

 Institución Universitaria	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

## **Relatos de horror del folclor colombiano**

Estefanía Arias Arango

Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:  
Profesional en Artes de la Grabación y Producción Musical

Asesor

Julián Brijaldo Acosta

Instituto Tecnológico Metropolitano - ITM

Facultad de Artes y Humanidades

Antioquia

Medellín, Colombia

2022

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

## RESUMEN

*Relatos de Horror del Folclor Colombiano* consistió en la elaboración de una radionovela de tres capítulos, inspirada en obras relevantes del género, como *Kalimán: el hombre increíble* (Navarro & Vásquez, 1963). Los capítulos están basados en tres historias diferentes, las cuales fueron creadas en base a narraciones de tres personas del municipio de Yolombó (Antioquia). Sus relatos corresponden a tres de los mitos y leyendas más conocidos de nuestro país, más concretamente *La patasola*, *Las brujas* y *El cura sin cabeza*, enmarcados en los géneros ficcionales del suspenso y terror.

Para la realización de cada uno de los capítulos, se definieron distintos apartados que hicieron posible su composición y producción. Los hechos generales de cada historia base fueron extraídos de entrevistas y antologías, más adelante se hizo la redacción de los guiones, en los cuales se determinó el argumento de cada capítulo, sus personajes y el desarrollo de la historia. Para la grabación de la interpretación de los personajes, fueron convocados algunos actores que les dieron vida a todos. Posteriormente, se realizó el diseño sonoro (Foley, ambientes y efectos especiales como sonidos incidentales), se compuso música, y se realizó la mezcla y el máster. La totalidad de la producción es de aproximadamente cuarenta minutos y es apta para ser transmitida a través de cadenas de radiodifusión y podcasts.

**Palabras clave:** Radionovela colombiana, podcast colombiano, mitos y leyendas colombianos, relato sonoro interactivo, narrativas sonoras.

**Keywords:** Colombian radio soap opera, Colombian podcast, Colombian myths and legends, interactive sound story, sound narratives.

 Institución Universitaria	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

## TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN .....	2
TABLA DE CONTENIDO .....	3
INTRODUCCIÓN .....	5
OBJETIVO GENERAL .....	7
Objetivos Específicos .....	7
MARCO TEÓRICO .....	8
La radionovela en América Latina.....	8
El Guion .....	10
Diseño sonoro .....	11
Posición del micrófono .....	12
Herramientas musicales .....	13
Música adaptativa.....	13
Música diegética.....	14
Música no diegética.....	14
METODOLOGÍA.....	15
Selección de mitos y leyendas .....	15
Realización de entrevistas .....	15
Selección de mitos y leyendas.....	18
Redacción de los guiones.....	20
Producción del audio .....	22

 Institución Universitaria	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

Grabación de actores .....	22
Locación de la grabación.....	23
Interfaz de audio.....	24
Micrófono.....	24
Posición del micrófono.....	25
Diseño sonoro .....	26
Grabación de Foley .....	26
Librería de sonidos y efectos especiales .....	27
Composición de música y piezas incidentales .....	28
Opening .....	28
Música diegética.....	29
Edición y mezcla .....	33
Edición de voces .....	34
Compresión .....	35
Delay .....	35
Distorsión .....	36
Ambientes .....	38
Efectos y Foley .....	40
Música y ambientes .....	40

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

Distribución de imagen estéreo y espacialidad ..... 41

CONCLUSIONES..... 46

LISTA DE REFERENCIAS..... 48

## INTRODUCCIÓN

“La radio es el medio sonoro por excelencia: todo puede ser expresado con palabras o transformado en sonidos. En la palabra radial se congregan con libertad las ideas, los pensamientos y sentimientos, el acontecer y la vida misma.” (Medina, 2015, p.90). La radionovela es un relato oral cuya estructura narrativa se divide y se retoma a partir de episodios a lo largo de una historia. A este mensaje oral llega un público que puede ser, inclusive, personas analfabetas, a través de un canal diferente a la novela tradicional. Por este motivo, la radionovela tiene un público diferente a los que consumen obras literarias escritas (Bermúdez, 1980, p.11) y se caracteriza por contar con actuación y sonorización para contar una historia. En el artículo *La Radionovela y el Folletín* (Medina, 2015, p.91) se afirma que la radionovela sigue siendo un género popular y que goza de una gran sintonía. Mientras la telenovela cuenta con apoyos visuales brindados por secuencias de imágenes, la radionovela fundamenta su acción en las palabras, y se contextualiza gracias a los diálogos de los personajes y el narrador, su acento, sus intenciones, sus pausas y silencios, además de los sonidos que la componen como los ambientes y la música que nos ubican en un tiempo y espacio.

Y es que sólo hasta los años 70, cuando la televisión aún no había llegado a tantos hogares colombianos; muchas familias, vecindarios e incluso el país completo (Colombia), solían reunirse alrededor de un sintonizador de radio AM (Amplitud Modulada), con el único

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

objetivo de escuchar el capítulo de la radionovela del momento, y que ansiosamente habían esperado durante un día entero. Esto se señala en la revista Señal Memoria (2012):

Los recuerdos de las voces, historias y sonidos aún siguen vivos. En las décadas de los cuarenta y cincuenta llegan a la radio colombiana historias melodramáticas que cautivaron a las audiencias con sus relatos de amor, odio y pasión. Herederas de una rica tradición oral, las radionovelas fueron muy escuchadas en Colombia hasta la década del setenta y aún se recuerdan con afecto.

No cabe duda de que la imaginación jugaba un papel sumamente importante a la hora de recrear gráficamente todas estas historias. En palabras de Samayoa, “el melodrama se paseaba por la alfombra roja, y era el protagonista capítulo a capítulo” (2007, p.3). Este trabajo busca devolver a los oyentes esa satisfacción, intriga, amor, pasión, unión familiar y todo aquello que se disipó con la desaparición de la radionovela; y, con mayor razón, en una década donde la imaginación ha sido restringida por la obviedad que representa la televisión moderna.

Asimismo, *Relatos de horror del folclor colombiano* busca exaltar la cultura y la tradición de los mitos y leyendas originarios del país; contribuyendo así a que la radionovela no continúe sepultada, tal como lo afirma Jorge Orlando Melo (2009), quien señala “se borraron, como huellas en la arena, las radionovelas que crearon la imagen de Colombia como país”.

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

## **OBJETIVO GENERAL**

Producir una radionovela basada en historias y narraciones populares correspondientes a tres mitos y leyendas urbanas de nuestro país: *La patasola*, *Las brujas* y *El cura sin cabeza*.

### **Objetivos Específicos**

- Recopilar información detallada de cada uno de los relatos seleccionados a partir del estudio de fuentes y la recolección de entrevista.
- Escribir un guion de radionovela de tres capítulos.
- Elaborar el montaje y diseño sonoro, desde la conceptualización hasta la grabación y selección de diálogos y sonidos.
- Realizar la mezcla y masterización de producto.

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

## MARCO TEÓRICO

Para la realización de una radionovela, es necesario tener claros conceptos relacionados con la historia de este género, la estructura del guion, el diseño sonoro y la grabación de diálogos y Foley. Adicionalmente, para la realización de *Relatos de horror y folclor colombiano* fue necesario el estudio de fuentes relacionadas.

### La radionovela en América Latina

La radionovela en Latinoamérica tuvo su origen en Cuba y estuvo vigente durante gran parte del siglo XX. Podemos mencionar ejemplos como *Chan Li Po*, que fue una popular serie radial cubana emitida durante los años 1934-1941, posteriormente en el mismo país fue emitida la radionovela *El derecho de nacer* (1948) escrita por Félix B. Caignet, la cual fue tan popular que su guion fue adaptado para radio, cine, televisión e historieta en todo el continente americano. La radionovela llegó a Colombia por primera vez en la década de 1950 gracias al director ejecutivo de Caracol, quien compró los derechos de adaptación de *El derecho de nacer*, esta producción narraba la vida del Dr. Albertico Limonta y su madrastra La Negra Dolores. Fueron transmitidos más de 300 capítulos en total.

A partir de entonces, la radionovela se convirtió en uno de los géneros más exitosos de la radio colombiana y dejó marcadas a varias generaciones.

*Kalimán: el hombre increíble* (1963), escrita por el cubano Rafael Cutberto Navarro Huerta y el mexicano Modesto Ramón Vásquez, fue un éxito rotundo de este género radial, transmitida por primera vez en Colombia, el 16 de septiembre de 1963 (Señal Memoria, 2012). Su emisión estuvo a cargo del sistema radial de Todelar, desde La voz del Río Grande y fue emitida durante dos años. (Universo Centro, 2019). Otras producciones de este género, exitosas en Colombia fueron *Tanané* y *Tangaré el hijo de Tanané* (1948), del santandereano



	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

Luis Serrano Reyes, y *La doctora corazón* (1966), escrita por Gregorio Díaz Izquierdo, la cual tuvo una duración de 14 años. Otros títulos recordados por quienes vivieron la época de oro de la radionovela son: *Los cisnes azules* (Anónimo, 1958), *Renzo el Gitano* (Ruilópez, 1966), *Kadir el Árabe* (González, 1960), *León de Francia* (Zapata, 1961), *Lejos del nido* (Botero, 1978), *Un ángel de la calle* (Arce, 1982), *La ley contra el Hampa* (Ruiz, 1965), entre muchos otros.

El desarrollo de las radionovelas fue muy similar en otros países de Latinoamérica como Cuba, Venezuela, Perú y Ecuador. Por ende, gran parte de las producciones fueron creadas y transmitidas en estos países de forma simultánea, por lo que toda Latinoamérica consumía un contenido similar (León, 2020, p.2) “Este legado, hoy en proceso de digitalización, nos muestra una radio hecha con talento y pocos medios, en un mundo donde aún no había una televisión en cuarto de esta” (Afuera, 2010, p.1).

