



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**Facultad de Artes y Humanidades
Audiovisuales**

TEMA:

Radionovela sobre leyendas folklóricas

AUTOR:

Holguín Weber Rafael Ignacio

Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de:
Ingeniería de producción y dirección en artes audiovisuales

TUTOR:

Bajaña Yude, Guido Roberto

Guayaquil, Ecuador

18 de Septiembre del 2017



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

Artes y Humanidades

Audiovisuales

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Holguín Weber Rafael Ignacio**, como requerimiento para la obtención del Título de **Ingeniero en producción y dirección de artes audiovisuales**.

TUTOR

f. _____

Mgs. Bajaña Yude, Guido Roberto

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____

Lic. María Emilia García Mgs.

Guayaquil, 18 de Septiembre del 2017



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

Artes y Humanidades

Audiovisuales

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Holguín Weber Rafael Ignacio**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Radionovela sobre leyendas folklóricas**, previo a la obtención del Título de **Ingeniero en producción y dirección de artes audiovisuales**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, 18 de Septiembre del 2017

EL AUTOR

f. _____

Holguín Weber, Rafael Ignacio



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

Artes y Humanidades

Audiovisuales

AUTORIZACIÓN

Yo, **Holguín Weber Rafael Ignacio**

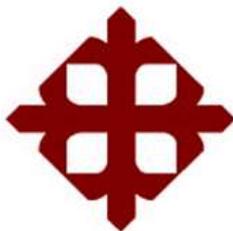
Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Radionovela sobre leyendas folklóricas**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 18 de Septiembre del 2017

EL AUTOR:

f. _____

Holguín Weber, Rafael Ignacio



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

Artes y Humanidades

Audiovisuales

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Guido Roberto, Bajaña Yude

TUTOR

f. _____

Lic. María Emilia García Mgs.

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lic. María Emilia García Mgs.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

ÍNDICE:

ÍNDICE:.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS:	ix
ÍNDICE DE FIGURAS:	x
Resumen.....	xiii
Abstract	xiii
Introducción	1
Justificación	3
Objetivos	3
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos.....	4
1. CAPÍTULO 1: PRESENTACIÓN GENERAL DEL PROYECTO	5
1.1. Ficha técnica:.....	5
1.2. Sinopsis:.....	5
1.3. Elementos clave:	5
1.4. Antecedentes y referentes históricos:	7
1.4.1. Antecedentes	7
1.4.2. Referentes	8
1.5. Descripción de la producción:	10
1.5.1 Estructura del programa	11
2. CAPÍTULO 2: DISEÑO DE PRODUCCIÓN.....	12
2.1Adaptaciones de las leyendas	12
2.1.1. Cambios necesarios para las narraciones	13
2.1.2. Psicología de los personajes de las adaptaciones	23
2.2. Escaletas:	30
2.2.1 Escaleta del Capítulo 1: La caja Ronca.....	30
2.2.2. Escaleta del capítulo 2: La Llorona	31
2.2.3. Escaleta del capítulo 3: El Silbón	32
2.2.4. Escaleta del capítulo 4: María Angula	34
2.3. Guiones:.....	36
2.3.1. Guion del capítulo 1: La caja Ronca.....	36

2.3.2. Guion del capítulo 2: La Llorona.....	42
2.3.3 Guion del capítulo 3: El Silbón.....	45
2.3.4. Guion del capítulo 4: María Angula.....	50
2.4. Tono y estilo	56
2.4.1. Importancia del sonido en el tono y estilo del proyecto	56
2.4.2. Uso de las cualidades del sonido en el proyecto	65
2.4.3. Procesos para la creación y adquisición de los sonidos y músicas del proyecto	81
2.5. Cronograma de producción:.....	90
2.6. Presupuesto:.....	91
2.7. Target:	94
2.8. Imagen del programa:	95
2.8.1. Semiótica de la línea gráfica.....	95
2.8.2. Imágenes del canal de Youtube	96
2.8.3. Imágenes promocionales	103
2.8.4. Logotipo del proyecto	104
2.8.5. Procedimiento para fabricar la línea gráfica	107
2.9. Equipo de producción:	110
3. CAPÍTULO 3: ASPECTOS FORMALES DEL PROGRAMA:.....	111
3.1. Elementos musicales identificatorios del programa:.....	111
3.2. Relaciones entre distintas partes del programa:	111
4. CAPÍTULO 4: RESULTADOS:	113
4.1. Pruebas de Exhibición de manera no anónima:.....	113
4.2. Pruebas de exhibición de manera anónima:.....	116
4.2.1. El programa fue:.....	121
4.2.2. ¿Recomendarías el programa?.....	122
4.2.3. El ritmo del programa fue:	123
4.2.4. ¿Cómo calificarías las voces?	124
4.2.5. ¿Qué corregirías en las voces?	125
4.2.6. Por favor, marque cualquiera de las siguientes frases que describan mejor el programa:.....	126
4.3. Experimentación con Youtube	127
4.4. Conclusiones de las pruebas de exhibición:.....	128
4.5. Conclusiones del proyecto	129

BIBLIOGRAFÍA.....	130
Fotos del proceso de producción	134
Fotos del proceso de ilustración	137
Fotos de la plataforma de YouTube	140
Acuerdos de autorización.....	142

ÍNDICE DE TABLAS:

Capítulo 1

Tabla 1. 1: Ficha técnica del programa Tumba sin Nombre.....	5
Tabla 1. 2: Estructura del Programa	11

Capítulo 2

Tabla 2. 1: Escaleta del capítulo 1: La Caja Ronca	30
Tabla 2. 2: Escaleta del capítulo 2: La Llorona	31
Tabla 2. 3: Escaleta del capítulo 3: El Silbón	33
Tabla 2. 4: Escaleta del capítulo 4: María Angula.....	34
Tabla 2. 5: Guion del capítulo 1: La Caja Ronca	36
Tabla 2. 6: Guion del capítulo 2: La Llorona	42
Tabla 2. 7: Guion del capítulo 3: El Silbón	45
Tabla 2. 8: Guion del capítulo 4: María Angula	50
Tabla 2. 9: Cronograma de producción	90
Tabla 2. 10: Tabla presupuestaria del proyecto	91
Tabla 2. 11: Tabla de presupuesto resumida en etapas de producción	91
Tabla 2. 12: Tabla de presupuesto de la preproducción	91
Tabla 2. 13: Tabla de presupuesto de la producción	92
Tabla 2. 14: Tabla de presupuesto de postproducción	93
Tabla 2. 15: Tabla del equipo de producción	110

ÍNDICE DE FIGURAS:

Capítulo 1

Figura 1. 1: “E. Stoner” (1936) Portada de la revista de la radiovela the witch's tale [figura]....	8
Figura 1. 2: “E. Stoner” (1936) Portada de la revista de la radiovela the witch's tale [figura]....	9
Figura 1. 3: “Marco Chamorro” (2000) Portada del libro Leyendas del Ecuador [figura]	14

Capítulo 2:

Figura 2. 1: “R. Holguín” (2017) Onda sonora transcurriendo en un segundo [figura].....	57
Figura 2. 2: “R. Holguín” (2017) 3Hz vistos en un segundo de onda sonora [figura]	57
Figura 2. 3: “R. Holguín” (2017) proceso ADSR [figura].....	63
Figura 2. 4: “R. Holguín” (2017) Fragmento de onda de La Primera Estación de Vivaldi [figura]	67
Figura 2. 5: “R. Holguín” (2017) La Primera Estación de Vivaldi con sonido invertido [figura].	67
Figura 2. 6: “R. Holguín” (2017) Onda sonora de persona haciendo rugidos [figura].....	69
Figura 2. 7: “R. Holguín” (2017) Onda sonora de persona haciendo rugidos con modificaciones para que suene como bestia sobrenatural [figura].....	69
Figura 2. 8: “R. Holguín” (2017) Captura de onda de estridulación de grillos [figura].....	71
Figura 2. 9: “R. Holguín” (2017) Captura de onda de llanto de bebé [figura]	72
Figura 2. 10: “R. Holguín” (2017) Estrofa de la música de los Pollitos Dice con timbre modificado e invertida que se repetirá varias veces [figura]	74
Figura 2. 11: “R. Holguín” (2017) Himno De la Alegría modificado para producir tensión [figura]	75
Figura 2. 12: “R. Holguín” (2017) Grito de criatura sobrenatural de María Angula[figura]	79
Figura 2. 13: “R. Holguín” (2017) Combinación de las voces para crear al fantasma del capítulo número 2: María Angula[figura].....	80
Figura 2. 14: “Jeff Strong” (2000) Posición de micrófonos en XY [figura]	81
Figura 2. 15: “ASMRSurge” (2000) Captura de pantalla de demostración de dummy head[figura].....	82
Figura 2. 16: “R. Holguín” (2017) Primer paso para usar audio 5.1 [figura].....	83
Figura 2. 17: “R. Holguín” (2017) segundo paso para usar audio 5.1 [figura].....	84
Figura 2. 18: “R. Holguín” (2017) tercer paso para usar audio 5.1 [figura].....	84
Figura 2. 19: “R. Holguín” (2017) cuarto paso para usar audio 5.1 [figura]	85
Figura 2. 20: “R. Holguín” (2017) quinto paso para usar audio 5.1 [figura].....	85
Figura 2. 21: “R. Holguín” (2017) sexto paso para usar audio 5.1 [figura].....	86
Figura 2. 22: “R. Holguín” (2017) Séptimo paso para usar audio 5.1 [figura]	87
Figura 2. 23: “R. Holguín” (2017) Imagen de portada del canal de Youtube del proyecto [figura]	96
Figura 2. 24: “R. Holguín” (2017) Imagen de perfil del canal de Youtube del proyecto [figura]	96
Figura 2. 25: “R. Holguín” (2017) Imagen de portada del capítulo 1: La Caja Ronca [figura] ...	97
Figura 2. 26: “R. Holguín” (2017) Imagen de portada del capítulo 2: La Llorona[figura]	99
Figura 2. 27: “R. Holguín” (2017) Imagen de portada del capítulo 3: El Silbón[figura].....	101
Figura 2. 28: “R. Holguín” (2017) Imagen de portada del capítulo 3: María Angula[figura]	103
Figura 2. 29: “R. Holguín” (2017) Imágenes publicitarias de la radionovela web [figura] Fuente: Autor	103

Figura 2. 30: “R. Holguín” (2017) Logotipo de Tumba Sin Nombre [figura].....	105
Figura 2. 31: “R. Holguín” (2017) Logotipo en prueba de patrón modular[figura].....	106
Figura 2. 32: “R. Holguín” (2017) Logotipo en prueba de la silueta[figura].....	106
Figura 2. 33: “R. Holguín” (2017) Logotipo con la divina proporción[figura].....	107
Figura 2. 34: “R. Holguín” (2017) Primer paso para fabricar ilustraciones[figura].....	108
Figura 2. 35: “R. Holguín” (2017) Segundo paso para fabricar ilustraciones[figura]	108
Figura 2. 36: “R. Holguín” (2017) Tercer paso para fabricar ilustraciones[figura]	109
Figura 2. 37: “R. Holguín” (2017) cuarto paso para fabricar ilustraciones[figura].....	109

Capítulo 3:

Figura 3. 1: “R. Holguín” (2017) Sonido de péndulo de reloj [figura]	111
Figura 3. 2: “R. Holguín” (2017) Palabras de tono grueso del narrador [figura].....	112

Capítulo 4:

Figura 4. 1: “R. Holguín” (2017) Invitación a la prueba de los capítulos [figura]	113
Figura 4. 2: “R. Holguín” (2017) Pregunta 6 del cuestionario [figura].....	114
Figura 4. 3: “R. Holguín” (2017) Primera opinión de un individuo del experimento [figura] ..	115
Figura 4. 4: “R. Holguín” (2017) Segunda opinión de un individuo del experimento [figura] .	115
Figura 4. 5: “R. Holguín” (2017) Tercera opinión de un individuo del experimento [figura]...	116
Figura 4. 6: “R. Holguín” (2017) cuestionario de preguntas anónimo [figura]	117
Figura 4. 7: “R. Holguín” (2017) Gráfico de los géneros que participaron en el estudio [figura]	118
.....	
Figura 4. 8: “R. Holguín” (2017) Gráfico de las edades de las personas del estudio [figura]....	119
Figura 4. 9: “R. Holguín” (2017) Gráfico de la opinión de como fue el programa [figura].....	121
Figura 4. 10: “R. Holguín” (2017) Gráfico de personas que recomendarían el programa[figura]	122
.....	
Figura 4. 11: “R. Holguín” (2017) Gráfico de la opinión de la velocidad del programa[figura]	123
Figura 4. 12: “R. Holguín” (2017) Gráfico de la opinión de las voces del programa [figura]	124
Figura 4. 13: “R. Holguín” (2017) Grafico de lo que se corregiría en las voces [figura]	125
Figura 4. 14: “R. Holguín” (2017) Grafico de lo que se corregiría en las voces [figura]	126
Figura 4. 15: “R. Holguín” (2017) Capítulo de la caja ronca reproduciendose [figura]	127

Agradecimientos

Le agradezco a mi papá Fernando Vinicio Holguín Zurita por su inversión financiera y paciencia, si no fuese por él, probablemente este proyecto de tesis ni siquiera existiera. También le agradezco a Guido Bajaña por su constante ayuda y aportación de ideas, como la del sonido tridimensional, la cual le aporta un valor agregado al producto del que se habla durante todo este proyecto.

También cabe mencionar entre mis agradecimientos a Juan Francisco Miño, Katherine Manrique, Hugo Avilés, Steffy Estacio, Diego Romero, Gabriela Narea y a María del Rosario Holguín por su ayuda con las voces de los capítulos. También estoy agradecido con Javier Villacis y Jefferson Loor, quienes ayudaron consiguiendo elementos necesarios para que este proyecto se logre completar y además aportaron actuando como personajes de dos distintos capítulos.

Y unas gracias especiales para Eduardo Javier Holguín Weber, María del Rosario Holguín y Adriana Holguín por revisar los capítulos y ayudar a encontrar errores. Agradezco a Vickie Nina Weber Moreno por su ayuda constante durante todo el tiempo de la carrera y a motivarme a estudiar la Ingeniería en producción y dirección de artes audiovisuales.

Y estoy infinitamente agradecido por la profesora Marta Murga, quién me demostró que más del 90% de este documento era un desastre total y con sus consejos he logrado hacer que sea lo que es ahora.

Resumen

La presente tesis habla acerca del proceso del desarrollo de un producto interactivo, entretenido y educativo y además explica cómo funciona. Este es una radio novela digital de cuatro capítulos de corta duración que van entre los 6 a 9 minutos, la cual puede ser escuchada desde varios tipos de medios, tales como celulares y también otorga un ilusión a los espectadores de estar inversos en el ambiente de la historia a través de su sonido envolvente, el cual permite que al momento de ser escuchado uno reconozca de donde vienen las pisadas, el viento y otros posibles efectos. La temática que relata cada episodio es siempre acerca de alguna leyenda folclórica que se haya narrado por más de cincuenta años en países de Latinoamérica. Siempre tratarán de cuentos de terror y toda la ambientación, bandas sonoras y música estarán diseñadas con la intención de producir escalofríos a las personas que escuchan las narraciones.

Palabras claves: RADIO NOVELA, SONIDO ENVOLVENTE, LEYENDA FOLCLÓRICA, LATINOAMÉRICA, CUENTOS, TERROR

Abstract

The present thesis talks about the process of the development of an interactive, entertaining and educational product and also it explains how it works. This is a digital radio novel with four short episodes with durations from 6 to 9 minutes, which can be heard from varius media types, such as smart phones and also gives an illusion to the spectators to be inverse in the atmosphere of the history through its surround sound, Which allows that at the moment of being heard one recognizes where the footsteps, the wind and other possible special effects come from. The theme that relates each episode is always about some folkloric legend that has been narrated for more than fifty years in Latin American countries. It always going to be about Terror tales and all the ambientation and all the atmosphere, soundtracks and music will be designed with the intention of produce Goosebumps to the people who listen to the narrations.

Keywords: RADIO NOVEL, SORROUND SOUND, FOLKLORIC LEGEND, LATIN AMERICAN, TALES, TERROR

Introducción

Latinoamérica es rica en su cultura. Según el escritor Vargas Llosa la cultura es una realidad autónoma, creada a base de ideas, valores éticos y estéticos, obras de arte y literarias que interactúan con el resto de la vida social y pueden provocar fenómenos sociales, económicos, políticos e incluso religiosos. (Llosa, 2012)

En esto se basa este proyecto, en la narración y tradición oral. Mediante el audio narrarán leyendas folklóricas que se han contado por varios años en Latinoamérica y va a re crear en la imaginación de los espectadores los escenarios de fantasmas y fantasía haciéndoles experimentar una sensación de estar rodeados por lo desconocido.

Con respecto a qué son las leyendas, la Real Academia De La Lengua Española define que son narraciones fantásticas que son transmitidas por tradición y también que son Relatos basados en hechos o personajes de la vida real, modificados o mejorados por la admiración o la fantasía.

Tomando en cuenta la definición de la Real Academia De La Lengua Española, se puede poner como ejemplo a *Cantuña*, que es una historia que narra acerca de un indigena que hace un pacto con el diablo para acabar en 3 días la iglesia de San Francisco, ubicada en la ciudad que es capital de Ecuador, Quito. Según el historiador *Mario Reyes*, el protagonista de esta narración fue real, pero nunca vendió su alma al diablo y no construyó la iglesia, sino una pequeña capilla en el mismo sector.

Estas han ido evolucionando y acomodándose a la sociedad moderna, también han cambiado su manera de narrarse, ahora son vistas en diferentes medios audiovisuales y multimedia. Este tipo de leyendas difundidas del internet, conocidas como *creepypastas*, no son en las que se concentra este proyecto, llamado Tumba Sin Nombre, ya lo que propone es un enfoque netamente a las leyendas folklóricas de Latinoamérica, solamente a las de miedo, narrándolas en

una radio novela que estará disponible en la web y serán de sonido envolvente, para que los espectadores puedan ponerse sus audífonos y percibir de diferentes direcciones, de donde vienen los personajes y a que distancia se encuentran.

Justificación

La importancia de este proyecto radica en fomentar la tradición oral y consiste en difundir leyendas que son de origen folclórico de Latinoamérica y dirigir esta información a los jóvenes entre 16 a 30 años de edad de la misma región, de esta manera ellos pueden conocer e interesarse en su propia cultura, ya que con el pasar del tiempo se ha perdido ese interés por lo propio de Latinoamérica. Estamos en una época globalizada, donde todo lo que ocurre en un país le afecta al otro extremo del globo terráqueo afecta. Creando así lo que La cultura ajena hace que se modifique la propia a tal punto que a veces llega a perderse. Esto según el antropólogo *Fernando Ortíz* se llama transculturación. (EcuRed, 2017)

La novedad de este proyecto es que tendrá una experiencia netamente auditiva, así cada uno podrá imaginar y recrear su versión de la historia en la cabeza. No va a estar 100% ausente de imágenes, ya que cada video incluirá una ilustración original y propia del programa referente al tema que se cuenta en el capítulo. Este, en la mayoría de los casos estará representará alguna escena de la misma historia que se presentará mediante el capítulo de la radio novela.

La innovación de este proyecto está en la aplicación de tecnología sonora tridimensional, es decir, que el espectador tendrá que ponerse audífonos y podrá escuchar el sonido que llega de diferentes direcciones y se encuentra a diferentes distancias. No estará en una estación de radio, sino en el internet, permitiendo así que cada usuario escuche cómodamente la historia desde su dispositivo móvil.

Tumba Sin Nombre hará experimentar emociones fuertes a los espectadores a través de sus oídos, permitiendo así en una experiencia entretenida y educativa, donde el entorno de lo imaginario se percibe casi real.

Objetivos

Objetivo general

El objetivo general de este proyecto es difundir y promover la narración y tradición oral de manera entretenida a través de una radionovela digital con sonido binaural, para que las personas sientan la necesidad de difundir y buscar más acerca de este tema.

Objetivos específicos

- 1) Escribir guiones que sean entretenidos para la audiencia, utilizando normas y métodos profesionales.
- 2) Desarrollar personajes llamativos y entretenidos, aplicando conocimientos de psicología humana y escritura de libretos.
- 3) Fabricar una apariencia visual del producto, la cual cautive y llame la atención del espectador, desde antes de saber de qué trata.
- 4) Utilizar medios comunes y accesibles para el público al que se apunta el proyecto
- 5) Descubrir y utilizar métodos poco convencionales en los medios del país, para el desarrollo de una experiencia auditiva diferente.
- 6) Persuadir las emociones del espectador a través de la mezcla de efectos sonoros y modificación de las cualidades del sonido.

1. CAPÍTULO 1: PRESENTACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1. Ficha técnica:

Tabla 1. 1: Ficha técnica del programa Tumba sin Nombre

Nombre del programa:	Tumba sin nombre
Género:	Radio novela.
Duración por capítulo:	5 minutos
Número de capítulos:	4
Emisión:	Se utilizará la plataforma web Youtube con un canal con el mismo nombre del programa.
Audiencia objetiva:	Jóvenes entre 16 a 30 años de edad.

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

1.2. Sinopsis:

Cada capítulo narra sobre de una famosa leyenda folklórica de Latinoamérica utilizando sonido tridimensional, para que cada espectador pueda crear su propia versión de la historia con su imaginación y sentirse dentro de la misma.

1.3. Elementos clave:

Entre los elementos clave de este programa están:

Sonido tridimensional: Permitirá que se sienta que se está dentro de la historia narrada.

El guion: a base de esto se trabajará cada capítulo. Es la guía en la que se indicará cada sonido y dialogo que existirá durante el episodio.

El narrador: Introducirá y cerrará la historia durante los bloques de entrada y salida. Su voz es profunda y misteriosa, este será una persona con experiencia en el tema de la narración.

La introducción y despedida: La introducción se marcará simple con el sonido de péndulo de reloj, que viaja de izquierda a derecha, mientras una voz invita a los espectadores a ponerse audífonos y apagar las luces para una mejor experiencia. Después de esto, el narrador mencionará el nombre de la leyenda que contará. Para la despedida otra vez llega el sonido del péndulo y el narrador menciona que acaba el capítulo y agradece por la atención de los espectadores. La razón por la que se escogió que el péndulo suene dos veces, una en la introducción y otra en la despedida, es para las personas que quieran escuchar el capítulo seguido, ya que entre estos no se sentirá realización de cortes en el audio y será como estar escuchando un solo programa sin interrupciones.

Ilustraciones: A pesar de que este es un producto auditivo, no se dejará a un lado el arte visual. Por cada capítulo existirá una ilustración relacionada al tema del que se va a narrar. La ilustración es lo único que será visible en el video de Youtube.

Voces de actores: Además del narrador, habrán voces que interpretarán a los personajes de las historias o producirán sonidos, para esto se llamará a personas que actuarán siguiendo el texto del guion.

Efectos de sonido: Estos son algunos grabados y otros libres de derechos de autor. Las historias van a trabajar con más sonidos que voces y música, dando así una sensación de estar dentro de la experiencia.

Música: La música va a ser relacionada al tema, pero se tratará de utilizar con poca frecuencia, para darle más importancia a los efectos de sonido.

Línea gráfica: Tanto el tipo de texto colores e imagen de portada de la página de Youtube se guiará bajo una misma línea gráfica. Esta es hecha con colores relacionados al café y el negro.

1.4. Antecedentes y referentes históricos:

1.4.1. Antecedentes

Desde que llegó la literatura a las diferentes civilizaciones y culturas los pueblos que buscan explicación a los fenómenos naturales e históricos han existido las leyendas.(López, 2006)

En si las leyendas están hechas de símbolos, los cuales no solo se encuentran en los sueños de las personas, sino es parte de su imaginación. (Campbell, 1949) , son como el juego infantil del teléfono. Los niños que juegan esto, comprueban que en algunos casos llega distorsionado el mensaje, a veces pasa a propósito o porque alguien no se acuerda alguna palabra.

Por esto mismo existen varias versiones de cada leyenda, tal es el caso de Zeus en Grecia, las personas escuchaban el sonido de un relámpago y su necesidad humana de saber a qué se debe este fenómeno de la naturaleza los llevó a inventar a Zeus. (Campbell, 1949) En Irlanda, están los Leprechaun, que son seres que fabrican zapatos y guardan tesoros, una vez que uno se encuentra uno de estos seres, este entrega su tesoro. En Japón, están los Tengu que son espíritus sagrados de su cultura.

En Latinoamérica, las leyendas pasaron de generación en generación conservando así su tradición oral, hasta el momento que aparecieron los colonizadores, quienes, gracias al uso de la pluma y el tintero, esparcieron estas historias en páginas de libros impresos (montoya) y así se fue conociendo las leyendas como La Llorona, la Dama Tapada, etcétera.

A nivel nacional también ha aparecido de la misma manera anécdotas muy propias, como una de ellas que es la del el Padre Almeida, que trata de un sacerdote borracho que robaba el dinero de la limosna para irse a beber y el estatua de Jesús le llamaba la atención, pero él le ignoraba y Cantuña que es una historia de un indígena que vendió su alma al diablo para ganar la habilidad de construir una iglesia en tres días. (Reyes, 2010)

1.4.2. Referentes

El 8 de Enero de 1934 apareció en Estados Unidos *The Witch's Tale* que fue la primera serie radial dedicada al horror y a lo sobrenatural. Con frecuencia sus historias hablaban acerca de brujas y espíritus que pasaban por el mundo utilizando a los mortales como sus juguetes. El concepto de seres sobre naturales será recurrente en todos los capítulos de Tumba sin Nombre. (The nitrate Diva , 2015)

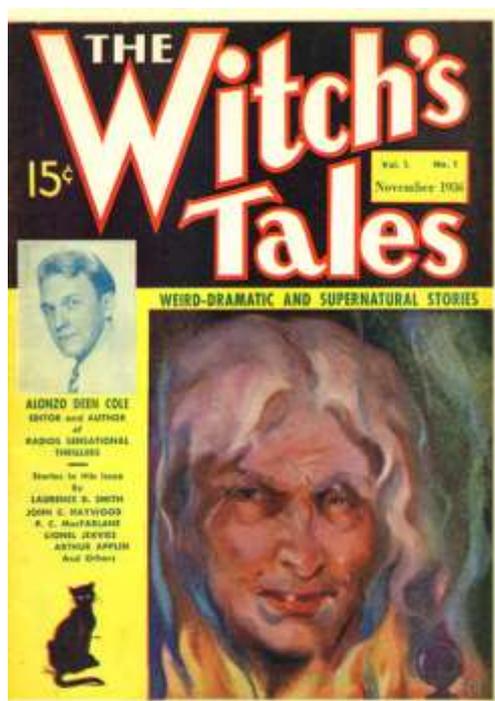


Figura 1. 1: “E. Stoner” (1936) Portada de la revista de la radiovela the witch's tale [figura]
recuperado de: <https://www.pulpartists.com/Stoner.html>

La Guerra De Los Mundos de 1938 entra en la categoría de las radio novelas. En esta historia narrada por Orson Welles, famoso por su obra cinematográfica El Ciudadano Kane, con un estilo de reportaje se cuenta cómo llegan los extraterrestres a invadir la Tierra. Algunas personas en la época se creyeron lo que estaban escuchando, hasta que se les anunció que no estaba pasando en realidad. El ejemplo de la Guerra De Los Mundos es compatible con este proyecto, ya que coincide en que es una radionovela de género de miedo, aunque no esté hablando de alguna leyenda folklórica.

Entre los años 1943 y 1953 existió en Estados Unidos una radionovela que narraba acerca de temas sobrenaturales llamada *The mysterious Traveler*, aquí solo con los diálogos se podía entender qué estaba ocurriendo y dónde, de esta misma manera en este proyecto, las conversaciones entre personajes dirán básicamente todo. Por ejemplo en el capítulo 3 de *Tumba Sin Nombre* se comprenderá las intenciones y la personalidad del protagonista a través de una corta conversación que tiene con su novia.



Figura 1. 2: "E. Stoner" (1936) Portada de la revista de la radiovela the witch's tale [figura]
recuperado de: https://howlingpixel.com/wiki/The_Witch%27s_Tales

Entre otros ejemplos está Light Out!, Dark Fantasy, Suspense, Escape y Mystery in the air y otras radio novelas más que tratan que son de la ambientación de miedo que se utilizará. (The nitrate Diva , 2015)

No solamente son los países en los que se habla inglés en los que han aparecido este tipo programas. En Ecuador hubo una radionovela que fue transmitida el sábado 12 de Febrero de 1949, en la ciudad de Quito, por la estación Radio Quito. Esta era inspirada en la novela *Guerra De Los Mundos*. El mismo concepto, un falso reportaje que habla acerca de una invasión extraterrestre. De igual manera causó que la gente se lo crea y por ende se desató el caos. (El Telégrafo , 2015)

Algunas décadas después de la era dorada de las radio novelas, estas no se han perdido, sino que han evolucionado y se han adaptado al internet. Un ejemplo de esto son los videos de Drossrotzank, que tiene imágenes, pero basa toda la emoción de sus anécdotas en la música, sonidos y la entonación de timbre grueso. Tumba sin Nombre también tendrá imágenes, pero solo una por capítulo que servirá de portada.

La cuenta de YouTube Curiosos En Serie es un buen referente para el estilo auditivo que se desea llegar. Sobre todo en las narraciones de cuentos de historias de miedo, donde se recrean las voces de los personajes y se le presta suma importancia a los sonidos ambientales. De la misma manera el producto auditivo de la tesis, será por vía internet en un canal de YouTube.

El proyecto *Tumba sin Nombre* propone trasladar al espectador al escenario de la acción donde ocurren los hechos. Todo desde su imaginación utilizando la ayuda netamente del audio y a la vez aprovechando del internet para que diferentes personas desde distintos dispositivos y lugares puedan disfrutar del espectáculo sensorial que se les ofrece.

1.5. Descripción de la producción:

El siguiente es el formato que se utilizará para las escaletas de las historias. Los tiempos no estarán especificados en este formato, porque varían levemente por capítulo. Las cortinillas empezaran antes de la introducción y antes de la despedida, pero no dejarán de sonar hasta que estos segmentos acaben.

1.5.1 Estructura del programa

Tabla 1. 2: Estructura del Programa

Contenido	descripción	TP	T
Cortinilla:	Empieza sonido de péndulo		
Introducción:	Aquí el narrador, que solo estará durante este segmento y el último, dará una breve sinopsis acerca de los que va tratar el capítulo, luego invitará a los espectadores a ponerse cómodos, apagara las luces y escuchar la historia. Finalmente mencionará el nombre de la leyenda que va a narrar y deja de hablar para dar paso a la historia relatada, mientras el péndulo deja de sonar.		
Relato :	Se deja nomás que las voces de las personas y los sonidos envolventes atrapen al		

	espectador en la aventura de la leyenda que se narrará durante esta parte del programa. Esta parte comprende alrededor del 90% de tiempo de duración de los capítulos.		
Cortinilla:	Empieza sonido de péndulo		
Despedida:	El narrador regresa en este momento, dando una breve opinión acerca de la anécdota contada, seguido a esto se despide, dando así cierre al capítulo del programa. En algunos casos, el narrador contará los últimos detalles de la historia antes de dar la despedida.		

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

2. CAPÍTULO 2: DISEÑO DE PRODUCCIÓN

2.1 Adaptaciones de las leyendas

Los capítulos son adaptaciones de leyendas ya existentes. Las cuatro que se elegirán son La Caja Ronca, La Llorona, El Silbón y María Angula. Al ser estas narraciones orales y escritas que han transcurrido por generaciones, tienen varias versiones.

2.1.1. Cambios necesarios para las narraciones

Todas estas leyendas tienen varias versiones. Por lo tanto es imposible contar específicamente la perfecta. Además al pasar a un lenguaje netamente auditivo y no contar con la ayuda de un narrador, los cambios son necesarios, pero con la debida cautela, para que no pierdan su esencia.

2.1.1.1 Adaptación de la historia de La Caja Ronca

En el caso de esta historia se adaptará la versión del Libro Leyendas Del Ecuador escrito por Edgar Allan García. Aquí narra acerca de dos jóvenes llamados Manuel y Carlos que vivían en Ibarra. El papá de Carlos le encomendó a los dos que tienen que ir a recoger agua al río. Durante su recorrido escuchan un fuerte sonido de tambor acercándose, hasta que cuando ya está tan cerca que descubren que provenía de un ser sobrenatural llevado en una carroza que es jalada por personas con capucha negra. Ellos alcanzan a ver todo desde atrás de un muro y del susto se desmayan. Al levantarse se percatan que tienen unas velas en sus manos, parecidas a las que llevaban los sujetos con capucha negra. Los dos personajes gritan y los vecinos del vecindario salen a ver que está ocurriendo. Los niños tartamudeando tratan de explicarles a ellos y a su padre lo que ocurrió, pero no les creen. (García, 2000)



Figura 1. 3: “Marco Chamorro” (2000) Portada del libro Leyendas del Ecuador [figura] recuperado de: <https://www.goodreads.com/book/show/29563938-leyendas-del-ecuador>

Hay ciertos aspectos que en las historias literarias se puede permitir, pero al ser *Tumba Sin Nombre* totalmente auditivo y no contar de la ayuda de un narrador durante el segmento del relato, se tiene que cambiar detalles. Así que en este episodio para indicar que el lugar por donde caminan los personajes está obscuro, se hará que Manuel se caiga y se levante quejándose de que la linterna que tiene no ilumina mucho, el frío se lo notará por el sonido de la ventisca fuerte y los continuos respiros normales de una persona que siente frío.

En la historia de Edgar Allan García dice que ellos dos se esconden detrás de un muro en el momento que llegan los seres sobrenaturales, pero en esta adaptación habrá una casa abandonada y solamente uno de los dos, Manuel, estará viendo lo que ocurre a través de una ventana, mientras se lo dice susurrando a Carlos, permitiendo así que la audiencia lo sepa. No solamente se sabrá que está pasando por los diálogos, la criatura que él se encuentra mirando emanará sonidos bien graves, mientras se escucha a las personas encapuchadas diciendo palabras en un idioma inentendible.

