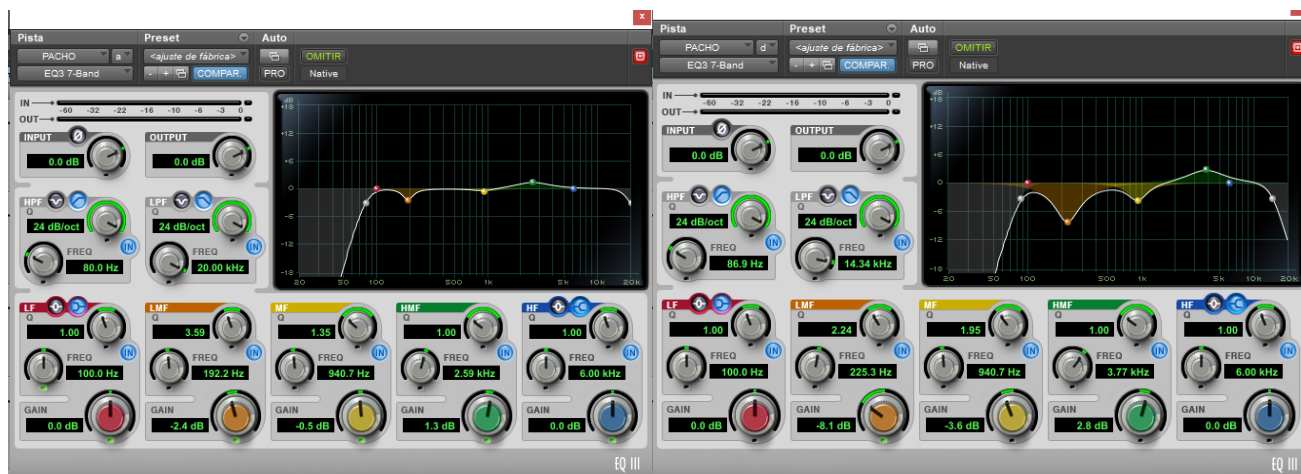


Figura 56. Captura de pantalla de Pantallazo Eqs alejo sesión final “Tunjo” Protools 10

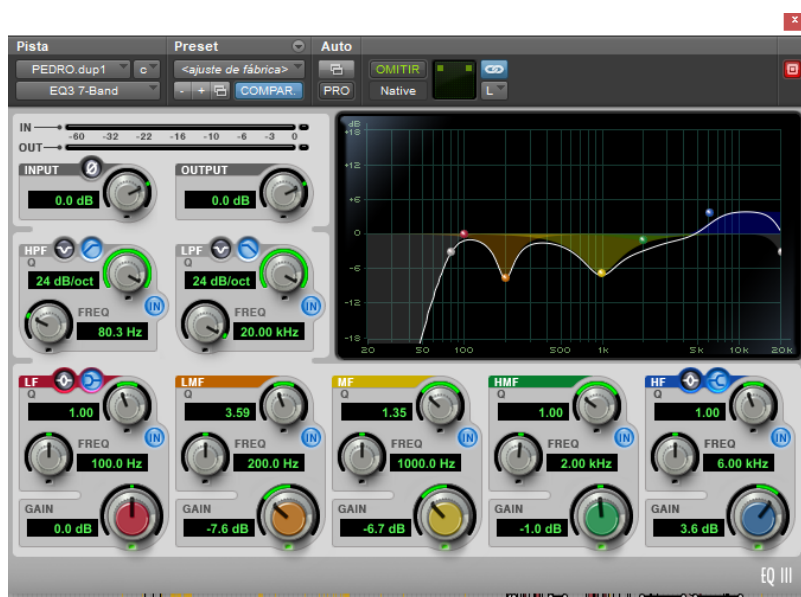


Figura 57. Captura de pantalla de Pantallazo Eq pachó sesión final “Tunjo” Protools 10.



Figura 58. Procesos de EQ.