En la actualidad, a pesar de que la radionovela ha ido perdiendo popularidad a lo largo de los años, se afirma que ha regresado gracias a lo que conocemos como “podcast”, el cual se trata de una publicación digital y periódica, que se puede escuchar o descargar online. A diferencia de la radionovela, que es una ambientación de una historia de ficción, el podcast puede ser una charla entre dos personas, una sesión de datos curiosos, un audiorreportaje periodístico o una crónica sonora. Sin embargo, el podcast pareciera tener un lazo fuerte con la realidad. En Colombia, existen muchos diferentes, dentro de los cuales se oyen conversaciones de temas de coyuntura del país. Ejemplos de esto son *Presunto Podcast*; un podcast feminista llamado *Womansplaining*; *DianaUribe.fm*, sobre historia; uno de música latinoamericana conocido como *Sudakas*, o la conversación de dos jóvenes sobre temas científicos en *Shots de ciencia*. Es de notar que la gran mayoría tienen ese trasfondo que se

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

aleja de la ficción. Aun así, existen excepciones, como la radionovela de Silvia León *Amor sin tiempo* (2020) la cual se transmitió en RTVCPlay en formato de podcast. Esta producción, a diferencia de las anteriores, sí emplea la ficción como parte fundamental de su narrativa.

Para este último caso, con el objetivo de recrear las radionovelas y volver a traer este patrimonio literario a los hogares colombianos, se unieron RTVCPlay, Señal Memoria y la creatividad de Silvia León para crear un producto donde se pudieran incluir paulatinamente algunos audios originales de las décadas entre 1940 y 1970 y que estuviera dirigido a un público juvenil y adulto.

Este es un podcast que recoge ese formato con datos reales, pues hay material histórico colombiano, pero también recoge esa ficción ambientada tan añorada de una radionovela. "La línea entre radionovela y podcast de ficción, o audioserie romántica es muy delgada. Yo considero que radionovela es el género, es la manera en que contamos un contenido romántico, una historia de amor, y el podcast es el formato que estamos usando para transmitirlo, que está vinculado necesariamente a lo digital, a una escucha bajo demanda, en este caso. A *Amor sin tiempo* la llamamos radionovela porque la historia y los recursos empleados son similares a los que marcaron ese género radial en el siglo XX" (Rivas, 2020, p.1).

## El Guion

De acuerdo con Doc Comparato (1988, p.5), el guion es una creación que debe seguir una serie de pasos lógicos. Estos son: La idea, palabra, argumento, estructura y tratamiento. El autor señala que el primer paso es la "idea" que es siempre el punto de partida, debido a que obedece a un deseo de realizar algo partiendo de la imaginación. El segundo paso es "la palabra" (o *storyline*), que es expresar la idea inicial a partir de una frase corta. Por ejemplo:

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

el primer capítulo habla de un hombre que escucha el llanto de la llorona a medianoche y muere de un infarto. En otras palabras, “la *storyline* es el hilo de la madeja, la anécdota”. Esta debe contener de 1 a 5 renglones como máximo (Comparato, 1988, p5-7)).

Como tercer paso, es necesario ubicar la historia en un tiempo y un espacio, el “argumento” va a caracterizar los personajes, y le dará un hilo conductor a la historia, el rumbo y las decisiones que toman los personajes. Por ejemplo: La historia comienza en el cerro Cancharazo de Yolombó, un hombre ganadero llamado Pepito Pérez, salió de su finca a buscar en el bosque un ternero que se había escapado del corral, durante el camino escuchó..., hasta el final. El cuarto paso es definir la “estructura”, la cual es la división del argumento por escenas, localizando cada una en espacio y tiempo, al igual que la descripción de acciones, las cuales se deben definir de forma corta antes de llegar a los diálogos; según Comparato (1988), la estructura es el esqueleto del guion.

Por último, en la etapa del tratamiento se da toda la construcción de la historia, se desarrollan los personajes a un nivel más específico: sus nombres, sus emociones, motivaciones, conflictos y personalidad. En este punto se componen las introducciones, los diálogos, las conversaciones, las descripciones de las escenas, los nudos y desenlaces. Aunque este es el guion final, de todos modos, debe ser sometido a revisión y correcciones (Comparato, 1988, p.06)

### **Diseño sonoro**

Para una radionovela, los diálogos de los personajes no resultan suficientes. También se debe realizar un diseño sonoro detallado. Para esto es posible usar las *Sieveking's laws* (Leyes de Sieveking), propuestas por Lance Sieveking en 1934 (p.64-68). De manera general, el autor propone una categorización de los efectos sonoros:

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

1. Efecto realista confirmatorio: un sonido es introducido a través por una idea expresada en un diálogo, como cuando un personaje dice “está tronando”.
2. Efecto realista evocador: un sonido evoca un espacio, ambiente o escena descrita en el guion, como el ruido de una calle, de un mercado, de una iglesia, etc.
3. Efecto simbólico evocador: un sonido intenta representar simbólicamente un sentimiento o estado de ánimo de un personaje, como el terror, la tristeza, la alegría, etc.
4. Efecto convencionalizado: también descrito como 'sonidos promedio'. Representan objetos y fenómenos fáciles de identificar como el relincho de un caballo, el tic-tac de un reloj, el motor de un carro, etc.
5. Efecto impresionista: también llamado 'efecto surrealista', es un sonido asociado a la entrada o salida de un personaje, o al cambio de carácter de una escena. Es equivalente al llamado *leitmotiv*<sup>1</sup> en la ópera wagneriana.
6. Música como efecto: equivalente a la música de fondo.

### Posición del micrófono

Según afirma Rose Jay (2009), no hay un lugar mágico para ubicar el micrófono que asegure siempre una buena grabación. Para el caso de podcasts y radionovelas, es posible usar la técnica la descrita en su libro *Audio Postproduction for Film and Video*, siguiendo los parámetros descritos a continuación:

---

<sup>1</sup> Leitmotiv: v Tema musical claramente definido que tiene como propósito representar o simbolizar una persona, objeto, lugar, o emoción a lo largo de una pieza (Whittal, 2001)

 Institución Universitaria	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

1. Solicitar al actor que inicie la lectura, para observar la dirección en la que coloca su cabeza mientras está leyendo el guion.
2. Posición por encima de la boca, formando una diagonal aproximadamente a 9 pulgadas de distancia (23 cm).
3. Mantener una distancia prudente para evitar problemas sonoros que pueden surgir por la extrema cercanía al micrófono.

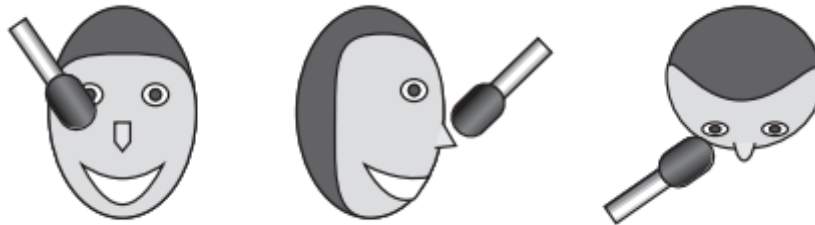


Figura 1. Posicionamiento del micrófono (Jay, 2009, p.144).

No es necesario *usar pop filter* para el trabajo de grabación de voz en off, además, ubicando el micrófono en la posición correcta se logran detener perfectamente las sibilancias, los golpes de P y el efecto de proximidad (2009, p.144).

### Herramientas musicales

Hay un sinnúmero de técnicas de composición que pueden incorporarse en las narrativas sonoras. Entre ellas, se encuentran el uso de música adaptativa, diegética y no diegética.

#### *Música adaptativa*

Michael Sweet define el concepto de música adaptativa como un tipo de música que varía de acuerdo a ciertos eventos que van ocurriendo a lo largo de una historia o narrativa, y se adapta a los hechos ocurridos en el entorno de la misma (2014, p.99).

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

### *Música diegética*

También es llamada música de pantalla o música de escena. Proviene de una fuente sonora que está dentro de la diégesis narrativa y hace parte de la escena misma. Tal y como lo define Pablo Loudet, es esa música que hace parte del entorno de los personajes y es escuchada por ellos e incluso pueden interactuar con ella (2020, p.04).

### *Música no diegética*

También se le llama música incidental, de foso o de fondo. Su característica principal es que la fuente de donde proviene el sonido es externa al relato, no hace parte de la escena en sí, y, por tanto, los personajes no pueden escucharla ni interactuar con ella. Pablo Loudet la define como una música “irreal” o abstracta que tiene como fin apoyar la intención de una escena, acompañarla y/o amenizarla (2020, p.05).

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

## METODOLOGÍA

Para realizar esta producción, fue necesario seleccionar los mitos y leyendas, a partir de los cuáles se hizo la redacción de los guiones. Posterior a esto, se procedió a hacer la producción del audio, la producción musical y diseño sonoro para casa cada capítulo. Finalmente, se realizó la postproducción.

### Selección de mitos y leyendas

#### *Realización de entrevistas*

Se realizaron varias entrevistas a distintos habitantes del municipio de Yolombó, Antioquia. Este pueblo se caracteriza por ser tradicionalista, católico conservador y supersticioso.



*Figura 2. Parque de Yolombó, Antioquia.*

En el presente informe, están consignados tres testimonios correspondientes a los mitos y leyendas seleccionados para este proyecto; sin embargo, hubo testimonios de, al menos, cinco mitos o leyendas.

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

### Testimonio # 1 – Magnolia Acevedo

Magnolia Acevedo es una mujer de 50 años, nacida en el municipio de Yolombó – Antioquia. Sus padres eran campesinos de la vereda Los Aceites, donde vivió toda su niñez y adolescencia. Actualmente reside en el sector de La Vega con su esposo y sus hijos.

A Magnolia fue entrevistada el 15 de marzo del año 2022, y narró el siguiente testimonio de La Patasola:

...cómo les parece que él comenzó a escuchar que una mujer lloraba y lloraba a los gritos, y eran unos gritos de mujer. Y pa' qué que él asistía mucho a las mujeres, él donde hubiera mujeres ahí estaba. Y él se devolvió, se devolvió a buscar dónde era, cuando ¿qué ve? Una mujer mocha, pero hermosa. Dizque con una cabellera, y que con unos ojos hermosos, verdes, divinos, que con una piel blanquita como de porcelana. Y apenas él la veía que lloraba, pero él si alcanzó a ver que le faltaba una pierna. Y él dijo - ¡No! Qué es esto Dios mío, qué mujer tan linda, qué liase que esté mocha, porque él se echaba al buche lo que fuera ¡lo que fuera!...<sup>2</sup>



Figura 3. Entrevistada 1: Magnolia.