Cuando los dos despiertan, no llegarán los vecinos, de hecho estos personajes serán eliminados de esta versión. Los dos van a salir corriendo, dejando así una larga escena en la se aprecia su desesperación, sonidos de cansancio y los pasos, hasta que llegan a la casa a tocarle la puerta al papá. El saldrá les

preguntará donde está el agua que había pedido y luego les pagará una cachetada a Carlos, la cual se podrá apreciar bien como llega hasta él en los audífonos. Después de esto el mencionará que ya se cansó de sus mentiras.

2.1.1.2 Adaptación de la historia de La Llorona

Esta leyenda tiene demasiadas versiones tanto escritas y orales en cada país. Lo que tiene en común todas estas versiones es que hay un alma penante de una mujer que busca algo alguien eternamente mientras llora de agonía. Una de las versiones más conocidas es la mexicana en la que dice que es una mujer que viste de blanco y está eternamente llorando en busca de sus hijos. (Ignacio)

Para esta adaptación se va a mezclar diferentes versiones se hará que sea durante la época que vinieron los españoles a invadir américa. El personaje será una mujer indígena latina de vestido blanco que ahoga a sus tres hijos pensando que así podrá volver con su marido, quién era un hombre español que la dejó para irse con una mujer de estatus económico más alto.

En esta versión habrá un nuevo personaje, que es un Montubio con una voz bien profunda, él hablará hacia el espectador, volviéndolo así en otro personaje. Mientras se escuchan todos los sonidos ambientales y un llanto a los lejos, él le conversará a la audiencia diciendo que está viendo el alma de la Llorona y empezará a susurrar la historia de quien es ella. Solo mencionará la primera oración de la historia y de ahí cambiará a un flash back.

Durante la escena del pasado de ella, se puede escuchar a tres bebés en diferentes direcciones y un río con corriente. Ella mientras llora les va a explicar por qué va a ahogarlos. Agarrará a su primer hijo y lo va ahogar, mientras se escucha sus sonidos de lucha para sobrevivir. Luego se acercará a los otros dos niños restantes para recordarles que también es su turno. La mayor concentración de la tensión en este capítulo estará en la escena del recuerdo. Por eso se demostrará más esta tortura provocada por ella que el tiempo presente donde ella es un fantasma.

Finalmente regresa al tiempo presente y el personaje del montubio explica que el delito que ella cometió fue en vano, nunca volvió a estar con su marido y que debido a su pecado está castigada a penar toda la eternidad buscando a los niños que ella misma mató, pero nunca logrará encontrar. Él dice susurrando que mejor hay que irse antes que los descubran, porque podría ser su fin y justo al final de la historia, ella llega gritando y dejando en duda al espectador sobre cual puede haber sido el destino de estos personajes.

2.1.1.3 Adaptación de la historia de El Silbón

Dos de las historias de *Tumba Sin Nombre* son de origen ecuatoriano, La Llorona se cuenta en varios países de Latinoamérica en diferentes versiones, pero esta historia es de Venezuela. Se la eligió por su originalidad con respecto al concepto.

Existen varias versiones de la misma, pero todos comparten de qué trata de un fantasma de un montubio que está por el llano venezolano silbando y que cuando se lo escucha cerca, es porque está lejos y cuando se lo escucha lejos es porque está cerca.

Esta adaptación es principalmente la fusión de otras dos adaptaciones. Una es del video de un canal de Youtube que narra leyendas populares utilizando animaciones tridimensionales básicas, *llamado Hugo León Ortíz Castellanos* (Castellanos, 2017) y la otra es un cortometraje animado realizado para HBO, en donde se cuenta la historia con la ayuda de un narrador y una historia que ocurre en un tiempo aparte. (HBOenLatinoAmerica, 2017)

Ambos son cortometrajes y utilizan bastante de herramientas visuales así que para la adaptación auditiva también se tendrá que realizar las respectivas modificaciones. Se conservarán detalles bien importantes de las diversas versiones de esta historia, estos son: el perro Tureco, quien es el canino que lo persigue para atormentarlo toda la eternidad y en otras versiones dicen que antes de morir, él fue asesinado por su abuelo, quién luego de haberlo torturado, le pidió a su perro que termine de masacrarlo consiguiendo así que pierda su vida. El abuelo es otro elemento que se tomará en cuenta para esta adaptación,

ya que él es quien lo mata, el papá irá incluido en esta versión porque es el personaje tunante del conflicto, en varias versiones el hijo se pelea con su padre, lo asesina y el abuelo al enterarse de lo ocurrido lo castiga de manera brutal.

En este programa ocurrirán los acontecimientos de la siguiente manera, se encontrará Felipe, el joven protagonista, conversando con su novia dentro de un granero. Ella le habla acerca del miedo que le tiene a su abuelo y que no quiere que su padre se entere que son novios, ya que su relación no era vista del agrado para su familia. Él le dice que eso no importa, porque su padre siempre hace lo que él quiere y le preparará un venado al ají, porque eso le pidió. Esta conversación se la hará con la intención de demostrar desde antes la personalidad de los personajes, el conflicto que existe entre el padre y el hijo, y el gusto que tiene al ají.

Felipe silba una melodía y está apunto de mantener relaciones sexuales con su pareja, hasta que llega su padre por la puerta del granero, la cual estará ubicada lejos de los dos personajes. El padre llega y se sorprende por la hazaña que pudo haber presenciado. Hay una discusión entre los dos y él termina disparándole un cartucho de escopeta en la cabeza a la novia de Felipe. Esto se lo aprecia por los sonidos de escopeta, los sesos volando y el cadáver cayendo y también porque Felipe se encuentra después indignado preguntándole porqué lo hizo. Se escucha una puñalada y unos sonidos de agonía provenientes del padre

Él ya no se encuentra en el granero y se puede notar porque suena la ambientación de la sabana. Se escuchan unas cadenas y una puerta siendo cerrada. En esta parte está cerrando el granero desde afuera. Llega el abuelo, quien tendrá una voz bien fuerte y gruesa con ligera semejanza a la del narrador que presenta el capítulo, él se encuentra junto su perro que se encuentra respirando repetidas veces. Para reforzar la idea de que Felipe está cerrando el granero con cadenas y un candado, el abuelo le pregunta con un tono de voz sarcástico que porque está cerrando el granero. Entonces, procederá a tratar de observar entre la ranura de las puertas y se percatara de lo que ha ocurrido. Los

dos se retirarán junto al perro y el espectador podrá escuchar el camino que los tres siguen, tal como si estuviese en la mitad de ellos.

El abuelo amarra a un árbol a Felipe para proceder a castigarlo. Entre las torturas que utilizará estará latigarlo con ortigas, frotarle sus heridas con ají, mientras se le burla diciendo que esa es su verdura que le encanta y pidiéndole a Tureco que lo muerda repetidas veces hasta matarlo descaurtizado. Aquí es donde más se cargará la tensión que ha ido creciendo durante todo este capítulo. Tal como en el episodio de La Llorona, esta adaptación estará más concentrada en el pasado del fantasma que en su presente.

Finalmente en un escenario aparte, donde se puede escuchar una fogata y un viento fuerte, Está el abuelo contando la historia de cómo maldijo a su nieto Felipe y que su alma está penando en búsqueda de víctimas nuevas. También menciona que sufre toda la eternidad teniendo que cargar un saco que lleva los huesos de su padre, mientras el perro Tureco siempre lo persigue. La historia acaba con el abuelo mencionando que él nunca dejó de hacer su peculiar silbido y que cuando se lo escucha cerca, es porque está lejos y que cuando se lo escucha lejos es porque está cerca. En el momento que se menciona lo último, que está relacionado a la melodía que produce el fantasma de Felipe, se lo podrá escuchar dando vueltas y alejándose, haciendo así que lo último que el espectador pueda oír sea esa música yéndose lejos.

2.1.1.4 Adaptación de la historia de María Angula

Esta historia es muy popular en Ecuador y tiene más de tres versiones, muchos creen que habla de una joven de la sierra, pero el apellido Angula no es común en Ecuador. Así que existen teorías que la historia es en realidad de origen esmeraldeño, ya que Angula puede ser una modificación del apellido Angulo, el cual es proveniente de esa región. (González, 2014)

Se escuchan comúnmente dos versiones. En una la protagonista es una mujer de 18 años o más llamada María Angula que le gusta meterse en la vida ajena, crear rumores de las personas y hacer problemas. Tanto se dedica a esto que

nunca aprende las labores básicas del hogar. Un día ella se casa y su marido le pide en diferentes situaciones que le prepare un plato de comida distinto, como ella no sabe cocinar, todas las veces que el esposo le pide algo de almorzar, se va a la casa de la vecina para que le explique cómo hacerlo y siempre que ella le cuenta el proceso, María Angula le termina diciendo con un tono voz burlón y presumido que si era así de simple, entonces ya sabía.

Llega un momento en el que su vecina se cansa de esta respuesta, así que decide tenderle una trampa. Cuando María Angula regresa a visitarla con las mismas intenciones de siempre, ella le dice que solo puede preparar su siguiente platillo con las tripas de un muerto humano fresco.

María Angula se va guiada por su ingenuidad al cementerio y procede a sacar de su ataúd al cadáver más reciente y con un cuchillo le saca las tripas para llevarlas a su cocina y así preparar algo de comer para complacer a su esposo.

Durante la noche, mientras ella trata de dormir, escucha una voz sobrenatural que le dice repetidas veces: María Angula, devuélveme las tripas que te robaste de mi santa sepultura. Intenta de gritar y pedir ayuda, pero nadie le escucha. Llega un momento en el que se desespera y saca un cuchillo para abrirse el estómago y sacarse sus propias tripas.

La segunda versión dice que María Angula es una chica joven menor de 18 años. Su mamá trabaja en un puesto de venta Mishqui por las calles de Quito. Ella le encomienda a su hija que compre tripa y le pide que no gaste el dinero en cosas innecesarias.

María Angula sale y por el camino se encuentra con su amiga quien le invita a divertirse y salir un rato. Las dos se gastan el dinero en diferentes cosas que las divierten, hasta que llega el momento María se percata que ya no tiene con que comprar las tripas.

Cuando su amiga se va, ella toma la decisión de ir al cementerio y buscar al muerto más fresco y removerle sus tripas, para así dárselas a su mamá. La

madre acepta y ella regresa a su cuarto. Aquí es donde ocurre la escena clave de todas las versiones de esta historia, en la que el muerto o su fantasma llega donde ella con una voz sobrenatural le susurra que le devuelva lo que se le llevó y casi siempre la protagonista gritará por ayuda, pero será como si toda la gente no pudiese escucharle.

La edad de María Angula nadie la sabe realmente, incluso existen versiones en las que ella es una niña menor de trece años y se va con su amiga a jugar y comprar juguetes. Los elementos que se conservan en casi todas las versiones son el robo de las tripas al cadáver y el difunto pidiendo lo que es suyo de vuelta.

Antes de empezar haciendo esta adaptación se piensa llenar ciertos huecos sin sentido de estas historias. Para comenzar, tal como lo dice Edgar Allan García en su narración de la leyenda *El Candelabro*, antes era costumbre de parte de los serranos velar a los muertos por varias horas y en algunos casos la noche entera. (García, 2000) Por lo tanto, ¿Cómo hizo María Angula para adquirir un muerto fresco? Lo más probable es que ya lo haya encontrado podrido o que se hubiese topado con todos sus familiares alrededor de él.

Otro hueco en la historia es, ¿Qué clase de persona es tan ingenua para hacer eso? En la primera versión ella lo hace para cocinar un plato de comida y en la segunda para que la madre no le castigue, pero ¿Qué tipo de castigo puede llevar a una joven a hacer esto?

En la adaptación de *Tumba Sin Nombre*, la historia va a empezar en una fiesta donde María Angula y su amiga Julia están conversando. La protagonista se encuentra en estado de embriagues bebiendo licor, mientras conversan de diferentes temas, entre estos se menciona que María Angula estudia en el colegio, haciendo notar que es adolescente, ya se menciona que está fugada que le pidió su mamá y que tiene una hermana que alguna vez desobedeció a su madre y ahora ya nunca puede entrar a la casa y se dedica a mendigar por las calles. La idea de crear el personaje de la hermana, es para que se pueda apreciar el nivel de dureza del castigo de la madre en caso de que ella se gaste todo el dinero.

Julia se aleja de ella por un rato para hablar con un amigo y María va a pedir otro trago más, en este momento es cuando se escucha el cierre de su monedero y pocas monedas, seguido a esto ella le dice al vendedor que no le traiga otro vaso porque se quedó sin dinero.

Julia regresa donde ella y le cuenta que su amigo le había dicho que su primo Antonio acababa de fallecer hace poco y que lo habían enterrado sin siquiera velarlo. El tono voz de ella va demostrar que está sorprendida de que solo lo hayan desechado en el cementerio, desobedeciendo la tradición de aquella época, mientras el silencio de parte de María Angula va a remarcar su sensación de estrés ante esta incómoda oportunidad. En esta escena, todos los sonidos ambientales de la fiesta van a andar más lento, al punto de volverse irritante y demostrar así la sensación del personaje ante esta decisión.

María llega al cementerio. Se lo puede notar, porque suenan otros sonidos que no había antes, como cuervos, un viento fuerte y ya no hay música ni gente celebrando. Aquí ella procede a la escena a remover sus tripas, para que esto se entienda auditivamente, estarán los sonidos que son prácticamente obligatorios y Angula se encontrará conversando de lo que le va a hacer al muerto. Para que este elemento narrativo, no se sienta forzado, ella ya llega previamente histérica y ebria.

Se escucha que está afuera del cementerio, llega donde su madre y le entrega las tripas. La mamá le regaña, la manda a la casa y le dice que mañana hablarán del tema.

Cuando María Angula entra a la casa, está por venir la escena más importante, la cual estará hecha para producir más emociones al espectador que todas las anteriores, por eso desde antes se lo relajará al oyente, para que cuando llegue el momento sea una sorpresa que produzca más impacto.

Ella ingresa, todo está prácticamente en silencio, mientras apenas se oyen sus pasos y llantos que van combinados con tosidos de asco. Se escucha que sube

una escalera de madera vieja y rechinante. Se escuchan unas llaves que nos demuestran que su habitación está con seguro, seguido ella cierra y asegura la perilla.

Se notará que su cuarto tiene una fogata, ya que suena claramente en el lado derecho. María se recostará en su cama y esta fogata se apagará. Ella se dirigirá a su ventana con la intención de pedirle a su vecina una sábana, porque siente frío y cuando la abre sonaran todos los sonidos ambientales del exterior, entres estos suenan varias fogatas y un perro ladrando.

Insiste por la sábana a la vecina, pero ella no responde, todas las fogatas dejan de sonar e incluso el perro deja de ladrar, dejando así una atmósfera de silencio. Ella vuelve a gritar preguntando si todos se quedaron sin luz y nadie le escucha. Esta escena es para conservar la tradición de la historia, ya que en varias versiones dicen que nadie puede oírla y no se sabe qué pasó con toda la gente de su entorno y además ayuda a demostrar que ya no se ve nada por la obscuridad.

Ella se sienta en su cama, cuando de repente llega un sonido sobrenatural a lo lejos y por el susto reacciona gritando y preguntando si alguien más escuchó eso. Nuevamente nadie contestará dejándola así en total soledad ante su condena.

A continuación sonará a lo lejos el clásico proclamo por las tripas por parte del ser sobre natural, pero en esta versión lo dirá con una voz áspera que denota furia. En casi todas las versiones, el muerto le habla con un susurro lento y alargado, pero esto será cambiado para que suene más amenazante, para dar la idea de que lo que sea que está allá afuera, no está contento, por lo contrario está enojado e histérico.

María Angula respirará continuas veces tratando de no ser escuchada, mientras se escucha su acelerado corazón. Los pasos del difunto sonarán haciendo el mismo recorrido que hizo ella, para esto se utilizarán los mismos sonidos en el mismo orden. Primero sonara la tabla de madera de la que está hecha el suelo

del pasillo, luego él estando más cerca volverá a proclamar por lo que le pertenece en tono amenazante. Se escuchará los mismos escalones que subió María Angula en el mismo orden, demostrando que ya está acercándose a la puerta del cuarto.

María Angula se relajará, cuando el muerto deje de caminar y de gritar por su propiedad, pero esto solo será un pequeño período de descanso para asustar a los espectadores cuando se escuche que el muerto le toca con fuerza la puerta de su habitación. Esto hará que ella grite del susto y que sepa que lo que sea que está afuera de su cuarto ya sabe de su presencia.

El ser empieza a tocar varias veces la puerta y a manipular con ira la perilla, mientras sigue insistiendo por sus tripas. Y ella le insiste que ya no las tiene, mientras se escucha su corazón latiendo más acelerado que antes. En ese momento de tensión, ella opta por abrirse el estómago con un cuchillo para entregarle las tripas, termina de suicidarse y lo último que se escucha es la puerta que fue abierta por parte del muerto, enseñando así a los espectadores, que de todos modos estaba condenada a morir.

La escena final no será tan fácil de narrar verbalmente, se pudiera poner que ella dice algo: me sacaré mis tripas, pero no se optará por esto, ya que se siente forzado. Lo que se hará es que se usará los mismos efectos de sonido que se utilizaron en el cementerio mientras abría el cadáver de Antonio, al mismo tiempo que ella está agonizando de dolor. Por ser escena totalmente auditiva, quizás aun así el espectador no la entienda, así que en el segmento tres el narrador mencionará que en plena desesperación ella agarró el cuchillo y entregó sus tripas.

2.1.2. Psicología de los personajes de las adaptaciones

Según el instructor de escritura de guiones *Robert Mckee* en su libro *Story*, al momento de escribir un guion primero se crea el mundo de la historia, luego se inventa y desarrolla detalladamente cada uno de los personajes y finalmente

recién se puede empezar a escribir la narración literaria, caso contrario saldrá una historia genérica, aburrida y hecha clichés. (Mckee, 1997)

En todos los capítulos de Tumba Sin Nombre se tomará en cuenta el desarrollo de la personalidad de los personajes y se hará que esté bien marcada para que los espectadores la identifiquen con facilidad y puedan identificarse con ellos.

2.1.2.1. Psicología de los personajes de la Caja Ronca

En esta historia se narra acerca de dos jóvenes, que en la mayoría de casos son niños. En esta adaptación solo hay tres personajes, Carlos, Manuel y el padre. En todas las versiones de la caja Ronca no se marca una diferencia entre el modo de ser de los dos, pero aquí si la hay desde el comienzo.

La historia empezará con un diálogo de parte de Manuel, donde le dice a Carlos que tiene una fobia hacia los elementos con punta, este miedo es muy importante para el resto de la historia y está inspirado en la descripción de la bestia que narra Edgar Allan García en su versión de la Caja Ronca. Él describe a la criatura como un ser con ojos de serpiente, cuernos curvados y colmillos de lobo. (García, 2000) Todos estos elementos tienen partes puntudas.

Manuel en cambio demuestra una personalidad burlona al reírse de lo que le dice Carlos y desde el comienzo le menciona que su mayor miedo es su papá y que descubra que ellos dos tienden a fugarse de clases. El padre en esta escena llega remarcando ser una persona de personalidad colérica.

Según Hipócrates, existen cuatro personalidades comunes en las que se divide el ser humano, estas son sanguíneo, colérico, melancólico y flemático. Las personas pueden ser uno de estos o la mezcla de dos. La personalidad del papá de Carlos es común de las personas que tienden a sentir estímulos de enojo con más facilidad y frecuencia. (Jenny Carolina Bernal Rueda, 2012)

El papá los manda a recoger agua al río y le pregunta a Carlos si ya se sabe el camino, él hace una sospechosa pausa antes de responder, para denotar a la audiencia que algo está ocurriéndole y le responde que si se lo sabe, dejando

así una pista de su personalidad mentirosa y remarcando el miedo que le tiene al papá.

Durante todo el recorrido le pasa mintiendo a Manuel que se sabe el camino. Carlos es la clase de persona que prefiere mentir para evitar problemas con los demás y no solo es con su padre.

Manuel sospecha y lo descubre y aun así él no admite que nunca se ha sabido el camino y que están perdidos. Aquí es cuando Manuel logra ver a lo lejos a la criatura sobre natural y guiado por su miedo escapa donde está la casa abandonada que tiene una reja con puntas. La principal razón por la que se cambia el muro por la casa abandonada, es para fabricar una escena en la Manuel tiene que afrontar su fobia y acercarse a la rejas con puntas. Él queda atrapado entre las opciones de quedarse solo ante la llegada de algo desconocido o entrar con su amigo a esa casa.

Una vez adentro Manuel logra ver desde la ventana aquella criatura que es la mezcla de todo a lo que teme en un solo ser, igualmente le toca tratar de mantener la calma ante la situación.

Después de que Manuel estuvo antes su peor miedo, los dos se desmayaron y despiertan, es el turno de Carlos de encontrarse ante lo que teme. Esto es su padre. Les toca regresar con las manos vacías ante aquella persona que se encuentra continuamente furiosa y explicarles una historia que posiblemente no la creerá.

Carlos nervioso, ruega por disculpas por su padre por lo ocurrido y se le escapa mencionar que se fugó de clases. Él no les cree y le pega una cachetada a Carlos.

2.1.2.2. Psicología de los personajes de La Llorona

La historia tiene dos personajes, uno es un montubio, de quien no se sabrá mucho de él o su pasado, ni siquiera de su personalidad y la otra es la Llorona.

Ella no es una persona con un estado mental que se considere normal en la sociedad actual. Esto no solo se nota en esta adaptación, sino casi todas las

versiones de la historia. ¿Qué madre ahogaría a sus tres bebés para volver a ver a un hombre que la abandonó?

En el año 1980, el psicoanalista Davis, definió la empatía como una mezcla entre los procesos cognitivos y emocionales, que llevan a las personas a sentir alguna emoción relacionada con la que está sintiendo su prójimo. (Zapata, 2013)

El primer aspecto importante de la personalidad de esta protagonista es que no tiene la barrera mental de la mayoría de los seres humanos de compartir los sentimientos ajenos y eso incluye con sus hijos. Se ha decidido este detalle, ya que muchas veces lo que es real produce más miedo que lo que la fantasía y este trastorno si existe. Las personas que no pueden sentir empatía son conocidas como sociópatas y algunos de los rasgos que los caracterizan son la despreocupación por la seguridad de los demás, ausencia del sentimiento de remordimiento y el sentimiento de necesidad de ser deshonesto con los demás para adquirir lo que uno necesita. (María José López Miguel, 2008)

Un ejemplo de la vida real de un caso de una madre dispuesta a matar a sus hijos es el de la señora Claudia Mijangos Azrac en México en el año 1989. Ella sufría de un síndrome derivado de la esquizofrenia que se denomina Trastorno esquizoafectivo. El individuo que sufre de esto tiende a tener ataques emocionales, tal como un maniaco depresivo y empezar a sentir tristeza fuerte sin razón externa aparente. Se puede ver más información acerca de ella en un capítulo de una serie documental de *Discovery Channel* llamada *Instinto Asesino*. (Michela Giorelli, 2011)

El personaje de esta historia también estará sufriendo de trastorno esquizoafectivo y durante los dos tiempos que corre la historia estará sufriendo de su etapa de llanto continuo y dolor emocional. Como detalle extra que no se mencionará en la historia, pero es importante para la protagonista, es que ella también sufre de alucinaciones y su ex marido nunca le dijo que iba a regresar si mataba a los bebés, eso fue producto de su imaginación. En las escenas que son en tiempo presente, se puede notar que jamás supero sus trastornos mentales, incluso luego de la muerte sigue sufriendolos en forma de ente espectral.

2.1.2.3 Psicología de los personajes de El Silbón

En muchas de las versiones del Silbón, el personaje principal es una persona presumida, consentida y que está acostumbrada a tener todo lo que pide, mientras el padre y el abuelo son personas agresivas y coléricas.

Desde el comienzo se remarcará su comportamiento sin necesidad de un narrador. Él le estará diciendo a su novia que su papá le está cazando un venado y lo preparará con ají solo porque se lo pidió y además está con ella aunque se lo prohibieron, por el simple hecho de que eso es lo que le place.

Se hará un cambio en la personalidad del papá. En la historia no se mencionará al 100%, pero habrán que demuestran que el padre es una persona de personalidad cobarde y sumisa. Siempre está sufriendo porque no tiene la valentía de decirle no a lo que pide su hijo y su propio padre siempre lo está presionando con que el muchacho es un malcriado y que si no hace algo jamás cambiará. Se ha optado cambiar la personalidad del padre que en las leyendas comúnmente es estricto y bravo, para darle una explicación al porque Felipe es rebelde y desobediente. Es un modo de demostrar a la audiencia las consecuencias de siempre estar consintiendo un todo a un niño. Además está comprobado que esta personalidad de parte de los padres lleva a crear personas engreídas que piensan que deben tener todo lo que desean en la vida. (Narciso López y Morales Lemus, 2004)

La primera pista de este conflicto lo da su novia de Felipe al inicio de la historia cuando le dice que ella si sabe que el padre hace todo lo que le digan, pero le preocupa que últimamente está hablando mucho con el abuelo. Cuando el papá de Felipe llega abatido luego de fracasar buscando su venado, sufre un choque de emociones al ver a su hijo a punto de desnudar a esa mujer con la que le pidió no esté. En su mente están las continuas veces que el abuelo le dijo que no va a cambiar e chico, pero también es su único hijo y lo ama bastante. En medio del caos en su cabeza, es que decide disparar, pero antes dice otra frase que da una pista del continuo conflicto que tiene; *“tu abuelo tenía razón Felipe, tu no vas a cambiar, no hasta que te den una lección”*.

Felipe indignado de la desilusión por parte de la persona que siempre ha saciado sus caprichos, asesina a su padre en pleno ataque de histeria y no se percata del error que ha cometido hasta que está nervioso cerrando con seguro la puerta del granero donde se encuentra su padre. Igual que en la historia de la llorona, él no siente lástima por el prójimo, pero si miedo por la consecuencias.

Al igual que el padre de Carlos en la historia de la Caja Ronca, el abuelo de Felipe se enoja con facilidad, pero en este caso él es burlón con su nieto y le hace preguntas para insinuarle que es un mediocre y un vago. Él desde siempre le ha tenido odio por su modo de ser.

Cuando descubre el delito de su nieto se evidencia estos dos rasgos de su personalidad al máximo. Se apreciará lo violento que puede ser al momento que lo tortura y lo burlón que es cuando saca los ajís que le frotará en sus heridas y le dice aquí están los ajís que tanto querías para tu venado. El abuelo aunque está triste por la muerte de su hijo, el disfruta asesinando a su nieto, ya que no solo es su oportunidad de venganza, sino porque siempre le ha tenido odio y está aprovechando el pretexto de la venganza para desahogarse.

2.1.2.4. Psicología de los personajes de María Angula

En varias versiones de María Angula se menciona que le gusta el chisme y hacer problema con la vida ajena. Al ser este un producto auditivo que no cuenta con un narrador durante el segmento de la historia, se tiene que utilizar otros métodos para que la gente conozca su personalidad.

Al inicio de la historia existirá una conversación entre ella y su amiga Julia, entre los varios temas que están hablando le dice que una compañera llamada Beatriz se le ha robado su cuaderno de matemática y María Angula le dice que eso lo ha hecho, porque el robo es su estilo de vida y que se le quiere robar el enamorado a otra chica llamada María Fernanda. Desde que aquí se logra captar su gusto por el chisme.

Cuando su amiga Julia se aleja de ella en la fiesta, María Angula aprovecha para hablar con la persona que sirve los vasos de licor y decirle que su amiga es una loca ofrecida, evidenciando así que hace problema hasta de sus propias amigas.

Julia le dará la noticia a María Angula de que Antonio está fresco y muerto en el cementerio central y ella se dirigirá a buscarlo para extraer sus tripas y salvarse del castigo de su mamá. La madre de esta versión será bien extrema con los castigos, esto se hará con la intención de que se justifique el desesperado acto que la lleva a sacarle las tripas a un muerto.

En el cementerio se podrá apreciar que ella habla con el muerto, aunque este no responda y entre estos diálogos se podrá notar que fue alguna vez compañero de ella en el colegio y que como nunca le prestó su cuaderno, tuvo que ir a robar el de su amiga Julia. Demostrando una vez más su manera de ser mala con lo demás, al haberle echado la culpa a otra persona. De hecho se lleva las tripas envueltas en hojas con apuntes de su compañera.

Cuando ella regresa a casa, se puede notar su lado más natural e instintivo. Se la encuentra sola ante el peligro y solo está buscando la manera de sobrevivir y ante esto pasa frente Las 5 Etapas Del Duelo, las cuales son el proceso que todo ser humano sufre antes una situación extrema de peligro o tristeza. Estos son:

Negación, ira, negociación, depresión y aceptación. (Erika G Meza Dávalos, 2008)

Cuando ella se percata que algo raro está pasando simplemente trata de negarlo y regresar a su cama, pero empieza el sonido sobrenatural y se asusta. Se trata de esconder de aquel ser. El ente, toca su puerta y en plena ataque de ira lo confronta diciendo que ya no tiene las tripas, al mismo tiempo se lo dice como modo de negociación para hacer que él se vaya sabiendo que ya no hay nada que recoger. Ella se desespera al ya no encontrar opciones para salvarse, sufre un fuerte ataque de depresión y comprende que ya no hay escapatoria y acepta su destino adelantándose a la decisión de su atacante y removiendo sus propias tripas.

2.2. Escaletas:

Tumba sin nombre tendrá 4 capítulos, las leyendas elegidas para contar en cada uno, son las que se consideraron más aptas para utilizar el sistema del sonido envolvente al momento de narrar los acontecimientos.

2.2.1 Escaleta del Capítulo 1: La caja Ronca

Tabla 2. 1: Escaleta del capítulo 1: La Caja Ronca

Contenido	descripción	TP		T
Cortinilla:	Empieza sonido de péndulo	30 seg.		30 seg
Introducción:	El narrador da la bienvenida del programa	30 seg.		30 seg
Relato :	Sinopsis: Manuel y Carlos son dos jóvenes que están conversando, acerca de las cosas que les da miedo. El	5:30 min.		6 min.

	<p>papá de Carlos llega y les pide ir a recoger agua. Los dos salen y se pierden caminando por las calles. En el camino se encuentran con seres sobre naturales y huyen de ellos escondiéndose en una casa abandonada. Entre estos seres ven unas personas con capuchas negras que cargan velas gigantes y una criatura grande con ojos de serpiente y colmillos de lobo. Los dos se desmayan y al despertar en mitad del pueblo por la madrugada, se percatan que llevan en su manos las mismas velas, pero nota que no son velas, sino huesos humanos. Los dos salen corriendo hasta encontrar la casa donde vive el papá. Le intentan de explicar lo que pasó, pero sin embargo él se enfada y no les cree.</p>			
Cortinilla:	Empieza sonido de péndulo	30 seg.		6:30 min.
Despedida:	El narrador da la despedida y dice que hay que tener cuidado al andar por lugares oscuros	30 seg.		6:30 min.

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

2.2.2. Escaleta del capítulo 2: La Llorona

Tabla 2. 2: Escaleta del capítulo 2: La Llorona

Contenido	descripción	TP	T
Cortinilla:	Empieza sonido de péndulo	30 seg.	30 seg

Introducción:	El narrador da la bienvenida del programa	30 seg.	30 seg
Relato :	<p>Sinopsis:</p> <p>Pepe (hombre montubio) está caminando mientras habla con alguien más. Se escuchan unos llantos. Él le dice a la otra persona que esos llantos pertenecen al alma de una mujer indígena que cometió un delito.</p> <p>En un flash back se aprecia a una mujer que está ahogando a uno de sus tres hijos. Una vez que acaba de ahogarlo le dice a los otros dos que ahora es su turno.</p> <p>Se regresa al tiempo presente y Pepe termina mencionando que el delito que ella cometió lo hizo con la intención de que su marido regrese con ella, pero fue en vano, así que está su alma condenada a buscar sus tres hijos que ella misma asesinó por toda la eternidad. Finalmente se escucha un grito y no se sabe que ocurre.</p>	4:30 min.	5 min.
Cortinilla:	Empieza sonido de péndulo	30 seg.	5:30 min.
Despedida:	El narrador da la despedida y dice que hay que tener cuidado al andar por lugares oscuros	30 seg.	5:30 min.

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

2.2.3. Escaleta del capítulo 3: El Silbón

Tabla 2. 3: Escaleta del capítulo 3: El Silbón

Contenido	descripción	TP	T
Cortinilla:	Empieza sonido de péndulo	30 seg.	30 seg
Introducción:	El narrador da la bienvenida del programa	30 seg.	30 seg
Relato :	<p>Sinopsis:</p> <p>Felipe (joven campesino) está conversando con su novia María, ella le dice que tiene miedo que su familia los descubra, porque ella tiene una mala fama de mujerzuela. Felipe le insiste que no pasa nada, porque su papá hace todo lo que él le diga y que en ese mismo momento le está cazando un venado para prepararlo con ají. Ella le responde que su miedo real es su abuelo. El papá entra al granero y los ve a los dos juntos, él indignado le dispara a María y Felipe mata a su padre. Estando afuera del granero, él está desesperado cerrando la puerta con candado y cadena para que nadie encuentre a los dos cadáveres, pero llega el abuelo con su perro Tureco y lo descubre. Él lo amarra a un árbol, lo tortura, manda a su perro para que lo mate y al final lo maldice.</p> <p>Finalmente el abuelo menciona que el alma de su nieto sigue merodeando por el llano venezolano y que cuando se lo escucha silbando cerca es porque está lejos, pero si se lo escucha lejos, es porque está cerca.</p>	6 min.	6:30 min.
Cortinilla:	Empieza sonido de péndulo	30 seg.	7 min.

