

EL OBJETO DEL DISEÑO SONORO COMO COMPONENTE CINEMATOGRAFICO EN  
LOS PROYECTOS ACADÉMICOS DEL PREGRADO DE COMUNICACIÓN  
AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIAL DE LA UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA.

Daniel Felipe Solarte Sandoval

Monografía

Asesor

Robinson Humberto Mejía

Tutor

Nicolás Mejía Jaramillo

Universidad de Antioquia

Facultad de comunicaciones

Comunicación audiovisual y multimedial

2019

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN:</b> .....	<b>5</b>
1.2 NACIMIENTO DEL CINE SONORO.....	5
<b>2. OBJETIVOS:</b> .....	<b>10</b>
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	10
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
<b>3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>11</b>
3.1 LA LLEGADA DEL SONORO A COLOMBIA Y MEDELLÍN.....	11
3.2 DE LA RELEVANCIA DEL SONIDO EN EL CINE.....	13
3.3 DE LA FORMACIÓN ACADÉMICA AUDIOVISUAL EN MEDELLÍN.....	14
3.3.1 <i>Institución universitaria Politécnico Jaime Isaza Cadavid</i> .....	17
3.3.2 <i>Universidad de Medellín</i> .....	23
3.3.3 <i>Universidad de Antioquia</i> .....	29
<i>Radio digital:</i> .....	34
<b>4. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:</b> .....	<b>39</b>
<b>5. ANTECEDENTES.....</b>	<b>39</b>
5.1 ANTECEDENTES TEÓRICOS.....	39
5.1.1 <i>Diseño de sonido y mezcla multicanal 5.1 de un cortometraje de animación: Eye of the Storm</i> .....	39
5.1.2 <i>Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales Rosa Judith Chalkho</i> .....	41
5.1.3 <i>La música y su relevancia en la construcción de significado en el vídeo argumental antioqueño</i> .....	42

5.1.4	<i>El lugar del arte sonoro en las producciones audiovisuales contemporáneas en Medellín</i>	43
5.1.5	<i>La banda sonora, su unidad de sentido.</i>	43
5.1.6	<i>El paisaje sonoro, una aproximación teórica desde la semiótica</i>	44
5.1.7	<i>Análisis de la comunicación sonora en el cine: diseño de sonido envolvente 5.1</i>	45
5.1.8	<i>El fenómeno sonoro en el cine.</i>	45
5.2	ANTECEDENTES HISTÓRICOS	46
<b>6.</b>	<b>MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL</b>	<b>47</b>
<b>7.</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>58</b>
<b>8.</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>62</b>
8.1	LA IMPORTANCIA DEL DISEÑO SONORO EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL ACADÉMICA	62
8.2	EL COMPONENTE CURRICULAR FRENTE AL DISEÑO SONORO EN LAS PRODUCCIONES AUDIOVISUALES	66
8.3	ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO EN EL PRODUCTO AUDIOVISUAL	75
8.3.1	<i>Tabla Las zonas grises</i>	76
8.3.2	<i>Tabla Kalashnikov</i>	79
8.3.3	<i>Tabla Los tiempos muertos</i>	83
<b>9.</b>	<b>REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS</b>	<b>86</b>
<b>10.</b>	<b>ANEXOS</b>	<b>92</b>
10.1	ENTREVISTAS ERNESTO CORREA	92
10.2	ENTREVISTA JOSÉ JARAMILLO	113
10.3	ENTREVISTA A OSCAR ROJO	131
10.4	ENTREVISTA A JUAN FELIPE OSPINA	140
10.5	ENTREVISTA DANIEL VALLEJO	149
10.6	ENTREVISTA A JUAN SEBASTIÁN MESA	157
10.7	ENTREVISTA A SANTIAGO LEÓN	162

<b>11. FICHAS DE ANÁLISIS.....</b>	<b>167</b>
11.1 LAS ZONAS GRISES. ....	167
11.2 FICHA DE ANÁLISIS KALASHNIKOV .....	175
11.3 FICHA LOS TIEMPOS MUERTOS.....	185

## 1. INTRODUCCIÓN:

### 1.2 Nacimiento del cine sonoro

El desarrollo del registro sonoro se remonta al año 1877; Thomas Alva Edison inventa el fonógrafo, un dispositivo capaz de grabar y reproducir el sonido por medio de vibraciones mecánicas y registradas en un cilindro, pocos años después se inventó el gramófono de Emile Berliner, que a pesar de tener el mismo trabajo de reproducción sonora, este era más liviano y reproducía el sonido desde un disco y no desde un cilindro, estos, empezarían a reemplazar el piano que era usado en las salas para musicalizar las obras en el cine. (Durán Andrés & Peralta, 2009)