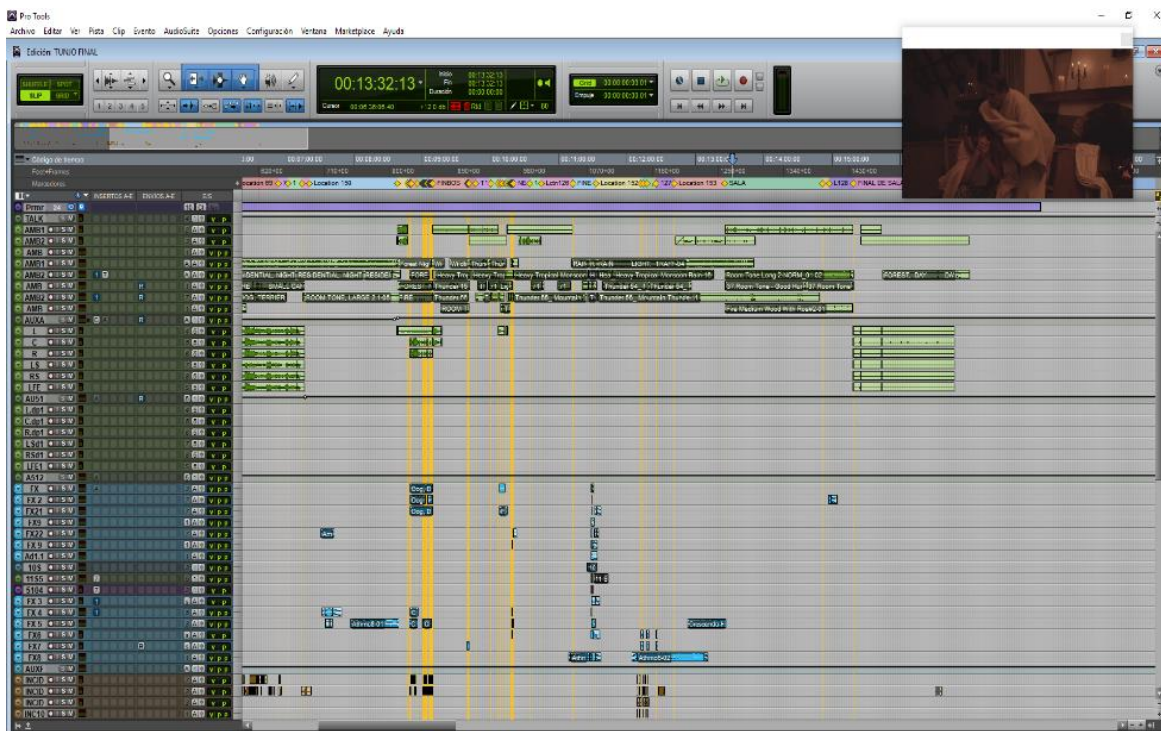


Figura 59. Captura de pantalla edición sesión "Tunjo" Protools 10.