Despedida:	El narrador da la despedida y recomienda tener cuidado al andar por llano venezolano.	30 seg.	7 min.
------------	---	---------	--------

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

2.2.4. Escaleta del capítulo 4: María Angula

Tabla 2. 4: Escaleta del capítulo 4: María Angula

Contenido	descripción	TP	T
Cortinilla:	Empieza sonido de péndulo	30 seg.	30 seg
Introducción:	El narrador da la bienvenida del programa	30 seg.	30 seg
Relato :	<p>Sinopsis:</p> <p>María Angula (chica joven menor de 18) está en una fiesta conversando con su amiga Julia, acerca del tema que su compañera Beatriz es una ladrona y que le robó el cuaderno de matemática. Juliana le pregunta cuantos tragos va bebiendo a María Angula y le hace acuerdo que ese dinero se lo pidió su mamá para comprar tripas y que si no se las trae ella la botará para siempre de la casa. Llega un amigo de Juliana y la llama, ella deja a María Angula sola y al estar sin nadie, llama a un mesero y le pide dos tragos más. Cuando María Angula busca en su bolso, se percata que no tiene dinero. Juliana regresa donde María Angula y le cuenta que su amigo le dijo que hace pocas horas acaba de fallecer su primo Antonio y lo enterraron sin siquiera velarlo en el cementerio central.</p>	8 min.	8:30 min.

	<p>María Angula desesperada, sale corriendo y deja a su amiga tirada.</p> <p>María Angula está cava un hoyo y Abre un sarcófago con un muerto. Ella triste y borracha habla con Antonio (el muerto) y le reclama que por su culpa tuvo que robarle el cuaderno de matemática a la amiga y que ahora como está en problemas tendrá que usar las hojas del cuaderno para llevarse sus tripas que ya no necesita. Ella asqueada, corta el estómago del muerto, remueve las tripas y las envuelve.</p> <p>Llega donde su mamá y le entrega las tripas para evitar el castigo, sin embargo se enoja y la manda para la casa. Allá adentro regresa el difunto a tocarle la puerta para que le regresen las tripas. En pleno momento de desesperación, opta por sacarse sus propias tripas con un cuchillo.</p>		
Cortinilla:	Empieza sonido de péndulo	30 seg.	9 min.
Despedida:	El narrador menciona que María Angula desesperada se sacó sus propias tripas con un cuchillo y luego da la despedida.	30 seg.	9 min.

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

2.3. Guiones:

Durante el proceso de grabación de las voces de los capítulos, los actores tendrán que interpretar a sus debidos personajes siguiendo el orden del guion, pero en este caso no deberán obedecer las palabras al 100%, se les dará la libertad de cambiarlas, para que se sientan más cómodos y realicen una mejor interpretación.

Para esto se le entregará a cada uno una copia del guion y una hoja que tendrá enumerados cada uno de los diálogos que dirá su personaje, los cuales podrá modificar y arreglar a su gusto con un lápiz o una pluma, siempre y cuando no cambie el mensaje que se debe transmitir.

2.3.1. Guion del capítulo 1: La caja Ronca

Tabla 2. 5: Guion del capítulo 1: La Caja Ronca

Control	Audio
Entra sonido de péndulo de reloj	Narrador: Muy buenas noches queridos oyentes. Sean bienvenidos Tumba sin Nombre. Se les recomienda usar audífonos y apagar todas las luces de su entorno para una mejor experiencia. A continuación escucharán la historia de la caja Ronca. Manuel: Y cómo te contaba Carlos, son las puntas. Todo lo que tenga puntas me da miedo. Los cuernos de los toros, los colmillos y los ojos de las serpientes tienen dos puntas. Por eso les tengo miedo. Carlos: (Riéndose) Cuidado vayas a brincar de un susto, luego de ver un tenedor, (con seriedad) ¿Sabes qué cosa realmente da más miedo que tu absurda fobia? Que mi papá sepa que hoy nos fuimos de la escuela. Mi papi sí que es bravo.
Desaparece sonido de péndulo de reloj	
FADE IN sonido de fogata	

<p>Entra sonido de puerta de madera abrirse y cerrarse bruscamente</p>	<p>Manuel: (susurrando) Haz silencio que ahí viene.</p>
<p>Entra pasos de botas acercándose.</p>	<p>Papá de Carlos: (Enojado) ¡Carlos!, ¡Manuel! Ustedes sí que son vagos. Muévanse de ahí y vayan a recoger agua de la acequia.</p>
<p>Entra sonido de dos linternas de fuego siendo recogidas.</p>	<p>Carlos: Oiga papá. No me mande tan de noche que me da miedo y está muy oscuro.</p>
<p>Fade out el sonido de fogata entra sonido de la puerta cerrarse detrás de ellos.</p>	<p>Papá de Carlos: Tengan, a estas linternas les dura el fuego toda la noche. Váyanse, ahora, Carlos ya se sabe el camino. ¿No es verdad?</p>
<p>FADE IN sonido de viento</p>	<p>Carlos: (Responde luego de 5 segundos) Sí, sí que me lo sé de memoria.</p>
<p>Entra sonidos de pasos de ambos niños.</p>	<p>Carlos: No entiendo por qué Mi papá quiere regar esas de papas de la familia, si ya están por echarse a perder.</p>
<p>Entra sonido de Manuel cayendo al suelo.</p>	<p>Manuel: ¡Aii!</p>
<p>Fade out sonido de pasos de los dos. Entra sonido Manuel levantándose.</p>	<p>Carlos: ¿Estás bien?</p>
<p>Entra sonido tambor lejano.</p>	<p>Manuel: Ni con el fuego de estas linternas se alcanza a ver bien con toda esta oscuridad.</p>
<p></p>	<p>Manuel: ¿Qué fue eso?</p>

<p>FADE IN sonido de pasos de los dos otra vez. Suenan por segunda vez el sonido del tambor.</p> <p>Suenan los pasos de Carlos corriendo</p> <p>Suenan los pasos de Manuel corriendo, mientras grita</p> <p>FADE IN sonido de puerta de madera abrirse y cerrarse.</p>	<p>Carlos: Ese ha de ser el reloj de la torre que veremos después. Mi papá pasó por ahí un poco antes de llegar a la acequia.</p> <p>Manuel: ¿Estás seguro de saberte el camino?</p> <p>Carlos: Por supuesto que sí. Es por acá a la izquierda. Mientras más cerca estemos de ese sonido mejor.</p> <p>Carlos: Ya suena más cerca. Debemos estar bien. ¿Ves esa casa abandonada con muchas puntas encima de las rejas?</p> <p>Manuel: No me digas que hay que entrar ahí.</p> <p>Carlos: Era una broma. En realidad es en ese callejón.</p> <p>Manuel: Con lo grande que es tu papá, ¿Cómo entró por un callejón tan angosto? Ni si quiera he escuchado que exista un reloj en este pueblo.</p> <p>Carlos: La verdad que no sé si era un reloj o no, pero si era algo brillante y ahora veo un brillo.</p> <p>Manuel: (asustado) lo sospechaba. Estamos perdidos. No te sabes el camino. No pudiste decirle la verdad a tu papá.</p> <p>Carlos: Oh no. Eso no es un brillo, Tampoco es un reloj. Vámonos, ¡vámonos!</p> <p>Manuel: (gritando) ¡Carlos! ¡¿Qué pasó?! ¡No me dejes! ¡No a la casa abandonada! ¡Noooooo!</p>
--	--

<p>Se baja el volumen del sonido del viento.</p> <p>Suena a volumen bajo y a lo lejos un gruñido anormal.</p> <p>FADE IN el sonido del tambor junto sus chirridos, ruidos de llantas de metal, un leve rugido repetitivo y continuo y bastantes pasos de botas.</p> <p>Se escucha una palmada.</p> <p>La voz de los personajes suena con ligero eco y respiran con desesperación.</p> <p>Deja de sonar, los chirridos y las ruedas, dejando nomás el sonido del tambor, los rugidos y el sonido de una fogata.</p> <p>Deja de sonar el tambor La criatura emite un chirrido ronco y prolongado. Deja de sonar el rugido.</p> <p>Suena la puerta abrirse y cerrarse. Empieza a sonar el sonido del tambor más lento y con eco. Empiezan a sonar pasos de botas pesadas con eco que se acercan.</p>	<p>Manuel: ¡Carlos!, ¡Carlos!</p> <p>Carlos: ¡Aaaahhhh!</p> <p>Manuel: Tranquilo, soy yo. Sssh. (Susurrando) No grites que desde esta ventana veo algo raro afuera. Hay unos locos con capuchas negras. Están cargando unas velas enormes. No sé por qué lo hacen, si las tienen apagadas.</p> <p>Manuel: (Llorando y tartamudeando) Ya vi suficiente. Es enorme. No lo pude ver mucho tiempo, pero es enorme, tiene cuernos curvados, colmillos de lobo y ojos de serpiente. Y y y esos locos lo llevaban en una carroza rodeada en fuego.</p> <p>Manuel y Carlos: <u>*Respiran repetidas veces con pánico.*</u></p>
--	--

<p>Deja de sonar el tambor.</p> <p>Se aceleran los pasos y se acercan hasta llegar donde ellos.</p> <p>Dejan de sonar los pasos. Deja de sonar el eco de la casa.</p> <p>3 segundos de silencio</p> <p>FADE IN sonido de viento</p> <p>Suena que Manuel arroja algo duro al suelo.</p> <p>Suena los dos corriendo y gritando.</p> <p>Suena una puerta de madera siendo tocada con brusquedad repetidas veces.</p> <p>Se escucha la puerta abrirse</p>	<p>Manuel: (Susurrando) El tambor de este loco y su vestimenta blanca, ¿Acaso será la famosa caja ronca de la que tanto hablan los abuelos?</p> <p>Carlos: *Le dice shhh para que haga silencio*</p> <p>Carlos: Manuel, despierta. Despiertaaa.</p> <p>Manuel: (Bosteza) ¿cómo llegamos a la mitad de la calle?</p> <p>Carlos: Manuel, ¿Por qué hemos despertado con una vela larga?</p> <p>Manuel: (asustado) No son velas...</p> <p>Manuel: (gritando)... ¡son huesos humanos! Carlos y Manuel: <u>*gritan desesperados*</u></p> <p>Carlos: (llorando) Papi, por favor no nos mande otra vez a ese lugar. Por favor. Le prometo que no nos volveremos a fugar de clases.</p> <p>Papá de Carlos: (enojado) ¡¿qué hicieron qué?! ¿Dónde está el agua?</p> <p>Manuel: Íbamos a recogerla señor, pero luego se aparecieron unos locos con una bestia horrible gigante.</p>
--	---

<p>Suena una cachetada</p> <p>Desaparecen todos los sonidos FADE IN sonido del péndulo</p> <p>FADE OUT el sonido del péndulo</p>	<p>Papá de Carlos: ¡Ya me cansé de sus mentiras!</p> <p>Carlos: *llora*</p> <p>Papá de Carlos: ¿Qué esperan? entren a la casa que haya afuera se morirán de frío.</p> <p>Narrador: Esto fue todo por este capítulo. Se les agradece por su tiempo y tengan mucho cuidado al caminar por lugares oscuros y desconocidos. Hasta la próxima.</p>
---	---

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

2.3.2. Guion del capítulo 2: La Llorona

Tabla 2. 6: Guion del capítulo 2: La Llorona

Control	Audio
<p>FADE IN sonido de péndulo de reloj</p> <p>FADE OUT el sonido de péndulo de reloj</p> <p>FADE IN sonido de bosque de noche con viento.</p> <p>FADE IN mujer llorando</p> <p>Suena un relámpago caer</p> <p>FADE OUT todos los sonidos</p> <p>FADE IN sonidos de una selva con lluvia y viento.</p> <p>FADE IN sonidos de pasos sobre tierra</p> <p>FADE IN llanto de 3 bebés.</p> <p>FADE IN sonido de cascada.</p> <p>FADE OUT llanto de bebés</p> <p>FADE OUT de sonar los pasos. Se escucha que deja los bebés en el suelo.</p>	<p>Narrador: Sean bienvenidos a otro capítulo de Tumba sin Nombre. Se les recomienda usar audífonos y apagar todas las luces de su entorno para una mejor experiencia. A continuación escucharán la historia de La Llorona.</p> <p>Pepe: Ssshhh ¿Escuchó eso?</p> <p>Pepe: (susurrando) Compadre déjeme decirle que ese no es el llanto de cualquier señorita en desamparo.</p> <p>Pepe: (susurrando) Esa es la Llorona. Ella es el fantasma de una mujer indígena muy bella que busca a sus tres hijos perdidos que tuvo con un hombre español, durante la época de la Colonia.</p> <p>Manuela: No lloren mis niños. Hoy conocerán aquel hermoso río donde la mirada de su papi se perdía con las estrellas del cielo.</p> <p>Manuela: Shhh, Tranquilícense. *taradea melodía de cuna*</p> <p>Manuela: Mis guagüitas preciosos. Los amo mucho, pero su papi me dejó cuando ustedes llegaron. (llorando) Yo quiero volver a ver a su Papi.</p>

<p>sonido llanto duro del bebé sonido repetidas salpicadas sonido bebé tosiendo y escupiendo agua Se escucha algo siendo sumergido FADE IN sonidos del bebé moviendo brazos en el agua</p> <p>Se intensifica el sonido del bebé moviendo los brazos. FADE OUT bebé moviendo los brazos.</p> <p>Se escucha a los dos bebes llorando. Suenan repetidas salpicadas de los brazos de los bebés. Los bebés dejan de luchar. Se escucha que los tira al río.</p> <p><u>Continúa el llanto de Manuela</u> FADE OUT todos los sonidos, menos el llanto de Manuela por dos segundos</p> <p>FADE IN sonido de bosque de noche con viento.</p> <p>Se escuchan pasos lentos con botas</p>	<p>Manuela: (llorando) A ver mi Abdoncito precioso mami va a remojar su cabecita. Prepárese mi amor.</p> <p>Manuela: *llora* No te preocupes. Nos volveremos a ver el día que yo muera. Shhh. No haga fuerza mijito. Hágalo para que su mami y papi se junten de nuevo. *inhala por la nariz* *llora*</p> <p>Manuela: (llorando) Mis amores, su hermano Abdoncito. *llora* Ahora les espera en cielo. Mejor si ustedes dos ya se van juntos</p> <p>Pepe: Ella se enteró que el hombre por quien cometió este delito se casó con una dama española de la alta sociedad y esto la puso aún más triste.</p>
---	--

<p>Pppd de llantos</p> <p>Los llantos se van escuchando más lejos y perdiendo volumen.</p> <p>Luego de tres segundos se suena a Manuela acercándose gritando</p> <p>FADE IN sonido de péndulo de reloj</p> <p>FADE OUT el sonido de péndulo de reloj</p>	<p>Pepe: (susurrando) Entonces se fue a ahogar su pena junto su último aliento de vida en el río y por causa de sus pecados está condenada a deambular en la tierra buscando a sus hijos que ya no se encuentran en este mundo.</p> <p>Pepe: (susurrando) Mira ahí está con su característico vestido blanco. Mejor vámonos, que si descubre que estamos cerca puede ser nuestro fin.</p> <p>Pepe: (Gritando del susto) ¡AAAAaaahhh!</p> <p>Narrador: Esto es todo por este capítulo de Tumba sin Nombre. Se les recomienda no mantenerse cerca si escuchan algún llanto desconocido, puede ser lo último que oigan. Hasta la próxima.</p>
---	---

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

2.3.3 Guion del capítulo 3: El Silbón

Tabla 2. 7: Guion del capítulo 3: El Silbón

Control	Audio
<p>FADE IN sonido de péndulo de reloj</p> <p>FADE OUT el sonido de péndulo de reloj</p> <p>FADE IN de eco de un interior</p>	<p>Narrador: Sean bienvenidos a otro capítulo de Tumba sin Nombre. Se les recomienda usar audífonos y apagar todas las luces de su entorno para una mejor experiencia. A continuación escucharán la historia del Silbón.</p> <p>Felipe: (con voz de borracho) Este es el lugar ideal. Todos están afuera en la fiesta, así que nadie vendrá a molestar.</p> <p>María: No sé qué es peor, que tu lugar ideal sea un granero, tu aliento o yo muerta luego de que tu familia se entere de lo nuestro.</p> <p>Felipe: Si llega mi papá aquí, ¿qué importa?, él siempre hace lo que yo le pido. De hecho ahorita me está cazando un venadito y lo preparará con ají, porque eso mando yo.</p>
<p>Suena un cuchillo desvainarse</p>	<p>María: Aiii. Sí sé eso mi amorcito, pero últimamente él ha estado hablando con el loco de tu abuelo.</p> <p>Felipe: ¿Te acuerdas todas las apuestas que gané sin cortarme los dedos con este cuchillo? Pues juro que no fallaré con ninguno de los botones de tu vestido querida.</p>
<p>Suena la puerta abriéndose</p>	<p>María: *ríe coquetamente*</p> <p>Felipe: *silba una melodía*</p> <p>Papá de Felipe: (exclamando) ¿Hijo dónde estás? ¡No pude atrapar tu... (triste) ¿Pero qué demonios está pasando?</p>

	<p>Felipe: papá no molestes. Ya estoy grande para hacer lo quiera y ¿Por qué no trajiste mi venadito al ají como me gusta?</p> <p>Papá de Felipe: (triste) Tanto hago por ti y lo único que te pedía es que dejes de ser un borracho y que no andes con esta mujerzuela y aquí estás ebrio sobre ella.</p> <p>María: Ya señor, no moleste y traiga el venado.</p> <p>Felipe y María: *Se ríen*</p>
<p>Suena el cartucho de una escopeta recargarse</p>	<p>Papá de Felipe: Tu abuelo tenía razón. No vas a cambiar, hasta que te den una lección.</p>
<p>Suena un disparo de escopeta</p>	<p>Felipe: (riendo) Oye viejo, ¿Qué me vas a matar? No pudiste matar un venado y ahora crees que matarás a tu hijo.</p>
	<p>Felipe: *Grita del susto* ¡¿Papá, por qué?! ¡¿Por qué le hiciste esto a mi único amor?! Te prometí que ya no iba a beber. *llora* ¡¿Qué diablos tienes en la cabeza?! ¿Cómo pudiste hacerle tremenda estupidez y encima dices que yo soy el que está borracho? ¡¿QUÉ TE PASAAA?!*</p>
<p>Suena una puñalada</p>	<p>Papá de Felipe: Espero que a partir de ahora ya empieces a tomarme en serio. Lo siento hijo. Te juro que no fue fácil hacerlo.</p>
<p>Suena el papá caer al suelo.</p>	<p>Felipe: Esto tampoco fue fácil de hacer...</p>
<p>Se escucha la puerta cerrarse.</p>	<p>Papá de Felipe: *hace sonidos de agonía*</p>
<p>FADE OUT el sonido de eco de un interior FADE IN sonidos ambientales del campo de noche. Suenan cadenas. Se escucha un candado.</p>	
<p>FADE IN sonido de un perro respirando.</p>	<p>Felipe: (asustado) ¿Qué voy a hacer ahora? ¡Oh Dios mío! ¿Qué voy a hacer?</p>

<p>FADE IN a ladrar el perro</p>	<p>Abuelo de Felipe: Felipe, ¿Te encuentras bien? Escuché un disparo.</p> <p>Felipe: Por su puesto abuelo. Ahorita cierro el granero con seguro, porque mi papá salió a cazar, él no podrá cerrarlo.</p> <p>Abuelo de Felipe: Tu papá ya regresó hace mucho, te está buscando y no tiene tu venado. Ojala así entiendas que no puedes tener todo lo que pides, Solo llevo los ajís, los cuales ni pienso darte</p> <p>Felipe: (nervioso) ¡Cállate Tureco!</p>
<p>Suenan las cadenas</p>	<p>Abuelo de Felipe: Parece que algo allá adentro lo está inquietando. Por cierto no olvides que Tureco no es tu papá. No hará lo que le pides.</p> <p>Felipe: Ha de ser algún gato. Siempre se andan metiendo.</p>
<p>Suenan las puertas moverse levemente.</p>	<p>Abuelo de Felipe: (sarcasmo) Veo que has estado muy preocupado, hasta un candado le pusiste.</p> <p>Felipe: *Respira nerviosamente*</p>
<p>Suena sonido de cuchillo desvainándose.</p>	<p>Abuelo de Felipe: Pero basta con que solo ponga mi ojo entre las puertas. (susto) ¡Que has hecho con mi hijo! ¡Maldito!</p>
<p>Suena sonido de un golpe contra la pared y luego a Felipe cayendo.</p>	<p>Felipe: (nervioso) Adiós abuelo.</p> <p>Abuelo de Felipe: (gritando) ¿Qué trataste de hacer con este cuchillo? ¿A caso a mí también me quieres matar? Infeliz.</p> <p>Felipe: (asustado) No, yo juro que nooo. Solo traté de abrir el candado con el cuchillo.</p>
<p>Suena sonido de una patada</p>	<p>Felipe: *agoniza por la patada*</p>
<p>suena sonido de Felipe Levantarse</p>	<p>Abuelo de Felipe: Levántate. Ahora camina maldito infeliz. Tureco vámonos.</p> <p>Felipe: *Llora*</p>

<p>FADE OUT ladridos de perro. FADE IN sonido de pasos de los tres</p>	<p>Abuelo de Felipe: Ahora yo tengo el cuchillo. Haz lo que te digo o te abro la garganta como le hiciste a tu padre...Arrímate al árbol.</p> <p>Felipe: (llorando) Por favor no abuelo.</p>
<p>FADE OUT sonido de pasos de los tres.</p> <p>FADE IN a respirar el perro. Se escucha a Felipe y el abuelo caminando donde el árbol</p>	<p>Abuelo de Felipe: ¡Ahora!</p> <p>Felipe: *llora*</p> <p>Abuelo de Felipe: ¡Pon tus manos atrás del tronco, donde pueda atarlas! Ni te pienses mover mucho, porque también cargo una escopeta.</p>
<p>Sonido de una sogá atandose</p> <p>Sonido de la carga de una escopeta.</p> <p>Sonido de unas ramas siendo arrancadas.</p>	<p>Felipe: Abuelo, no fui yo, juro que estás entendiendo mal las cosas.</p> <p>Abuelo de Felipe: Dime maldito, ¿cuál de estas ortigas te gusta más para tu castigo?</p> <p>Felipe: *Absorbe aire por la nariz repetidas veces*</p> <p>Felipe: *Grita de dolor*</p> <p>Felipe: *Gime y grita de agonía*</p>
<p>Sonido de un latigazo. Se escuchan repetidos latigazos.</p> <p>Sonido de un bolso siendo abierto</p>	<p>Abuelo de Felipe: (enojado) Aquí están los ajís que tanto querías para tu venado muchacho malcriado. ¿Si los ves?, ¿Si los ves, maldito?</p> <p>Felipe: *Respira con desesperación*</p> <p>Abuelo de Felipe: Irán muy bien con tus heridas.</p> <p>Felipe: *Grita de dolor*</p>
<p>Sonido ají frotandose por la piel de Felipe. Sonido de dos latigazos más</p>	<p>Abuelo de Felipe: Tureco ataca.</p> <p>Felipe: (Gritando de agonía) ¡Tureco! ¡Detente! ¡Para, para, paraaa ahoraaa!</p>
<p>Sonido del perro rugiendo y, luego saltando</p>	<p>Abuelo de Felipe: (Mientras Felipe sigue gritando) Ahora te maldigo para que toda la eternidad estés</p>

<p>FADE IN a escuchar mordidas y rugidos de perros</p> <p>FADE IN sonido de pedazos de piel siendo desmembrados.</p>	<p>penando con la carga de los restos de tu padre y Tureco te va a perseguir para torturarte por siempre.</p>
<p>FADE OUT todos los sonidos hasta que haya silencio por 3 segundos.</p>	
<p>FADE IN sonido de viento</p>	<p>Abuelo de Felipe: Y así ocurrió. Hasta ahora la gente dice que en el llano venezolano, han visto el alma de mi nieto merodeando con los huesos de mi hijo en un saco, mientras Tureco lo persigue.</p>
<p>FADE IN sonido de silbidos cercanos</p>	<p>Abuelo de Felipe: Sus principales víctimas son borrachos y mujeriegos. Aunque si llegas a encontrarlo dicen que lo puedes espantar con ají o la presencia de un perro.</p>
<p>Se van alejando los silbidos</p>	
<p>FADE OUT a todos los sonidos</p>	
<p>FADE IN sonido de péndulo de reloj</p>	<p>Abuelo de Felipe: Él nunca dejó de hacer su peculiar silbido, así que si lo escuchas cerca... es porque él está lejos de ti.</p>
<p>FADE OUT sonido de péndulo de reloj</p>	<p>Abuelo de Felipe: Pero si lo escuchas lejos, es porque lo tienes alado tuyo.</p>
	<p>Narrador: Esto fue todo por este capítulo. Se les agradece por su tiempo y tengan cuidado al andar por el llano venezolano. Hasta la próxima.</p>

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

2.3.4. Guion del capítulo 4: María Angula

Tabla 2. 8: Guion del capítulo 4: María Angula

Operador	Audio
<p>FADE IN sonido de péndulo de reloj</p> <p>FADE OUT el sonido de péndulo de reloj</p> <p>Aparece ambientación de fiesta montubia</p> <p>Aparece sonido de grillos</p> <p>Aparecen sonidos de gente celebrando.</p> <p>Sonido de una botella siendo destapada</p> <p>Sonido de un vaso siendo servido</p> <p>Se escucha alguien bebiendo</p>	<p>Narrador: Sean bienvenidos a otro capítulo de Tumba sin Nombre. Se les recomienda usar audífonos y apagar todas las luces de su entorno para una mejor experiencia. A continuación escucharán la historia de María Angula.</p> <p>María Angula: Esa Beatriz es ladronísima. No me sorprendería que ella te haya robado el cuaderno de mate. Hasta le quiere robar el enamorado a María Fernanda. Siempre le coquetea. Para ella el robo es su estilo de vida.</p> <p>Julia: Pobre chico míralo tú misma. Él está ahí triste viendo con quien bailar y eso es porque cuando María Fernanda se enteró que Beatriz le coquetea se pelearon y ahora anda solo. ¿Será que a ella solo le gusta hacer problemas? Porque que yo sepa es la mejor en matemática, no necesita mi cuaderno.</p> <p>María Angula: (Borracha) Tú misma lo dijiste, quiere mantenerse siendo la mejor del colegio. Es como mi mamá, ósea, tu sabes que ella prepara el mejor mishqui y cuando se le cruzó esa veterana a tratar de quitarle los clientes, la mandó sacando.</p> <p>Julia: Espera. ¿Cuántos vasos vas pagando?, ¿ese dinero no te lo había dado tu mamá para comprar tripa? Recuerda que tú hermana...</p> <p>María Angula: Si me acuerdo que hace unos años esa boba se gastó todo envés de comprar y ahora no puede entrar a la casa.</p>

<p>Sonido de pasos con tacos alejándose. sonido de unos pasos con botas pesadas acercarse</p>	<p>Julia: Pobre chica. A veces la veo mendigando por las calles. Oye, mira. El ex de María Fernanda, me está llamando. Algo parece que me quiere decir. Ya vuelvo.</p>
<p>Sonido de un cierre abrir sonido un bolso siendo manipulado</p>	<p>María Angula: Amigo véndame dos vasos más, uno para mí y otro para la loca que estaba sentada conmigo y ahora está hablando con ese chico. (susurrando) Para que usted sepa a ella le gusta seducir hombres casados, luego se los lleva a la cama y les amenaza con que se lo dirán a su mujer si no le pasan dinero.</p>
<p>sonido pasos con botas pesadas alejarse</p>	<p>María Angula: (Preocupada) Mejor no me pase los vasos, ya no tengo dinero.</p>
<p>sonido pasos con tacos acercarse</p>	<p>María Angula: (Asustada) Oh Dios mío, ¿Qué voy a hacer?</p>
<p>No hablan por 4 segundos</p>	<p>Julia: (sorprendida) No me lo vas a creer lo que me dijo. (preocupada) Estás pálida. ¿Te encuentras bien?</p>
<p>Sonido de pasos <u>corriendo</u> de tacones alejándose</p>	<p>María Angula: Sí, ha de ser por el frío, creo que ya me tengo que ir.</p>
<p>FAFE OUT de todos los sonidos por 3 segundos.</p>	<p>Julia: Espera. Debo contarte lo que me dijo. Manuel no solo anda triste porque le dejó María Fernanda. Me dijo que su primo Antonio acaba de fallecer hace pocas horas y lo enterraron en el cementerio central, sin siquiera velarlo. Además a él no le avisaron lo sucedido hasta que entró a esta fiesta.</p> <p>Julia: ¿Estás bien? No me digas que lo conocías a Antonio. ¿Qué te pasa?</p> <p>Julia: ¡María espérame! ¡No me dejes botada a esta hora!</p>

<p>FADE IN de sonidos de viento y grillos.</p> <p>FADE IN sonido de moscas</p> <p>Entra sonidos de una pala excavando.</p> <p>Se escucha sonido de un sarcófago siendo abierto.</p> <p>Se escuchan sonido de maría Angula soplando y frotando sus manos.</p> <p>FADE IN de un cuchillo cortando carne.</p> <p>FADE OUT sonido de un cuchillo cortando en carne.</p> <p>FADE IN sonido de hojas de cuaderno siendo arrancadas</p> <p>Entra sonido de hojas envolviendo tripas.</p> <p><u>Cada vez</u> que vomita se escucha el vómito caer</p> <p>FADE IN de sonido de tierra tapando sepultura.</p> <p>FADE OUT de todos los sonidos por 4 segundos.</p> <p>FADE IN sonido de grillos y viento.</p> <p>FADE IN sonido de bastantes fogatas.</p> <p>Se escuchan sonido de los pasos con tacones de María.</p>	<p>María Angula: (Muy borracha y asustada) Antonio, pero si pareciera que sigues vivo. (Respira cansada) ¿Te estás haciendo el muerto? ¡Dime, porqué nunca me ayudaste con nada! Ayer quería que me prestes el cuaderno de matemática y ni siquiera eso me diste.</p> <p>María Angula: (con asco) ¿Sabes que necesito estas tripas más que tú, que estás muerto? Y yo no quiero que me boten de casa. (llorando) Parezco loca hablando con un muerto.</p> <p>María Angula: *Hace sonido de estar cerca de vomitar*</p> <p>María Angula: (voz quebradiza) Ahora como no puedo regresarle el cuaderno de mate a Juliana, que robé por tu culpa, mejor utilizo estas hojas para llevarme esas tripas que ya no necesitas.</p> <p>María Angula: *Hace sonido de estar aguantarse ganas vomitar* *vomita* *llora* *vomita* ¿Por qué esto me pasa a mí? *vomita*</p> <p>María Angula: (fingiendo tranquilidad) Mamá aquí están las tripas.</p>
---	--

<p>Sonido de las tripas envueltas caer sobre un mesón.</p> <p>Sonido de una puerta de metal abrir y cerrarse arrastrándose. Se baja el volumen del sonido de los grillos y el viento. FADE IN sonido de eco de interior.</p> <p>Sonido los pasos de María subiendo los escalones de madera, mientras llora.</p> <p>Sonido de una perilla que le entra una llave. Suenan las perillas moverse. Se escucha una puerta de madera abrirse y cerrarse.</p> <p>Entra sonido de los pasos de María. FADE IN sonido de una fogata.</p> <p>Sonido de ella echándose sobre una cama.</p> <p>Luego de 5 segundos se escucha sonido la fogata apagarse.</p> <p>Se escucha sonido de la ventana abrirse lentamente. Se intensifican los sonidos ambientales.</p> <p>Se escucha a lo lejos un sonido sobrenatural.</p> <p>FADE OUT DIRECTO al sonido de muchas fogatas.</p>	<p>Madre de María: (Enojada) María Angula, ¿Por qué me las entregas ahorita? Te las pedí hace casi cinco horas. ¿Quién se supone que me va a comprar a las doce de la noche? Vuelve a la casa ahora. Mañana hablaremos de esto.</p> <p>María Angula: *Tose con asco, mientras llora a gritos*</p> <p>María Angula: *hace sonidos con la nariz, luego de llorar*</p> <p>María Angula: ¡Vecina! ¿Tiene alguna sabana que me arroje? Tengo frío y se me acaba de apagar la fogata.</p> <p>María Angula: *Grita del susto* ¡¿Alguien más escuchó eso?!</p> <p>María Angula: ¡Qué! ¿Ahora todos en este vecindario nos quedamos sin luz? (gritando) ¡¿Alguien puede oírme?! ¡Holaaa!</p>
--	---

<p>FADE IN sonidos de la perilla con seguro moviéndose varias veces.</p> <p>Eso empieza a repetir gritando varias veces <u>sin parar</u> la frase: Marianguuula. Dame mis tripas que te robaste de mi santa sepultura.</p> <p>Se escucha un cuchillo desvainarse.</p> <p>FADE IN de sonido de carne cortándose</p> <p>Se escuchan tripas regándose</p> <p>Suena el cuchillo caer al piso</p> <p>Se escucha la puerta abrirse bruscamente.</p> <p>FADE OUT de todos los sonidos</p> <p>3 segundos de silencio</p> <p>FADE IN sonido de péndulo de reloj</p> <p>FADE OUT sonido de péndulo de reloj</p>	<p>María Angula: *grita de miedo y agonía*</p> <p>María Angula: *realiza sus últimos respiros de vida*</p> <p>Narrador: Es triste, pero al final María Angula desesperada tuvo que agarrar un cuchillo y sacarse sus propias tripas y entregarlas. Esto fue todo por este capítulo. Se les agradece por su tiempo. Hasta la próxima.</p>
---	---

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

2.4. Tono y estilo

El proyecto tiene una narración lineal en la mayoría de sus capítulos, ya que las historias se cuentan en tiempo presente, excepto en la historia de la Llorona, que tiene un flash back y en la leyenda del silbón que al final acaba con un corto flash Forward.

Las leyendas se cuentan en un 90% por sus sonidos y los diálogos que mencionan los personajes. El otro 10% lo cuenta un narrador que solo está al inicio y final de cada capítulo, su principal función es dar la bienvenida y cierre del programa, pero en algunos casos dice alguna oración corta relacionada con el tema del capítulo.

El estilo del programa es de terror. El ambiente, tanto en lo auditivo y la temática de las historias están hechas con la intención de causar miedo y estrés a los espectadores.