A pesar de que varios personajes disputaron el mérito de la invención del cine como Skladanowsky, Robert Paul, o Friese; el cine registra su nacimiento oficial en 1895 con el invento del cinematógrafo acuñado a los hermanos Lumière con la presentación de su primer función en el café Salòn Indien du Grand Cafe, ahí se proyectaron diez grabaciones realizadas por ellos de acciones cotidianas, donde no duraban más de tres minutos cada metraje, estas primeras funciones fueron acompañadas de un piano desafinado en vivo (Barros & Barros, s. f.).

Desde el inicio del cine surgieron diferentes problemas para observar y escuchar las obras que se realizaban, estos relacionados con la comodidad debido a la interferencia del ruido generado por el proyector en la actividad de ver cine, e interpretación y a la necesidad de aclarar historias contadas por medio de anuncios en carteles que detenían los actos, afectando el ritmo y armonía de estas (Molina, 2013). En consecuencia, se empezó a incorporar lentamente el sonido, en principio añadiendo un piano en las salas donde se proyectaban las obras, por lo cual se menciona que el cine nunca fue propiamente mudo pues existía todo un mundo

sonoro por el acompañamiento del piano, las orquestas, e incluso se realizaban doblajes de voces con actores detrás de las pantallas (Jullier, s. f.). Sin embargo, desde sus inicios hasta 1908 este acompañamiento musical-sonoro era dispar y no estaba sujeto a normativización. Aunque el sonido se estaba implementando de este modo, los intentos de sincronizar la imagen con el audio surgieron una década atrás, pues Muybridge, conocido por revelar el galope de los caballos en 12 fotografías demostrando que este podría mantener sus cuatro patas en el aire, propuso a Thomas Alva Edison el poder integrar sus imágenes con el sonido (Molina, 2013). Más adelante, la tecnología permitió la llegada del registro sonoro y su reproducción simultánea con la imagen, convirtiéndose en una actividad más atractiva, la cual se limitó en gran medida al acompañamiento de las acciones con su sonido natural (Molina, 2013). Los principales problemas para los rodajes y montajes de las producciones eran la sincronización de imagen y sonido pues por los equipos usados en un principio era difícil mantener la simultaneidad por más de tres minutos, algunos incluso lograban máximo cinco minutos. Además, las principales dificultades estaban en la falta de amplificación, el salto de la aguja y el límite de tiempo del sonido grabado, cuando se usaba en vinilos. Las películas continuaron sin el acompañamiento del sonido sincrónico, pero no dejó de ser mudo, pues en la década de 1910 los cines de gran tamaño usaban orquestas en vivo para acompañar las obras cinematográficas, mientras tanto los cines pequeños lo hacían con un piano. Más adelante, en el año 1919 los alemanes Engl, Massole, y Vogt lograron plasmar las ondas sonoras en la cinta del film lo que sería la solución al problema de sincronización (Molina, 2013). En 1922 Lee de Forest perfecciona este invento y rápidamente algunos cines empezaron a introducir este sistema de reproducción. Una pequeña industria llamada Warner Bros empezó a hacer uso de esta tecnología y a ofrecer el acompañamiento de musicalización para este tipo de películas, sin embargo, la industria cinematográfica de Hollywood estaba reacia a aceptar la

tecnología de lo sonoro y registro de este por razones principalmente financieras, pues eran altos los costos en implementación de equipos de grabación y estudios sonoros, los actores también deberían ser capacitados para proyectar su voz además de su puesta en escena y las orquestas indemnizadas por abandonar su trabajo. Aun así, Warner Bros seguiría firme en su intención de acompañar la imagen con el sonido, por lo que sería en 1927 cuando en el mundo tomaría fuerza el cine sonoro con la llegada de la película *The Jazz Singer* de Alan Crosland y con ella se consolidaba el sonido en el cine. Esta permitió la sincronización de música, diálogos y dio un aporte de dramatismo y realidad al film; el sonido terminaría consolidándose pues Fox empezaría a usar lo sonoro para realizar noticiarios con sonido de manera semanal. (Jullier, s. f.).