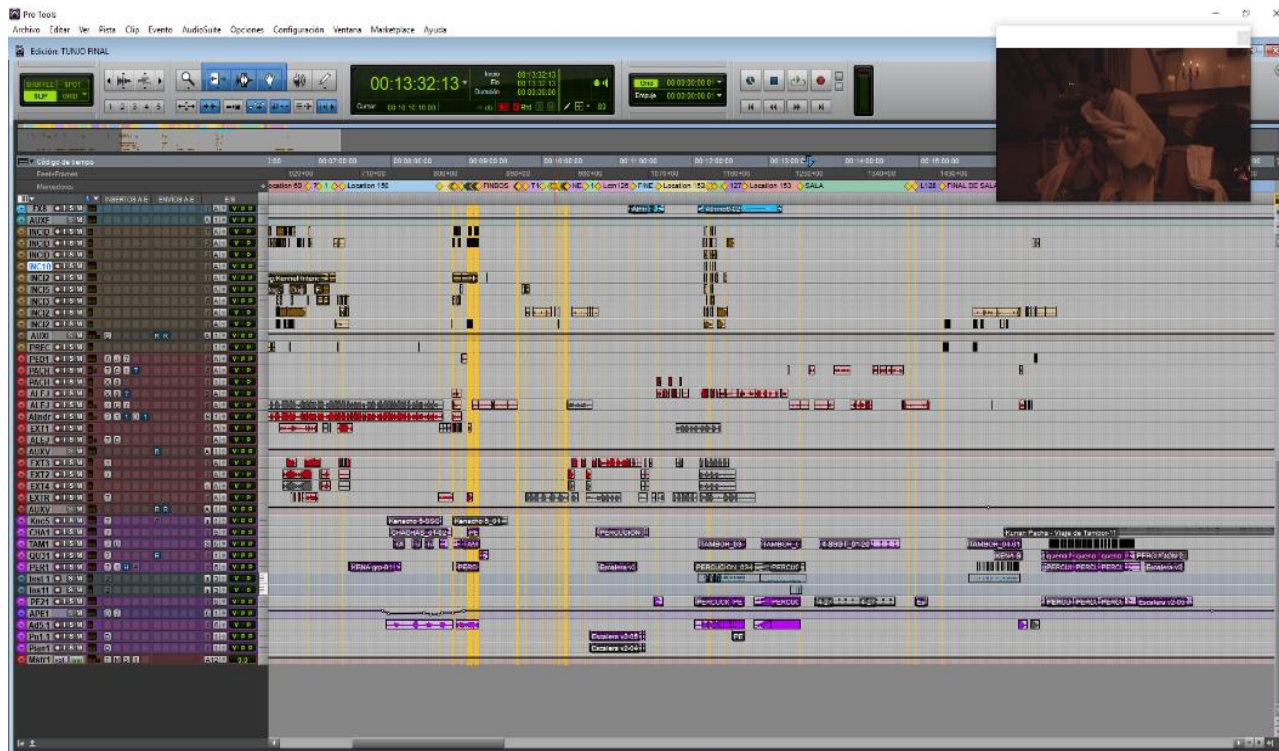


Figura 60. Captura de pantalla edición sesión “Tunjo” Protools 10 (imagen 4 edición) .



Figura 61. Captura de pantalla de Reverbs sesión final “Tunjo” Protools 10 (imagen 1 post producción)

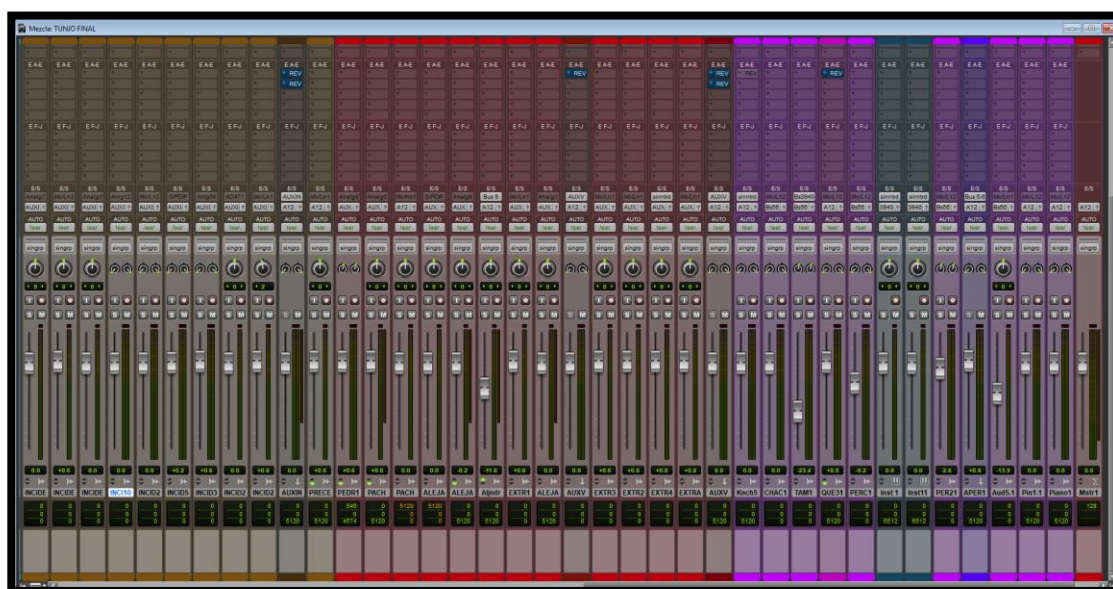
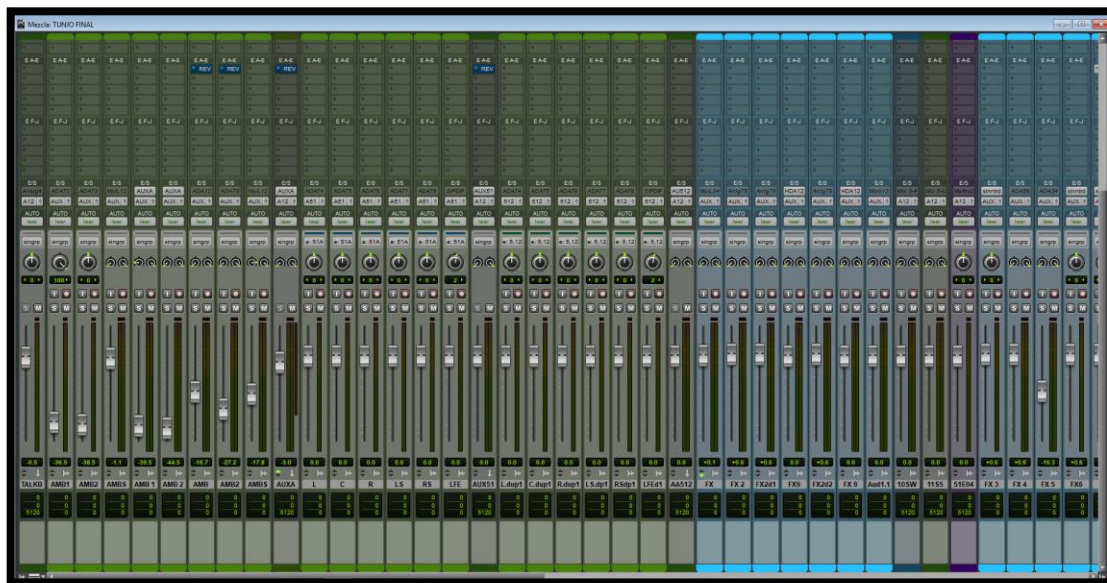