2.4.1. Importancia del sonido en el tono y estilo del proyecto

“Desde el punto de vista de la física, el sonido es cualquier fenómeno de nuestro entorno que tiene la capacidad de producir ondas elásticas que estén haciendo mover algún cuerpo o elemento.” (Iglesiasa, 2014) En cambio, una onda es “energía propagada que viaja de un lugar a otro del espacio, utilizando algún cuerpo existente como medio. Para que esto ocurra, es importante que exista alguna variación de una propiedad física como la densidad, presión o la temperatura.” (Iglesiasa, 2014)

Nuestros ojos no pueden ver estas ondas de sonido, pero existe en la actualidad más de un software que permite representarlos en diferentes diagramas. Por ejemplo Adobe Audition. (Riley, 2008) Aquí se puede medir el sonido a través de unos gráficos, donde “X” es el tiempo que ha transcurrido el sonido y “Y” es la amplitud de la onda, eso quiere decir que representa la forma que se ha curvado durante su viaje. En el siguiente gráfico realizado en este programa de

computadora, se puede notar varias ondulaciones. Aquí el eje X empieza en cero segundos y termina en 1. Este ejemplo se ha seleccionado para explicar acerca de lo que son los hercios en el sonido.

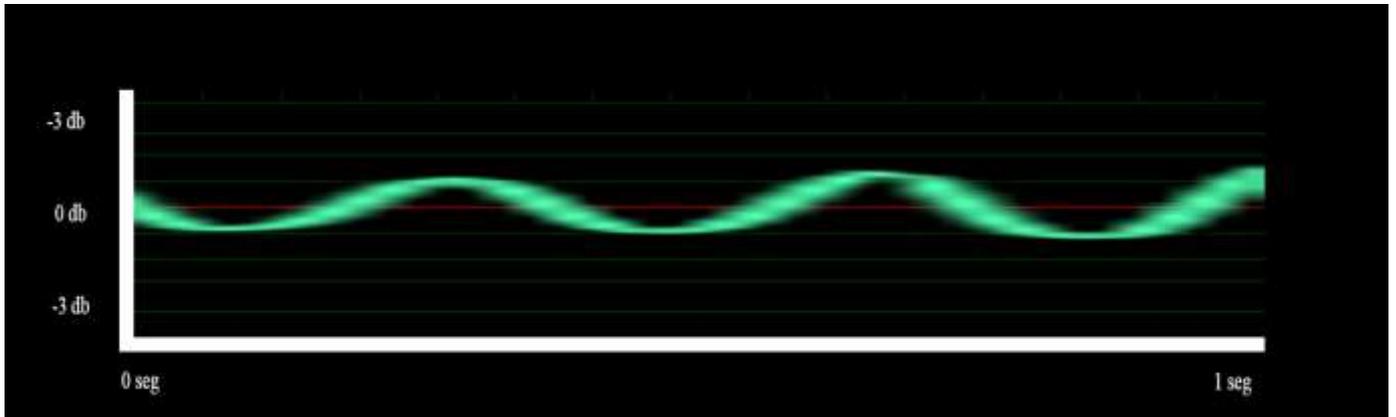


Figura 2. 1: “R. Holguín” (2017) Onda sonora transcurriendo en un segundo [figura]
recuperado de: autor

El hercio, que se abrevia Hz, es una medida que se utiliza para medir el promedio de ondulaciones por segundo que realizan las ondas de sonido al viajar de un lugar a otro. (Sonido profesional y audio, 2012) Aquí se ve que durante un segundo ha habido 3 variaciones, por lo tanto este es de 3Hz.

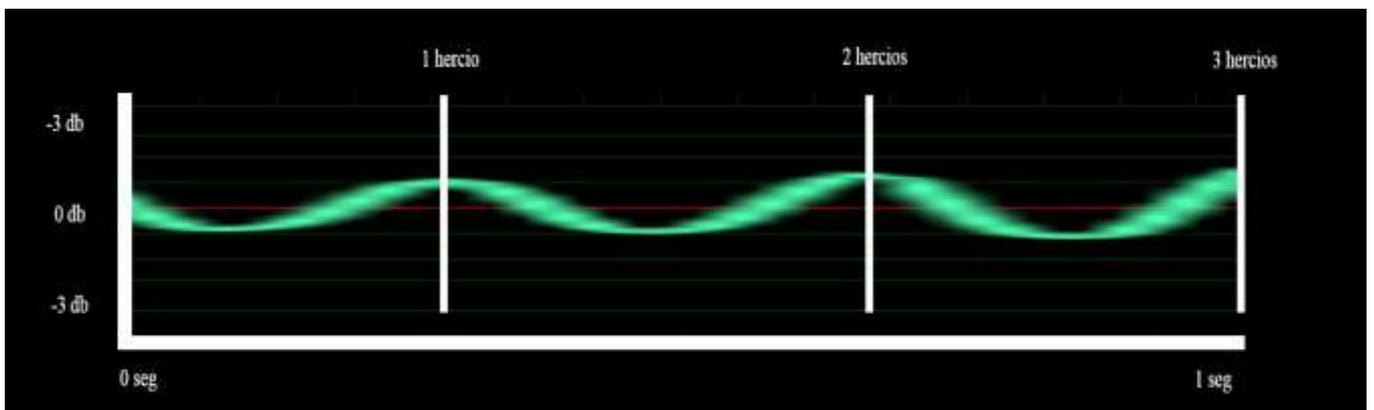


Figura 2. 2: “R. Holguín” (2017) 3Hz vistos en un segundo de onda sonora [figura]
recuperado de: autor

Otra ventaja de estos gráficos es que permiten percibir más allá de lo que el oído humano puede, tal es el caso del audio del ejemplo anterior. Los seres humanos no pueden escuchar sonidos de 3Hz, sus oídos solo captan dentro del

terreno de los 20Hz a 20000Hz. (Briones, 2010) Existe un nombre para los sonidos que tiene más hercios por segundos y es agudos, en cambio aquellos que tienen una cantidad inferior se les llaman graves. (educacciontv, 2011)

Con respecto a la parte psicológica cabe mencionar que durante varios años el ser humano se ha sentido afectado por lo que escucha. La música ataca al subconsciente y provoca emociones. Según *Neil Brand*, los seres humanos son bien hábiles en diferenciar sonidos desde la época prehistórica. Los antepasados humanos solo con escuchar una rama romperse, lo primero que pensaban es en que debían correr. Él menciona que el estímulo producido por los diversos sonidos del entorno, son una experiencia netamente física. (BBC Mundo, 2013)

En el cine, la capacidad que tenga una buena banda sonora, puede ejercer sobre el público. Tal es el caso del compositor musical *Max Steiner*, quien con su música logró hacer que la gente sienta empatía con el personaje de King Kong en su Película de 1933. (BBC Mundo, 2013)

Entre estas emociones está el miedo. El sonido es capaz de producir este sentimiento en las personas. En el año 2010 se realizó un estudio por parte de la universidad de California, donde se comprobó que ciertos sonidos agudos como los que emite una marmota para advertir que existe peligro, se utilizan por compositores del cine, para producir tensión en los espectadores. (BBC Mundo, 2013)

2.4.1.1. El Tono

Este efecto psicológico es provocado por cada una de las cualidades del sonido, estas son: **Tono, duración, intensidad o altura y timbre**. La primera de estas es que tan agudo o grave es un sonido. En el caso de los instrumentos musicales, los que son de cuerda tienden a producir sonidos más graves que los que son de percusión. Por ejemplo: Las guitarras clásicas pueden emanar sonidos de 164 hasta 1,700 Hz, mientras los Xilófonos producen sonidos de 261 hasta 2,094 Hz. (Antón, 2005)

Existe un dicho popular que dice que *todo en exceso es malo*. Lo mismo ocurre con el tono del sonido. El exceso de hercios por segundos puede provocar dolores de cabeza, mareo e incluso confusión con respecto de donde viene el mismo. En cambio los sonidos de pocos Herz pueden causar estrés y desesperación. En la actualidad es fácil comprobarlo. Solo hay que entrar a internet y buscar sonidos que superen los 8,000Hz o que estén por debajo de los 100. Incluso aunque un sonido supere o esté por debajo de la cantidad de Hercios por segundo que el oído logra escuchar, los sentimientos de mal estar igualmente se producirán. Un ejemplo de esto ocurre con la película *Irreversible*, dirigida por *Gaspar Noé*. Cuando los productores de este film fueron entrevistados, ellos admitieron haber pedido que en la película se usen infrasonidos, lo que significa que se utilizaron audios de frecuencia tan baja que casi ningún oído humano puede captarlos. Muchas de las personas que vieron este film, dicen haber sentido que estaban desorientados e incluso físicamente enfermos, después de haber pasado media hora cerca de estos ruidos. (BBC Mundo, 2013) Otro ejemplo de uso de frecuencias en puntos extremos para producir sensaciones de incomodidad es en la Película *Psicosis* de *Alfred Hitchcock*, los sonidos que provienen de la música del compositor *Bernard Hermann* en la icónica escena en la que la mujer es asesinada en la ducha, rozan por los tonos agudos y de la misma manera lo hace el grito que ella realiza. (Hitchcock, 1899)

Este no quiere decir que Tono del sonido solo produzca mal estar, ya que también produce otras emociones, entre estas algunas positivas. Según *Emma Rodero*, Los tonos agudos que no son llevados al extremo se caracterizan por ser asociado con la tensión, emoción, alegría, enfado y la euforia, mientras los graves se les asocian con la tristeza, tranquilidad, depresión, sensualidad e inclusive la dulzura.

2.4.1.2. La duración y el ritmo

La **segunda cualidad** con la que afecta a la parte emocional humana es la duración, esta representa el tiempo que se mantiene existiendo una onda sonora y también representa el ritmo, que es la manera de ser y variar de la misma mientras existe. Algunos ejemplos de duración son: rápido, lento, pausado y de ritmo variado o pobre. (Antón, 2005)

Los sonidos de duración rápida son asociados con la alegría y los de duración pausada tienen relación con la tristeza, tranquilidad y la dulzura. Los ritmos de que son variados y veloces producen alegría, emoción e incluso son asociados con los movimientos rápidos en la naturaleza, en cambio los que son poco variados representan, tristeza, abatimiento, enfado y en muchos casos se les relacionan con los movimientos lentos. Cuando es cambiante constantemente evoca a la salvajada, irregularidad e incertidumbre y si va reduciendo su fuerza, representa reducción de energía y disminución de la felicidad (Antón, 2005)

La *Marcha Funebre* de *Frederic Chopin* es una música que ha sido más de una vez utilizado para representar situaciones de dolor y tristeza en los medios audiovisuales. Si se la analiza a fondo, se puede notar que cada una de sus notas suena por larga duración y es de ritmo lento. Algunos piensan que esto no es coincidencia, sino una representación inconsciente de cómo se sentía el compositor, ya que él sufrió por varios años de una enfermedad que lo mataba lentamente y venía acompañada con síntomas de tos, expectoración de sangre frecuente, con la que se rumora que a veces llegaba a llenar un vaso en un día, dificultades para hablar e incluso fue teniendo problemas para movilizarse por su cuenta y esto último mencionado se le llegó a empeorar a tal punto que tenía que ser cargado para llegar arriba de las escaleras. (Sabido, 2003) Según Sigmund Freud los seres humanos con frecuencia tienden a expresar sus emociones guardadas a través de lo que dicen, hacen y fabrican. (Freud, 1961) Con esto se puede evidenciar como no solo lo que se escucha afecta el subconsciente humano, sino también lo que se siente influye en el modo de ser de alguna creación sonora y por ende afectará todas las cualidades de la misma: Tono, duración, intensidad o altura y ritmo.

2.4.1.3. La intensidad o altura

La tercera se refiere al volumen que tiene el audio. La manera apropiada de medir la intensidad o altura es en decibeles, que se abrevian dB. Mientras más de estos la magnitud del audio se escucha más, mientras menos se complica o imposibilita oírlo. (J, 1993)

De la misma manera que escuchar sonidos de tonos en puntos extremos es negativo para el ser humano, la intensidad en bastantes decibeles puede producir daños irreversibles en el sistema auditivo. Existen ciertos comportamientos en los jóvenes de la actualidad que ponen en peligro sus tímpanos, por ejemplo, ir a conciertos donde los dB son tan altos que se puede sentir las ondas de sonido o usar audífono para escuchar música por encima de los 80 dB. (Hayo A. Breinbauer, 2009)

Dejando a un lado los efectos físicos, también se puede manejar el volumen para afectar a la parte emocional de cada persona. El silencio y el bajo volumen hacen referencia a la ausencia de sonidos, lo cual produce la sensación de soledad y además permite al espectador activar sus otros sentidos y concentrarlos. Este recurso es frecuentemente utilizado en las películas de Martin Scorsese. Él tiende a apagar a bajarle los dB en su totalidad a los sonidos del entorno y a veces deja solo una leve música o un espacio de silencio. De esta manera remarca tensión en sus filmes e incluso demuestra la concentración en la toma de decisiones de un personaje que se encuentra desconcentrado de su mundo exterior. (Every Frame a Painting, 2014)

En el caso del terror, la llegada de un sonido de bastantes dB en un momento inesperado, tiende a hacer reaccionar a los seres humanos y llevarlos a reaccionar en alguno de sus tres instintos primitivos básicos de supervivencia que han tenido desde antes de la época de los cavernícolas, estos son: Huida, bloqueo y lucha. (Joe Navarro, 2011)

El primero de estos tres se refiere al deseo del organismo de salir corriendo, por esto es que si se escucha un grito repentino algunas personas lo primero que hacen sin siquiera pensarlo es saltar en dirección opuesta de donde viene el sonido. En la época de los cavernícolas esto era muy útil para la sobrevivir, ya que si venía algún animal salvaje, otorgaba la posibilidad de sobrevivir, desde antes que este llegara. El segundo instinto para conservación de la vida de uno mismo es el bloqueo, que significa quedarse quieto y hacer nada. Por esto es que algunas personas cuando se encuentran delante de una situación incómoda están en shock. Hace algunos millones de años atrás esto funcionaba para sobrevivir, porque ciertas criaturas por instinto cazaban a sus presas, mientras estas se mantenían en movimiento, pero en la sociedad moderna no ayuda de mucho el hacer nada ante una situación de peligro. El tercero es la lucha, que es todo lo relacionado a pelear de manera física o verbal ante una situación de amenaza. Existen personas que cuando son tomadas de sorpresa reaccionan dando un golpe o una patada o que cuando están siendo atacados verbalmente responden de vuelta. (Joe Navarro, 2011)

Por esto es común en las películas e historias auditivas de terror a recurrir al recurso de usar ruidos de altos decibeles que llegan en momentos repentinos. Un ejemplo de la combinación de la técnica del silencio y la del traer sonidos de alto volumen repentino para provocar miedo es la película *El Exorcista* de 1973. (Friedkin, 1973) En este film se marca y se hace referencia siempre a lo desconocido y el miedo que los seres humanos le tienen a lo que no entienden. Ya por sí la temática es acerca de un misterioso que nadie sabe con exactitud si es un demonio, fantasma, etcétera y mucho menos conocen lo que es capaz de hacer. Para remarcar más este ambiente de misterio y terror, se ha creado sonidos que inexistentes en la vida real y se ha jugado con su nivel de decibeles, hercios y ritmo. (Cheyre, 2014)

2.4.1.4. El timbre

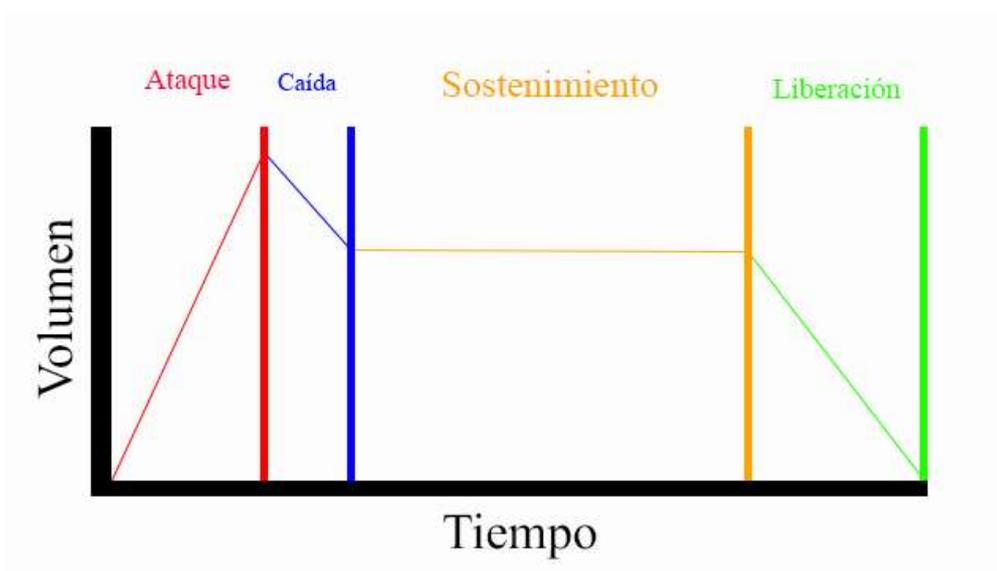
La Quinta cualidad del sonido es el timbre. Cada elemento, animal o persona en la naturaleza tiene su manera única de sonar. En el caso de la voz humana, esta

se la reconoce por el aire que se le puede oír, la aspereza o la tensión. (austino Núñez Batalla, 1998) Una manera más rápida de explicarlo es si comparamos el sonido de 44Hz de una flauta y el sonido del mismo tono de una trompeta, ambos suenan distinto uno de los factores que hace que se note esta diferencia entre los dos está en que el material y forma del punto inicial de origen de la onda sonora es diferente. (Briones, 2010)

El timbre también se lo puede analizar de manera gráfica a través de algún software de computadora. Este se lo analiza como la manera que recorre el sonido durante su tiempo de vida. Cuando las ondas sonoras viajan, en la mayoría de casos cumplen con estos cuatro pasos durante todo su camino, estos son ataque, caída, sostenimiento y liberación. (Briones, 2010)

En el siguiente gráfico, donde el eje “X” es el tiempo y el eje “Y” es el volumen alcanzado, se puede apreciar cómo ocurren los cuatro pasos del tiempo de vida de una onda sonora.

Figura 2. 3: “R. Holguín” (2017) proceso ADSR [figura]



recuperado de: autor

El ataque es la parte en la que nace el sonido y va subiendo hasta su pico más alto, la caída es cuando el volumen que decae, el sostenimiento es la parte en la que se mantienen dB fijos casi sin alteraciones y la liberación es el camino hasta el límite de vida del sonido. (Chu., 2016)

El tiempo que se toma en cada una de estas etapas y los extremos en los que lleva el volumen es lo que marca la diferencia entre dos instrumentos de cuerda siendo tocados en el mismo tono y es además lo que hace diferente e irrepetible el timbre de la voz de cada persona. Por eso es que hay varios casos donde alguien contesta el teléfono y puede saber quién habla antes de preguntarle. (Ángel Rodríguez Bravo, 2008)

Estos también al ser escuchados influyen en las personas y su modo de sentirse. Los timbres de voz humana que son más abiertos, es decir que mantienen más sus sonidos en la etapa de sostenimiento, tienden a ser asociados con emociones tales como la alegría, tensión, euforia y enfado, en cambio los que son lo opuesto, los cerrados, referencian a la tranquilidad, la paz, depresión, dulzura y la tristeza. (Antón, 2005)

Un timbre que suene claro, hace pensar en la claridad y la tranquilidad, uno que sea oscuro hace referencia a la mentira, el egoísmo y el miedo, un timbre cálido hace pensar en la sensualidad, credibilidad, cordialidad y la cercanía. El áspero hace tiene relación a la maldad, el terror y la violencia, mientras el brillante remite al orgullo, la pasión y la grandiosidad.

El actor Estado Unidense *Morgan Freeman*, ha sido llamado para ser narrador de documentales en más de una ocasión, ya que su timbre tiene la capacidad de impresionar y concentrar a la audiencia. Muchos la consideran como una voz icónica y legendaria. El entrenador de voz *Allan Woodhouse* afirma que quizás su secreto sea en el sonido cálido que produce envés de usar algo que viene de la nariz, ya que lo que viene de ahí o la cabeza suena como que está desconectado del corazón. (The Guardian, 2010)

Otro caso ocurre con el timbre del actor *Christopher Lee*, quién fue el actor que interpretó al villano de la película *Drácula* (Fisher, 1958), el personaje del *Conde Duku* en las películas *Star Wars Episodio 2* (Lucas, 2002) y *Star Wars Episodio 3* y además personificó *Sauron* de la trilogía del señor de los anillos. (Jackson, 2001) Popularmente su voz es considerada profunda, aspera y malvada y por ese motivo fue contratado más de una vez para realizar papeles de villanos de películas e incluso se le ha contratado solo para que narre con su voz en algunos casos. (El Universo, 2015)

2.4.1.5. Las cualidades del sonido funcionando juntas

Según en “*Mandy Libman*” en su documental “*Secrets Of Body Language*“, los mensajes que mandamos los seres humanos se notan más en la voz y el ex presidente de los Estados Unidos *Barack Obama*, persuadía las emociones de las personas en sus discursos a través de su timbre abierto, el cual lograba causar emoción a las masas, él nunca reducía demasiado la intensidad para que así todos puedan escuchar su mensaje, la duración de cada sílaba que pronunciaba, era la necesaria para que se pueda entender lo que decía y además hacía pausas cada cierta cantidad de tiempo para que las personas de su entorno puedan pensar y analizar lo oído. Su tono grave, pero no llegaba al extremo de causar mal estar físico a las personas que lo oían. Su modo de expresarse verbalmente era un ejemplo de cómo lograr un discurso. (Libman, 2008) Con este ejemplo se evidencia que mezclando correctamente las propiedades del sonido, se puede lograr que las personas se estimulen a las emociones que el comunicador desea que sientan.

2.4.2. Uso de las cualidades del sonido en el proyecto

La ventaja de que el proyecto sea auditivo, es que estimula a la imaginación. Este tipo de proyectos de formato radiofónico crean imágenes visuales imaginarias con el uso de imágenes que son auditivas. Así cada persona puede crear su propia versión del relato en su cabeza. (Antón, 2005)

Si llega a aparecer alguna criatura la cual descrita como tenebrosa o peligrosa, cada persona utilizará su propio concepto de lo que le da miedo y creará en su imaginario el monstruo que más miedo le dé. En el caso del cine tiende a ocurrir que cuando se muestra más de dos veces a la misma bestia asesina, ocurre una de dos cosas, o no coincide con lo que le da miedo visualmente al espectador o se llega a acostumbrar de su presencia. (Antón, 2005)

Para este proyecto, se aprovechará que los espectadores tengan esta capacidad de imaginar y también se utilizará de trucos para manipular las cualidades del sonido y se ubicará al oyente dentro de la historia con el uso del sonido tridimensional. Toda la serie conserva su propio estilo, pero también cada capítulo tendrá algo único que lo diferencie de los otros tres. A continuación se mencionará de los sonidos identificatorios y las técnicas que se utilizarán durante cada capítulo de Tumba Sin Nombre.

2.4.2.1 Sonidos y música a utilizar en La Caja Ronca

Una manera corta de analizar esta historia es si se la divide en cuatro actos que por el momento se les denominara El inicio, el viaje, el encuentro con lo desconocido y el regreso a casa.

El primer acto será cuando los dos jóvenes, se encuentran conversando acerca de sus fobias y de repente llega el papá de Carlos a pedirles que vayan a conseguir el agua del río. Las emociones que se quiere resaltar en esta escena son tranquilidad, pero con una leve tensión, ya que los dos personajes en el fondo está preocupados de que les descubran de que se fugaron del colegio. Para esto se utilizará de un sonido de una fogata, para dar así una idea de que están un lugar cálido y agradable y junto a este se mezclará la música de la estación de la primavera de *Antonio Vivaldi* tocada en Xilófono, ya que esta representa tranquilidad y armonía, pero con el cambio de que estará lenta e invertida. Los seres humanos por naturaleza le temen a lo que desconocen y al poner una música al revés, se escucha sonidos que no son los que uno está acostumbrado. (Cheyre, 2014) Además de que en la versión original las notas tienen ataques y decaimientos rápidos, sostenimientos levemente cortos y

relajamientos largos, al estar invertida todo el proceso del timbre se invierte, creando así sonidos similares a chirridos.

A continuación se demostrarán dos ejemplos de un fragmento de la música de Vivaldi en un diagrama donde el eje “X” es tiempo y el “Y” es amplitud. En el primero se muestra la música en su estado natural en el segundo se puede apreciar el cambio de tono al momento de ser invertida.



Figura 2. 4: “R. Holguín” (2017) Fragmento de onda de La Primera Estación de Vivaldi [figura] recuperado de: autor



Figura 2. 5: “R. Holguín” (2017) La Primera Estación de Vivaldi con sonido invertido [figura] recuperado de: autor

A diferencia de los otros tres capítulos, aquí se desea crear en el espectador el sentimiento que experimenta un menor de edad al saber que es pequeño e indefenso ante un entorno de seres peligrosos y más grandes que él. Cuando el padre entra a la escena, e tiene que remarcar que es una persona aterradora para ellos y también se desea crear desde ese momento el sentimiento de que se avecina el peligro. Para esto lo primero que se hará es que se escuchen sus botas pisar con fuerza el suelo, creando la idea de que es grande y pesado. También desde el momento que el abre la rechinante puerta, empieza un efecto de sonido de un nota musical extendida de *wáter phone*, el cual es un instrumento musical comúnmente utilizado para las películas de terror. Durante todo el tiempo que está el papá habrá un sonido de altura baja producido por

copas llenas de agua que serán de tono muy agudo, este efecto sonoro alcanza un número elevado de hercios por segundo, lo cual produce la sensación de malestar que se desea que tenga la audiencia para que puedan comprender como se Siente Carlos ante la presencia de su progenitor. Antes de que se vayan de la casa, el padre les entregará a cada uno una linterna de fuego, la cual sonara durante casi toda la narración y ayudará a saber dónde están los personajes.

Durante el segundo acto se desea que se sienta que están en un lugar inseguro y fuera de casa. Aquí no habrá música, ya que lo importante es ubicar al espectador en un helado y solitario pueblo de noche. No se escucharán a las personas, pero si el sonido de lechuzas que viajan de un lugar a otro, murciélagos volando, insectos y el sonido agudo de una ventisca. Con la ayuda del audio tridimensional, se podrá diferenciar de donde viene cada uno de estos diversos efectos de sonoros. La tranquilidad solo estará por pocos segundos, hasta que suena el primer golpe de tambor, aquí se desea mantener al espectador en estado alerta, para esto se pondrán varias notas de copas de agua que alcancen diferentes tonos agudos, timbres con sostenimientos de larga duración y velocidad lenta. Este acto acaba cuando Carlos mira algo y se escuchan sus pasos alejándose, mientras Manuel lo persigue.

Durante el encuentro con lo desconocido, los dos se encuentran dentro de la casa abandonada y se pueden escuchar una gran cantidad de sonidos y algunos de estos no son normales para el ser humano. Entre estos suena una marcha de ritmo repetitivo para producir sensación de irritación, se escucha una secta misteriosa hablando en un idioma inexistente y además se oye a una criatura produciendo rugidos que no son comunes de un animal de la naturaleza.

Las personas que dirán palabras desconocidas, en realidad estarán diciendo una y otra vez la oración: me muero. Al haber sido una palabra mencionada verbalmente antes de su proceso de post producción, los espectadores sentirán que si se está mencionando algo. Al ser esto repetido varias veces, también podrá producir sensaciones de incomodidad.

Con respecto a los rugidos, estos serán hechos verbalmente por una persona y luego se le pondrá un timbre oscuro y áspero, luego se le cambiará la velocidad a una más lenta, agrandando así las ondas y cambiando el tono a uno grave que hará relación a un ser peligroso.

En los siguientes dos gráficos se puede ver los cambios realizados al agregar los efectos. En el primero se aprecia la onda sonora del rugido luego de haber sido grabado por una persona y en el segundo se puede ver como la onda es afectada luego de agregar los efectos que convierten a este efecto sonoro en algo sobrenatural.



Figura 2. 6: “R. Holguín” (2017) Onda sonora de persona haciendo rugidos [figura]
recuperado de: autor



Figura 2. 7: “R. Holguín” (2017) Onda sonora de persona haciendo rugidos con modificaciones para que suene como bestia sobrenatural [figura]
recuperado de: autor

Este acto termina en el momento que una de las personas de la secta se acerca corriendo donde ellos, se escucha un golpe y no se sabe que exactamente es lo que les ocurrió.

El cuarto y último acto es el más tranquilo de los cuatro. Ha diferencia de los anteriores, aquí empieza habiendo tensión y se va reduciendo. Al comienzo los dos protagonistas despertarán con los huesos humanos de dudosa procedencia y el susto de descubrir lo que llevan lo hará salir corriendo. No habrá música, sino que solo se escuchará a cada uno de ellos corriendo, mientras el viento sopla fuerte, sus pasos empujan el suelo de piedras y sus respiros de agitación al estar buscando la casa de Carlos. Finalmente llega la escena en la que logran encontrar su lugar seguro, lo único que habrá como música será una leve ventisca.

2.4.2.2 Sonidos y música a utilizar en La Llorona

A diferencia del resto de los episodios, aquí se viaja en dos tiempos, pasado y presente y el espectador es un personaje que vive en el tiempo presente, la sonorización deberá estar hecha para dar esa idea. Para hablar de las música y sonidos a utilizarse de esta historia, se la va mencionar en tres actos que se les denominará Inicio, Flash back y desenlace.

Al inicio de la historia, se desea producir una sensación de misterio y curiosidad. Para esto se ambientará de animales nocturnos que provendrán de diferentes direcciones, mientras suena una ventisca a bajo volumen.

Al mismo tiempo existirán dos sonidos hechos para producir estrés, un es llanto agudo de una mujer ubicada lejos del oyente y el otro un conjunto de sonidos de grillos que provendrán de diferentes direcciones y sonarán con un ritmo rápido y repetitivo.

Muchas personas consideran irritante cuando los grillos producen su estridulación, nombre que se le da a los sonidos que realizan ciertos animales al frotar partes de su cuerpo. (Hilda Marcela Pérez Escobedo, 2007) A continuación se presentará como se ve la onda sonora de un grillo.



Figura 2. 8: “R. Holguín” (2017) Captura de onda de estridulación de grillos [figura]
recuperado de: autor

En esta parte el personaje del montubio estará caminando sobre lo que sonará como lodo y hablará con el espectador diciéndole que lo que el llanto que está escuchando. Proviene de un ser fantasmal llamado la Llorona. Cuando él pronuncia sus palabras lo hace murmurando, por dos motivos, para que no lo descubran y para que su tono de voz evoque el sentimiento de misterio que se necesita para esta escena.

El segundo acto, el flash back, es donde toda la tensión intensifica durante la historia. Se debe notar que es un escenario totalmente aparte, así que la principal diferencia entre este lugar y el anterior es una cascada que suena fuerte y está ubicada al frente y a la izquierda del oyente. Al mismo tiempo sonará una leve garúa y toda la escena será musicalizada con sonidos de notas de Water Phone.

Aquí es cuando ella procede a asesinar a uno de sus tres hijos, mientras esto ocurre se podrá escuchar el llanto desesperado de todos ellos proviniendo de diferentes direcciones.

El profesor de psicología y neurociencia *David Poeppel*, afirma que el llanto de los bebés activa la parte del cerebro que está relacionada a las emociones, denominada la amígdala. Él menciona que el sonido de un bebé llorando activa una respuesta instintiva de supervivencia que provoca al oyente aumento en la presión arterial y alteración en el ritmo cardíaco, también produce pánico. Este tipo de ondas sonoras las que hacen correr instintivamente a salvar a otra persona que se encuentra en peligro. (Poeppel, 2003)

Otro factor que se debe tomar en cuenta es la onda del sonido. En este gráfico en el que se representa parte del llanto de un bebé, se puede ver que la onda tiene tantas ondulaciones por segundo que puede llegar a ser irritante para bastantes personas.



Figura 2. 9: “R. Holguín” (2017) Captura de onda de llanto de bebé [figura]
recuperado de: autor

La idea que se quiere conservar durante todo el flashback es que uno está siendo testigo de un delito y por más que quiera evitarlo, es incapaz de ayudar y solo puede atestiguar la locura de esta mujer. Para reforzar esto, se podrá escuchar sonidos de salpicadas de parte de la víctima tratando evitar ser ahogada y perdiendo su lucha de supervivencia que realizó en vano. Esta escena terminará con el sonido de los pasos de ella dirigiéndose hacia sus siguientes dos víctimas y luego invitándolas verbalmente a morir.

Durante el tercer acto, regresan todos los mismos sonidos de ambiente del inicio de la historia, para remarcar así que se ha regresado al tiempo presente, donde el personaje del montubio se encontraba narrando la historia de la Llorona. Aquí es cuando él le susurra al espectador que tienen que irse, porque donde el fantasma descubre que están ahí puede ser su fin y luego los llantos cesan y se acerca un grito inesperado a atraparlos.

El método que se utilizará aquí es el de tener los decibeles del volumen en un estado bajo y luego cuando llega el grito se lo subirá, pero sin llegar al extremo de perjudicar el oído del espectador, solo se desea que reaccione asustado. Aquí también se aprovechará del sonido tridimensional, ya que ella llegará produciendo su ruido y esto se podrá escuchar cómo llega desde al frente y a la

izquierda, hasta llegar a ponerse delante del espectador y todo esto ocurrirá en menos de un segundo.

2.4.2.3 Sonidos y música a utilizar en El Silbón

Los actos en los que se clasificaran las escenas de esta historia son: El granero, la sospecha, La tortura. La diferencia de lo anterior, aquí el protagonista se mete en problemas y siempre está sufriendo, hasta que llega el momento de su muerte. No tiene ni un momento de descanso ni tranquilidad desde el que en la historia llega el primer punto de giro. Así que la música y el sonido estarán hechos para representar este continuo estrés que solo va incrementando.