Jerónimo Labrada (2009) asegura en una entrevista brindada a la Escuela Internacional de Cine y Televisión, San Juan de los Baños, que el sonido en el cine siempre fue visto como una curiosidad técnica, como un atractivo efectista más que como una posibilidad expresiva.

“con el sonido cinematográfico hay un problema básico que es universal y que no está resuelto, y es la forma en que el sonido puede y debe ser utilizado dentro de las películas como un recurso expresivo” (Escuela Internacional de Cine y Televisión, 2009)

Y es que tal vez sea la consecuencia de centrarse en principio en los problemas de sincronización, que no permitieron que se viera el sonido de otra manera que no fuera efectista o mero acompañante de la imagen; sin embargo, algunos autores como Eisenstein vieron el sonido como una posibilidad expresiva y menos convencional.

Labrada, cita a Eisenstein diciendo:

Lo que me interesa de una escena en que, por ejemplo, se oye el chirrido de una bota —y hay una bota que chirrea—, no es el plano de la bota y el sonido del chirrido, me interesa más oír el chirrido de la bota y ver la cara de la persona que oye el chirrido, una cara de temor, de alegría, de tristeza, de indiferencia. (Escuela Internacional de Cine y Televisión, 2009)

En el aspecto emocional hay algo más profundo en el acto de escuchar que en el de ver; escuchar a otras personas favorece la relación con ellas en mayor medida que el acto de verlas. Por ello, los afectados por una sordera total parecen más aislados que los ciegos. (Storr, 2002, pág. 48)

El sonido puede sobrepasar obstáculos, va más allá de la pantalla que encierra la imagen en un marco de cuatro bordes, el ojo en su funcionamiento natural limita su visión por el parpadeo, sin embargo, el oído está en constante escucha. Sobrepasa la barrera visible, podemos escuchar detrás de una puerta, o a través de las paredes. El sonido no es contenido en una imagen, nada lo contiene pues sobrepasa estas fronteras. (Chión, 2013).

En el año 2016, el Festival de Cannes, uno de los más importantes festivales de cine en el mundo reconoció al pregrado de Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de como una escuela de cine, esto debido a la constante participación de cortometrajes de estudiantes y egresados de la carrera. Participaciones como “Kalashnikov” de Juan Sebastián Mesa, Leidi de Simón Mesa, Islas de Catalina Vásquez y otras más fueron algunas de las producciones que se realizaron en el ámbito académico o con bases de la academia que permitieron este reconocimiento. Para Simón Mesa, egresado de la facultad.

Es un paso más en un festival que genera tanta atención y que concentra gente tan importante en el mundo cinematográfico. Que se reconozca como escuela de cine permite que los programadores vean con otros ojos los productos que se producen en la facultad y sepan que responden a una tradición audiovisual. (Mesa, 2016)

Revisando la historia del sonido en el cine, sus inconvenientes, la aceptación como complemento de la imagen, la dificultad para desarrollarse de manera adecuada en el país, el porcentaje dedicado al sonido en el ámbito académico local además del reconocimiento que tiene la universidad como escuela de cine y la aceptación en la facultad de comunicaciones de este reconocimiento, surge la necesidad de analizar el desarrollo del diseño sonoro en diferentes productos audiovisuales realizados en la Universidad de Antioquia para definir cuál ha sido la relevancia en los productos finales y de qué manera se ha logrado impregnar de los distintos conceptos y valores que se han desarrollado en la historia para de esta manera tener un concepto adecuado al tratamiento que se da desde la academia, además poder observar qué ofrece el sonido a la imagen en un contrato audiovisual.

## **2. OBJETIVOS:**

### **2.1 Objetivo general**

Determinar la importancia del diseño sonoro en los productos audiovisuales desarrollados en el pregrado de Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia.

### **2.2 Objetivos específicos**

- Describir los diferentes elementos que componen el diseño sonoro y su función dentro del contrato audiovisual propuesto por diferentes autores.
- Comprender la manera en que el programa de Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia percibe la dimensión sonora del producto audiovisual desde la estructura curricular.
- Analizar los elementos del diseño sonoro en tres proyectos audiovisuales desarrollados en el pregrado de Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia en las cohortes 2009, 2013 y 2018.