<sup>2</sup> Las entrevistas completas se encuentran en el anexo 01, disponible en: <https://goo.su/07dSKz>  
Las transcripciones se hacen de manera coloquial para mantener su esencia y estilo.



	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

### Testimonio # 2 – Elvia de Jesús Zuleta Correa

Doña Elvia es una mujer de 85 años, nació en el municipio de Medellín – Antioquia, donde pasó la mayor parte de su vida. Allí se casó, tuvo hijos, nietos y enviudó. Actualmente vive en la Calle Zea del municipio de Yolombó con una de sus hijas hace aproximadamente 12 años. Ella es una mujer muy creyente de la iglesia católica, la cual rige cada ámbito de su vida.

La historia que narró le ocurrió en la capital antioqueña. Este es su testimonio de Las Brujas, narrado el 20 de marzo de 2022:

Esas mujeres vivían enamoradas de mi apá, yo no sé por qué ¿oís?, y a él cada rato le pasaban cosas lo más de raras, cuando estaba durmiendo no lo dejaban respirar, él nos contaba a mí y a Marcos (el hermano) que esas brujas se le sentaban por aquí por las costillas ¡Más horrible! entonces mi amá tenía que sacudilo pa’ que pudiera volver a acomodarse...”.

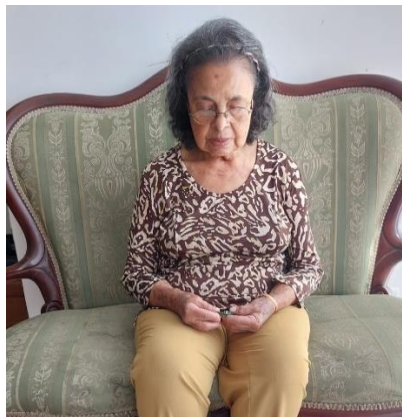


Figura 4. Entrevistada 2: Elvia

### Testimonio 3 – Raúl Zuleta Agudelo

Raúl Zuleta es un campesino agricultor y ganadero viudo de 70 años, que vive en una finca de la vereda Barbascal en el municipio de Yolombó, allí nació y allí ha vivido toda su vida. Es un hombre fiel creyente de supersticiones y mitos locales.

El 12 de marzo de 2022, Raúl nos contó esta historia de *El cura sin cabeza*:

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

“Por acá por estos laos siempre uno escuchó de ese tal cura, una vez un amigo mío lo vio por ponese de chistoso a buscar lo que no se le perdió a él. Y un viernes santo se fue dizque a buscar una guaca que había por’ai escondida y eso que me invitó a mí y yo no me quise ir por allá a comer mierda, mi papá decía que eso eran cosas del diablo y que sacar eso era malo, vea, las pelotas, qué miedo...”.



Figura 5. Entrevistado 3: Raúl

### *Selección de mitos y leyendas*

Teniendo en cuenta los testimonios narrados en las entrevistas, se seleccionaron los mitos y leyendas correspondientes a cada relato: *La Patasola*, *El cura sin cabeza* y *Las brujas*.

Cada uno de los mitos y leyendas a abordar se puso en un contexto de tiempo y espacio, y a cada personaje se le asignaron características que corresponden a la creencia popular del municipio de Yolombó (Antioquia), a los mitos y leyendas tradicionales y las supersticiones que existen alrededor de estos y también a la documentación que estos han tenido a lo largo de la historia.

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

### La Patasola

La Patasola, según la investigación realizada por El Tiempo en el año 2016, es un espanto que aparece frecuentemente en Antioquia y el Tolima. Su hábitat es la selva y las montañas, le tiene miedo a los aserraderos, los campos de maíz y las tusas apiladas. “Avanza con impresionante rapidez, dando saltos sobre su pezuña” (El Tiempo, 2016). Su cabello es enmarañado y tiene dientes filudos como de tigre.

Es un espanto aterrador. Sus dos muslos se unen en una sola pierna terminada en una terrorífica pezuña blanca que se encuentra volteada al revés. Para encantar a los hombres, se muestra como una mujer hermosa, que posteriormente se transforma en el horrible monstruo anteriormente descrito. Devora la carne de los hombres y succiona la sangre de los niños.

### Las brujas

Los conceptos de “bruja” o “brujería” nacieron en la Inglaterra medieval, donde se creía que algunas mujeres poseían cualidades o poderes otorgados por el demonio. Esta creencia se hizo mayor durante el periodo de La inquisición. Como señala Belén Moreno:

La bruja es una de las figuras femeninas más representativas de los mitos y las leyendas. Se le atribuían poderes curativos y proféticos, poderes para proteger la familia, las cosechas e interceder ante los dioses por las necesidades de los hombres. Ella al igual que dioses y demonios ha acompañado por siglos a la humanidad. Los ritos y ceremonias a los dioses eran un conducto para ser escuchados por ellos, para ganar sus favores. Estas prácticas se han heredado a distintas generaciones, así como visiones e imaginarios en los que se han forjado las creencias de diferentes culturas (2018, p.22). Sin embargo, en la

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

creencia popular, a las brujas se les ve como seres malignos que aprovechan estos poderes brindados por entidades demoníacas para hacer maldades.

### El cura sin cabeza

Según el artículo extraído del Rincón Colombiano, este ente maligno pertenece a la categoría de los espantos. En Antioquia se cuenta la leyenda de que, en vida, fue un sacerdote que fue maldecido por Dios por sostener relaciones sexuales con una mujer casada dentro de la iglesia. Otra versión, afirma que este sacerdote fue decapitado por unos ladrones que pretendían robarle unos documentos secretos y/o unas hostias consagradas.

Se dice que su alma ronda los cementerios, las iglesias, capillas y conventos. Porta un hábito de monje con túnica negra, capuchón y mangas anchas, de las cuales sobresalen unas manos esqueléticas. Quienes se topan con él, terminan sumidos en una locura de la que no hay retorno (El Tiempo, 2016).

### Redacción de los guiones

A cada capítulo se le asignó un título con el fin de generar un mayor interés en su contenido, y cada episodio corresponde a un mito o leyenda en particular. “Los hombres no sienten miedo: relato de la patasola” es el título para el capítulo referente a *La Patasola*, “Lo que está quieto, se deja quieto: Relato de la bruja Teresa” fue el nombre asignado al capítulo de *Las brujas*, y “No pierdas la cabeza: Relato del cura sin cabeza” fue el título elegido para el capítulo de *El cura sin cabeza*.

Esta actividad se dio siguiendo los pasos expuestos por Comparato (1988). Primero fue escrita una idea o *storyline*, más adelante se escribió el argumento y por último el guion, que fue realizado en formato de libreto de teatro para facilitar su lectura, y tomando como

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

referencia el guion de la radionovela *La secta de los estranguladores*, escrita por el medellinense Alberto Upegui Benitez (1950). Este guion se hizo teniendo en cuenta las entrevistas descritas anteriormente, la investigación realizada de cada mito y leyenda, y las costumbres tradicionalistas y religiosas observadas en el municipio de Yolombó. A su vez, fueron agregados elementos de ficción a cada relato.

El siguiente ejemplo da cuenta de la realización del *storyline*. Corresponde al capítulo *Los hombres no sienten miedo: Relato de la Patasola* y es una idea o frase corta que se tomó como punto de partida.

*Este capítulo narra la historia de un campesino bastante mujeriego, quien en medio de una borrachera escucha los gritos de la patasola y se deja engañar por sus encantos. Su hijo mayor intenta salvarlo, pero su terquedad y lujuria lo conduce a una sangrienta muerte.*

El argumento se hizo con el fin de dar desarrollo a cada historia. En este punto, se asignó a la idea un tiempo y un espacio para cada historia específica, y se crearon los personajes. El siguiente fragmento del argumento realizado para el capítulo *No pierdas la cabeza: Relato del cura sin cabeza* muestra un ejemplo de su creación:

*... empiezan a conversar dos amigos llamados Javier y Alberto. Alberto le comenta a Javier que va a ir a buscar un entierro apenas caiga la media noche. Javier le aconseja que no interrumpa la procesión, porque es un ritual muy sagrado, pero Alberto le explica que el viernes santo a medianoche es el mejor día para descubrir entierros, porque no sólo se revelan más fácil, sino que además las ánimas del purgatorio te ayudan a llegar a ellos y a superar cualquier obstáculo...<sup>3</sup>*

Para ejecutar la redacción del guion es que se construye el argumento. Ya en esta etapa, se escribieron los diálogos de cada personaje con sus intenciones, y también se detalló cada escena, espacio, sonido o emoción. El siguiente ejemplo del guion escrito en formato

<sup>3</sup> Los argumentos de todos los capítulos se encuentran disponibles en el anexo 2: <https://goo.su/07dSKz>

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

de libreto para el capítulo *Lo que está quieto se deja quieto: Relato de la bruja Teresa* muestra cómo fue su creación:

*Escena 5*

Se oye un ambiente eclesiástico, gente orando, y música religiosa muy suave

Los chicos irrumpen en la iglesia corriendo y gritando desesperadamente

Raúl y Mario: ¡Auxilio, auxilio, padre, padre!

Sacerdote: Pero ¿qué les pasa niños de por Dios? ¿Qué es esa algarabía aquí en la casa del Señor?

Raúl: (Muy agitado y aterrado) Padre, ayúdenos

Mario: Ayuda padre, venga, por favor, venga conmigo

Sacerdote: Pero esperen, necesito que me cuenten qué pasó, cálmense y me cuentan

Raúl: (Muy agitado) Padre, es que nos pusimos a jugar con una ouija y nuestra amiga Mercedes está toda rara, como poseída y es aterrador, por favor, tenemos que ir a buscarla al cementerio

Sacerdote: ¿Cómo que al cementerio? Bendito sea el Señor ¿Qué hicieron? ¿Cuál cementerio?