Al comienzo del primer acto se piensa dejar solo el sonido de una fogata, mientras Felipe y María conversan. La intención aquí es tener a los espectadores tranquilos y atentos, para que puedan escuchar lo que ellos dos conversan, ya que ahí mencionan puntos importantes de la historia. Cuando Felipe trata de seducir a María, se escuchará a lo lejos a su padre llegando, mientras suena una melodía de xilófono de timbre agudo, y un ritmo que va acelerando su velocidad hasta que llega un punto en el que el padre entra y se corta de una la música, la cual será puesta con la intención de avisar de que algo malo está por ocurrir. Durante este momento, justo antes de que llegue el padre, se podrá escuchar como Felipe corta unos botones que están en el vestido de María y el espectador podrá oír en qué dirección caen y además sabrá en qué lugar está cada uno de los personajes.

Cuando el papá de Felipe llega a la escena, habrá silencio, que será puesto a propósito para demostrar la situación incómoda en la que él se encuentra al encontrar a su hijo desobedeciéndole de nuevo. La tensión empieza a incrementar desde que el pronuncia la oración: Tu abuelo tenía razón Felipe. Justa cuando pronuncia estas palabras empieza a sonar una música producida por copas con agua a las cuales se les modificará tono para que suene aún más agudas y el tono para que sea sombrío y macabro, es aquí cuando el saca una escopeta, la cual se la notará con claridad, ya que al momento de sonar la recarga tendrá más altura que todos los otros sonidos.

Entonces él disparará asesinando a María y esto se lo evidenciará, ya que junto al disparo se van a oír sonidos de un elemento siendo reventado, gotas salpicando y un cuerpo cayendo en el suelo, todos estos provendrán de la zona en la que ella estaba ubicada. A continuación la música de las copas de agua va subiendo el tono y se escuchará los pasos de Felipe corriendo donde su progenitor y luego un sonido de una puñalada en la dirección donde se encontraba el padre.

Durante el acto de la sospecha, ya empezará la tensión con unos grillos que hacen repetitivamente su ruido y una música arreglada para causar incomodidad. Esta es la melodía instrumental de *Los Pollitos Dicen*, La cual se le cambiará el timbre a uno sombrío, se la invertirá y solo se utilizará una estrofa que se repetirá varias veces a bajo volumen.

En esta gráfica se ve la estrofa de la música de Los Pollitos Dicen que se repetirá varias veces para causar irritación al espectador y desesperación al espectador.



Figura 2. 10: “R. Holguín” (2017) Estrofa de la música de los Pollitos Dice con timbre modificado e invertida que se repetirá varias veces [figura]

recuperado de: autor

En este momento Felipe estará cerrando con cadena y seguro el granero donde se encuentra la escena del crimen y como la intención de esta adaptación es hacer que el estrés crezca, llega el abuelo caminando con pasos pesados y duros, junto a él hay un perro que realiza el mismo jadeo varias veces sin pausas.

El abuelo empezará a sospechar de su nieto y mientras lo hace hablará con un timbre amenazador que sea asociable con una persona ancha, robusta y alta. Cuando le haga la primera pregunta de sospecha con su áspera voz sonará un sonido agudo de Watherphone.

Los jadeos del perro se convertirán en ladridos repetitivos. Entonces el abuelo va a tratar de ver entre las puertas lo que está ocurriendo y aparecerán más sonidos de watherphone, él se acercará a ver entre la ranuras y al descubrir lo que ha ocurrido sus altura de voz incrementará representando su ira, la cual aumentará en el momento que descubre que su nieto también trata de asesinarlo a él. Aquí se desquitará con él y se escuchará continuos sonidos de golpes.

Este acto terminará con el abuelo llevándose a su nieto a otro lugar caminando, donde más tarde lo va a torturar. Para esto se escucharán a los tres personajes caminando, mientras pisan el césped y Felipe llora.

El acto de la tortura, el cual ocurrirá en otro lugar a parte, iniciará con un sonido similar al de una alarma despertadora, el cual será hecho con una parte del audio de un wáter phone con cambios en su ritmo, mientras al mismo tiempo empieza a sonar la música del *Himno de la Alegría* de *Bethoven* tocada en flauta, con el timbre cambiado a uno con sostenimientos largo, será invertida, se le agregará eco y se hará qué en sus dos canales de audio tenga diferencia de timbre cada vez y en cuando. Esto se realizará con la intención de que ya no represente a la alegría, sino la desesperación y la muerte.



Figura 2. 11: “R. Holguín” (2017) Himno De la Alegría modificado para producir tensión [figura] recuperado de: autor

El aspecto, que más se tomará en cuenta de esta escena es que el espectador estará ubicado exactamente en el mismo lugar donde se encuentra Felipe. Aquí será cuando el abuelo caminará atrás de él y le amarrará las manos a un árbol. Los espectadores podrán escuchar como este hombre realiza el nudo de la soga atrás suyo, porque estarán ocupando el mismo terreno que el protagonista.

Volverá el sonido del jadeo del perro y aparecerá un repetitivo latido de corazón que representará el ritmo cardiaco de Felipe durante el tiempo de su ejecución. Además se escucharán sus continuos llantos y gritos de agonía, mientras el abuelo lo insulta, lo flagela y le frota ají cerca.

Es importante enriquecer el final de este acto con la combinación de varios sonidos, ya que aquí es donde Felipe muere. El perro lo morderá, pero no va a bastar a con rugidos del canino, para que el espectador comparta el dolor, así que también se mezclarán sonidos de carne despedazándose, huesos rotos, y sangre siendo salpicada. Al mismo tiempo que estará ocurriendo esto, se podrá oír como los latidos del corazón de Felipe aceleran su ritmo de repeticiones, y la voz del abuelo que está maldiciéndolo se va a ir perdiendo, para representar como el protagonista tiene todos sus sentidos concentrados en su situación de peligro.

La historia ya acabó, pero el cuarto acto sirve para que el abuelo explique cuál fue el destino de su nieto. Esta parte de la historia solo tendrá el sonido de una fogata y el viento, mientras el abuelo que se ubica del lado izquierdo le cuenta a, una o más personas que no podemos ver, lo ocurrido. Al final se escuchará el silbido de Felipe dando vueltas alrededor del espectador y alejándose lentamente.

2.4.2.4 Sonidos y música a utilizar en María Angula

Este episodio tiene una similitud a la narrativa de las películas de miedo clásicas, donde existen momentos de larga duración para relajar al espectador, para que cuando lleguen las escenas de terror, estas atrapen al espectador sin que esté

listo. Se diferencia *María Angula* de los otros tres capítulos de *Tumba sin nombre* en que está hecho para crear un ambiente que es más de suspenso que terror.

Según el director *Alfred Hitchcock*, la diferencia está en que en la escena de terror una pareja se sienta a tomar un café y de repente una bomba explota y sus pedazos salen volando, en cambio en el caso del suspenso, la pareja va a tomar su bebida cargada de cafeína y el espectador sabe que está ahí el explosivo, pero no sabe cuándo estallará. (Spoto, 1992)

Pero a pesar de esto, tiene como objetivo acabar con la escena más aterradora de toda la serie, porque es el capítulo final y todo el suspenso estará hecho para llegar a ese clímax y que el espectador se sienta más afectado al oírlo. Se hablará de este capítulo, separándolo en los siguientes actos: la fiesta, el cementerio, el camino al cuarto y el encuentro con la muerte.

Durante los dos primeros minutos están *María Angula* y *Julia* en una fiesta. Aquí se necesita que el espectador sienta que está entre las dos escuchando la conversación. Para remarcar el lugar donde se encuentran habrán sonidos provenientes de distintas partes, se escuchará diferentes personas murmurando diálogos distintos en diferentes direcciones, sonarán insectos nocturnos lejanos, se escuchara una baja ráfaga de viento y de fondo se oirá un espectáculo con alguien cantando.

Hasta ahora la intención de esta escena será solo introducir elementos de la historia, pero luego llega el primer punto de giro en el momento que la protagonista se percató que no tiene más dinero. Aquí todos los sonidos ambientales compartirán su emoción negativa, porque todos serán alentados, haciendo así que su onda sonora tenga menos Hz y que el ritmo represente un ambiente de mal estar.

Todos los efectos seguirán así, hasta que llega la amiga y le habla de su compañero que hace poco ha fallecido. Aquí es donde *María Angula* está tomando su decisión de partir al cementerio y por lo tanto los sonidos se

alentarán aún más. Entonces el ritmo y velocidad del ambiente volverá a la normalidad cuando ella ya se ha decidido a retirarse y dejar a Julia.

En el segundo acto María ya llega al cementerio y está cansada. La intención de esta parte de la narración es que la audiencia pueda compartir el mal estar y asco que experimenta ella. Aquí tal como en el resto de la radionovela se recurrirá al uso de recursos de ritmo repetitivos, estos son unos cuervos que se mueven de un lado al otro sin callarse y unas moscas. Se escuchará como ella cava la tierra, abre el sarcófago y habla con su amigo muerto.

En el momento que le menciona que va a abrir su estómago, suenan el agudo sonido de las copas de agua, el cual se mantendrá por el resto de la escena. Ella empezará a toser con náuseas y a vomitar cerca del terreno del espectador, para reforzarlo se pondrá el sonido del fluido salpicando en el suelo. María Angula llorara y se retirará con la tripas envueltas en una hoja de cuaderno.

En el tercer acto está hecho para notar la incomodidad y soledad de ella. No hay música y lo primero que se oye es que llega donde su madre a entregarle las tripas y le llama la atención por traerlas tarde. Luego habrá una escena en la que solo se escuchará a ella caminando, mientras llora y tose. Se podrá oír sus pasos y el largo camino que recorre hasta llegar a su cuarto.

El espectador ya ha pasado por un proceso de introducción, asco, y uno para demostrar que el personaje se siente incómoda y sola. En el acto del encuentro con la muerte, se refuerza su sentimiento de soledad, cuando se desvanecen todos los efectos de sonido y solo se la escucha a ella en la obscuridad. Es a partir de este momento que inicia el primer ruido sobre natural de la criatura que vendrá a atacarla.

Para fabricar este sonido se le pedirá a un actor que lo realice oralmente y luego se le pondrá eco y se hará que suene diferente en ambos canales de audio, se le alargará los tiempos de sostenimiento y engruesará el tono de voz en Adobe Audition.



Figura 2. 12: “R. Holguín” (2017) Grito de criatura sobrenatural de María Angula[figura]
recuperado de: autor

Todavía no habrá música, pero la adrenalina se concentrará en los sonidos que se escuchan acercarse, estos son los ruidos sobre naturales y los pasos del muerto. Sus pisadas van a hacer un sonido más húmedo, tal como si fluyera algo cremoso y pegajoso en sus pies y cada elemento que pise sonará igual que los que pisó María para llegar a su habitación, remarcando así que está por llegar donde ella.

El corazón de ella se empezará a acelerar conforme se acerca el momento y se lo podrá oír justo en donde está ubicada. La criatura empezará a demandar una y otra vez por sus tripas, pero para que su voz consiga el efecto de que es algo que no pertenece a este mundo, se mezclarán dos voces a la vez. Una es la grabación de un actor diciendo varias veces el diálogo: María Angula devuélveme las tripas que te robaste de mi santa sepultura, pero para para que suene peligroso, se le pedirá que lo diga gritando, expresando enojo y haciendo una voz áspera. Una vez grabado, se procederá a cambiarle el timbre, jugar con los dos canales de audio para que suenen diferencias y se le engrosará bastante el tono de la voz. La segunda grabación que se mezclará, será de la misma persona, diciendo el mismo diálogo, pero a esta se la alentarán en más del 100%, invertirá y se le agregará bastante eco.

A continuación un ejemplo de cómo se ven las dos ondas juntas que se utilizan para crear la voz del ser sobrenatural que viene a reclamar sus entrañas a María Angula durante este capítulo.

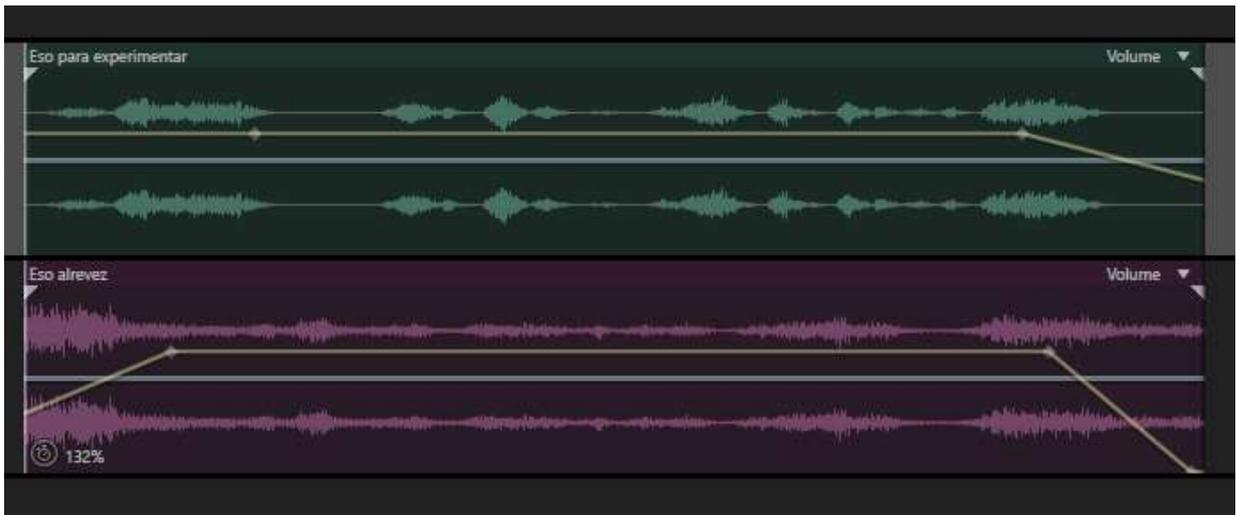


Figura 2. 13: “R. Holguín” (2017) Combinación de las voces para crear al fantasma del capítulo número 2: María Angula[figura]
recuperado de: autor

De repente se callará por unos segundos, ella se relajará y se notará en su modo de respirar y palpitations, hasta que de un solo golpe en la puerta eso que está afuera le interrumpe la paz y la pone aún más asustada.

Para la escena final si habrá música, y esa es la misma onda que se usa para la segunda voz del ser del más allá, se le estirará la duración en más de 370% haciendo que produzca un ambiente de peligro.

La repetición será de suma importancia, porque el muerto tocará varias veces su puerta y cada vez lo hará más fuerte, mientras sigue reclamando a gritos y tratando de jalar la perilla. Finalmente se escuchará a María Angula apuñalándose a sí misma y todos los sonidos de su entorno bajarán su altura y velocidad, demostrando así el paso de su a la muerte y luego lo último que se podrá oír es como la criatura que se encontraba afuera si logra entrar al cuarto y la protagonista realiza su último aliento de vida.

2.4.3. Procesos para la creación y adquisición de los sonidos y músicas del proyecto

Para la fabricación de este programa se necesita crear y adquirir efectos de sonido y música, ya que este es el punto esencial que hace funcionar este producto que no se apoya de un video o narrador. A continuación se explicará cómo fabricar el ambiente de sonoro de Tumba Sin Nombre

2.4.3.1. Proceso para la creación del audio tridimensional

Para lograr hacer audio tridimensional existen dos maneras, la primera es la de la grabación con dos micrófonos y la segunda es la de trabajar con más de dos canales de audio.

2.4.3.1.1. Grabación con dos micrófonos

Para lograr esto, hay que grabar en estéreo con dos micrófonos al mismo tiempo, los cuales irán conectados a una consola o tascam. Un micrófono se enfocará en grabar en el canal izquierdo, mientras el otro lo hará en el derecho y cada uno de estos tendrá su punto receptor apuntando en la dirección opuesta del otro, se lo puede hacer en XY, tal como lo indica la imagen de abajo. Preferible que sean profesionales y de tipo cardioide. (Maniquí, s.f.)



Figura 2. 14: “Jeff Strong” (2000) Posición de micrófonos en XY [figura]

recuperado de: <http://www.dummies.com/art-center/music/recording-music/x-y-pair-stereo-microphone-techniques/>

También Se puede poner los dos micrófonos en forma de equis, uno encima del otro, pero con precaución para que no se toquen. Hay personas que lo hacen utilizando la cabeza de un maniquí de espuma e introduciéndole los dos micrófonos adentro, ubicando sus puntos receptores en las orejas. (Listening Point Audio Improv, 2014) Estos muñecos se les denomina *ASMR binaural dummy head*. Hay personas que dicen que esto mejora la calidad del audio, pero no es necesario, ni se usará para Tumba Sin Nombre. (ASMRSurge, 2015)



Figura 2. 15: “ASMRSurge” (2000) Captura de pantalla de demostración de dummy head[figura]

recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=dBTfbd5l6js&t=90s>

Este método solo se utilizará para la captura de las voces de los personajes, el ambiente será después creado en computador con el segundo método denominado utilizar más de dos canales de audio.

2.4.3.1.2. Trabajar con más de dos canales de audio

No siempre se va a poder grabar todos los elementos de un ambiente con el método de dos micrófonos, a pesar de que es la mejor opción, y habrá veces en las que se necesitará trabajar con cada sonido por separado, para eso se recomienda el trabajar en audio 5.1. (the verge, 2015)

El Audio en mono es el que suena en un solo canal y el estéreo es el que puede viajar de un canal a otro o estar en ambos. El 5.1 es él que puede estar 5 canales distintos, es decir que si alguien está editando con este formato puede instalarse 5 parlantes y escuchar como el sonido viaje por separado a cada uno de ellos. Lo recomendable al momento de utilizar este tipo de audio es trabajar con 5 monitores para audio, pero con el uso de dos audífonos, igualmente se puede sentir el paneo del sonido viajando a 5 puntos distintos.

Si alguien quiere utilizar esta técnica para mezclar su sonido en 5 dimensiones, lo primero que tiene que hacer es ingresar al programa de computadora *Adobe Audition*.

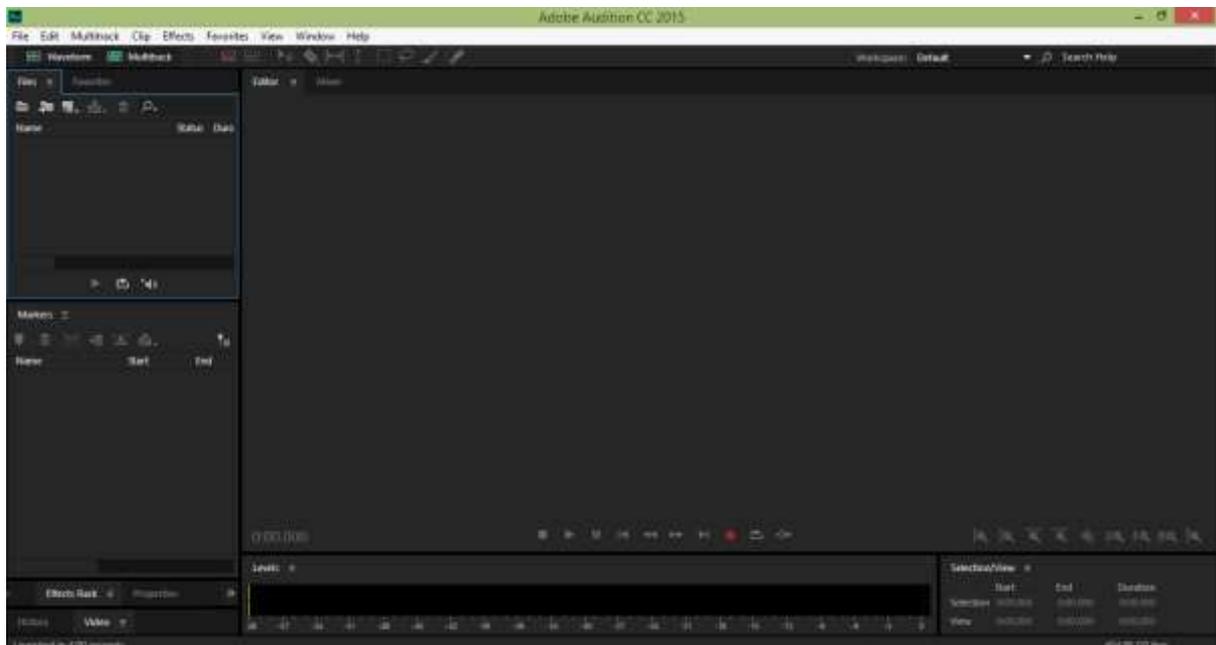


Figura 2. 16: “R. Holguín” (2017) Primer paso para usar audio 5.1 [figura]
recuperado de: autor

Luego se hace click en la opción multitrack que se encuentra arriba y a la izquierda.

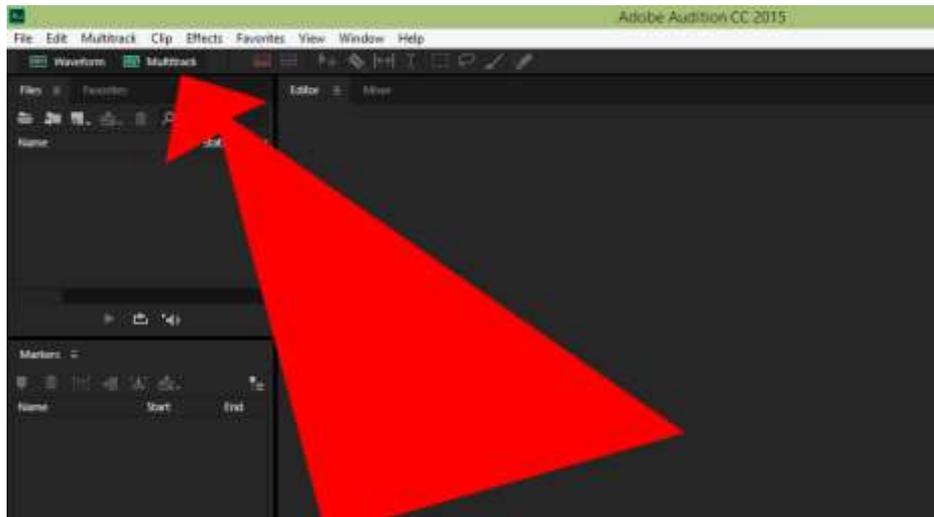


Figura 2. 17: “R. Holguín” (2017) segundo paso para usar audio 5.1 [figura]
recuperado de: autor

Aparecerá un cuadro que invitará a crear una nueva sesión de multitrack. En este momento hay que hacer click donde dice Master.

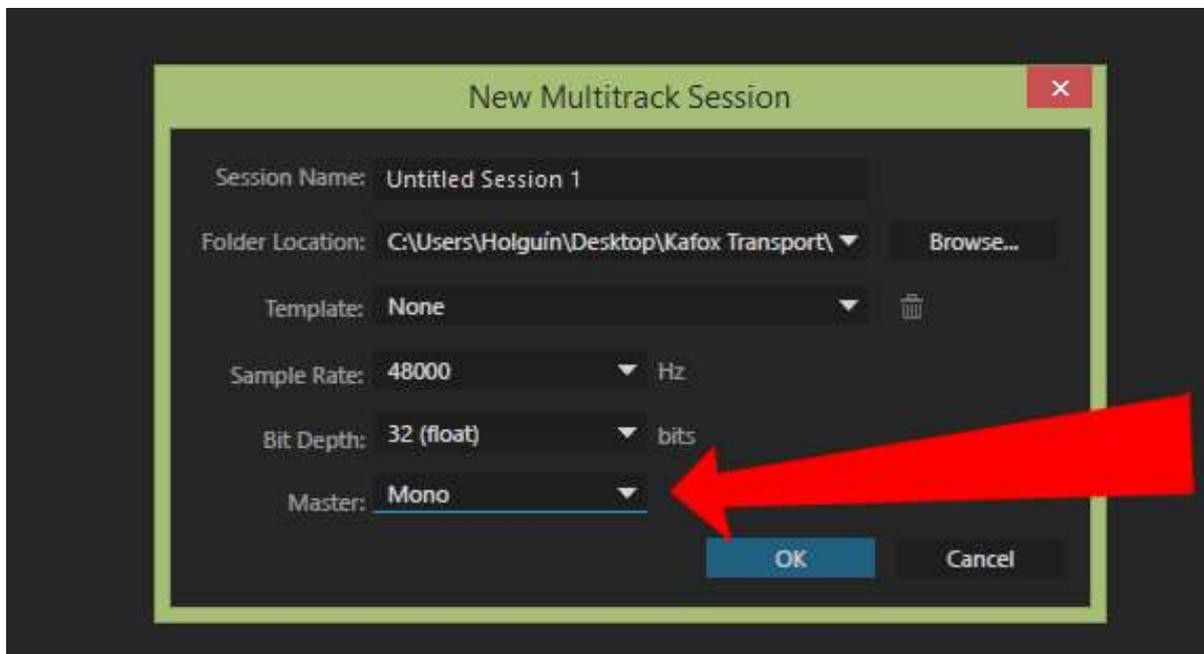


Figura 2. 18: “R. Holguín” (2017) tercer paso para usar audio 5.1 [figura]
recuperado de: autor

Finalmente se elige la opción 5.1 y se hace click en OK.

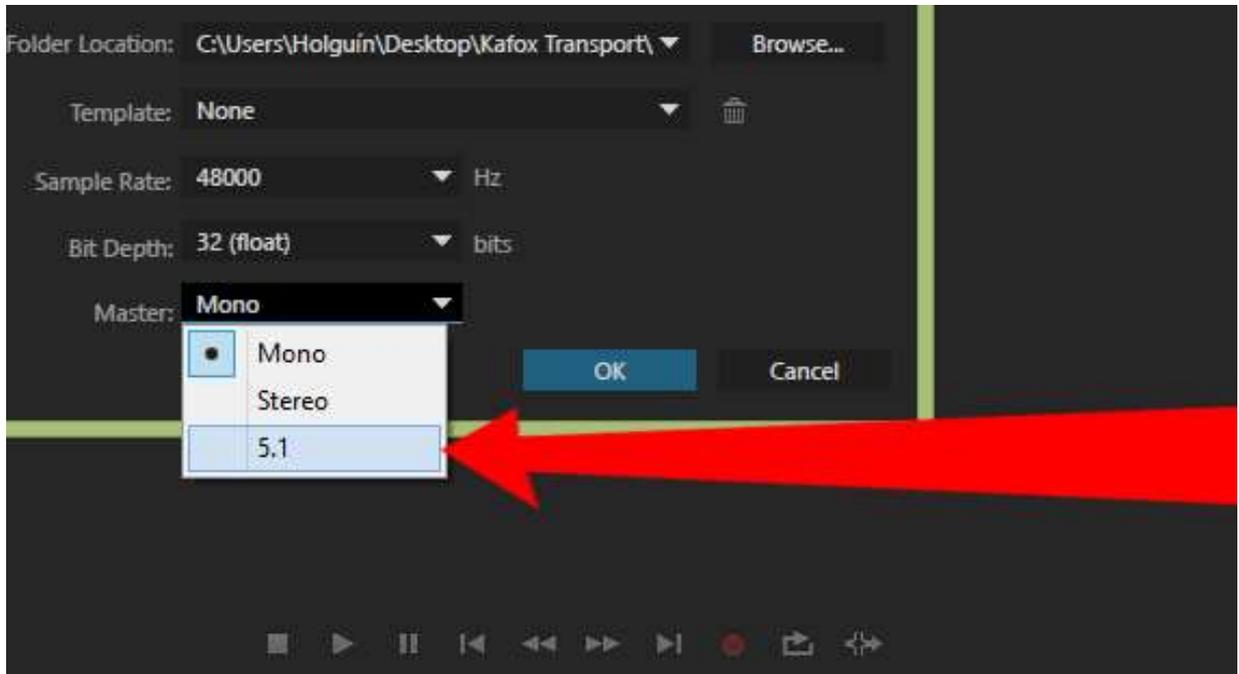


Figura 2. 19: “R. Holguín” (2017) cuarto paso para usar audio 5.1 [figura]
recuperado de: autor

Ahora ya se está trabajando en audio 5.1 y se podrá notar que en cada canal de audio apareció un símbolo circular. Si se desea elegir la dirección de donde viene el sonido de ese canal, hay que hacerle doble click.

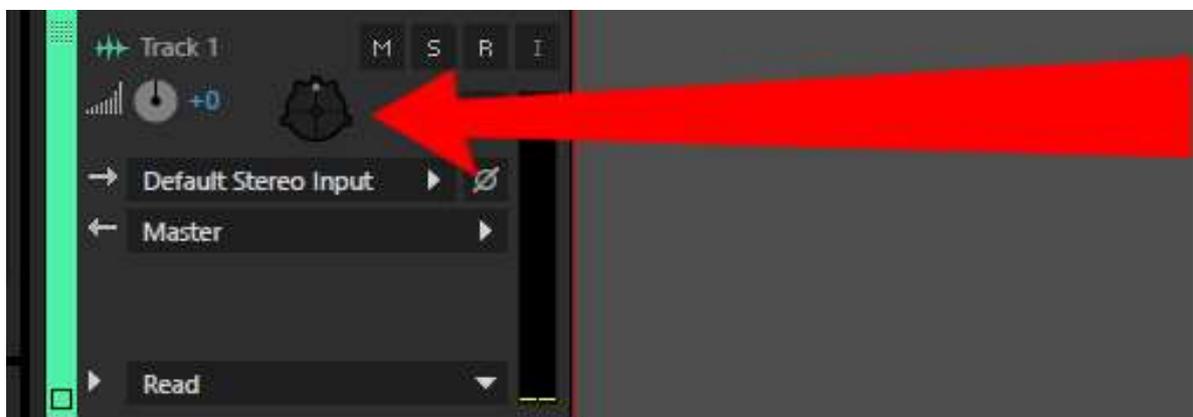


Figura 2. 20: “R. Holguín” (2017) quinto paso para usar audio 5.1 [figura]

recuperado de: autor

Ahora aparecerá este cuadro, en el cual el punto que está en el centro del círculo representa la ubicación del espectador, las siglas Ls, L, C, R y Rs representan los cinco canales de audio. El Punto azul que está debajo de la letra C demuestra de donde viene el sonido, para cambiar su dirección, solo hay que agarrarlo con click sostenido y listo.

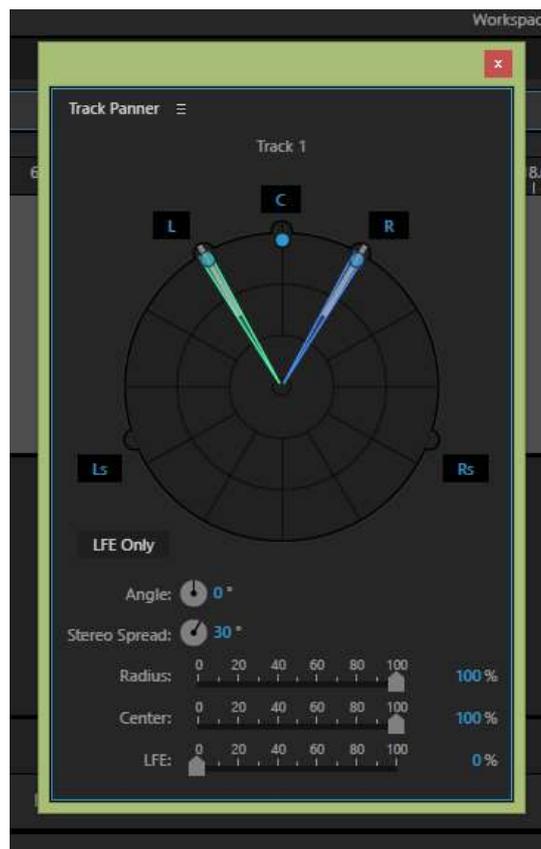


Figura 2. 21: “R. Holguín” (2017) sexto paso para usar audio 5.1 [figura]

recuperado de: autor

Una vez que se lo cambió a la ubicación que se desea, se cierra el cuadro oprimiendo la equis blanca ubicada en el cuadrado rojo de arriba a la derecha y la dirección del sonido ya estará puesta.

Se recomienda tener cuidado al momento de moverla, ya que no puede regresar a su ubicación anterior con el uso del Ctrl Z. Los parámetros que se encuentran en la parte inferior son útiles para manipularlo con precisión.

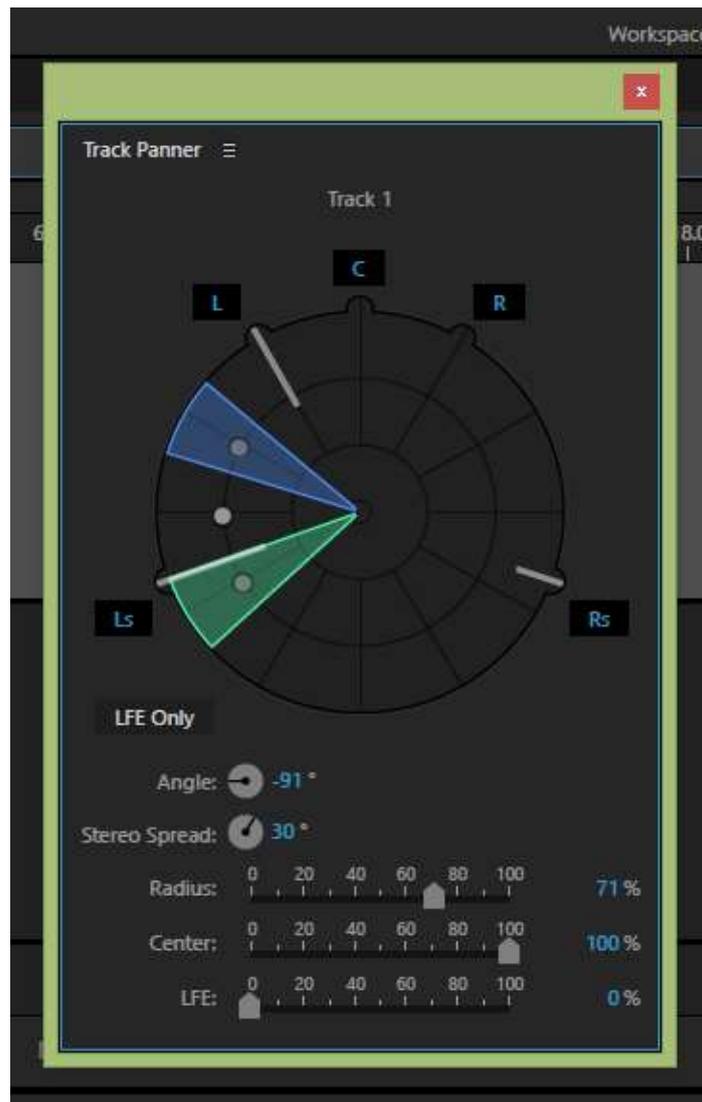


Figura 2. 22: “R. Holguín” (2017) Séptimo paso para usar audio 5.1 [figura]
recuperado de: autor

4.2.3.2. Creación y adquisición de los sonidos y la música

Existen dos tipos de música con los que se trabajará, estos son los que no poseen derechos de autor y los propios fabricados para el programa. En Tumba Sin Nombre se utilizará de ambas.