### 3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 3.1 La llegada del sonoro a Colombia y Medellín.

El 14 de abril de 1897 llega el cine a Colombia en Puerto de Colón, hoy Panamá y antiguamente parte del territorio colombiano, con la función del Vitascopio de Thomas Alva Edison, organizada por la Compañía Universal de Variedades de Balabrega. En esta se proyecta el primer cortometraje conocido como *La danza de la serpentina*. Luego, en junio del mismo año el francés Gabriel Veyre, operador del cinematógrafo de los hermanos Lumière, introdujo exhibiciones cinematográficas en Ciudad de Panamá. Entre los pioneros del cine colombiano se destacan los italianos Francesco y Vincenzo Di Domenico quienes en 1909 se establecieron en Bogotá y tres años más tarde su nombre se asoció a la inauguración del Salón Olympia, espacio cubierto de gran capacidad dedicado a la exhibición cinematográfica y de espectáculos, proyectando la película italiana *Diario de un joven pobre*. (Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano, s. f.) En 1914. Gracias al éxito de sus negocios, los hermanos Di Domenico crearon la Sociedad Industrial Cinematográfica Latinoamericana SICLA, comprada en 1927 por un grupo de empresarios antioqueños agrupados bajo el nombre de Cine Colombia, con la cual un año más tarde produjeron el cortometraje *La fiesta del Corpus*, conocida como la primera película nacional. Luego estrenaron *El drama del 15 de octubre*, relatando el asesinato del General Rafael Uribe Uribe. Además de los hermanos Di Domenico, entre los pioneros del cine en Colombia se encuentran el italiano Floro Manco, quien llegó a Barranquilla y para 1914 estrenó dos cortos titulados *Carnaval de Barranquilla* y *Fiestas de San Roque*, en 1916 dos largometrajes documentales titulados *De Barranquilla a Santa Marta* y *De Barranquilla a Cartagena* y en 1918 un cortometraje de propaganda titulado *El triunfo de la fe*, en el cual se promocionan los cigarrillos de la fábrica La Fe, y los Acevedo, integrados por Arturo Acevedo y sus hijos Gonzalo y Álvaro, quienes son

reconocidos por ser pioneros del periodismo cinematográfico en Colombia, registrando acontecimientos de la vida pública colombiana desde 1920 hasta 1955 siendo un legado de gran importancia para el patrimonio audiovisual colombiano; en 1929 se asociaron con Cine Colombia para producir el *Noticiero Cineco* que en 1932 se suspendió y permitió el regreso a la producción del *Noticiero Nacional* con la realización de cortometrajes documentales de carácter institucional como *Ferrocarriles Nacionales* y *Nuevo acueducto de Bogotá*. El largometraje *Colombia victoriosa* en 1933, relatando el conflicto en Putumayo y Amazonas, y cortometrajes del proceso de elaboración de cigarrillos Pierrot y Pielroja financiados por Coltabaco, luego de lo cual cuatro años más tarde con la asociación del ingeniero alemán Carlos Schroeder dedicado a la proyección cinematográfica, acoplan a sus cámaras el sonido óptico, permitiendo la llegada del sonido al cine colombiano y con esto la primera película titulada *Los primeros ensayos del cine parlante nacional* cortometraje que al día de hoy se conservan nueve de los veinticinco grabados en la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano. En esta producción se une la imagen y el sonido de manera sincrónica con los mensajes que da Gonzalo Acevedo a los colombianos de la llegada del cine parlante al país, se ven y se oyen además algunas muestras musicales entre ellas el himno nacional de Colombia. Este hecho permitió el crecimiento de casas productoras como Urbano Valdez, Oscar Duperly, la agencia Kodak y The Medellín Hollywood Pictures que sacaron provecho para realizar cortos publicitarios. La casa Filmadora Venus registra en los periódicos de la época un reconocimiento por la calidad sonora de sus producciones, lamentablemente hoy no existen copias de sus realizaciones. Para el año 1941 sale la película “Flores del Valle” considerada el primer argumental parlante del país, que, a pesar de tener una calidad precaria en cuanto a la calidad sonora, intenta trabajar la música incidental y de manera diegética.

La llegada de lo sonoro a Colombia fue un golpe a la industria local, pues era difícil adaptarse en las implicaciones que conllevaba la introducción de los equipos y la sincronización; sin embargo, se logró alrededor del año 1938 que con tecnología hecha en el país se empezaran a realizar las primeras producciones sonoras que en exceso fueron películas musicales. (Restrepo Correa, 2018).

El desarrollo del sonido en el cine colombiano tardó en parte gracias a la precariedad de las salas de proyección, no se tenía en cuenta el sonido pues se presentaba en salones con mucha reverberación (Salazar, 2018).