Figura 62. Captura de pantalla de Mezcla sesión final “Tunjo” Protocols 10.

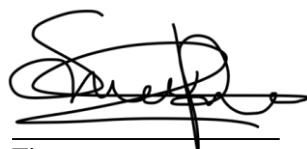
Nosotros DANNA CATALINA MEDELLÍN GUILLÉN y SANTIAGO ANDRES PEREZ ARISTIZABAL, manifiesto en este documento mi voluntad de ceder a la Corporación Universitaria Unitec los derechos patrimoniales, consagrados en el artículo 72 de la Ley de 1982¹, de la investigación titulada:

“DISEÑO Y GRABACIÓN DE LA BANDA SONORA DEL CORTOMETRAJE ARGUMENTAL TUNJO”

Producto de mi actividad académica, para optar por el título de TECNOLOGO EN PRODUCCION DE SONIDO Y MUSICALIZACION. La Corporación Universitaria Unitec entidad académica sin animo de lucro, queda por lo tanto facultada plenamente para ejercer los derechos anteriormente cedidos en su actividad ordinaria de investigación, docencia y publicación. La cesión otorgada se ajusta a lo que establece la Ley 23 de 1982. Con todo, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada con arreglo al Artículo 30 de la Ley 23 de 1982. En concordancia escribo este documento en el momento mismo que hago entrega del trabajo final a la Biblioteca General de la Corporación Universitaria Unitec.

Santiago Andrés Pérez Aristizábal

Nombre



Firma

1019112650

Cédula

Danna Catalina Medellín Guillén

Nombre



Firma

1013669876

Cédula

¹Los derechos del autor recaen sobre las obras científicas, literarias y artísticas en las cuales se comprenden las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o la forma de expresión y cualquiera que sea su destinación, tales como: los libros, los folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático musicales; las obras coreográficas y las pantomimas ; las composiciones musicales con letra o sin ella; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas a las cuales se asimilan las expresas por procedimiento análogo a la fotografía, a la arquitectura, o a las ciencias, toda producción del dominio científico, literario o artístico que pueda reproducirse o definirse por cualquier forma de impresión o de reproducción, por fonograma, radiotelefonía o cualquier otro medio conocido o por conocer” (Artículo 72 de la Ley 23 de 1982)