4.2.3.2.1. Sonidos y músicas libres de derechos de autor

No se puede trabajar con todo lo que hay en el internet. Existen leyes de protección a la propiedad intelectual y si se quiere no meterse en problemas legales, se recomienda buscar elementos que no estén protegidos por estas leyes.

Lo que sí se puede hacer es trabajar con material de dominio público o libre de derechos. Cuando una obra ya es usada por más de una persona y nunca se registró, pasa a ser propiedad de todos, por ejemplo la canción de *Los Pollitos dicen*. También cuando una persona fallece y han pasado más cincuenta años luego de su muerte, la obra pasa a ser de dominio de todos. Esta cantidad de tiempo varía según cada país.

Si se desea tener algo no tan reconocido como las melodías clásicas de Mozart, se puede ingresar a páginas de internet donde se busca algún efecto de sonido o música de manera gratuita o pagada. Algunos ejemplos de estos sitios web son: Bensound, Shutterstock, artist e incluso Youtube posee efectos de libre derecho, pero no es una fuente confiable.

4.2.3.2.2. Sonidos y músicas creados y mezclados

Para fabricar efectos sonoros, solo se necesita de un micrófono, un lugar en el que no entre ruido y elementos para simular los sonidos. También se puede grabar el audio desde una DSLR, pero no es recomendable, ya que tienden a capturar ruido y después habrá un duro proceso de post producción.

Siempre al momento de grabar se debe tener el micrófono cerca del objeto con el que se está creando el efecto sonoro. Por ejemplo en el capítulo 2 La Llorona, se escuchará un bebé salpicando agua, para desarrollar ese sonido, se llenará una bañera con agua y se sumergirá y agitará repetidas veces a una muñeca.

En el caso del capítulo del Silbón, Felipe cortará unos botones con un cuchillo, para esto se cogerá un bóxer con botones y se procederá a cortarlos con un cuchillo, el momento en que estos caen al suelo, también se lo grabará aparte.

Es recomendable grabar cada sonido por separado, ya que esto otorga más libertad en el momento de la edición y permite aplicar los efectos necesarios y deseados para cada uno de estos.

Existen efectos sonoros los cuales se tienen que trabajar más en la computadora. Por ejemplo en el capítulo de La Caja Ronca habrá un criatura produciendo rugidos subnormales, para esto se hará primero el rugido de manera verbal y luego se lo post producirá.

La música original de este programa será hecha de mezclas de sonidos de elementos agudos o de voces invertidas. Se las hará en un software de computadora.

2.5. Cronograma de producción:

Tabla 2. 9: Cronograma de producción

Tareas	Mayo				Junio				Julio				Agosto			
	semana 1	semana 2	semana 3	semana 4	semana 1	semana 2	semana 3	semana 4	semana 1	semana 2	semana 3	semana 4	semana 1	semana 2	semana 3	semana 4
Introducción																
Justificación																
Ficha técnica																
Sinopsis																
Elementos clave																
Descripción de la producción																
Escalera capítulo 1																
Guión capítulo 1																
Escalera capítulo 3																
Guión capítulo 3																
Tono y estilo																
Escalera capítulo 4																
Guión capítulo 4																
Guión capítulo 2																
Escalera capítulo 2																
Cronograma de producción																
Target																
Imagen del programa																
Equipo de producción																
Presupuesto																
Todos los sonidos y diálogos del narrador																
Grabación de diálogos capítulo 2: La llorona																
Grabación de diálogos con el papá de Manuel en la Caja Ronca																
Grabación de diálogos de la caminata del capítulo 1: La caja Ronca																
Grabación de diálogos del capítulo 3: El Silbón																
Grabación de diálogos del capítulo 4: María Angula																
Grabación de sonidos de capítulo 2: La llorona																
Grabación de sonidos del capítulo 1: La caja ronca																
Grabación de sonidos del capítulo 3: El silbón																
Grabación de sonidos del capítulo 4: María Angula																
Edición del capítulo 2: La llorona																
Edición del capítulo 1: La caja Ronca																
Edición del capítulo 3: El silbón																
Edición del capítulo 4: María Angula																
Creación de ilustraciones y últimos arreglos																
Presentación del proyecto																

Elaborado por: “Rafael Holguín” fuente: autor

2.6. Presupuesto:

Tabla 2. 10: Tabla presupuestaria del proyecto

Nombre del proyecto	Tumba sin Nombre
Productor	Rafael Holguín
Director	Rafael Holguín
Producto	Radionovela digital
formato	Web
Días de producción	25
Presupuesto	\$984

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

Tabla 2. 11: Tabla de presupuesto resumida en etapas de producción

Total de producción	\$390
Total de pre producción	\$290
Total de post producción	\$304
Total presupuesto del programa	\$984

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

Tabla 2. 12: Tabla de presupuesto de la preproducción

	Cantida d	Costo unitario	Subtotal	total
PREPRODUCCIÓN				
Guion				\$50
Derechos sobre el guion		\$20		
Registro del programa en el IEPI		\$12		
Impresiones	18	\$1	\$18	
Gastos Generales				\$15

	Transporte		\$5	\$5	
	guionista		\$10	\$10	
Casting					220
	Impresiones del afiche	9	\$2	\$18	
	Alquiler de la cabina	2	\$100	\$200	
	Fotocopias de fichas	20	\$0.05	\$2	
Ensayo					\$105
	Alquiler de la cabina	1	\$100	\$100	
	Impresiones de guiones	18	\$0.5	\$5	
Total de preproducción					390

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

Tabla 2. 13: Tabla de presupuesto de la producción

		cantidad	Costo unitario	Subtotal	Costo total
	PRODUCCIÓN				
Equipo de producción			Costo/hora		\$42
	Director		\$25	\$25	
	Operador de controles		\$17	\$17	
Elenco			Costo/hora		\$90
	Locutores	9	\$10	\$90	
Operaciones en Radio					\$100
	Cabina con equipos	1	\$100	\$100	

Movilización					\$20
	Medio de transporte		\$20	\$20	
Catering					\$33
	Almuerzos	9	\$2	\$18	
	bebidas		\$10	\$10	
Material de almacenamiento					\$10
	Pen drive de 16 GB	1	\$10	\$10	
Total de producción					\$290

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

Tabla 2. 14: Tabla de presupuesto de postproducción

		cantidad	Costo unitario	Subtotal	Costo total
	POSTPRODUCCIÓN				
	Edición de audios pregrabados	Días	Costo/hora		\$300
	Editor	10	\$5	\$300	
Material de almacenamiento					\$4
	Cds	4	\$1	\$4	
Total de producción					\$304

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

2.7. Target:

Tumba sin nombre va dirigido a una audiencia joven de edades entre 18 a 25 años que ha crecido con las redes sociales y el internet, ellos son mejor conocidos como nativos digitales y generalmente están acostumbrados a una velocidad de narrativa rápida, por eso los capítulos no serán de larga duración, a excepción del último. El más largo de los relatos cortos es de 6 minutos y el de menor tiempo de 5, permitiendo así que los espectadores se mantengan entretenidos durante cada minuto, reduciendo así las posibilidades de que vayan a cerrar el audio. El target al que se apunta, también posee por lo menos algún dispositivo en el cual se pueda acceder al internet y reproducir la historia auditivamente, por ejemplo un Smart phone actual puede lograr este objetivo al conectarle un par de audífonos.

Se tiene como público objetivo a los chicos y chicas internautas entre 12 a 16 años, ya que un gran porcentaje de ellos pertenecen a una generación que invierte parte de su tiempo de ocio en ver videos de personas hablando acerca de diversos temas. Uno de estos temas que le tienden a ver estos jóvenes, son las historias de terror. Estas anécdotas aterradoras se han vuelto populares y de agrado para muchas personas durante los últimos años.

Y los infantes no son la excepción de este caso últimamente ha crecido la población de niños y niñas internautas de 10 a 12 años que sienten curiosidad y agrado por estos temas en particular.

2.8. Imagen del programa:

La estética de Tumba sin nombre se mantiene en lo macabro y lo oscuro. El narrador hablará con ese tono, los sonidos seguirán este concepto y además las ilustraciones de todo el programa se mantienen de igual manera. Serán todas hechas a mano con marcador y tinta negra, los personajes se verán con desproporciones grotescas y serán diseñados con la intención de evocar terror al observador. Estas imágenes carecerán de colores, excepto por un leve tono café y negro. Serán trabajadas con el estilo de sombreado Cross Hatching, el cual consiste en realizar varias líneas y donde se concentra la mayor cantidad de las mismas, son las áreas con más sombra del dibujo.

2.8.1. Semiótica de la línea gráfica

Todas las ilustraciones tienen: Tonos oscuros, trazos fuertes y marcados, puntas, sobre uso de sombras, y bastantes líneas.

El negro es la ausencia de color y hace referencia a la obscuridad. Cuando se trabaja con tonos oscuros estos pueden evocar sentimientos de depresión, muerte, amenaza y miedo. Esto depende de en qué y cómo se los utiliza, ya que pueden llegar a evocar emociones opuestas en otro contexto. (Eva, 2004)

Algunos psicoanalistas que trabajan analizando la personalidad del individuo, aplican un Técnica llamada *HTP*, que viene de las siglas en inglés house, tree, person, que significa: casa, árbol y persona. Mediante este método le piden al individuo que realice un dibujo de cualquiera de los tres elementos mencionado y según los rasgos y métodos que utiliza para plasmar su idea en la hoja, está revelando detalles sobre su propio subconsciente y personalidad (Colombo, 2012)

Según este test, los rasgos que terminan en punta, sobre todo en los dedos, representan a una persona violenta, Los trazos fuertes y marcados son comunes de gente colérica, el exceso de sombras demuestra que el individuo se siente

presionado y el exceso de rayas también marca estrés. (Colombo, 2012) Por eso se ha elegido todo esto detalles para la imagen del programa.

2.8.2. Imágenes del canal de Youtube

La línea gráfica se respetará siempre, incluso en el canal de Youtube que tendrá el programa, la imagen de portada, foto de perfil y las portadas de cada capítulo seguirán esta estética de ilustraciones hechas a mano. A continuación se presentarán las que se van a utilizar para el canal.



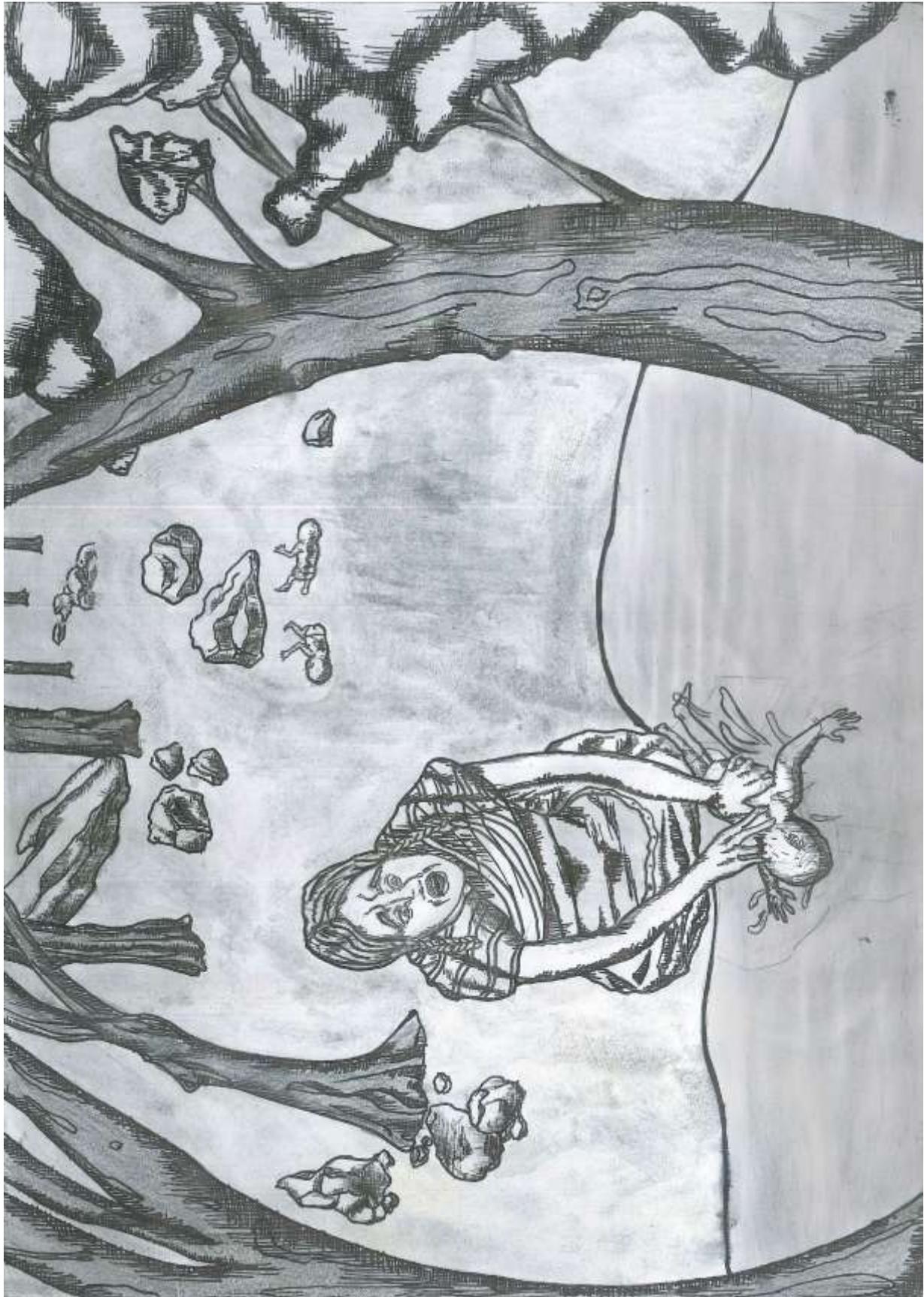
Figura 2. 23: “R. Holguín” (2017) Imagen de portada del canal de Youtube del proyecto [figura]
recuperado de: autor



Figura 2. 24: “R. Holguín” (2017) Imagen de perfil del canal de Youtube del proyecto [figura]
recuperado de: autor



Figura 2. 25: "R. Holguín" (2017) Imagen de portada del capítulo 1: La Caja Ronca [figura]



recuperado de: autor

Figura 2. 26: “R. Holguín” (2017) Imagen de portada del capítulo 2: La Llorona[figura]
recuperado de: autor



Figura 2. 27: “R. Holguín” (2017) Imagen de portada del capítulo 3: El Silbón[figura]
recuperado de: autor



Figura 2. 28: “R. Holguín” (2017) Imagen de portada del capítulo 3: María Angula[figura]
recuperado de: autor

2.8.3. Imágenes promocionales

Las siguientes son las imágenes que se utilizarán para promocionar el programa, estas irán como afiches en redes sociales y tendrán su texto abajo en la descripción.

La primera representa a la secta que lleva a la criatura gigante de la historia del capítulo 1: La Caja Ronca y la segunda es una imagen de *Tureco*, el perro asesino del capítulo 3: El Silbón.

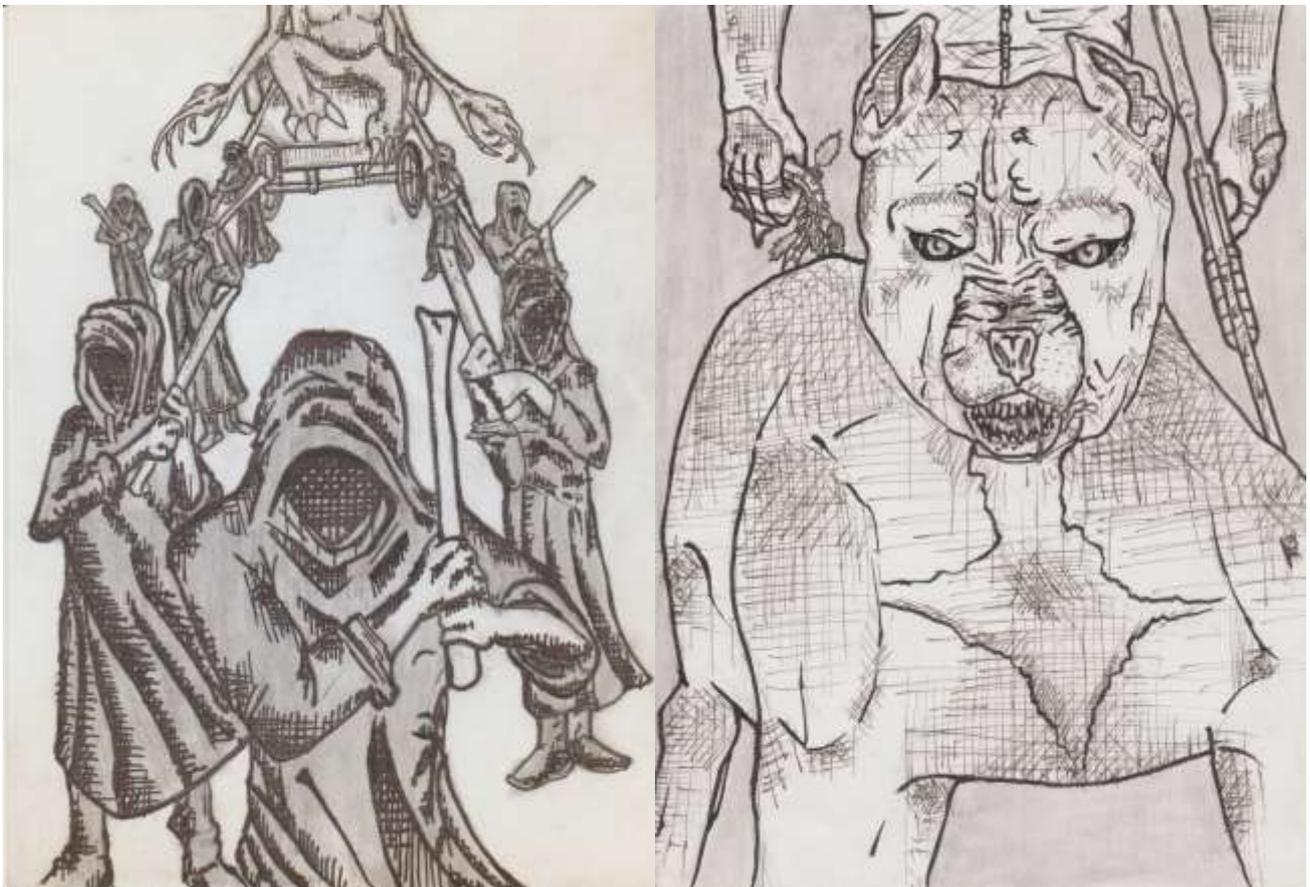


Figura 2. 29: “R. Holguín” (2017) Imágenes publicitarias de la radionovela web figura]
Fuente: Autor

2.8.4. Logotipo del proyecto

El logotipo de proyecto posee todas las características ya mencionadas, las cuales dan a entender de qué trata de un tema relacionado al terror, pero además tiene otros elementos que hacen referencia al programa. Las dos "M", se encuentran escondidas detrás de las demás, esto se hizo por dos motivos, primero para que denote la comportamiento de una criatura que se oculta, segundo, se decidió que solo estas dos letras tengan esta personalidad, porque es la primera que se utiliza para escribir la palabra monstruo.

La "T" Está encima de una tumba, ya que tiene forma parecida a una cruz y muchas veces se les agregan estos elementos encima. Además está siendo utilizada para escribir la primera palabra del nombre del programa, la cual es exactamente el mismo objeto sobre el que se encuentra.

La Tumba tiene marcada encima la "N" que escriba la palabra nombre. Se decidió poner exactamente esto aquí, porque con la misma se escribe también las palabras, nadie, ninguno y si el nombre del programa se escribiese inglés, también empezaría con esta letra: Nameless tomb.

El aspecto antiguo y desgastado denota otra época más antigua, porque los capítulos de esta historia narran leyendas que han ocurrido hace varios años atrás. Las puntas están para evocar la sensación de peligro, las líneas en patrones repetitivos están ahí, porque son simbolismo de estrés y estas estas están más concentradas en las letras M.

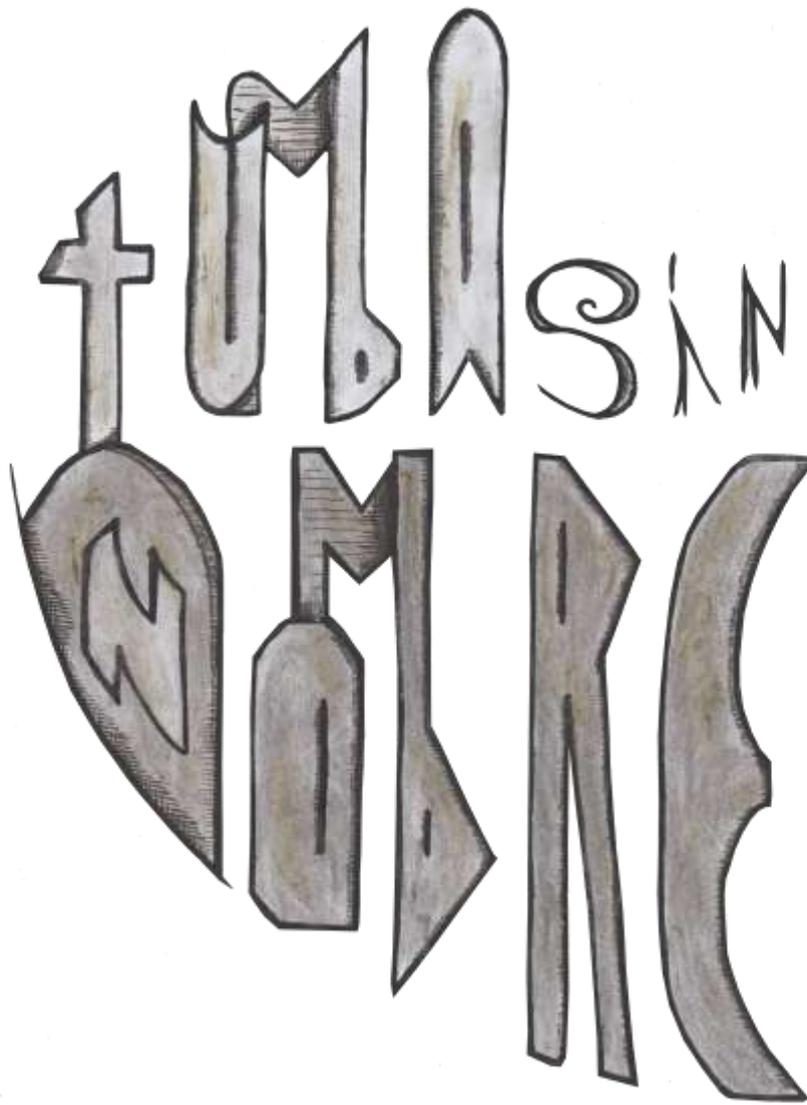


Figura 2. 30: “R. Holguín” (2017) Logotipo de Tumba Sin Nombre [figura]
recuperado de: autor

Este logotipo también pasa por tres pruebas que utilizan los diseñadores gráficos utilizan para saber si su creación va a ser del agrado del público y si va a ser fácil de reconocer.

La primera prueba es la del patrón modular, consiste de poner el logotipo encima de un patrón de cuadrados idénticos, todos juntos y sin separaciones. El espacio que tiene que haber entre una letra a otra, tiene que ser de equivalente a un de estos cuadros. Cuando esta no se aplica y se cambia de tamaño a una imagen vectorizada, esta pierde se apariencia original y las letras se empiezan a mezclar. (Samara, 2008)



Figura 2. 31: "R. Holguín" (2017) Logotipo en prueba de patrón modular[figura]
recuperado de: autor

La segunda que cumple es la de la silueta, dice que si lo que se está diseñando, se lo puede reconocer viendo solo su silueta en color negro, entonces es más probable que quede en la cabeza de los espectadores. (Samara, 2008)



Figura 2. 32: "R. Holguín" (2017) Logotipo en prueba de la silueta[figura]
recuperado de: autor

La tercera prueba que es muy útil para lograr armonía visual es asegurarse de que pase por la proporción divina, esta es un patrón que psicológicamente da

agrado visual. La manera más rápida de conseguirlo según *Euclides* es partiendo con una línea un rectángulo la tercera parte de un rectángulo horizontal y luego poner en la misma posición al nuevo rectángulo que se creó para repetir el proceso, así se llegará a crear estas figuras infinitamente y se podrá trazar en estas una espiral infinita. (Libio, 2006)

Esto ocurre todos los días en la naturaleza Por ejemplo Cuando una persona saca su cabello del agua y lo echa para atrás, las gotas salpican en forma de esta espiral, que también se puede ver en la concha de los caracoles, la secuencia de los bordes de las rosas, la forma en la que se distribuyen las ramas de los árboles y las espinas de los cactus, la posición de las estrellas y planetas del sistema solar y etcétera. También el truco de dividir un rectángulo en su tercera parte, se utiliza bastante para la distribución de los elementos de las páginas web, en la fotografía, la publicidad, el cine y etcétera. (Libio, 2006)

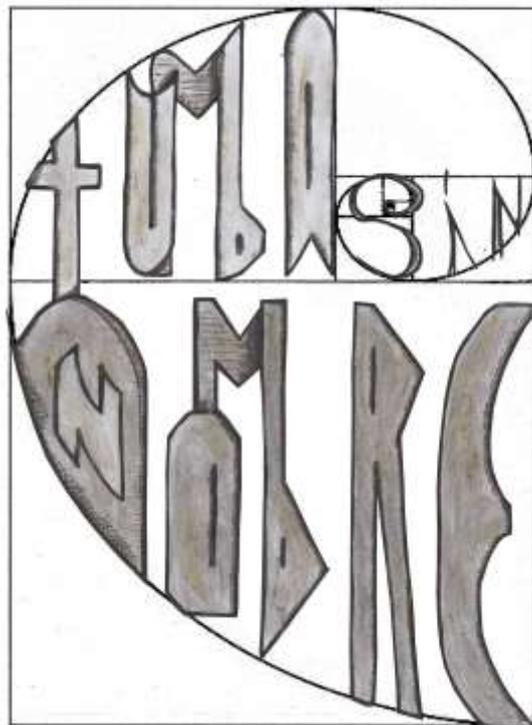


Figura 2. 33: “R. Holguín” (2017) Logotipo con la divina proporción[figura]
recuperado de: autor

2.8.5. Procedimiento para fabricar la línea gráfica

Todas las ilustraciones de Tumba Sin Nombre siguen el mismo proceso y son hechas a mano. Para fabricarlas se necesita lápices 2B y 5B tinta china, un plumillo, marcadores "0.05", "0.5" y "S", borrador y sacapuntas. Ahora se mostrará el procedimiento con imágenes de la creación del Logotipo del programa. El primer paso es el bosquejo, se lo traza con lápiz y se trata de no hacer mucha presión, para no afectar la hoja de manera irreversible o que se vuelve después difícil de borrar.



Figura 2. 34: "R. Holguín" (2017) Primer paso para fabricar ilustraciones[figura]
recuperado de: autor

Luego se pasa la línea con tinta o marcador. En el programa casi todos los contornos son con tinta china, excepto los que son delgados y difíciles de acceder, para estos se utiliza el marcador 0.05.



Figura 2. 35: "R. Holguín" (2017) Segundo paso para fabricar ilustraciones[figura]
recuperado de: autor

Una vez seca la tinta del borde, se pasa el borrador para remover cualquier residuo del bosquejo, luego se utiliza un lápiz 5B o mayor, para pintar. Los tonos, dependerán del nivel de pulso que se aplique. Luego se le pasará el difuminador

para que el color se vea como uno solo y no se noten trazos, también se puede frotar con el dedo y se logrará el mismo efecto.



Figura 2. 36: "R. Holguín" (2017) Tercer paso para fabricar ilustraciones[figura]
recuperado de: autor

Finalmente se hace crosshatching, que son las sombras hechas solo con líneas. Se recomienda usar marcador de punta fina para esto, luego de haberlas hecho se puede usar cualquier otro elemento al gusto para darle efecto de viejo y desgastado, en este caso se borraron ciertas partes del coloreado y se frotó un óleo paste blanco encima de las áreas pintadas.



Figura 2. 37: "R. Holguín" (2017) cuarto paso para fabricar ilustraciones[figura]
recuperado de: autor

2.9. Equipo de producción:

Tabla 2. 15: Tabla del equipo de producción

Cargo	Persona(as) que le desenvuelve
Director	Rafael Holguín
Productor	Rafael Holguín
Operadores	Rafael Holguín
Locutores	María del Rosario Holguín, Gabriela Narea, Rafael Holguín, Katherine Manrique, Jefferson Loor, Steffy Estacio, Javier Villacis, Diego Romero y Hugo Avilés.
Operadores	Emanuel Martínez, Carlos Cuenca y Rafael Holguín
Encargado de folley	Rafael Holguín
Editor	Rafael Holguín
Experto en mezcla de audio	Rafael Holguín
Ilustrador	Rafael Holguín

Elaborado por: "Rafael Holguín" fuente: autor

3. CAPÍTULO 3: ASPECTOS FORMALES DEL PROGRAMA:

3.1. Elementos musicales identificatorios del programa:

El programa está hecho para evocar al miedo, para eso se utilizarán de música hecha por los mismos instrumentos y elementos que se utilizan para películas de terror. Se utilizará para el opening y el cierre una música original simple que solo utilizará de un instrumento y tendrá volumen bajo, dejando así más fuerte el efecto del péndulo que va de un lado a otro. Será posible identificar la diferencia entre los segmentos, porque tanto el segundo y el primero poseen la misma melodía hecha con un clásico instrumento musical utilizado para las historias que asustan, que produce sonidos muy agudos capaces de volver nerviosos a uno que otro espectador. Además se jugará con música sin derechos y se la invertirá o se le pondrá cualquier otro efecto que le vuelva aterradora.



Figura 3. 1: “R. Holguín” (2017) Sonido de péndulo de reloj [figura]

recuperado de: autor

En el momento en que la historia es narrada casi todo dependerá de los efectos auditivos, los cuales estarán en niveles altos de hertz y las raras veces que exista alguna melodía, será libre de derechos de autor y adquirida del internet.

3.2. Relaciones entre distintas partes del programa:

El programa solo posee tres segmentos, de los cuales el que más dura es el que contiene la historia. El primero y el último segmento están musicalizados exactamente de la misma manera, la cual es el sonido de un péndulo de reloj que viaja de derecha. Cabe recalcar que las músicas de todo el programa son

sutiles, de bajo volumen y no se escuchan de manera tridimensional, tal como los otros audios.

El narrador del programa tendrá una voz tan gruesa y áspera que llegará a ser a irreal, para esto se le aplicará un sonido de eco fuerte, que hará dar la sensación de que retumba dentro de los oídos de los espectadores, esta tendrá una ligera similitud con timbre del abuelo de Felipe, que es personajes del tercer capítulo El Silbón.



Figura 3. 2: “R. Holguín” (2017) Palabras de tono grueso del narrador [figura]
recuperado de: autor

Durante el segmento más duradero, el segundo, también existirá musicalización y será hecha con musicalización de waterphone, copas de agua, cuerdas de guitarra tocadas al azar, rechinares de pizarrones y ruidos de elementos huecos de metal siendo golpeados, como un tanque de gas vacío. Todo esto será realizado con la intención de producir el ambiente de miedo que corresponde a las historias.

4. CAPÍTULO 4: RESULTADOS:

4.1. Pruebas de Exhibición de manera no anónima:

Para entender la reacción del público ante este producto, se abrió un focus group de manera digital, para el cual se llamarón a través de redes sociales tales como el Facebook a 11 personas de edades entre 17 a 30 años de edad, ya que ellos representan el público objetivo de este proyecto. Este estudio se hizo antes de abrir la página de Youtube con los capítulos.

AUG 23RD, 10:01PM

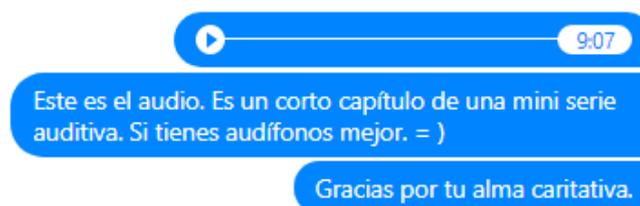


Figura 4. 1: “R. Holguín” (2017) Invitación a la prueba de los capítulos [figura]
recuperado de: autor

Se les pasó en archivos de audio MP3 el capítulo número 4 María Angula y el 3 El Silbón a continuación se les pidió que llenen seis preguntas de un cuestionario de Google Drive, con las cuales daban su opinión personal acerca de lo que escucharon de los episodios de la radio novela digital Tumba sin Nombre. Sus respuestas fueron puestas de manera anónima en un cuestionario digital con la intención de que otorguen opiniones honestas y además para qué al comienzo no se sientan incómodos por estar escribiendo o hablando bastante.