### **3.2 De la relevancia del sonido en el cine**

A pesar de que el diseño sonoro ha ido cobrando importancia en el ámbito cinematográfico, la imagen y el sonido no han llegado a tener una igualdad de relevancia desde la preproducción (Jullier, L. 2007). Solo hasta los años 70 se empezó a dar crédito en las películas al equipo de diseño sonoro (Restrepo Correa, 2018)

Paradójicamente la tecnología a lo largo de la historia ha llevado a cierto rechazo hacia el sonido, pues claramente se necesita de ella para introducir el sonido al cine. Sin embargo, en principio los equipos pesados y la falta de sincronización eran una molestia, Yoyotte (1982) afirma que el avance de la tecnología ha sido hasta cierto punto contraproducente pues ha hecho (además) creer que cualquier error en la captura del sonido puede arreglarse en postproducción.

Algunos teóricos como Michel Chión en su escrito “La audiovisión” o Murray Schaefer en “Soundscape” han estudiado distintas maneras en que el sonido aporta a todo el contrato audiovisual. Chión desde la manera en que el sonido lleva y aporta un mensaje por sí mismo aparte

de la imagen, destaca que el sonido enriquece la imagen y genera incluso la impresión de al escucharlo tener un recuerdo de ella.

En la mayoría de las producciones se piensa en la historia, el guion, los actores, las locaciones y casi que al final se piensa en el sonido. Si en el guion original no aparece el sonido como un elemento de la narración, estaremos ante una historia que descansa básicamente en elementos visuales, y así será filmada y montada (Labrada 1995).

### **3.3 De la formación académica audiovisual en Medellín**

La formación académica en el ámbito audiovisual en la ciudad de Medellín surgió no hace muchos años. La universidad de Medellín inició en el 2002 el programa de Comunicación y Lenguajes Audiovisuales; la Universidad de Antioquia creó el pregrado de Comunicación Audiovisual y Multimedial en el año 2003 y el Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid en el año 2005 forma su facultad de Comunicación Audiovisual ofreciendo la carrera profesional de Comunicación Audiovisual. Estas son las tres instituciones educativas principales que ofrecen el pregrado de Comunicación Audiovisual en la ciudad.

La Universidad de Antioquia ofrece un total de cincuenta y tres materias de las cuales cuatro asignaturas están destinadas a la disciplina del sonido, siendo del 7,6% del total de asignaturas; además de una materia complementaria o electiva de diseño sonoro. Las materias ofrecidas son: Imagen sonora Radio, Expresión sonora y textual, Estética integrada, Radio digital y la mencionada electiva de Diseño sonoro.

La Universidad de Medellín ofrece sesenta y cuatro materias y de ellas cuatro materias son dedicadas al área de sonido. Dentro de las materias hay electivas llamadas materias de énfasis. En ellas una materia está relacionada al campo sonoro. Las materias ofrecidas son: Radio, Sonido I, Sonido II y apreciación musical. Edición digital es la materia de énfasis en la que se ve el uso de software de audio. Este pregrado comprende entonces un 6,25% del total de materias asignado al sonido.

En el pregrado de comunicación audiovisual del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, se dictan sesenta y nueve materias en su pregrado; de ellas cinco están ligadas al área del sonido, siendo un 7,2% del total de asignaturas ofrecidas. Las materias son: Lenguaje sonoro, Montaje Audiovisual, Taller Posproducción, Taller sonorización para piezas audiovisuales y Radio.

Realizando un sondeo en Latinoamérica, la Universidad de Palermo de Argentina otorga el título de Licenciado en Comunicación Audiovisual a una carrera de 4 años, donde se ven 40 asignaturas en total. De dichas asignaturas dos van enfocadas al sonido, siendo así un 5% de las materias. Estas materias son Estética y Técnica del Sonido, donde se tratan los conceptos del Diseño sonoro y su práctica. La otra materia es Discurso Audiovisual II, donde se habla de la historia del cine sonoro. Un porcentaje inferior a los de las universidades locales.

En España, la Universidad Complutense de Madrid da el título de Comunicador audiovisual; ofreciendo la carrera que cuenta con 60 asignaturas, de las cuales 30 son obligatorias, y los 30 restantes son optativas; de las cuales se deben escoger diez. En su plan de estudio las materias ligadas al sonido se encuentran: Estructura y empresa de radio y Teoría y técnica del sonido que son materias obligatorias. En las optativas se encuentra: Estética musical. Siendo 40 las materias

que se ven en la carrera, sería un porcentaje de 5% de materias que se enfocan al sonido; y un 7,5% escogiendo la optativa.