Mario: Allí en el San Lorenzo, venga padre, por favor

Sacerdote: Ok, los sigo (empieza a rezar) Alma de Cristo, santifícame. Cuerpo de Cristo, sálvame. Sangre de Cristo... Se alejan lentamente.<sup>4</sup>

## Producción del audio

### Grabación de actores

Para realizar las grabaciones de las voces, fueron convocadas cinco personas: Marco Blandón, Luz Stella Arango, John Fredy Arias, Julián Osorno y Alicia Montealegre. Además,

<sup>4</sup> Los guiones de los tres capítulos se encuentran en el anexo 3: <https://goo.su/07dSKz>

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

participé en este rol. A cada actor se le asignaron uno o dos personajes en cada capítulo. Las primeras voces se empezaron a grabar el 16 de mayo de 2022 y las últimas fueron grabadas el 28 de octubre de 2022.

A diferencia de las radionovelas que se emitían hace algunos años, donde todos los actores se reunían a grabar simultáneamente en un mismo espacio (en muchas ocasiones en vivo), en este caso cada voz fue grabada por separado, debido a que fue imposible coincidir en un mismo espacio y tiempo.

### *Locación de la grabación*

El espacio usado para grabar la mayoría de las voces fue un estudio casero o *home studio*, ubicado en el barrio Los Colores del municipio de Medellín; el espacio luce como se muestra la figura 6.



Figura 6. HomeStudio de Estefanía.

Dos de las voces fueron grabadas en la casa de los actores, debido a la dificultad para desplazarse al sitio de grabación.

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

### *Interfaz de audio*

La interfaz de audio usada para todas las grabaciones fue una *Komplete Audio 2*, fabricada por Native Instruments. Esta fue seteada a 48000 kHz y 24 bits. En la figura 7 se puede observar la interfaz.



*Figura 7. Interfaz Komplete Audio 2*

### *Micrófono*

El micrófono usado para la mayoría de las grabaciones fue un *AKG P220*, como muestra la figura 8, cardiode y sin *pop filter*, debido a que, según el posicionamiento escogido, no fue necesario su uso.



*Figura 8. Micrófono AKG P220*



	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

Una de las voces fue grabada con un micrófono Audio-Technica AT2020, cardiode, sin *pop filter*, debido a que el actor se encontraba en el municipio de Entrerriós y se hacía difícil el desplazamiento hasta la ciudad de Medellín. Aun así, hubo un acompañamiento remoto del proceso de grabación. El micrófono en cuestión, se puede observar en la figura 9.



Figura 9. Micrófono AudioTechnica AT2020

### *Posición del micrófono*

La posición que se adoptó para la grabación fue la sugerida por Rose Jay (2009), por encima de la boca, formando una diagonal, manteniendo una distancia de aproximadamente nueve pulgadas (23 centímetros) para evitar problemas sonoros que pueden surgir por la extrema cercanía al micrófono, con la parte delantera inclinada hacia la boca (2009, p. 144).

Esta posición ayudó a conseguir un sonido íntimo, sin chasquidos ni sibilancias y, al estar hacia un costado, facilitó la comodidad durante la lectura del guion. En la figura 10 se puede observar la ubicación del micrófono respecto al actor.

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA



Figura 10. Posición de grabación.

## Diseño sonoro

### Grabación de Foley

La grabación de Foley fue realizada en el laboratorio de mezcla 5.1 ubicado en el Parque i, complejo de laboratorios del Instituto Tecnológico Metropolitano del campus de Fraternidad. La interfaz que se usó para esta grabación fue una MOTU 896 MK3 hybrid, como se puede observar en la figura 12. Y fue usado un par de micrófonos Neuman TLM-103, que se muestra en la figura 11.



Figura 11. Micrófono Neumann TLM-103



Figura 12. Interfaz MOTU 896 mk3 hybrid

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA



*Figura 13. Grabación de Foley en tacones sobre baldosa*

Tal y como muestra la figura 13, se usaron los cajones de Foley fabricados en Madera del Futuro (MDF); que tenían arena, concreto y hojas secas. Además, también se hizo uso de una baldosa. Posteriormente, se ubicaron cerca del suelo los micrófonos y se direccionaron desde arriba, formando una diagonal, a 30 cm de distancia de los cajones, así como muestra la figura 14.



*Figura 14. Grabación sobre cajones de madera MDF*

Los zapatos seleccionados para los pasos fueron: botas, chanclas, tenis y tacones.

### *Librería de sonidos y efectos especiales*

Algunos sonidos fueron extraídos de la plataforma Freesound, otros de bancos sonoros digitales. En su mayoría, los sonidos individuales fueron creados a partir de síntesis y de fusión de capas simultáneas. Como ejemplo, uno de los efectos grabados en el estudio corresponde al sonido de las copas y el líquido en el minuto 1:12” del capítulo *Los hombres*

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

*no sienten miedo: relato de la patasola*. Asimismo, un ejemplo de los efectos descargados de librería es el del sonido del relincho del caballo en el minuto 4:36” del mismo capítulo.

## Composición de música y piezas incidentales

### *Opening*<sup>5</sup>

Se compuso una pieza para el cabezote de cada capítulo, titulada *Sigilo*, con la finalidad de enfatizar que los relatos son de terror y suspenso. Orquestalmente, se usaron instrumentos virtuales, como las cuerdas y las campanas, presentes en ejemplos de estos géneros, como el *soundtrack* de la película de terror *Annabelle 3*<sup>6</sup> compuesto en 2019 por Joseph Bishara. Así mismo, se usaron sintetizadores para emular el sonido del theremin o las ondas Martenot, presentes en la banda sonora de *The Day the Earth Stood Still*<sup>7</sup> compuesto por Bernard Herrmann en el año 2003, otro referente claro de los géneros terror y suspenso. Los instrumentos específicos que se usaron fueron: el sintetizador *One* (FabFilter), y diferentes cuerdas de la *BBC Symphony Orchestra* y *LABS* (ambos de Spitfire Audio).

*Sigilo* también hace uso del recurso del *leitmotiv* y es adaptativa. Esto para mantener la coherencia y unidad de la radionovela. La pieza combina capas que pueden utilizarse individualmente o en bloque. La *Figura 15* las muestra todas juntas.

<sup>5</sup> Sigilo disponible en el anexo 4: <https://goo.su/07dSKz>

<sup>6</sup> Ver ejemplo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=TwATAoxFWWA&t=91s>

<sup>7</sup> Escuchar referencia disponible en: <https://youtu.be/-hQSQxrUlcE>

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA



The image shows a musical score for a piece titled 'Fragmento Sigilo'. The score is written for six instruments: Bells, Violin, Cello, Bass, Theremin, and Piano. The music is in 4/4 time and features a mix of melodic and rhythmic patterns. The Violin, Cello, and Bass parts include 'pizz.' (pizzicato) markings. The Piano part is mostly silent, with some notes in the right hand. The Theremin part has a distinctive, ethereal sound. The Bells part has a simple, rhythmic pattern.

Figura 15. Fragmento Sigilo.

La pieza se encuentra presente en los tres capítulos al inicio y al final. Y cada motivo instrumental se presenta durante las escenas. Por ejemplo, en el capítulo de *No pierdas la cabeza: Relato del cura sin cabeza*, se puede apreciar el *leivmotive* del bajo en el minuto 8:20<sup>8</sup>. En el capítulo referente a las brujas, se puede escuchar el *leivmotive* del theremín en el minuto 5:00<sup>8</sup>. Finalmente, en el capítulo de *Los hombres no sienten miedo: Relato de La Patasola* se escucha el *leivmotive* del cello en el minuto 5:16<sup>9</sup>.

### Música diegética

#### Derrota<sup>9</sup>

Al inicio del capítulo de La Patasola, se escucha la pieza titulada *Derrota*, que forma parte del entorno de esa primera escena y busca evocar el ambiente de bar, cantina y bebida

<sup>8</sup> Todos los leivmotive individuales están disponibles en: <https://goo.su/QHpy4>

<sup>9</sup> Audio de *Derrota* disponible en el anexo 5: <https://goo.su/07dSKz>

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

que se vive en los pueblos antioqueños. Es una pieza corta perteneciente al género de música carrilera. Esta composición fue realizada usando el software *Finale* y hace parte de la música diegética de la escena.



Figura 16. Fragmento partitura Derrota.

La pieza tiene una duración de dos minutos y treintaiocho segundos y fue compuesta específicamente para la escena 1 del capítulo *Los hombres no sienten miedo: Relato de la patasola*. Inicia en el minuto 0:35” y termina en el minuto 2:48". Consta de instrumentos de cuerda pulsada (como la guitarra, el bajo eléctrico, el requinto y el charango), característicos del género guasca. La orquestación se realizó con los instrumentos virtuales LABS.

Dos de los referentes que se tuvieron en cuenta fueron las canciones *Rama seca*<sup>10</sup>, del Dueto América (1977)<sub>2</sub> y *Era un domingo*<sup>11</sup>, de Los Alegres Cordillera (1995). Como se escucha en estos, y como es usual en este estilo de música, las segundas voces se hacen una tercera por debajo de la melodía principal y el bajo<sub>2</sub> la mayoría de las veces lleva el tempo en un ostinato de negras, mientras que la guitarra toca la armonía en contratiempo.

Tal y como se observa en la siguiente figura:

<sup>10</sup> *Rama seca* disponible en: <https://youtu.be/mhMOzjuctLw>

<sup>11</sup> *Era un domingo* disponible en: <https://youtu.be/Jz9cOa3vj9g>

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA



Figura 17. Ejemplo de orquestación de guasca

### Marcha de la ira<sup>12</sup>

En la primera escena de *No pierdas la cabeza: Relato del cura sin cabeza* se escucha una pieza de música perteneciente a una banda de marcha que hace parte de la escena. Esta pieza también hace parte de la música diegética. Fue inspirada en el famoso himno latino del siglo XIII *Dies irae* (“Día de la ira”), atribuido al franciscano Tomás de Celano (1200-1260).