Figura 4. 2: “R. Holguín” (2017) Pregunta 6 del cuestionario [figura]
recuperado de: autor

A continuación se conversó con cada uno de los individuos de manera textual y se les pidió que dieran su opinión de lo que cambiarían de los capítulos que se les presentó, esta vez ya no de manera anónima. Se habló con cada uno por separado, se lo hizo porque en muchos casos cuando se hace un focus group donde todos se están escuchando lo que los otros opinan, cambian lo que iban a comentar para demostrar que están de acuerdo con los demás.

Esto ayudó a que se realicen mejoras que eran muy necesarias en el producto final. Un ejemplo de estos cambios es que en el capítulo 3: El Silbón, el padre del personaje principal tenía una voz fuerte que a su principio esto fue hecho con la intención de que sea un personaje más atemorizante. Uno de las opiniones mencionó que al contrario de lo que se deseaba, su voz no sonaba atemorizante, sino falsa y desagradable. Inmediatamente en ese mismo día se arregló el problema.

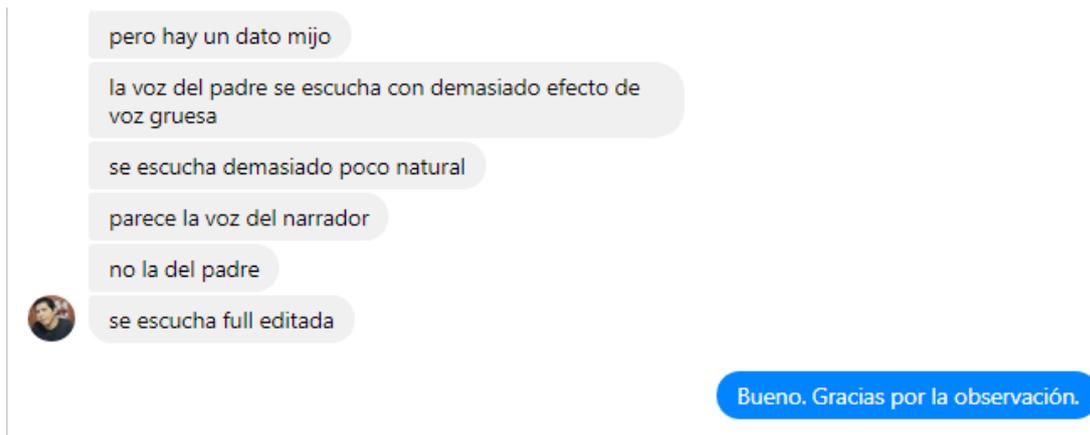


Figura 4. 3: “R. Holguín” (2017) Primera opinión de un individuo del experimento [figura]
recuperado de: autor

Otro caso similar ocurrió en el mismo episodio con un efecto de eco que se les había dado a los personajes para que sonaran como si estaban en un lugar muy cerrado y pequeño, pero más de una persona dijo que sonaba a un audio mal grabado.

Estas observaciones no solamente ayudaron a corregir fallas auditivas y literarias, sino ayudaron a que se comprenda de verdad donde están los puntos fuertes del programa. Hay personas que además de mencionar que cambiarían dijeron que es lo que más les agradó y llamó la atención del programa.

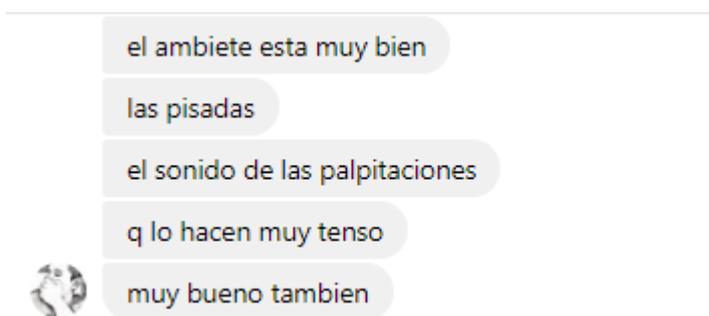


Figura 4. 4: “R. Holguín” (2017) Segunda opinión de un individuo del experimento [figura]
recuperado de: autor

Un comentario demostró que existía una escena la cual su intención se cumplió tal cual sin necesidad de cambios. Esta escena ocurre en el capítulo 4: María Angula, la protagonista se encuentra ebria en un cementerio extrayendo las tripas de su difunto amigo, ante ella sufre una sensación incomoda y vomita. Aquí se había pensado que la audiencia pueda sentir con ella su sentimiento de asco, incomodidad y desesperación.



Figura 4. 5: “R. Holguín” (2017) Tercera opinión de un individuo del experimento [figura]
recuperado de: autor

4.2. Pruebas de exhibición de manera anónima:

Además de las opiniones que se lanzaron por escrito en chat, por parte de las personas que ayudaron en este experimento de manera no anónima, también cabe recalcar sus opiniones anónimas, ya que estas en muchos casos llegan a ser más honestas. A continuación las preguntas que se utilizaron.

PREGUNTAS RESPUESTAS 11

1) El programa fue *

excelente

bueno

regular

malo

muy malo

2) ¿Recomendarías el programa? * ...

sí, definitivamente

Sí, probablemente

no, probablemente

no, obviamente

3) El ritmo del programa fue *

demasiado lento

muy lento

el adecuado

muy rápido

4) ¿Cómo calificarías las voces? *

excelente

buena

regular

mala

muy mala

5) ¿Qué corregirías en las voces? *

velocidad

dicción

estilo

el énfasis

nada

6) Por favor, marque cualquiera de las siguientes frases que describan mejor *
el programa

original

aburrido

sin sentido

cautivante

entretenido

interesante

diferente

nada nuevo

Figura 4. 6: “R. Holguín” (2017) cuestionario de preguntas anónimo [figura]
recuperado de: autor

A pesar de haber una encuesta en la que los participantes dan su opinión sin demostrar que ellos son los responsables de la misma, esta investigación sigue siendo de tipo cualitativa, ya que el grupo seleccionado es reducido y son las mismas personas a las que se les hizo el focus group.

Antes de empezar con las preguntas que aportan con ideas para cambios en el programa se puso dos preguntas que solo están para evidenciar los géneros y las edades en este caso solo uno de los 11 individuos tenía treinta años. El resto no. 7 fueron varones y 4 mujeres.

Género

11 respuestas

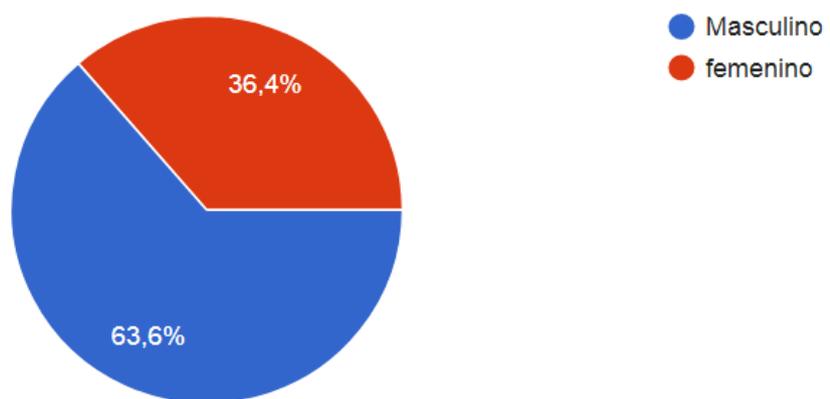


Figura 4. 7: "R. Holguín" (2017) Gráfico de los géneros que participaron en el estudio [figura]
recuperado de: autor

Edad

11 respuestas

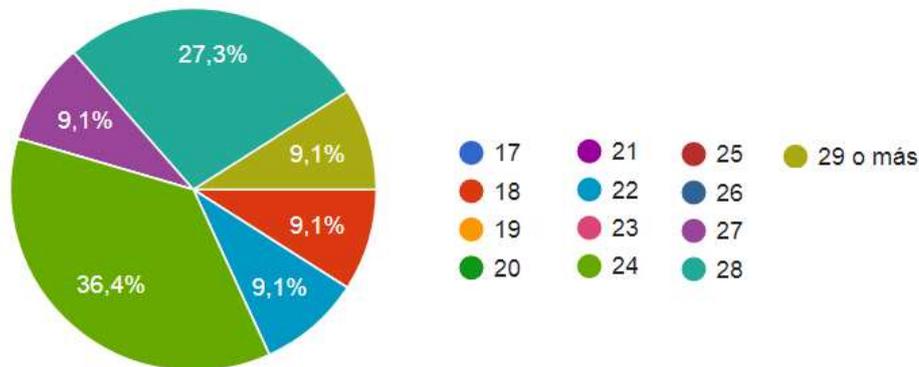


Figura 4. 8: “R. Holguín” (2017) Gráfico de las edades de las personas del estudio [figura]
recuperado de: autor

A continuación se mencionará la intención de cada pregunta que se hizo con fines de conseguir información más allá de las edades y géneros. La primera que se decidió, solo tiene escrito el programa fue. Se la hizo con pocas opciones para que las personas puedan decidir qué opinan de los capítulos escuchados. Las respuestas están entre excelente, bueno, regular, malo, muy malo. Hay pocas opciones para que esta encuesta sea simple y cómoda desde el comienzo. Son solo cinco, tal como el sistema de calificación de cinco estrellas que es común en medios sociales como Netflix. Mucha gente está acostumbrada a esta manera de calificar.

La segunda pregunta se la hizo también de pocas opciones, en este caso cuatro. La razón por la que se la creó es para saber qué tan compartido llegaría ser un programa como este por parte de los mismos espectadores.

La tercera dice el ritmo del programa fue y a continuación aparecen cuatro posibles respuestas que van de acuerdo a la velocidad que uno opine que tuvo el producto sonoro. Es muy importante saber si esta radio novela digital cumple con el clásico ritmo de las historias de terror donde se mantiene la tensión y los

muy pocos momentos lentos son para que atrape con más fuerza el terror en la siguiente escena.

Como calificarías las voces es la cuarta pregunta y se la hace ya que como es un producto auditivo, ciertos detalles como la pronunciación, vocalización y sobre todo la actuación son muy importantes. Hay que asegurarse que estén todas bien y sean del agrado de los espectadores.

En la quinta se les preguntó acerca de que corregirían de las voces. Aquí si hay más variedad de opciones. Se busca un estilo durante todo el programa en cada aspecto, eso incluye las voces y hay que ver si este estilo se cumple o simplemente no es certero con lo que la audiencia quiere.

En la sexta se pidió que se eligiera solo una de varias, la cual el encuestado considere que es la que va más conforme con el programa. Por ejemplo: original, genérico, vulgar, interesante, entretenido, etcétera.

Ahora se procederá a demostrar las correspondientes tabulaciones de estas encuestas realizadas a este grupo de personas correspondiente al público objetivo. Cada encuesta va acompañada de una conclusión basada en el resultado de los porcentajes.

4.2.1. El programa fue:

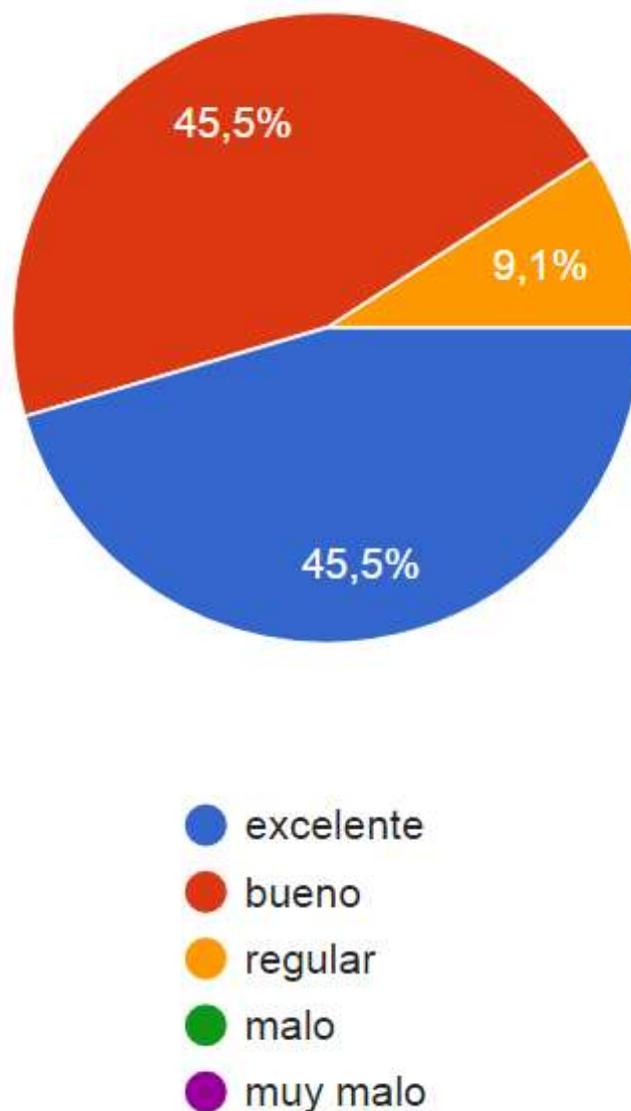


Figura 4. 9: “R. Holguín” (2017) Gráfico de la opinión de como fue el programa [figura]
recuperado de: autor

En la población encuestada, se puede apreciar que nadie puso ni las opciones de que el programa le ha parecido malo o muy malo, a pesar de que la encuesta haya sido sin revelar identidad. Esto nos puede demostrar que los capítulos exhibidos no llegan a los extremos del desagrado de la audiencia o por lo menos no lo hace con el grupo de personas seleccionadas.

4.2.2. ¿Recomendarías el programa?

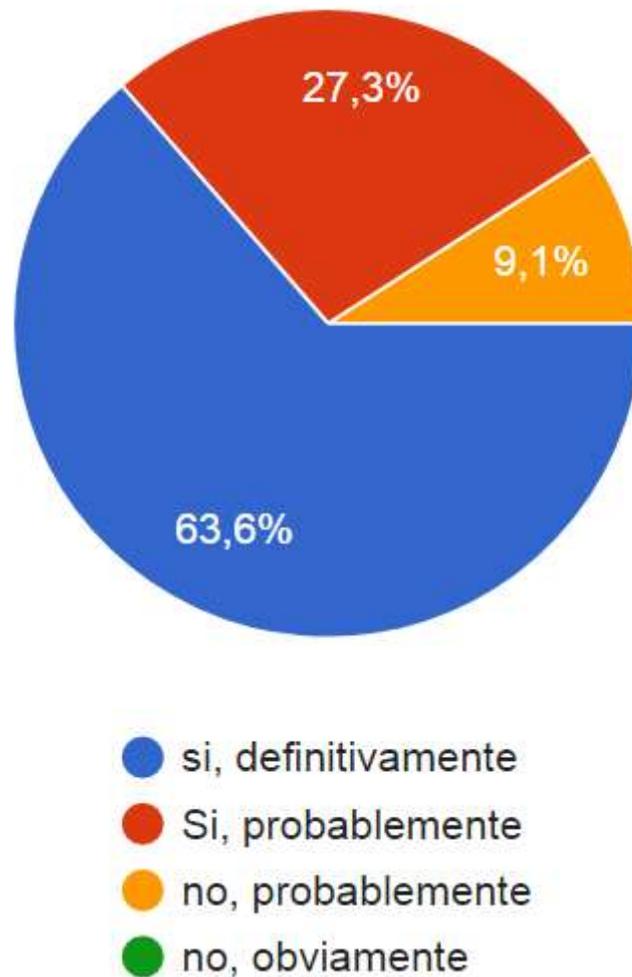


Figura 4. 10: “R. Holguín” (2017) Gráfico de personas que recomendarían el programa[figura]
recuperado de: autor

Con esta pregunta se puede notar que el programa, una vez en el internet tendría más espectadores, gracias a las mismas personas que lo recomendarían. La satisfacción producida al escucharlo conduce a llamar más gente y por ende esto haría que más personas comenten en los videos y con sus opiniones se continuaría realizando un mejor producto en caso de seguir continuando la serie.

4.2.3. El ritmo del programa fue:

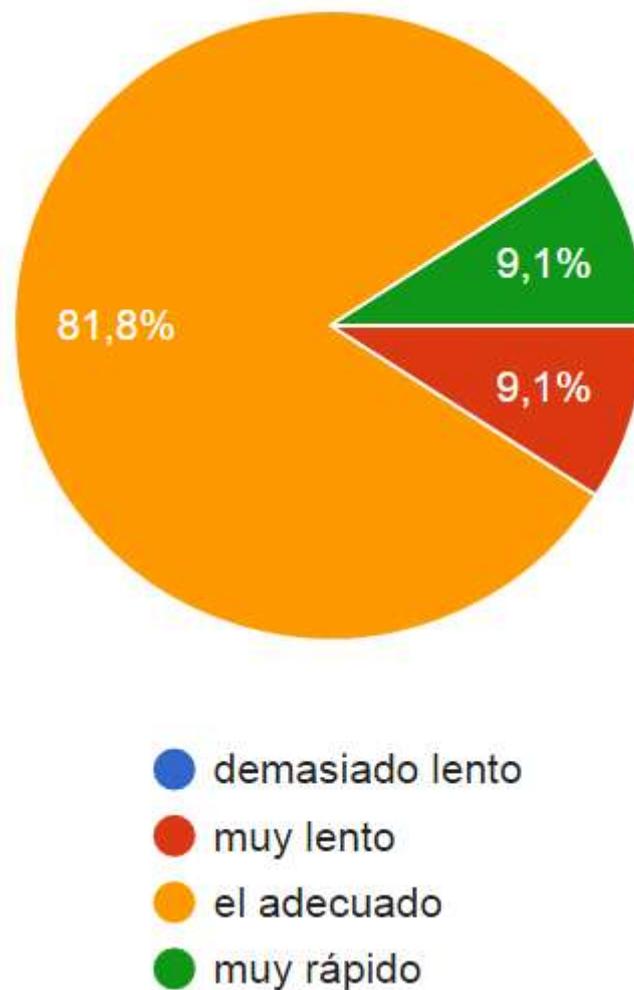


Figura 4. 11: "R. Holguín" (2017) Gráfico de la opinión de la velocidad del programa[figura]
recuperado de: autor

Desde que se editó cada capítulo, se pensó manejarlo con el ritmo digno de su género de terror, es decir inicio lento para relajar al espectador y luego que ya está calmado asustarlo y en las partes que dan miedo todo se vuelve más rápido y agitado. El 80% de las personas dicen que es el ritmo adecuado.

4.2.4. ¿Cómo calificarías las voces?



Figura 4. 12: “R. Holguín” (2017) Gráfico de la opinión de las voces del programa [figura]
recuperado de: autor

No hay críticas negativas con las voces del programa. El 80% de la población dicen que suenan bien y en cambio 20% las felicita diciendo que están excelente.

4.2.5. ¿Qué corregirías en las voces?

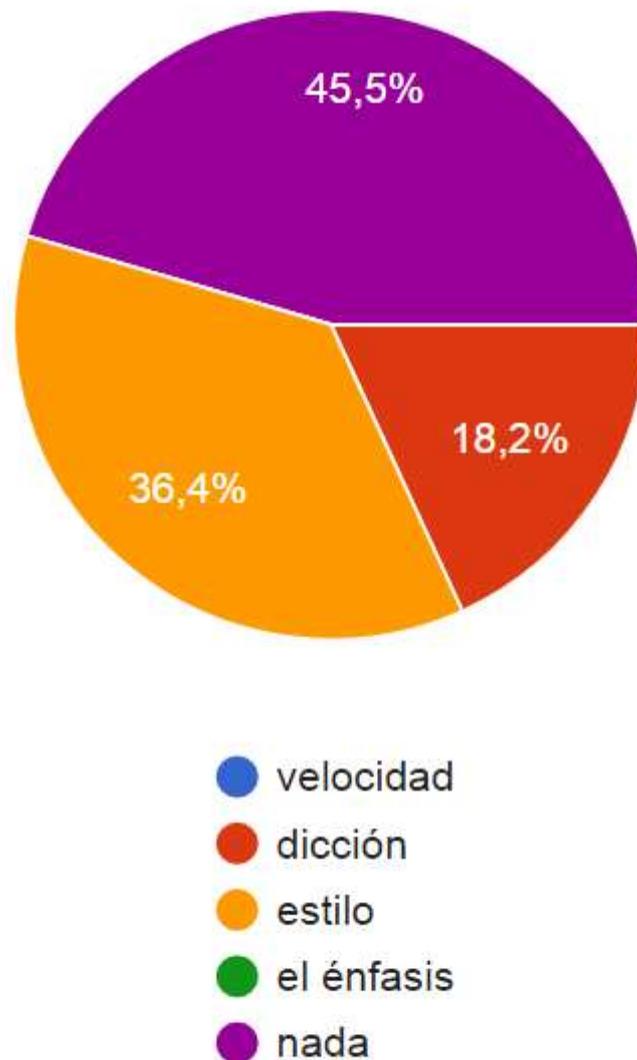


Figura 4. 13: “R. Holguín” (2017) Grafico de lo que se corregiría en las voces [figura]
recuperado de: autor

Aunque el 50% de la población dice que no cambiaría nada a las voces, hay que tomar en cuenta que existe un 30% de la población que no le agrada el estilo y un 20% que cambiaría la dicción. A pesar de esto el programa logra ser de agrado de casi toda la muestra seleccionada para el experimento.

4.2.6. Por favor, marque cualquiera de las siguientes frases que describan mejor el programa:



Figura 4. 14: “R. Holguín” (2017) Grafico de lo que se corregiría en las voces [figura]
recuperado de: autor

Esta es la pregunta en la que definitivamente cada individuo dio su opinión y se puede apreciar que 30% lo percibe cautivante y otro 30% le parece interesante. Entre las opciones elegidas también están: diferente, original y entretenido, que fue seleccionado por el 20% de las personas.

4.3. Experimentación con Youtube

Luego de haberse hecho la investigación con los 11 individuos, se publicaron los capítulos en YouTube en un canal con el mismo nombre del producto. En poco tiempo sus visitas han ido incrementado exponencialmente y demostrado satisfacción por lo que se ha escuchado.



Tumba Sin Nombre capítulo 1: La Caja Ronca

Figura 4. 15: “R. Holguín” (2017) Capítulo de la caja ronca reproduciéndose [figura]
recuperado de: autor

Se descubrieron ciertas fallas que después se precedieron a arreglar. Una de estas y quizás es la peor, es que muchos espectadores a pesar de que se les recomienda usar audífonos, no se los ponen. La diferencia de volúmenes al escucharse con la mayoría de parlantes, se encontraba muy marcada. Empezaba con el segmento inicial del narrador hablando con el sonido de péndulo con un volumen muy bajo en relación de la historia. La mayoría de diferencias de volumen estaban al momento de cambiar de un segmento a otro. Posiblemente porque se pusieron después los segmentos uno y tres en la edición de cada capítulo.

Para arreglar este error se tuvo que volver a nivelar los volúmenes en audición, pero probando el audio por medio de parlantes y luego escucharlo todo con audífonos, ya que se descubrió que existe una gran audiencia que está más interesada en escuchar las historias de otra manera que no es la recomendada.

4.4. Conclusiones de las pruebas de exhibición:

Se puede identificar que hay un gran interés con respecto a este tipo de historias y aunque la mayoría de usuarios ignoran su valor agregado, el cual es el sonido envolvente que se aprecia utilizando audífonos, tiene todo el potencial para ser del agrado de una enorme población de su target.

Lo que más se pudo notar es que existe una generación de jóvenes interesada especialmente en lo que es el género del terror. Esto y el estilo en sí de este producto lo vuelven aún más interesante, llegan los oyentes con la intención de experimentar miedo o escalofríos y en la mayoría de los casos no salen decepcionados.

Esto va a lograr a largo plazo que sigan cada vez más interesados en el tema de las leyendas y busquen más sobre el tema, aunque no sea en este medio digital. Se espera así que se aumente el gusto y curiosidad por el folclore de su tierra en las personas de Latinoamérica.

4.5. Conclusiones del proyecto

Dada las opiniones de los espectadores y las personas que ya visitaron la plataforma virtual, se puede notar que si disfrutaron de estas adaptaciones y se sienten atraídos por las diversas personalidades de sus personajes, demostrando así que si se logró estos dos objetivos específicos.

La mayoría de visitas que llegan, lo hacen porque otra persona más que les avisa de la existencia de este producto y logran acceder sin complicaciones ni molestias, gracias a que llegan a una página web popular, la cual es Youtube y deciden hacer click tras ver la estética visual de la página.

Mediante este proyecto se ha logrado descubrir y utilizar técnicas poco peculiares en los medios del país, tales como la fusión del grabado en estero para las voces y luego juntarlas en un ambiente de audios en 5.1. Con esto se ha logrado persuadir las emociones de las personas e incluso ha habido casos en los que llegan a empatizar sintiendo sensaciones de susto y estrés.

Así que con esto se concluye que si se ha logrado difundir y promover la narración y tradición oral de manera entretenida a través de un producto que es llamativo y emocionante desde antes de haberlo escuchado, logrando así que las personas sientan la necesidad de difundir y buscar más acerca de este tema.

BIBLIOGRAFÍA

- Ángel Rodríguez Bravo, E. P. (208). La construcción de una voz radiofónica. *La construcción de una voz radiofónica*, 15-16.
- Antón, E. R. (2005). *Producción Radiofónica*. Madrid: Signo e imagen.
- ASMRSurge. (21 de Agosto de 2015). *Youtube.com*. Obtenido de Youtube.com:
<https://www.youtube.com/watch?v=dBTFbd5l6js>
- austino Núñez Batalla, C. S. (1998). *Manual de evaluación y diagnóstico de la voz*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- BBC Mundo. (28 de Septiembre de 2013). *www.bbc.com*. Obtenido de www.bbc.com:
http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/09/130921_cine_musica_manipulacion_finde
- Briones, G. D. (2010). Angioaccesos guiados por ultrasonido de alta resolución. *Angioaccesos guiados por ultrasonido de alta resolución*, 151.
- Campbell, J. (1949). *El Heroe De Las Mil Caras*. Nueva York : Pantheon Books.
- Castellanos, H. L. (25 de Febrero de 2017). *Youtube.com*. Obtenido de Hugo Leon Ortiz Castellanos: <https://www.youtube.com/watch?v=YPULIQzk8PU>
- Cheyre, C. A. (2014). "El exorcista": La necesidad del hombre por saberlo todo. *¿asta que punto y en qué medida la razón explica lo desconocido*, 2-6.
- Chu., P. P. (2016). Integrating Computer Engineering Labs with a "Sound Theme". *Integrating Computer Engineering Labs with a "Sound Theme"*, 4-5.
- Colombo, R. I. (2012). *Evaluación psicológica: actualización de la prueba gráfica HTP*. Buenas Aires : Cauquen Editora.
- donmoore.tripod.com. (s.f.). *donmoore.tripod.com/south/ecuador*. Obtenido de donmoore.tripod.com: <http://donmoore.tripod.com/south/ecuador/radioquito.htm>
- EcuRed. (9 de septiembre de 2017). *EcuRed*. Obtenido de Ecured:
https://www.ecured.cu/Fernando_Ortiz
- educacciontv. (7 de Junio de 2011). *Youtube.com*. Obtenido de Youtube.com:
<https://www.youtube.com/watch?v=83267f5GWa4>
- El Telégrafo . (16 de Febrero de 2015). *El Telégrafo.com.ec*. Obtenido de El Telégrafo.com.ec:
<http://www.letelegrafo.com.ec/noticias/carton-piedra/34/el-libreto-ficticio-de-la-invasion-marciana-a-quito>
- El Universo. (11 de Junio de 2015). *El Universo*. Obtenido de www.eluniverso.com:
<http://www.eluniverso.com/vida-estilo/2015/06/11/nota/4956441/christopher-lee-entranable-villano-deja-mundo-cine>
- Erika G Meza Dávalos, S. G. (1 de 1 de 2008). El proceso del duelo. Un mecanismo humano para el manejo de las pérdidas emocionales. *Sistema de información científica*, págs. 28-31.

- Eva, H. (2004). *Psicología del color. Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Every Frame a Painting. (14 de Junio de 2014). *Youtube.com*. Obtenido de Every Frame a Painting: <https://www.youtube.com/watch?v=NUrTRjEXJSM>
- Fisher, T. (Dirección). (1958). *Dracula* [Película].
- Freud, A. (1961). EL YO Y LOS MECANISMOS DE DEFENSA. *EL YO Y LOS MECANISMOS DE DEFENSA*, 58.
- Friedkin, W. (Dirección). (1973). *El Exorcista* [Película].
- García, E. A. (2000). *Leyendas del Ecuador*. Quito : Alfaguara Juvenil.
- González, J. M. (2014). ADAPTACIÓN AL TEATRO DE “MARÍA ANGULA” LEYENDA. *Versiones de la Leyenda*, 7-14.
- Hayo A. Breinbauer, J. L. (2009). Revista de otorrinolaringología y cirugía de cabeza y cuello. *Reproductores de música personal: Una conducta de riesgo emergente*, 213-220.
- HBOenLatinoAmerica. (19 de Mayo de 2017). *Youtube.com*. Obtenido de HBOenLatinoAmerica: <https://www.youtube.com/watch?v=mr6DdMhv2lg>
- Hilda Marcela Pérez Escobedo, Z. C. (2007). Historia natural de los grillos arborícolas. *Historia natural de los grillos arborícolas*, 347-349.
- Hitchcock, A. (Dirección). (1899). *Psicosis* [Película].
- Iglesias, J. M. (2014). La Transformada de Fourier y la alteración del sonido. *La Transformada de Fourier y la alteración del sonido*, 1.
- Ignacio, S. M. (s.f.). «LA LLORONA»: ANÁLISIS LITERARIO-SIMBÓLICO. *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*, 306.
- J, M. E. (1993). Revista Telegrafica Electronica. *El decibel: características y aplicaciones*, 34.
- Jackson, P. (Dirección). (2001). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [Película].
- Jenny Carolina Bernal Rueda, J. C. (2012). El constructo de temperamento: Un recorrido desde Hipócrates hasta la psicología moderna. *El constructo de temperamento: Un recorrido desde Hipócrates hasta la psicología moderna*, 7.
- Joe Navarro, T. S. (2011). *La inteligencia no verbal* . Barcelona: Viceversa.
- Libio, M. (2006). *La proporción áurea*. Barcelona: Ariel.
- Libman, M. (Dirección). (2008). *Secrets Of Body Language* [Película].
- Listening Point Audio Improv. (30 de Mayo de 2014). *Youtube.com*. Obtenido de Youtube.com: https://www.youtube.com/watch?v=QW2n7_7wGg4
- Llosa, M. V. (2012). La civilización del espectáculo. En M. V. Llosa, *La civilización del espectáculo*. Perú: Alfaguara.
- López, J. O. (2006). Mitos y leyendas latinoamericanos. En J. O. López, *Mitos y leyendas latinoamericanos* (pág. 11). Bogotá, Colombia : Plaza y Janes editores Colombia S.A.

- Lucas, G. (Dirección). (2002). *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* [Película].
- Lucas, G. (Dirección). (2005). *Star Wars: Episode III* [Película].
- Maniquí. (s.f.). *Maniquí.ru*. Obtenido de Maniquí.ru: <http://maniqui.ru/msica-y-artes-creativas/grabacin-2/grabacin/33583-tcnicas-de-micrfono-estreo-par-x-y.html>
- María José López Miguel, M. d. (2008). *Psicopatía versus trastorno social de la personalidad*. Sevilla : REIC .
- Mckee, R. (1997). *Story*. Nueva York: HarperCollins books .
- Media Radio. (s.f.). *Media Radio*. Obtenido de <http://recursos.cnice.mec.es:>
<http://recursos.cnice.mec.es/media/radio/bloque1/pag2.html>
- Michela Giorelli, R. R. (Dirección). (2011). *Instinto Asesino* [Película].
- montoya, v. (s.f.). *la tradicion oral latinoamericana*. Fundación cuatrogatos.
- Narciso López y Morales Lemus, H. (2004). Trabajo revisión. *Causas y manejo de la malcriadez.*, 1.
- Poeppel, D. (2003). The analysis of speech in different temporal integration windows. *The analysis of speech in different temporal integration windows*, 245-255 .
- RAE. (13 de Mayo de 2017). *Real academia española*. Obtenido de Real academia española : <http://dle.rae.es/?id=ND0ltxZ>
- Reyes, M. (10 de Noviembre de 2010). Las leyendas y el folklore . (R. Holguín, Entrevistador)
- Riley, R. (2008). *Audio Editing with Adobe Audition*. Norfolk: pc-publishing.
- Sabido, R. C. (2003). Sintomatología y creatividad. El caso de Federico Chopin. *Sintomatología y creatividad. El caso de Federico Chopin*, 192-194.
- Samara, T. H. (2008). *Los elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona: P.imprenta.
- Sonido profesional y audio. (27 de Junio de 2012). *sonidoprofesionalyaudio*. Obtenido de [sonidoprofesionalyaudio: http://sonidoprofesionalyaudio.blogspot.com/2012/06/Hz-Hercio-ciclo-por-segundo.html](http://sonidoprofesionalyaudio.blogspot.com/2012/06/Hz-Hercio-ciclo-por-segundo.html)
- Spoto, D. (1992). *The art of Alfred Hitchcock: Fifty years of his motion pictures*. Anchor. Nueva York: Anchor Books.
- The Guardian. (6 de Junio de 2010). *The Guardian*. Obtenido de The Guardian.com: <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2010/jan/06/morgan-freeman-cbs-news-voiceover>
- The nitrate Diva . (1 de october de 2015). *The nitrate Diva* . Obtenido de The nitrate Diva : <https://nitratediva.wordpress.com/2015/10/01/31-scary-old-time-radio-episodes-halloween/>
- the verge. (12 de Febrero de 2015). *Youtube.com*. Obtenido de Youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=Yd5i7TlpzCk>
- Zapata, A. P. (2013). *La empatía:¿un concepto unívoco?* Enviagado: Katharis .