En Colombia existen distintas instituciones no formales donde se ofrecen cursos y programas de corta duración, los cuales se enfocan en el diseño sonoro y composición musical para cine. Por ejemplo, en Bogotá se encuentra el Instituto ENE audio, ahí se dicta el programa de Diseño sonoro para cine, Tv y multimedia con una duración de 18 meses, además del curso de: Producción de música para cine, con una duración de 20 horas distribuidas en cinco clases de cuatro horas.

En las universidades que ofrecen el pregrado de la comunicación audiovisual en la ciudad de Medellín, el porcentaje de materias dedicadas al diseño sonoro no alcanza a llegar al 8%. Al analizar estos porcentajes se acude a revisar los planes de estudio de las materias que van encaminadas o tienen relación al diseño sonoro.

A continuación, se presentan los objetivos de cada una de las asignaturas que hacen parte del plan de estudios de los programas de comunicación Audiovisual en tres de las instituciones educativas antes mencionadas:

### 3.3.1 Institución universitaria Politécnico Jaime Isaza Cadavid

<b>Materia</b>	<b>Objetivo General</b>	<b>Objetivos específicos</b>
<p>Lenguaje Sonoro: Esta materia se ve en el primer semestre de la carrera y su finalidad es presentar el sonido como un complemento de la imagen y su consolidación, tratando la música, efectos, planos y transiciones. Permitiendo así que el sonido contextualice el mensaje que se</p>	<p>“Al finalizar el curso, los estudiantes estarán en capacidad de crear información sonora que acompañada de lo visual podrán transmitir sintagmas e iconos para una mejor comprensión del mensaje por parte de los receptores.”</p>	<p>Los estudiantes estarán en capacidad de registrar sonido pensado para ser oído en televisión y video, al contar con el conocimiento y las herramientas necesarias para ello.</p> <p>Con base en la experiencia del presente curso, este se divide en una</p>

<p>brinda a través del conjunto audiovisual.</p>	<p>La evaluación en un 50% es teórica y el otro 50% práctica</p>	<p>parte teórica, donde los estudiantes, a través de explicaciones del docente, asimilarán los conceptos y procedimientos teóricos que les permita manipular la señal y crear un registro de sonido para televisión.</p> <p>La parte práctica enfrenta a los estudiantes con las herramientas propias de los sistemas de captura de sonido para televisión desde los micrófonos, pasando por las consolas y registrando en cintas de vídeo y audio la señal requerida para cada ejercicio Dentro de la metodología de la materia está la visita a salas de grabación dentro de la ciudad y el uso de los</p>
--	--	--

		laboratorios de la universidad, y sus equipos. (micrófonos, consolas, computadores y los softwares de audio)
<p><b>Radio:</b> Expone al estudiante la radio como medio de comunicación, en lo teórico maneja su historia desde el periodismo y añade conceptos técnicos. En aspectos sonoros el enfoque está dado al manejo de la voz y técnicas de transmisión radial. Busca acercar al estudiante a la radio y conocer su discurso.</p>	<p>Proporcionar al estudiante los conocimientos teóricos y prácticos necesarios, que lo formen de manera idónea y responsable en la producción y presentación de los diferentes géneros y formatos radiofónicos</p>	<p>1. Lograr que el estudiante se apropie con creatividad y habilidad del medio y lenguaje radiofónico.</p> <p>2. Despertar en el estudiante la sensibilidad del medio sonoro, retomando los principios estéticos adquiridos en asignaturas anteriores.</p> <p>3. Desarrollar en el estudiante habilidades para el discurso radial y la capacidad de narrar historias y enfocar temas en este medio.</p>