Orquestalmente cuenta con instrumentos propios de banda sinfónica. Esto debido a que en el municipio de Yolombó es tradición que la banda sinfónica local acompañe las procesiones de la Semana Mayor. Los instrumentos de *Marcha de la ira* son tuba, corno francés, trombón, trompeta, oboe y percusión; emulados por instrumentos virtuales de la librería de *BBC Symphony Orchestra*. En la figura 18 se puede observar un fragmento de su partitura.

<sup>12</sup> Audio de *Marcha de la ira* disponible en el anexo 6 en el siguiente enlace: <https://goo.su/07dSKz>

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA



The image shows a musical score for a piece titled 'Marcha de la ira'. The score is arranged in a grand staff with six staves. From top to bottom, the instruments are: Oboe, Horn in F, Trumpet in C, Trombone, Tuba, and Percussion. The Oboe part is mostly silent with a few notes at the end. The Horn in F, Trumpet in C, and Trombone parts play a rhythmic melody. The Tuba part is mostly silent. The Percussion part plays a rhythmic pattern. The score is in 2/4 time and has a key signature of one sharp (F#).

Figura 18. Fragmento partitura Marcha de la ira.

### Música adaptativa<sup>13</sup>

Haciendo uso del concepto de música adaptativa expuesto por Michael Sweet (2014, p. 99), para componer esta pieza fueron usadas cuatro capas de instrumentos donde cada uno de los tracks se puede implementar como *loop* con el fin de que se sienta una continuidad cada vez que se repite. Cualquiera de las capas se puede reproducir en solo, así mismo se pueden hacer todas las combinaciones posibles con las cuatro y también usarlas en bloque, de modo que esta composición se pudo aprovechar para apoyar las intenciones y variaciones anímicas en cada escena. En la figura 19, se puede observar cómo interactúan las capas de esta composición.

<sup>13</sup> Los cuatro tracks de la pieza se encuentran disponibles en: <https://goo.su/m5b94>



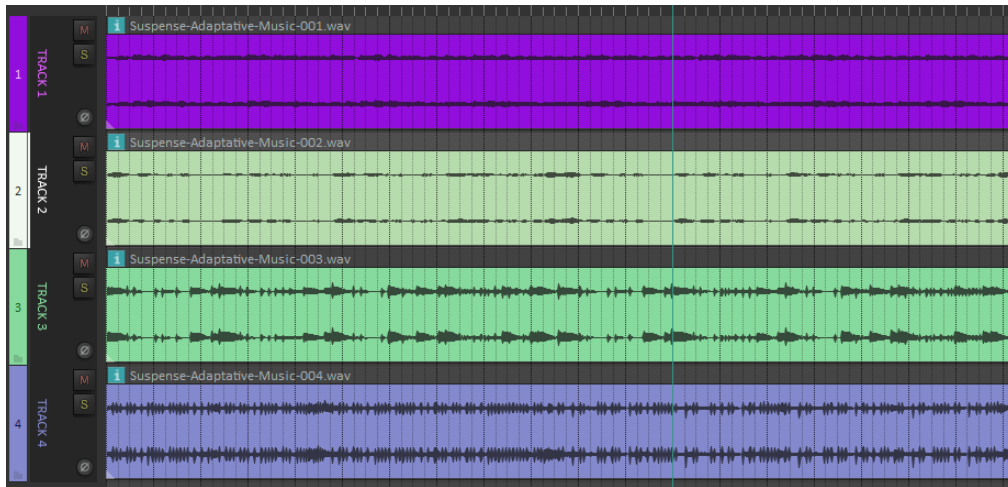


Figura 19. Tracks música adaptativa

### Edición y mezcla

Todo el proceso de edición fue realizado usando el software *Reaper*. Las sesiones se manejaron con una frecuencia de muestreo de 48000 kHz, a 24 bits de profundidad.

#### Organización de canales

Para facilitar el proceso de edición y mezcla se organizaron los canales por subgrupos, en el siguiente orden:

1. Diálogos
2. Ambientes
3. Efectos
4. Foley
5. Música

En la figura 20 se puede observar la organización de los canales, donde los colores favorecieron el proceso de edición. El amarillo corresponde a los diálogos, el azul corresponde a los ambientes, el naranja corresponde a los efectos, el verde al Foley y el rosado a la música.

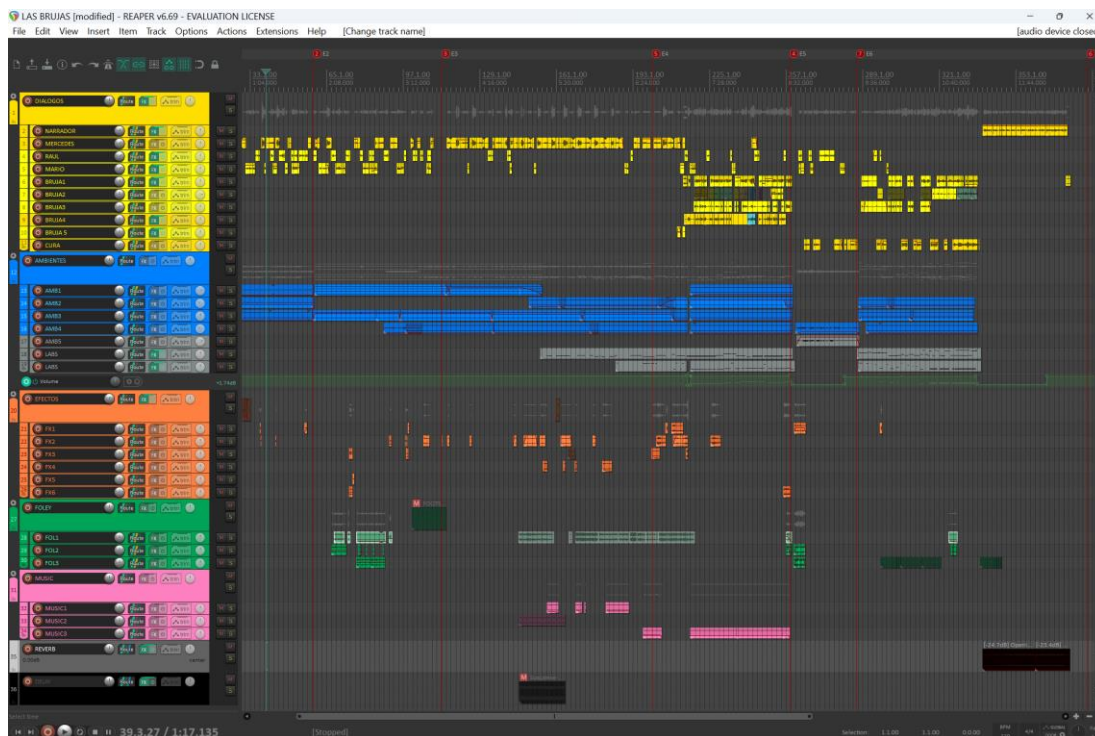


Figura 20. Sesión de Reaper Las Brujas.

## Edición de voces

Las voces se editaron de forma que cada personaje tuviera un canal por separado. Para cada diálogo se dejó una separación en tiempo entre 500 ms y 900 ms aproximadamente para permitir que se escucharan lo más natural posible. En otras palabras, para evitar que se oyeran apresurados.

A todas las voces se les realizó una ecualización. En esta se implementó un filtro pasa altos en la frecuencia de 150 Hz y una disminución de 3 dB en la frecuencia de 1000 Hz. Para evitar el efecto de proximidad se atenuó la frecuencia de 300 Hz en 3 dB. Para este fin fueron usados los plugins ReaEQ de Cockos, y Pro Q3 de FabFilter, como se puede observar en la figura 21.

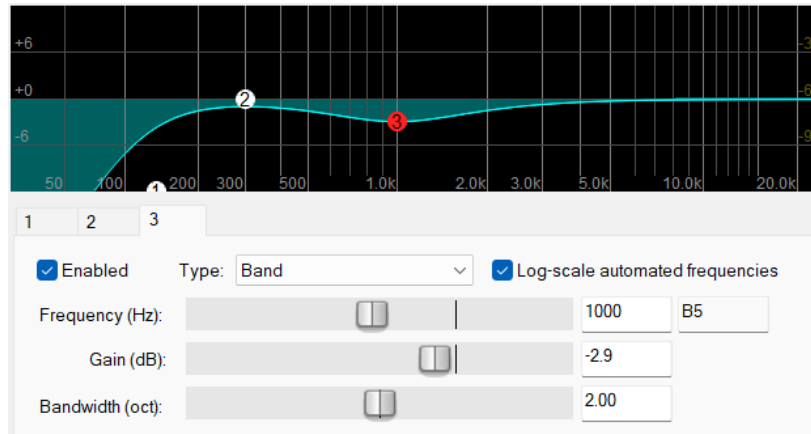


Figura 21. ReaEQ Voces.

### Compresión

A todos los diálogos se les realizó una compresión en la que el *Threshold* se mantuvo entre -35 y -22 dB, usando un *ratio* de 4:1 y un *attack* relativamente rápido. Esto con el fin de acortar el rango dinámico en que se desenvolvían las voces y así buscar un nivel más controlado, para que cada detalle pudiera ser escuchado con claridad. Para esto, se usó el plugin Pro C2 de Fab Filter, como se muestra en la figura 22.



Figura 22. Compresión de voces, Pro C2

### Delay

En algunos momentos específicos se usó un delay con el fin de generar varias repeticiones de la última palabra en un diálogo. Ejemplos de esto se pueden escuchar en el

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

capítulo *Los hombres no sienten miedo: relato de La Patasola* (minuto 09:35”) y al final de los tres episodios.

Para esto se usó el plug-in Timeless 3 de FabFilter (Figura 23) el cual se insertó en un canal auxiliar. Además, se automatizó el envío a dicho canal en el momento específico en que fue usado. Para lograrlo, el *delay* fue configurado en un tiempo de 590 a 600 ms, modificando el *pitch* en cada repetición generada y con un *feedback* del 70%, para que las repeticiones desaparecieran progresivamente.