ANEXOS

Fotos del proceso de producción







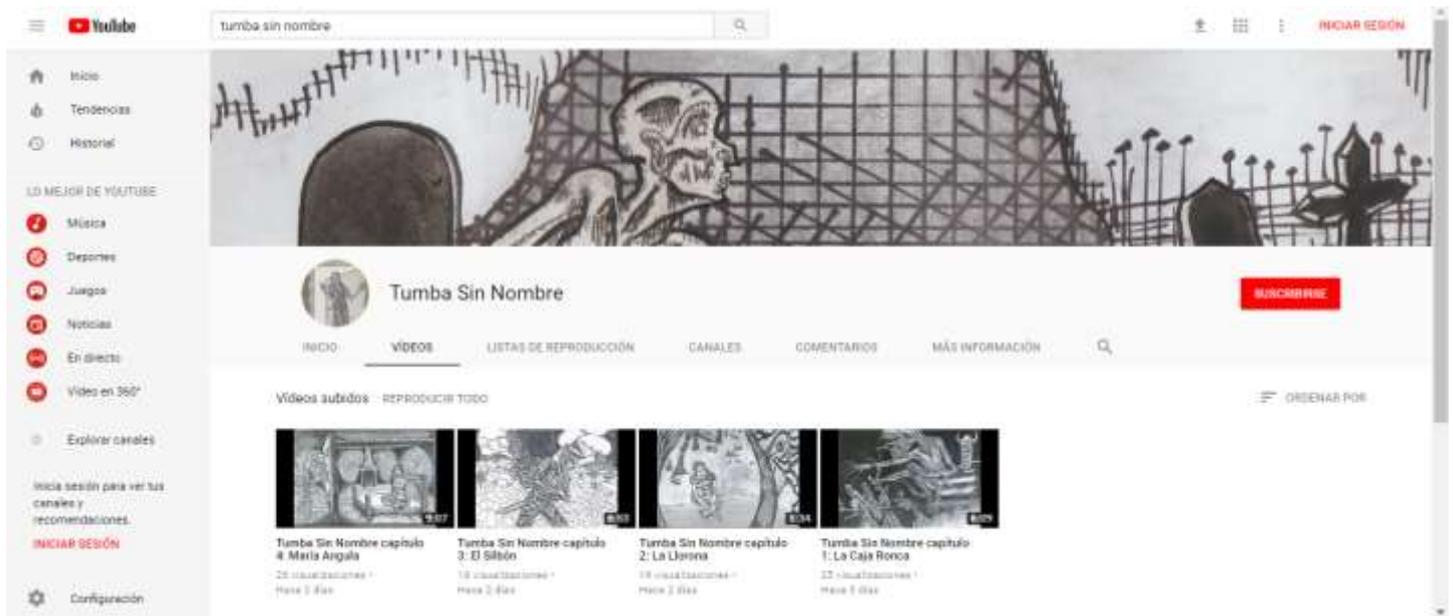
Fotos del proceso de ilustración







Fotos de la plataforma de YouTube



Tumba Sin Nombre capítulo 1: La Caja Ronca



Tumba Sin Nombre capítulo 2: La Llorona



Tumba Sin Nombre capítulo 3: El Sifón



Tumba Sin Nombre capítulo 4: María Angula

Acuerdos de autorización

FORMATO

Contrato de voz

PRESTACIÓN DE SERVICIOS

PRIMERO: Comparece por parte el señor Rafael Ignacio Holguín Weber portador de la cédula de ciudadanía No. 0916006828, estado civil soltero, domiciliada en la ciudad de Guayaquil, de profesión Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales, quien en adelante se denominará EL PRODUCTOR Y DIRECTOR y comparece por otra parte **(nombre completo del locutor)** con número de cédula **(número de cédula)** de estado civil **(soltero, casado, divorciad)**, domiciliado en la ciudad de Guayaquil,**(estudiante o poner profesión)** quien en adelante se denominará locutor.

PRIMERO: El locutor **(nombre completo del locutor)** declara que es autor y/o titular de la voz que será grabada para el programa Tumba Sin Nombre. Cuyo cliente es el anterior mencionado.

El Director forma parte del programa Tumba sin Nombre, que está desarrollado en formato de radionovela para plataforma web.

SEGUNDO: El locutor **(nombre completo del locutor)** autoriza por medio del presente instrumento legal al director Rafael Ignacio Holguín Weber para la utilización de voz sin recibir contraprestación alguna para la grabación y/o emisión del programa Tumba Sin Nombre.

TERCERO: El director Rafael Ignacio Holguín Weber se compromete a respetar en todo momento los derechos morales del autor o autora y su nombre será en la descripción del programa.

CUARTO: El locutor **(nombre completo del locutor)** conviene en ceder los derechos de uso y explotación de voz hablada por tiempo indefinido a favor del director.

QUINTO: El programa Tumba Sin Nombre estará sujeto a lo dispuesto en la ley de comunicación de lo referente a su contenido.

SEXTO: Es facultad exclusiva del director la edición, ampliación, reducción y difusión del programa Tumba Sin Nombre, así como la supresión, adición y/o modificación posterior de textos o diálogos del programa.

SÉPTIMO: El locutor desempeñará las funciones para las cuales ha sido contratado en las instalaciones designadas por el señor Rafael Ignacio Holguín Weber ubicada en el mini estudio de La Universidad Católica Santiago de Guayaquil, dirección Av. Carlos Julio Arosemena KM. 1½ vía Daule, para la prestación cabal del servicios ella encomendada.

OCTAVO: El presente contrato podrá modificarse en cualquier momento siempre que haya acuerdo de ello entre ambas partes.

NOVENO: En todo lo no previsto en este contrato, las partes se sujetan al código civil, ley de propiedad intelectual y ley de comunicación.

DÉCIMO: En caso de conflicto derivado de la aplicación o interpretación de este contrato, las partes recurrirán a los medios alternativos de conflictos a través del centro de arbitraje y conciliación de la cámara de comercio de Guayaquil.

Leído que fue por ambas partes el presente contrato y enteradas de su contenido, significado y alcance legal, no habiendo vicio alguno que impida su celebración y debido cumplimiento, lo firman por duplicado en la ciudad de Guayaquil a los 14 días del mes de Julio del 2017, quedando un ejemplar original en cada una de las partes.

(Firma del director)

Rafael Ignacio Holguín Weber

Director de Tumba sin Nombre

(Número de cédula)

(Firma del locutor)

(Nombre completo del locutor)

locutor de Tumba Sin Nombre

(Número de cédula)

Contrato de voz

PRESTACIÓN DE SERVICIOS

Comparece por parte el señor Rafael Ignacio Holguín Weber portador de la cédula de ciudadanía No. 0916006828, estado civil soltero, domiciliado en la ciudad de Guayaquil, de profesión Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales, quien en adelante se denominará EL PRODUCTOR Y DIRECTOR y comparece por otra parte Ricardo Javier Villacis Torres con número de cédula 0929151074 de estado civil soltero, domiciliado en la ciudad de Guayaquil, estudiante quien en adelante se denominará locutor.

PRIMERO: El locutor Ricardo Javier Villacis Torres declara que es autora y/o titular de la voz que será grabada para el programa Tumba Sin Nombre. Cuyo cliente es el anterior mencionado.

El Director forma parte del programa Tumba sin Nombre, que está desarrollado en formato de radionovela para plataforma web.

SEGUNDO: El locutor Ricardo Javier Villacis Torres autoriza por medio del presente instrumento legal al director Rafael Ignacio Holguín Weber para la utilización de su voz sin recibir contraprestación alguna para la grabación y/o emisión del programa Tumba Sin Nombre.

TERCERO: El director Rafael Ignacio Holguín Weber se compromete a respetar en todo momento los derechos morales del autor o autora y su nombre será en la descripción del programa.

CUARTO: El locutor Ricardo Javier Villacis Torres conviene en ceder los derechos de uso y explotación de voz hablada por tiempo indefinido a favor del director.

QUINTO: El programa Tumba Sin Nombre estará sujeto a lo dispuesto en la ley de comunicación de lo referente a su contenido.

SEXTO: Es facultad exclusiva del director la edición, ampliación, reducción y difusión del programa Tumba Sin Nombre, así como la supresión, adición y/o modificación posterior de textos o diálogos del programa.

SÉPTIMO: El locutor desempeñará las funciones para las cuales ha sido contratado en las instalaciones designadas por el señor Rafael Ignacio Holguín Weber ubicada en el mini estudio de La Universidad Católica Santiago de Guayaquil, dirección Av. Carlos Julio Arosemena KM. 1½ vía Daule, para la prestación cabal del servicios ella encomendada.

OCTAVO: El presente contrato podrá modificarse en cualquier momento siempre que haya acuerdo de ello entre ambas partes.

NOVENO: En todo lo no previsto en este contrato, las partes se sujetan al código civil, ley de propiedad intelectual y ley de comunicación.

DÉCIMO: En caso de conflicto derivado de la aplicación o interpretación de este contrato, las partes recurrirán a los medios alternativos de conflictos a través del centro de arbitraje y conciliación de la cámara de comercio de Guayaquil.

Leído que fue por ambas partes el presente contrato y enteradas de su contenido, significado y alcance legal, no habiendo vicio alguno que impida su celebración y debido cumplimiento, lo firman por duplicado en la ciudad de Guayaquil a los 14 días del mes de Julio del 2017, quedando un ejemplar original en cada una de las partes.



Rafael Ignacio Holguín Weber

Director de Tumba sin Nombre

0916006828



Ricardo Javier Villacis Torres

locutora de Tumba Sin Nombre

0929151074

Contrato de voz

PRESTACIÓN DE SERVICIOS

Comparece por parte el señor Rafael Ignacio Holguín Weber portador de la cédula de ciudadanía No. 0916006828, estado civil soltero, domiciliado en la ciudad de Guayaquil, de profesión Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales, quien en adelante se denominará EL PRODUCTOR Y DIRECTOR y comparece por otra parte María del Rosario Holguín Weber con número de cédula 0921151668 de estado civil soltera, domiciliada en la ciudad de Guayaquil, estudiante quien en adelante se denominará locutora.

PRIMERO: la locutora María del Rosario Holguín Weber declara que es autora y/o titular de la voz que será grabada para el programa Tumba Sin Nombre. Cuyo cliente es el anterior mencionado.

El Director forma parte del programa Tumba sin Nombre, que está desarrollado en formato de radionovela para plataforma web.

SEGUNDO: La locutora María del Rosario Holguín Weber autoriza por medio del presente instrumento legal al director Rafael Ignacio Holguín Weber para la utilización de voz sin recibir contraprestación alguna para la grabación y/o emisión del programa Tumba Sin Nombre.

TERCERO: El director Rafael Ignacio Holguín Weber se compromete a respetar en todo momento los derechos morales del autor o autora y su nombre será en la descripción del programa.

CUARTO: La locutora María del Rosario Holguín Weber conviene en ceder los derechos de uso y explotación de voz hablada por tiempo indefinido a favor del director.

QUINTO: El programa Tumba Sin Nombre estará sujeto a lo dispuesto en la ley de comunicación de lo referente a su contenido.

SEXTO: Es facultad exclusiva del director la edición, ampliación, reducción y difusión del programa Tumba Sin Nombre, así como la supresión, adición y/o modificación posterior de textos o diálogos del programa.

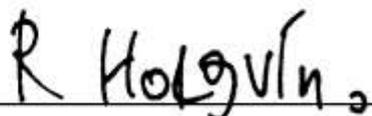
SÉPTIMO: La locutora desempeñará las funciones para las cuales ha sido contratado en las instalaciones designadas por el señor Rafael Ignacio Holguín Weber ubicada en el mini estudio de La Universidad Católica Santiago de Guayaquil, dirección Av. Carlos Julio Arosemena KM. 1½ vía Daule, para la prestación cabal del servicios ella encomendada.

OCTAVO: El presente contrato podrá modificarse en cualquier momento siempre que haya acuerdo de ello entre ambas partes.

NOVENO: En todo lo no previsto en este contrato, las partes se sujetan al código civil, ley de propiedad intelectual y ley de comunicación.

DÉCIMO: En caso de conflicto derivado de la aplicación o interpretación de este contrato, las partes recurrirán a los medios alternativos de conflictos a través del centro de arbitraje y conciliación de la cámara de comercio de Guayaquil.

Leído que fue por ambas partes el presente contrato y enteradas de su contenido, significado y alcance legal, no habiendo vicio alguno que impida su celebración y debido cumplimiento, lo firman por duplicado en la ciudad de Guayaquil a los 14 días del mes de Julio del 2017, quedando un ejemplar original en cada una de las partes.



Rafael Ignacio Holguín Weber

Director de Tumba sin Nombre

0916006828



María del Rosario Holguín Weber

locutora de Tumba Sin Nombre

0916006828

PRESTACIÓN DE SERVICIOS

Comparece por parte el señor Rafael Ignacio Holguín Weber portador de la cédula de ciudadanía No. 0916006828, estado civil soltero, domiciliado en la ciudad de Guayaquil, de profesión Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales, quien en adelante se denominará EL PRODUCTOR Y DIRECTOR y comparece por otra parte Diego Leonardo Romero Romero con número de cédula 0926114919 de estado civil soltero, domiciliado en la ciudad de Guayaquil, estudiante quien en adelante se denominará locutor.

PRIMERO: El locutor Diego Leonardo Romero Romero declara que es autora y/o titular de la voz que será grabada para el programa Tumba Sin Nombre. Cuyo cliente es el anterior mencionado.

El Director Forma parte del programa Tumba sin Nombre, que está desarrollado en formato de radionovela para plataforma web.

SEGUNDO: El locutor Diego Leonardo Romero Romero autoriza por medio del presente instrumento legal al director Rafael Ignacio Holguín Weber para la utilización de su voz sin recibir contraprestación alguna para la grabación y/o emisión del programa Tumba Sin Nombre.

TERCERO: El director Rafael Ignacio Holguín Weber se compromete a respetar en todo momento los derechos morales del autor o autora y su nombre será en la descripción del programa.

CUARTO: : El locutor Diego Leonardo Romero Romero conviene en ceder los derechos de uso y explotación de voz hablada por tiempo indefinido a favor del director.

QUINTO: El programa Tumba Sin Nombre estará sujeto a lo dispuesto en la ley de comunicación de lo referente a su contenido.

SEXTO: Es facultad exclusiva del director la edición, ampliación, reducción y difusión del programa Tumba Sin Nombre, así como la supresión, adición y/o modificación posterior de textos o diálogos del programa.

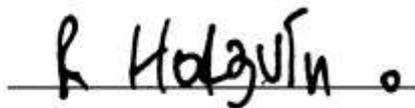
SÉPTIMO: El locutor desempeñará las funciones para las cuales ha sido contratado en las instalaciones designadas por el señor Rafael Ignacio Holguín Weber ubicada en el mini estudio de La Universidad Católica Santiago de Guayaquil, dirección Av. Carlos Julio Arosemena KM. 1½ vía Daule, para la prestación cabal del servicios ella encomendada.

OCTAVO: El presente contrato podrá modificarse en cualquier momento siempre que haya acuerdo de ello entre ambas partes.

NOVENO: En todo lo no previsto en este contrato, las partes se sujetan al código civil, ley de propiedad intelectual y ley de comunicación.

DÉCIMO: En caso de conflicto derivado de la aplicación o interpretación de este contrato, las partes recurrirán a los medios alternativos de conflictos a través del centro de arbitraje y conciliación de la cámara de comercio de Guayaquil.

Leído que fue por ambas partes el presente contrato y enteradas de su contenido, significado y alcance legal, no habiendo vicio alguno que impida su celebración y debido cumplimiento, lo firman por duplicado en la ciudad de Guayaquil a los 14 días del mes de Julio del 2017, quedando un ejemplar original en cada una de las partes.



Rafael Ignacio Holguín Weber
Director de Tumba sin Nombre
0916006828



Diego Leonardo Romero Romero
locutora de Tumba Sin Nombre
0926114919

Contrato de voz

PRESTACIÓN DE SERVICIOS

Comparece por parte el señor Rafael Ignacio Holguín Weber portador de la cédula de ciudadanía No. 0916006828, estado civil soltero, domiciliado en la ciudad de Guayaquil, de profesión Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales, quien en adelante se denominará EL PRODUCTOR Y DIRECTOR y comparece por otra parte Jefferson Andrés Loor Silva con número de cédula 1313794800 de estado civil soltero, domiciliado en la ciudad de Guayaquil, estudiante quien en adelante se denominará locutor.

PRIMERO: El locutor Jefferson Andrés Loor Silva declara que es autora y/o titular de la voz que será grabada para el programa Tumba Sin Nombre. Cuyo cliente es el anterior mencionado.

El Director forma parte del programa Tumba sin Nombre, que está desarrollado en formato de radionovela para plataforma web.

SEGUNDO: El locutor Jefferson Andrés Loor Silva autoriza por medio del presente instrumento legal al director Rafael Ignacio Holguín Weber para la utilización de su voz sin recibir contraprestación alguna para la grabación y/o emisión del programa Tumba Sin Nombre.

TERCERO: El director Rafael Ignacio Holguín Weber se compromete a respetar en todo momento los derechos morales del autor o autora y su nombre será en la descripción del programa.

CUARTO: El locutor Jefferson Andrés Loor Silva conviene en ceder los derechos de uso y explotación de voz hablada por tiempo indefinido a favor del director.

QUINTO: El programa Tumba Sin Nombre estará sujeto a lo dispuesto en la ley de comunicación de lo referente a su contenido.

SEXTO: Es facultad exclusiva del director la edición, ampliación, reducción y difusión del programa Tumba Sin Nombre, así como la supresión, adición y/o modificación posterior de textos o diálogos del programa.

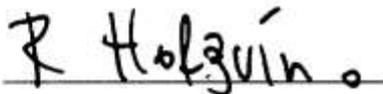
SÉPTIMO: El locutor desempeñará las funciones para las cuales ha sido contratado en las instalaciones designadas por el señor Rafael Ignacio Holguín Weber ubicada en el mini estudio de La Universidad Católica Santiago de Guayaquil, dirección Av. Carlos Julio Arosemena KM. 1½ vía Daule, para la prestación cabal del servicios ella encomendada.

OCTAVO: El presente contrato podrá modificarse en cualquier momento siempre que haya acuerdo de ello entre ambas partes.

NOVENO: En todo lo no previsto en este contrato, las partes se sujetan al código civil, ley de propiedad intelectual y ley de comunicación.

DÉCIMO: En caso de conflicto derivado de la aplicación o interpretación de este contrato, las partes recurrirán a los medios alternativos de conflictos a través del centro de arbitraje y conciliación de la cámara de comercio de Guayaquil.

Leído que fue por ambas partes el presente contrato y enteradas de su contenido, significado y alcance legal, no habiendo vicio alguno que impida su celebración y debido cumplimiento, lo firman por duplicado en la ciudad de Guayaquil a los 14 días del mes de Julio del 2017, quedando un ejemplar original en cada una de las partes.



Rafael Ignacio Holguín Weber

Director de Tumba sin Nombre

0916006828



Jefferson Andrés Looor Silva

locutor de Tumba Sin Nombre

1313794800

Contrato de voz

PRESTACIÓN DE SERVICIOS

Comparece por parte el señor Rafael Ignacio Holguín Weber portador de la cédula de ciudadanía No. 0916006828, estado civil soltero, domiciliado en la ciudad de Guayaquil, de profesión Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales, quien en adelante se denominará EL PRODUCTOR Y DIRECTOR y comparece por otra parte Stefany Yessenia Estacio Arguello con número de cédula 0941443418 de estado civil soltera, domiciliada en la ciudad de Guayaquil, estudiante quien en adelante se denominará locutora.

PRIMERO: La locutora Stefany Yessenia Estacio Arguello declara que es autora y/o titular de la voz que será grabada para el programa Tumba Sin Nombre. Cuyo cliente es el anterior mencionado.

El Director forma parte del programa Tumba sin Nombre, que está desarrollado en formato de radionovela para plataforma web.

SEGUNDO: La locutora Stefany Yessenia Estacio Arguello autoriza por medio del presente instrumento legal al director Rafael Ignacio Holguín Weber para la utilización de su voz sin recibir contraprestación alguna para la grabación y/o emisión del programa Tumba Sin Nombre.

TERCERO: El director Rafael Ignacio Holguín Weber se compromete a respetar en todo momento los derechos morales del autor o autora y su nombre será en la descripción del programa.

CUARTO: La locutora Stefany Yessenia Estacio Arguello conviene en ceder los derechos de uso y explotación de voz hablada por tiempo indefinido a favor del director.

QUINTO: El programa Tumba Sin Nombre estará sujeto a lo dispuesto en la ley de comunicación de lo referente a su contenido.

SEXTO: Es facultad exclusiva del director la edición, ampliación, reducción y difusión del programa Tumba Sin Nombre, así como la supresión, adición y/o modificación posterior de textos o diálogos del programa.

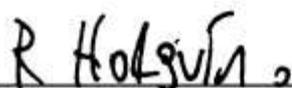
SÉPTIMO: La locutora Stefany Yessenia Estacio Arguello desempeñará las funciones para las cuales ha sido contratado en las instalaciones designadas por el señor Rafael Ignacio Holguín Weber ubicada en el mini estudio de La Universidad Católica Santiago de Guayaquil, dirección Av. Carlos Julio Arosemena KM. 1½ vía Daule, para la prestación cabal del servicios ella encomendada.

OCTAVO: El presente contrato podrá modificarse en cualquier momento siempre que haya acuerdo de ello entre ambas partes.

NOVENO: En todo lo no previsto en este contrato, las partes se sujetan al código civil, ley de propiedad intelectual y ley de comunicación.

DÉCIMO: En caso de conflicto derivado de la aplicación o interpretación de este contrato, las partes recurrirán a los medios alternativos de conflictos a través del centro de arbitraje y conciliación de la cámara de comercio de Guayaquil.

Leído que fue por ambas partes el presente contrato y enteradas de su contenido, significado y alcance legal, no habiendo vicio alguno que impida su celebración y debido cumplimiento, lo firman por duplicado en la ciudad de Guayaquil a los 14 días del mes de Julio del 2017, quedando un ejemplar original en cada una de las partes.



Rafael Ignacio Holguín Weber
Director de Tumba sin Nombre
0916006828



Stefany Yessenia Estacio Arguello
locutora de Tumba Sin Nombre
0941443418

Contrato de voz

PRESTACIÓN DE SERVICIOS

Comparece por parte el señor Rafael Ignacio Holguín Weber portador de la cédula de ciudadanía No. 0916006828, estado civil soltero, domiciliado en la ciudad de Guayaquil, de profesión Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales, quien en adelante se denominará EL PRODUCTOR Y DIRECTOR y comparece por otra parte Juan Francisco Miño Gilibert con número de cédula 1726637760 de estado civil soltero, domiciliado en la ciudad de Guayaquil, estudiante quien en adelante se denominará locutor.

PRIMERO: el locutor Juan Francisco Miño Gilibert declara que es autora y/o titular de la voz que será grabada para el programa Tumba Sin Nombre. Cuyo cliente es el anterior mencionado.

El Director forma parte del programa Tumba sin Nombre, que está desarrollado en formato de radionovela para plataforma web.

SEGUNDO: el locutor Juan Francisco Miño Gilibert autoriza por medio del presente instrumento legal al director Rafael Ignacio Holguín Weber para la utilización de su voz sin recibir contraprestación alguna para la grabación y/o emisión del programa Tumba Sin Nombre.

TERCERO: El director Rafael Ignacio Holguín Weber se compromete a respetar en todo momento los derechos morales del autor o autora y su nombre será en la descripción del programa.

CUARTO: el locutor Juan Francisco Miño Gilibert conviene en ceder los derechos de uso y explotación de voz hablada por tiempo indefinido a favor del director.

QUINTO: El programa Tumba Sin Nombre estará sujeto a lo dispuesto en la ley de comunicación de lo referente a su contenido.

SEXTO: Es facultad exclusiva del director la edición, ampliación, reducción y difusión del programa Tumba Sin Nombre, así como la supresión, adición y/o modificación posterior de textos o diálogos del programa.

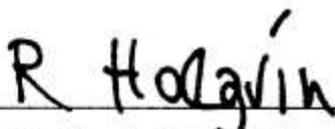
SÉPTIMO: El locutor desempeñará las funciones para las cuales ha sido contratado en las instalaciones designadas por el señor Rafael Ignacio Holguín Weber ubicada en el mini estudio de La Universidad Católica Santiago de Guayaquil, dirección Av. Carlos Julio Arosemena KM. 1½ vía Daule, para la prestación cabal del servicios ella encomendada.

OCTAVO: El presente contrato podrá modificarse en cualquier momento siempre que haya acuerdo de ello entre ambas partes.

NOVENO: En todo lo no previsto en este contrato, las partes se sujetan al código civil, ley de propiedad intelectual y ley de comunicación.

DÉCIMO: En caso de conflicto derivado de la aplicación o interpretación de este contrato, las partes recurrirán a los medios alternativos de conflictos a través del centro de arbitraje y conciliación de la cámara de comercio de Guayaquil.

Leído que fue por ambas partes el presente contrato y enteradas de su contenido, significado y alcance legal, no habiendo vicio alguno que impida su celebración y debido cumplimiento, lo firman por duplicado en la ciudad de Guayaquil a los 14 días del mes de Julio del 2017, quedando un ejemplar original en cada una de las partes.



Rafael Ignacio Holguín Weber

Director de Tumba sin Nombre

0916006828



Juan Francisco Miño Gilibert

locutor de Tumba Sin Nombre

1726637760

Contrato de voz

PRESTACIÓN DE SERVICIOS

Comparece por parte el señor Rafael Ignacio Holguín Weber portador de la cédula de ciudadanía No. 0916006828, estado civil soltero, domiciliado en la ciudad de Guayaquil, de profesión Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales, quien en adelante se denominará EL PRODUCTOR Y DIRECTOR y comparece por otra parte Hugo Armando Aviles Cabrera con número de cédula 0926514846 de estado civil soltero, domiciliado en la ciudad de Guayaquil, estudiante quien en adelante se denominará locutor.

PRIMERO: el locutor Hugo Armando Aviles Cabrera declara que es autora y/o titular de la voz que será grabada para el programa Tumba Sin Nombre. Cuyo cliente es el anterior mencionado.

El Director forma parte del programa Tumba sin Nombre, que está desarrollado en formato de radionovela para plataforma web.

SEGUNDO: el locutor Hugo Armando Aviles Cabrera autoriza por medio del presente instrumento legal al director Rafael Ignacio Holguín Weber para la utilización de su voz sin recibir contraprestación alguna para la grabación y/o emisión del programa Tumba Sin Nombre.

TERCERO: El director Rafael Ignacio Holguín Weber se compromete a respetar en todo momento los derechos morales del autor o autora y su nombre será en la descripción del programa.

CUARTO: el locutor Hugo Armando Aviles Cabrera conviene en ceder los derechos de uso y explotación de voz hablada por tiempo indefinido a favor del director.

QUINTO: El programa Tumba Sin Nombre estará sujeto a lo dispuesto en la ley de comunicación de lo referente a su contenido.

SEXTO: Es facultad exclusiva del director la edición, ampliación, reducción y difusión del programa Tumba Sin Nombre, así como la supresión, adición y/o modificación posterior de textos o diálogos del programa.

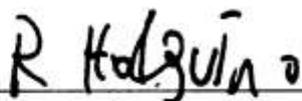
SÉPTIMO: El locutor desempeñará las funciones para las cuales ha sido contratado en las instalaciones designadas por el señor Rafael Ignacio Holguín Weber ubicada en el mini estudio de La Universidad Católica Santiago de Guayaquil, dirección Av. Carlos Julio Arosemena KM. 1½ vía Daule, para la prestación cabal del servicios ella encomendada.

OCTAVO: El presente contrato podrá modificarse en cualquier momento siempre que haya acuerdo de ello entre ambas partes.

NOVENO: En todo lo no previsto en este contrato, las partes se sujetan al código civil, ley de propiedad intelectual y ley de comunicación.

DÉCIMO: En caso de conflicto derivado de la aplicación o interpretación de este contrato, las partes recurrirán a los medios alternativos de conflictos a través del centro de arbitraje y conciliación de la cámara de comercio de Guayaquil.

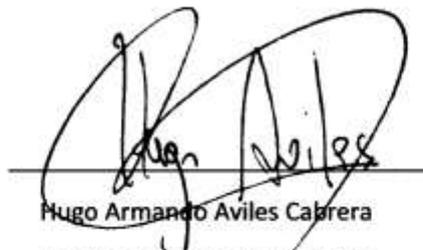
Leído que fue por ambas partes el presente contrato y enteradas de su contenido, significado y alcance legal, no habiendo vicio alguno que impida su celebración y debido cumplimiento, lo firman por duplicado en la ciudad de Guayaquil a los 14 días del mes de Julio del 2017, quedando un ejemplar original en cada una de las partes.



Rafael Ignacio Holguín Weber

Director de Tumba sin Nombre

0916006828



Hugo Armando Aviles Cabrera

locutor de Tumba Sin Nombre

0926514846

Contrato de voz

PRESTACIÓN DE SERVICIOS

Comparece por parte el señor Rafael Ignacio Holguín Weber portador de la cédula de ciudadanía No. 0916006828, estado civil soltero, domiciliado en la ciudad de Guayaquil, de profesión Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales, quien en adelante se denominará EL PRODUCTOR Y DIRECTOR y comparece por otra parte Eugenia Katherine Manrique García con número de cédula 0941217069 de estado civil soltera, domiciliada en la ciudad de Guayaquil, estudiante quien en adelante se denominará locutora.

PRIMERO: la locutora Eugenia Katherine Manrique García declara que es autora y/o titular de la voz que será grabada para el programa Tumba Sin Nombre. Cuyo cliente es el anterior mencionado.

El Director forma parte del programa Tumba sin Nombre, que está desarrollado en formato de radionovela para plataforma web.

SEGUNDO: la locutora Eugenia Katherine Manrique García autoriza por medio del presente instrumento legal al director Rafael Ignacio Holguín Weber para la utilización de su voz sin recibir contraprestación alguna para la grabación y/o emisión del programa Tumba Sin Nombre.

TERCERO: El director Rafael Ignacio Holguín Weber se compromete a respetar en todo momento los derechos morales del autor o autora y su nombre será en la descripción del programa.

CUARTO: la locutora Eugenia Katherine Manrique García conviene en ceder los derechos de uso y explotación de voz hablada por tiempo indefinido a favor del director.

QUINTO: El programa Tumba Sin Nombre estará sujeto a lo dispuesto en la ley de comunicación de lo referente a su contenido.

SEXTO: Es facultad exclusiva del director la edición, ampliación, reducción y difusión del programa Tumba Sin Nombre, así como la supresión, adición y/o modificación posterior de textos o diálogos del programa.

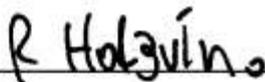
SÉPTIMO: La locutora desempeñará las funciones para las cuales ha sido contratado en las instalaciones designadas por el señor Rafael Ignacio Holguín Weber ubicada en el mini estudio de La Universidad Católica Santiago de Guayaquil, dirección Av. Carlos Julio Arosemena KM. 1½ vía Daule, para la prestación cabal del servicios ella encomendada.

OCTAVO: El presente contrato podrá modificarse en cualquier momento siempre que haya acuerdo de ello entre ambas partes.

NOVENO: En todo lo no previsto en este contrato, las partes se sujetan al código civil, ley de propiedad intelectual y ley de comunicación.

DÉCIMO: En caso de conflicto derivado de la aplicación o interpretación de este contrato, las partes recurrirán a los medios alternativos de conflictos a través del centro de arbitraje y conciliación de la cámara de comercio de Guayaquil.

Leído que fue por ambas partes el presente contrato y enteradas de su contenido, significado y alcance legal, no habiendo vicio alguno que impida su celebración y debido cumplimiento, lo firman por duplicado en la ciudad de Guayaquil a los 14 días del mes de Julio del 2017, quedando un ejemplar original en cada una de las partes.



Rafael Ignacio Holguín Weber

Director de Tumba sin Nombre

0916006828



Eugenia Katherine Manrique García

locutora de Tumba Sin Nombre

094121



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Holguín Weber Rafael Ignacio, con C.C: #091600682-8 autor del trabajo de titulación: **Radio Novela Sobre Leyendas Folklóricas**, previo a la obtención del título de **Ingeniero en producción y dirección de artes audiovisuales** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **18 de Septiembre de 2017**

f. _____

Holguín Weber, Rafael Ignacio

C.C: **091600682-8**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Radionovela sobre leyendas folklóricas.		
AUTOR(ES)	Rafael Ignacio Holguín Weber		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Guido Roberto Bajaaná Yude		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Artes y Humanidades		
CARRERA:	Ingeniería en producción y dirección de artes audiovisuales		
TÍTULO OBTENIDO:	Ingeniero en producción y dirección de artes audiovisuales		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	18 de Septiembre de 2017	No. DE PÁGINAS:	173
ÁREAS TEMÁTICAS:	Audio, Radionovela, Tradición oral, folklore		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	radio novela, sonido envolvente, leyenda folclórica, Latinoamérica, cuentos, terror, sonido binaural, cualidades del sonido, cuentos, leyendas, Latinoamérica		
Resumen: La presente tesis habla acerca del proceso del desarrollo de un producto interactivo, entretenido y educativo y además explica cómo funciona. Este es una radio novela digital de cuatro capítulos de corta duración que van entre los 6 a 9 minutos, la cual puede ser escuchada desde varios tipos de medios, tales como celulares y también otorga un ilusión a los espectadores de estar inversos en el ambiente de la historia a través de su sonido envolvente, el cual permite que al momento de ser escuchado uno reconozca de donde vienen las pisadas, el viento y otros posibles efectos. La temática que relata cada episodio es siempre acerca de alguna leyenda folclórica que se haya narrado por más de cincuenta años en países de Latinoamérica. Siempre tratarán de cuentos de terror y toda la ambientación, bandas sonoras y música estarán diseñadas con la intención de producir escalofríos a las personas que escuchan las narraciones.			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0985354677	E-mail: cuasisugoisealmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Lic. Byrone Mauricio Tomalá Calderón Mgs.		
	0960283943		
	Byrone.Tomala@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			