		4. Formar en el estudiante las capacidades para expresarse
<p><b>Taller sonorización para piezas audiovisuales:</b> Este taller contiene partes importantes del diseño sonoro en su plan de estudio, en él se pretende que el estudiante aprenda a diseñar y aplicar el sonido para producciones audiovisuales, dando relevancia al sonido como lenguaje y herramienta comunicativa. Dentro de este taller se tocan temas como: Banda sonora, captura de sonido, preproducción sonora, multicanal, musicalización, Foley, microfonía, doblaje y sincronización.</p>	<p>Estudiar los elementos constituyentes de técnica para la narración sonora desde la generación de relato y la definición del espacio tiempo narrativo, interviniendo con metodologías claras los procesos de sonorización de piezas audiovisuales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Adquirir los conocimientos básicos de narrativa sonora.</li> <li>· Apropiarse del uso de los sistemas técnicos de captura de sonido</li> <li>· Alcanzar la capacidad de usar al lenguaje sonoro como herramienta de comunicación en el texto audiovisual</li> <li>· Aplicar elementos de preproducción sonora al desarrollo de proyectos audiovisuales</li> <li>· Usar la teoría técnica del sonido en</li> </ul>

		la construcción de piezas audiovisuales.
<p><b>Montaje audiovisual:</b> En esta materia se enseña a los estudiantes la forma de unir en coherencia al mensaje que quiere ofrecerse: la imagen, el sonido y texto, se da teoría sobre lo concreto y lo abstracto para crear un discurso audiovisual, se estudia el ritmo del montaje. Respecto al sonido es poco, se habla de la relación entre este y la imagen.</p>	<p><b>OBJETIVOS</b></p> <p><b>GENERALES:</b> Estudiar los elementos constituyentes del montaje desde las formas de narración, el ritmo y los tipos de montaje, así como de la construcción de la visión y los códigos, para crear y desarrollar propuestas audiovisuales diferentes y creativas.</p>	<p><b>5.2 OBJETIVOS</b></p> <p><b>ESPECÍFICOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Comprender el valor de lo concreto y abstracto para la creación de significados narrativos por medio de las imágenes.</li> <li>· Interiorizar por medio de la experimentación propia la importancia del ritmo en el montaje.</li> <li>· Comprender el valor gramático que aportan las transiciones técnicas como signos de puntuación audiovisuales.</li> <li>· Diferenciar y entender las múltiples</li> </ul>

		<p>oportunidades narrativas que brindan los tipos de montaje para la construcción de la idea.</p> <p>Innovar en la producción de mensajes que creen metáforas y símbolos en la mente del espectador por medio de los enlaces de orden plástico y psicológico</p>
<p><b>Taller postproducción:</b> Este taller busca ofrecer al estudiante el aprendizaje del software de edición para construir por medio de la imagen y el sonido una idea narrativa. Respecto al sonido trabaja las transiciones de audio y los efectos, además del manejo de programas como adobe audition y protools.</p>	<p>Estudiar los elementos básicos del software de edición profesional, de manera que el estudiante esté en la capacidad de unir adecuadamente las imágenes, sonidos, gráficos y textos que construyen su idea narrativa.</p>	<p>Adquirir la capacidad conceptual, técnica y narrativa para utilizar el software de manera creativa, responsable y eficiente en la construcción de sus ideas.</p> <p>· Desarrollar destrezas técnicas en la comprensión y automatización de las operaciones del software especializado en edición de audio y video.</p>

		Comprender las lógicas operativas del software para desarrollar la intuición que le facilite trabajar con otras herramientas de marcas diferentes.
--	--	--

### 3.3.2 Universidad de Medellín

<b>Materia</b>	<b>Objetivo General</b>
<p><b>Sonido 1:</b> Busca que el alumno tenga los conocimientos teóricos, prácticos y técnicos, para construir textos sonoros. Se enseña integrando las metodologías de sonorización para cuidar la estética audiovisual de las</p>	<p>Aplicar los diferentes conceptos que constituyen la apreciación y el uso el sonido, en la integración de las técnicas de sonorización, para construir propuestas que incentiven, valoren y mejoren la estética audiovisual en el producto audiovisual.</p>

<p>producciones. Se manejan los conceptos de onda, amplitud, frecuencia, rango dinámico, rango de frecuencias audibles, las octavas, los armónicos, longitud de onda, periodo, velocidad, fase, enmascaramiento, batimiento, sonido digital, protocolos de sonido, conexiones, diseño de micrófonos, respuesta direccional y de frecuencia, consolas, rack, la cadena del sonido, procesadores de frecuencia y de tiempo, monitoreo, la mezcla, grabación, parlantes, filtros, grabación en estudio y en exteriores, producción, diseño de producción, análisis social, legislación para audio, producción, realización, postproducción, toma de</p>	
--	--