Figura 23. Delay Timeless en voces

### *Distorsión*

A algunas voces se les aplicó una distorsión con el fin de que sonaran un poco más monstruosas. Para lograr esto, se realizaron los siguientes procesos: se doblaron las voces, con diferentes actores al momento de la grabación; se cuantizaron, para que cada sílaba fuera pronunciada al mismo tiempo; y finalmente, se colocaron en capas, para que fueran reproducidas de forma simultánea. La Figura 24 muestra como ejemplo las dos voces transcurriendo simultáneamente

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

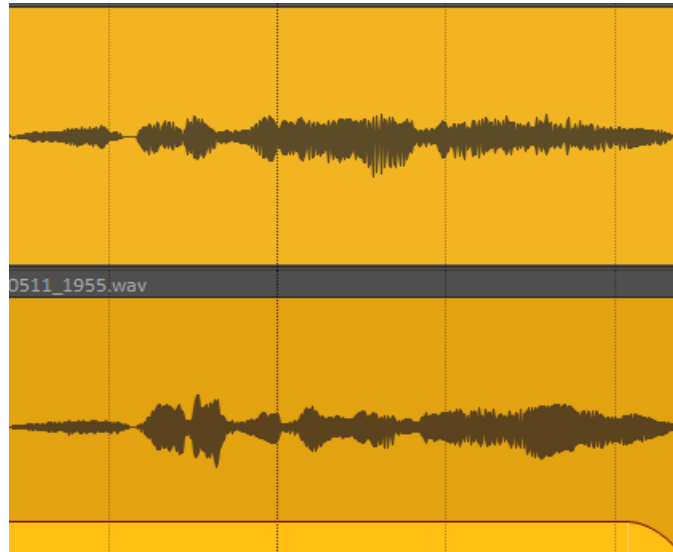


Figura 24. Voces simultáneas

Para conseguir un efecto más “monstruoso” en las voces, se aplicó un plugin que fue fabricado para este fin, llamado *Pitch Monster* del fabricante Devious Machines. El efecto fue puesto en un canal auxiliar, para evitar que afectara la totalidad de la señal. La figura 24.1 da cuenta del plugin utilizado.



Figura 24.1. Plugin Pitch Monster.

Además, también se usó un *delay* directamente como inserto en los canales de los diálogos de los monstruos. Este, a diferencia del otro, se configuró en un tiempo de solo 45

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

ms, para procurar que las repeticiones fueran generadas casi al mismo tiempo de la señal de entrada, con una variación del pitch de -3 semitonos y un feedback del 10%. La figura 25 muestra el plugin con utilizado con su respectiva configuración.



Figura 25. Delay para distorsión de las voces

## Ambientes

Todos los ambientes fueron creados a partir de superposición de capas de diferentes archivos de audio, donde cada uno fue ecualizado de diferente manera de acuerdo a la necesidad.

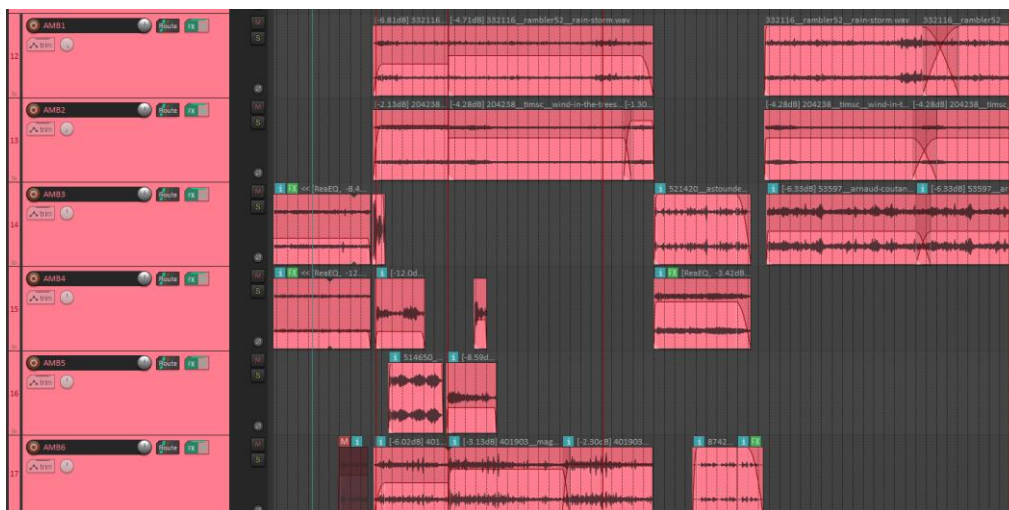


Figura 26. Capas de ambientes

Un ejemplo de esto es la ecualización hecha para lograr la transición de un ambiente exterior a interior, donde a los *tracks* de ambiente exterior se les aplicó un filtro pasa bajos, restando las frecuencias altas en gran medida lo cual da una sensación de lejanía. De igual forma, se jugó con las ecualizaciones a lo largo de cada capítulo, realizando o atenuando frecuencias que apoyaran un entorno o intención particular. La figura 27 muestra un ejemplo de ecualización para los ambientes.

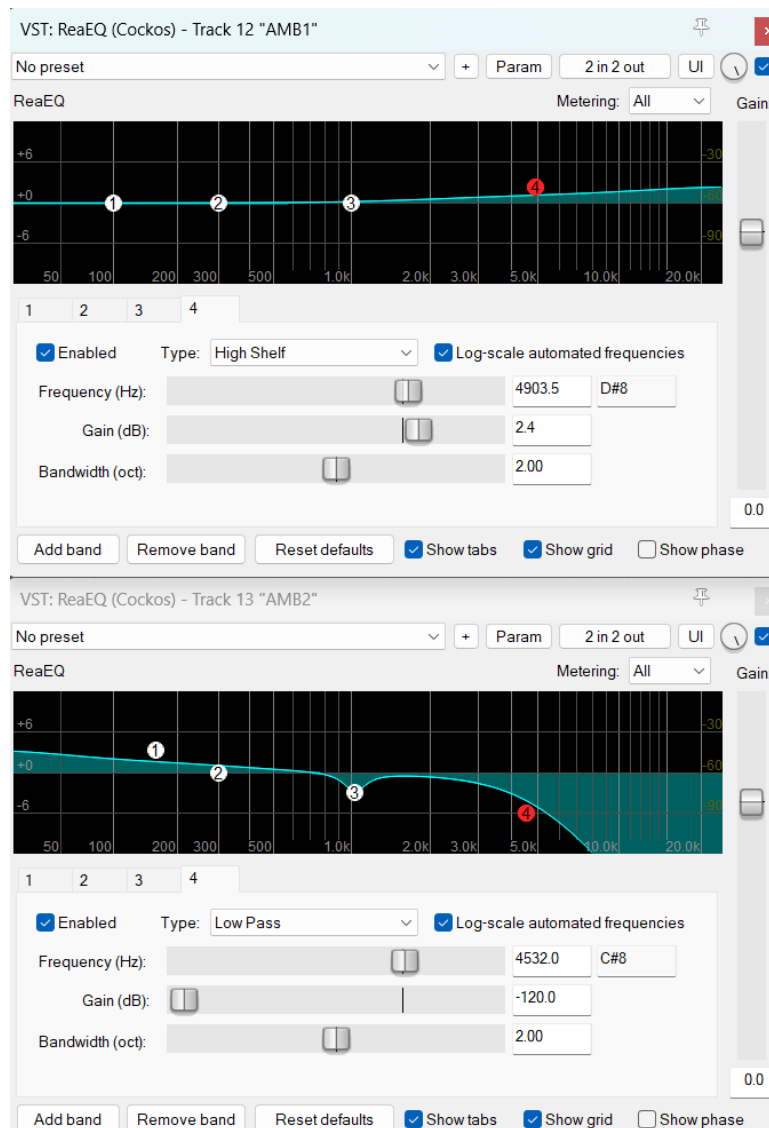


Figura 27. Ecualizaciones de ambientes.

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

## Efectos y Foley

A los efectos y Foley, se les aplicó un limitador en su respectivo subgrupo, para controlar picos altos y subir niveles bajos. Esto con el objetivo de que cada detalle fuera escuchado con claridad y para proteger el rango dinámico de la pieza. Un ejemplo de esto se muestra en la figura 28.

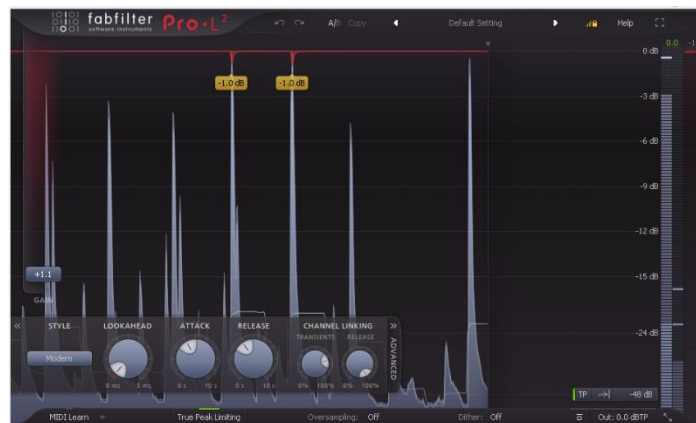


Figura 28. Limitador efectos y foley

## Música y ambientes

Para evitar un enmascaramiento de las voces, ocurrido por la suma de música y ambientes, en los subgrupos de estos se insertó un ecualizador paramétrico que permitiera controlar la ganancia, frecuencia y el ancho de banda y, con este, se hizo una disminución de 4 dB en la banda de 1000 Hz, haciendo uso de un filtro tipo campana.





	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

Figura 29. Ecuación de música y ambientes

### *Distribución de imagen estéreo y espacialidad*

Tanto las voces, como efectos, Foley, música y ambientes ocupan su respectivo lugar en la imagen estéreo. La siguiente figura muestra gráficamente cuál es su distribución



Figura 30. Distribución de imagen estéreo.

De acuerdo a la imagen, la espacialidad fue configurada de la siguiente manera:

#### *Voces*

En cuanto a la imagen estéreo se procuró que las voces ocuparan un rango central, con paneos máximo de 40° tanto en L como en R.

#### *Ambientes*

Los ambientes hacen uso de toda la imagen estéreo, comprendiendo paneos de hasta 100% tanto en L como en R, y así mismo en porcentajes inferiores.

#### *Efectos y Foley*

A todos los efectos y Foley se les realizó automatizaciones de paneo, de forma que estos pudieran apoyar correctamente la escena en cuanto a la ubicación de la fuente sonora dependiendo del caso, por lo que se mueven a lo largo de toda la imagen estéreo.

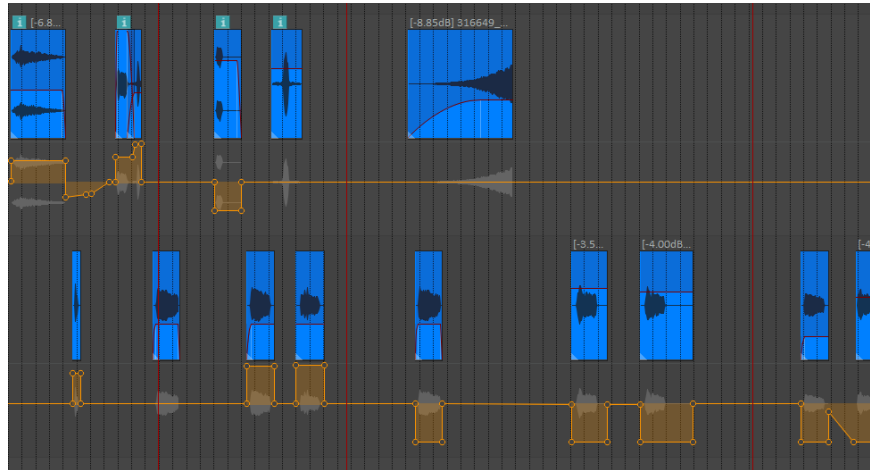


Figura 31. Paneos de efectos y foley.

### *Música*

La música extradiegética, siempre se encuentra siempre en ambos extremos de la imagen estéreo, y permanece ahí a lo largo de cada capítulo. Mientras que la música diegética está ubicada en el centro, con el fin de hacerla parte de la escena.

### *Reverb*

Con el fin de poner cada cosa en el mismo tiempo y espacio, se hizo uso de reverberación, y para optimizar los recursos del sistema, el uso de esta fue a través de un canal auxiliar, donde se automatizaron los envíos a dicho canal dependiendo de la necesidad específica, teniendo así pleno control de la señal que ingresaba a este canal auxiliar, por lo que los canales independientes no se vieron afectados directamente, sino que se mezclaban con el canal de la reverb para así crear un efecto más natural.

La reverb usada fue ajustada en un tiempo de 1.37 segundos, con un *decay* de aproximadamente 1000 ms y buscando que fuera un poco oscura, el parámetro *brightness* no fue muy alto.

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

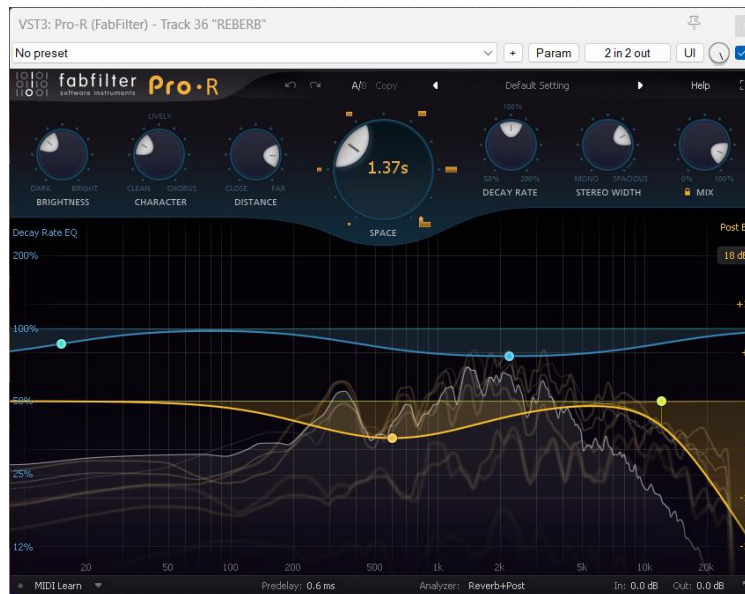


Figura 32. Ajuste de Reverb

### Masterización

Para realizar el proceso de masterización, se usó la siguiente cadena de efectos sobre el track resultante de la mezcla.

La figura 33, muestra el ecualizador utilizado para la masterización, que permitió realzar y atenuar algunas frecuencias específicas, con el fin de potenciar la mezcla.

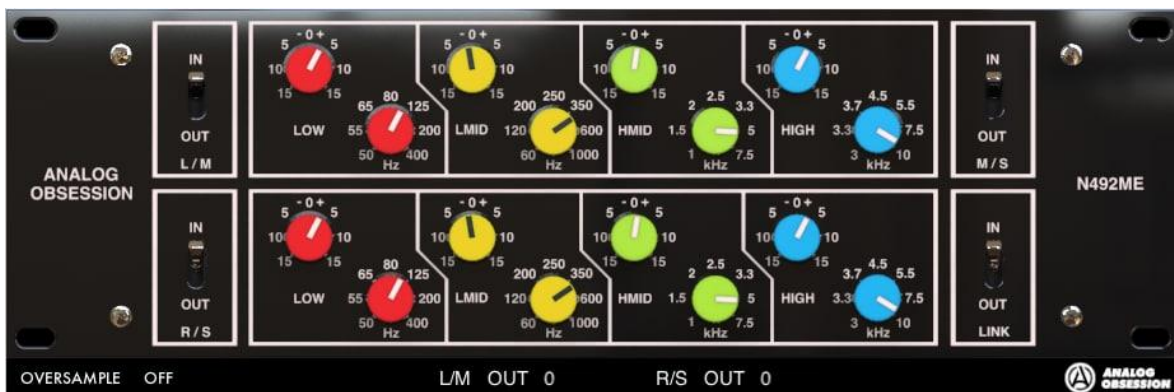


Figura 33. Analog Obsession EQ.

	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

Para analizar la imagen estéreo, ampliarla brevemente y corregir posibles problemas de fase; fue utilizado el plug in *Stereo Tool v3* del fabricante Flux, tal y como se enseña en la imagen 34

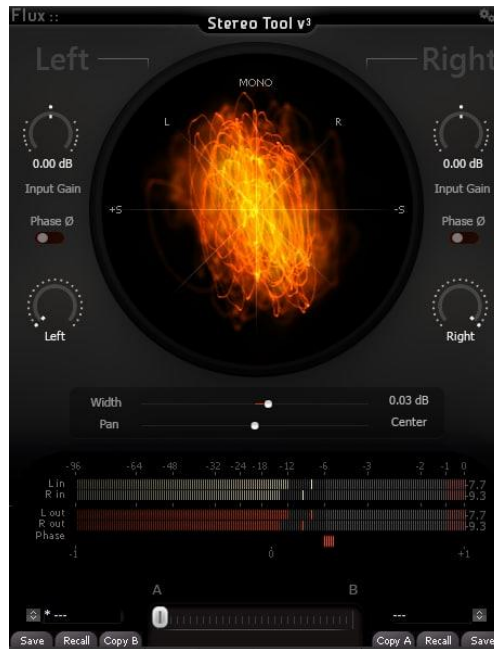


Figura 34. Flux: Stereo Tool V3

Para controlar los picos altos y realzar los niveles bajos de señal, y además, lograr la sonoridad deseada, se utilizó un limitador especial para mastering del fabricante HOFA como se observa en la figura 35.

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

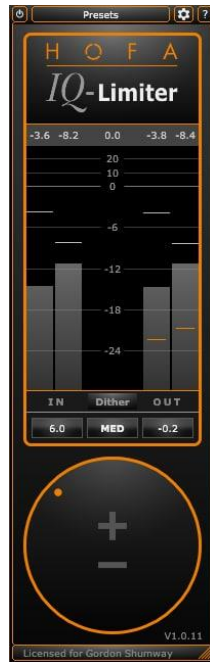


Figura 35. HOFA Limiter

### Dinámica general

La *Audio Engineering Society* (Sociedad de Ingeniería de Audio) y la Unión Europea de Radiodifusión recomiendan -18 LUFS de sonoridad integrada para podcasts (Byers, 2021, p.01). Para lograr la sonoridad o *loudness* deseada en cada capítulo se hizo uso de un limitador, esto con el fin de lograr potenciar cada detalle del master, controlando algunos picos altos, elevando niveles bajos y reduciendo el rango dinámico en cada el producto final.

La figura 36, da cuenta del analizador utilizado para conocer el nivel de sonoridad final.

 Institución Universitaria	<b>INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO</b>	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

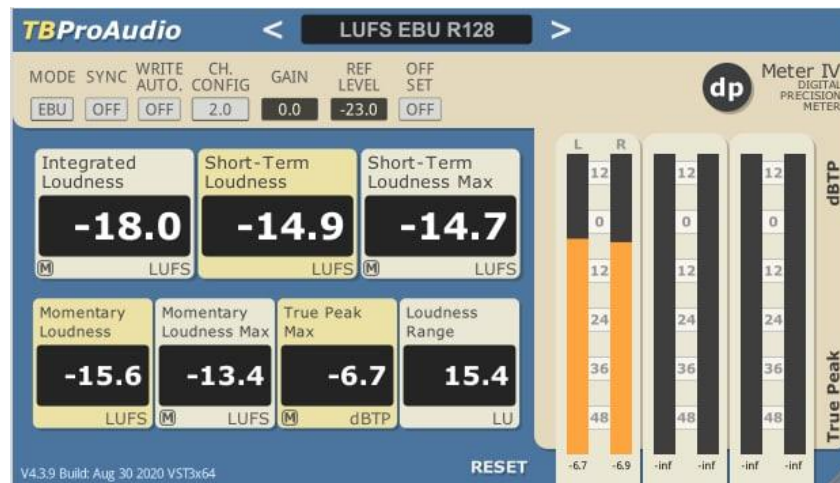


Figura 36. TB Pro Audio.

### Producto final

Por último, se logró finalizar la edición de cada uno de los episodios, donde cada uno quedó con la siguiente duración:

- *Lo que está quieto, se deja quieto: Relato de la bruja Teresa*, 12 minutos y 29 segundos
- *Los hombres no sienten miedo: Relato de La Patasola*, 12 minutos y 46 segundos
- *No pierdas la cabeza: Relato del cura sin cabeza*, 14 minutos y 05 segundos

Duración total: 39 minutos con 20 segundos.

### CONCLUSIONES

La radionovela es un género que vale la pena crear, potenciar y comercializar, sobre todo en una época en la que se cuenta con herramientas digitales que permiten su construcción y difusión. Crear una radionovela no es una tarea sencilla, ya que son muchos los elementos que juegan entre sí, partiendo desde una idea hasta llegar a un producto final. De cualquier forma, fue muy enriquecedor conocer cómo se puede crear una producción con

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

estándares adecuados para su distribución; siendo partícipe y creadora en cada uno de sus procesos.

Se produjeron satisfactoriamente tres capítulos de una radionovela basada en mitos y leyendas propios del folclor colombiano como lo son *La Patasola*, *Las brujas* y *El cura sin cabeza*. De igual forma, se logró recopilar información detallada de cada uno de estos mitos y leyendas a través de las fuentes bibliográficas y entrevistas, para luego proceder con la redacción de los guiones que se pudo realizar de forma ordenada gracias a la teoría existente en fuentes bibliográficas. Asimismo, el diseño sonoro se logró construir a partir de grabación, síntesis, bancos de sonidos y diversos procesos de edición, para así culminar con la mezcla y masterización del producto *Relatos de horror del folclor colombiano*.

Al realizar esta producción, se pudo concluir, además, que una buena grabación de voces y actuación son indispensables para obtener una radionovela atrayente para el público. De igual manera, se requiere la creación de efectos, ambientes y Foley es indispensable debido a que el oyente, al no tener una referencia visual, necesita escuchar cada cosa que sugiera la escena. También es necesario aplicar los paneos adecuadamente para generar una sensación de espacialidad que apoye la narrativa. Asimismo, la música es un ingrediente clave para proponer un estado de ánimo en el oyente.

Al final del proceso, se encontró que sería más sencillo realizar una producción similar a esta con un equipo de trabajo que pueda encargarse de un área específica. Por ejemplo, que una persona se encargue de componer la música y otra se encargue de grabar el Foley. Aunque, podría parecer una conclusión obvia, es determinante, ya que el equipo de trabajo, más allá de cumplir con roles de asistencia, le ofrece a los productores y autores herramientas y aportes creativos únicos.

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

## LISTA DE REFERENCIAS

- Crook, T. (2002). *Radio drama*. Routledge.
- Hendy, D. (2012). *Painting with sound: the kaleidoscopic world of Lance Sieveking, a British radio modernist*. *Twentieth Century British History*, 24(2), 169-200.
- Rose, J. (2012). *Audio postproduction for film and video*. Routledge.
- Sieveking (1934) *The Stuff of Radio*. London: Cassell, pp. 64–8.
- Comparato, D., & Braga, R. (1988). *El Guión: arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- Bermúdez, M. (1980). *La ficción narrativa en radio y televisión*.
- Afuera, Á (2010). *Cien años del nacimiento del rey de los seriales radiofónicos*. Sautier Casaseca. Cadena SER.  
[cadenaser.com/ser/2010/06/24/cultura/1277335029\\_850215.html](http://cadenaser.com/ser/2010/06/24/cultura/1277335029_850215.html)
- Cano, F. M. (1998). *La radionovela y el folletín*. *Revista Universidad Pontificia Bolivariana*. 47(145), 89-104.
- García, L. (1995). *En defensa de las radionovelas*. Chasqui. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, (52), 40-43.
- Espinosa, L., & Montini, R. (2007). *Había una vez. Cómo escribir un guión*. Nobuko.
- García V, L. (1995). *En defensa de las radionovelas*. Chasqui, *Revista Latinoamericana De Comunicación*. 52, 40-43.  
[revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/618/615](http://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/618/615)
- Serrano, S. (1948) *Tanané y Tangaré el hijo de Tanané*
- Anónimo (1958). *Los cisnes azules*



	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

Samayoa León, J. (2007). *Las radionovelas en México y Latinoamérica*. Investigación en

Radio. Recuperado de: [comunicacionacatlan.blogspot.com/2007/11/las-radionovelas-en-mxico-y.html](http://comunicacionacatlan.blogspot.com/2007/11/las-radionovelas-en-mxico-y.html)

Ruilópez, O. (1966) *Renzo el Gitano*

Díaz G. (1966) *La doctora corazón*

Señal Memoria. (2012). *La radionovela, un género radial que marcó a toda una generación*. Recuperado de: [www.senalmemoria.co/articulos/la-radionovela-un-genero-radial-que-marco-toda-una-generacion](http://www.senalmemoria.co/articulos/la-radionovela-un-genero-radial-que-marco-toda-una-generacion)

González, F. (1960) *Kadir el árabe*

Zapata, N., & González, C. (1955) *León de Francia*

Señal Memoria. (2012). *Kalimán, el hombre increíble*. Recuperado de: [www.senalmemoria.co/articulos/kaliman-el-hombre-increible](http://www.senalmemoria.co/articulos/kaliman-el-hombre-increible)

Botero, J. (1978) *Lejos del nido*

El hombre increíble. (2019). *Universo Centro, (104)*. Recuperado de: [www.universocentro.com/NUMERO104/El-hombre-increible.aspx](http://www.universocentro.com/NUMERO104/El-hombre-increible.aspx)

Arce, E. (1982) *Un ángel de la calle*

Ruiz, A. (1965) *La ley contra el hampa*

Melo, J. (2009). *La Radio Nacional y la telegrafía*. Recuperado de: [www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-6832851](http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-6832851)

Bracero Torres, Josefa (2009). *Fiesta a las nueve y Chan Li Po: Clásicos de la Radio*. Recuperado de: [www.radiocubana.cu/historia-de-la-radio-cubana/31-efemerides-de-la-familia-radial/809-fiesta-a-las-nueve-y-chan-li-po-clasicos-de-la-radio](http://www.radiocubana.cu/historia-de-la-radio-cubana/31-efemerides-de-la-familia-radial/809-fiesta-a-las-nueve-y-chan-li-po-clasicos-de-la-radio).

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

Caignet B, Félix (2010). *Chan Li Po*. Recuperado de:

[bitacorasinocubana.blogspot.com/2010/05/chang-li-po.html?q=chan](http://bitacorasinocubana.blogspot.com/2010/05/chang-li-po.html?q=chan).

Arkivperu (2011). *Radionovelas*. Recuperado de: [www.arkivperu.com/radionovelas-rpp-](http://www.arkivperu.com/radionovelas-rpp-1978/17)

1978/17. Consultado: 20 de octubre 2019.

Radionovela. [Entrevista]. Recuperado de: [rtvc-assets-radionacional-](http://rtvc-assets-radionacional-v2.s3.amazonaws.com/s3fs-public/senalradio/episodiospodcast/audioepisodio/2._radionovelas_1.mp3)

[v2.s3.amazonaws.com/s3fs-](http://v2.s3.amazonaws.com/s3fs-public/senalradio/episodiospodcast/audioepisodio/2._radionovelas_1.mp3)

[public/senalradio/episodiospodcast/audioepisodio/2.\\_radionovelas\\_1.mp3](http://public/senalradio/episodiospodcast/audioepisodio/2._radionovelas_1.mp3)

Rivas Serrano, M. (2020) *La ficción de la radionovela se traslada al podcast*. Señal

Colombia. Recuperado de: [https://www.senalcolombia.tv/general/radionovela-](https://www.senalcolombia.tv/general/radionovela-podcast-ficcion)

[podcast-ficcion](https://www.senalcolombia.tv/general/radionovela-podcast-ficcion)

Sieveking, L. (1934). *The Stuff of Radio*. Cassell.

Chala, M., & Esnilda, B. (2018). *El embrujo de La Jagua: expresiones visuales en torno a*

*los mitos y leyendas de la brujas*.

Upegui, A. (1950) *La secta de los estranguladores*. Editorial Universidad EAFIT.

Recuperado de:

[https://repository.eafit.edu.co/bitstream/handle/10784/311/9789587201406.pdf?seq](https://repository.eafit.edu.co/bitstream/handle/10784/311/9789587201406.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[uence=1&isAllowed=y](https://repository.eafit.edu.co/bitstream/handle/10784/311/9789587201406.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

El rincón colombiano. *Cura sin cabeza*. Artículo web. Recuperado de:

[https://www.goraymi.com/es-ec/azuay/cuenca/leyendas-cuentos/cura-sin-cabeza-](https://www.goraymi.com/es-ec/azuay/cuenca/leyendas-cuentos/cura-sin-cabeza-aq64ojyls)

[aq64ojyls](https://www.goraymi.com/es-ec/azuay/cuenca/leyendas-cuentos/cura-sin-cabeza-aq64ojyls)

Williams J., & Karlin F (2004) *On the track*.

Rose Jay. (2009) *Audio Postproduction for Film and Video*

	INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO	Código	\$CODIGO
		Versión	\$VERSION
		Fecha	\$FECHA

Sweet, Michael (2014). *Escribir música interactiva para videojuegos: una guía para el compositor*. Addison-Wesley Professional . pag. 99. ISBN 978-0321961587

Loudet, Pablo; Compagnet, Leonel (2020) *La música y sus modos de articulación en la narración cinematográfica*. Recuperado de: <https://doi.org/10.24215/18536212e004>

Byers, R. (2021, April 20). *Principios básicos del podcasting, parte 5: volumen para podcasts v. radio*. Transom.org. Recuperado de:  
<https://transom.org/2021/principios-basicos-del-podcasting-parte-5-volumen-para-podcasts-v-radio/>

Whittall, A. (2001) *Leitmotif*. *Grove Music Online*. Recuperado 7 Mar. 2023, de  
<https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000016360>.