<p>sonido y montaje. Desde áreas de conocimiento como ingeniería eléctrica, ingeniería de sonido, psicología y comunicación.</p>	
<p><b>Sonido 2:</b> Continuando con el proceso de la materia anterior maneja los conceptos de: Sonido, transductor, audio análogo, audio digital, audición, percepción psicoacústica, fenómenos sonoros, monitoreo, estereofonía, mono-compatibilidad, sistema DAW, mezcla, nivel, panorámica, altura en frecuencia, filtrado, ecualización, dinámica de audio, reverberación, masterización, banda sonora, textura sonora, trayecto sonoro, diseño sonoro,</p>	<p>Analizar y crear piezas y secuencias sonoras específicas acordes al objetivo de comunicación y acompañadas de la imagen, de manera que interactúen en un mensaje audiovisual.</p>

<p>sonorización, musicalización, audiovisión.</p>	
<p><b>Edición digital:</b> En esta materia se trabaja en el aspecto sonoro, la destreza en manejo de programas de edición de audio y sincronización con el vídeo, además se manejan los conceptos de Sound track, transiciones y efectos en torno al montaje.</p>	<p>Ampliar el conocimiento del estudiante en cuanto a las posibilidades de postproducción audiovisual, Como: colorización, efectos visuales, manejo de textos, montaje de audio, dominio de formatos estándar nacionales e internacionales, integración del software Final Cut x con otros programas de audio y composición. Buscamos con esta materia dar al estudiante herramientas técnicas y sobre todo conceptuales para que ellos puedan enfrentar un proyecto profesionalmente desde la dirección de postproducción.</p>

<p><b>Radio:</b> Esta materia abarca la radio desde su historia, la práctica y la técnica. En el trabajo sonoro se realizan ejercicios de grabación, en cabinas, se trabaja la mezcla y edición de dichas grabaciones. Maneja los conceptos de Lenguaje radiofónico. Rectitud en el lenguaje Locución. Guion y libreto radiofónico. Géneros radiofónicos. Pre-producción, Producción y Post-producción en radio. Comercial radial. Ambientación musical.</p>	<p>Comprender, analizar e interpretar con criterios de verdad, rectitud y veracidad, la información relacionada con el medio radial para plantear estrategias comunicativas que ayuden a consolidar la identidad, imagen y memoria de las organizaciones.</p>
<p><b>Apreciación musical:</b> Se busca por medio de esta materia que el estudiante obtenga conocimientos</p>	<p><b>OBJETIVOS</b></p> <p>1. Adquirir conocimientos musicales básicos que permitan la identificación</p>

<p>básicos en la música, su historia, conceptos de teóricos como Michel Chion identificación y conceptualización de esta.</p> <p>Busca educar el oído además de usar material aplicable a los proyectos audiovisuales.</p> <p>Usa los conceptos de Música, Sonido, ritmo, melodía, armonía timbre, textura, altura, duración, intensidad, percepción estructural, forma musical, banda sonora, fenómenos psico-acústicos, percepción y representatividad musical, géneros y períodos musicales.</p>	<p>perceptual, y posterior conceptualización de diversas problemáticas propias del entorno musical y sonoro, que suministren los elementos teóricos y prácticos para la sono-musicalización de los discursos audiovisuales.</p> <p>2.Educar el oído en lo que respecta a la identificación perceptual de eventos musicales y sonoros.</p> <p>3.Conocer herramientas musicales prácticas y aplicables en la construcción de discursos audiovisuales diversos.</p>
---	--

### 3.3.3 Universidad de Antioquia.

Materia	Objetivo General	Objetivos específicos
<p><b>Imagen sonora radio:</b></p> <p>Esta materia, aunque está asignada a la radio, trata de ir más allá y darle un enfoque de sentido con los diferentes lenguajes y medios en los que el sonido puede jugar un papel más integro. Se tratan temas como la dimensión conceptual del sonido, el registro sonoro, la narrativa sonora y conceptos físicos del sonido.</p>	<p>El presente curso, en definitiva, pretende una aproximación Interdisciplinaria al sonido, a la imagen sonora, como objeto de estudio complejo que ofrece permanentes posibilidades de exploración, experimentación, creación artística, análisis, investigación, aplicación,</p>	<p>-Familiarizarse con las principales características del lenguaje sonoro en los medios Audiovisuales.</p> <p>-Conocer los principios básicos de la preproducción, la producción y la postproducción sonora.</p> <p>-Reforzar las competencias investigativas de los estudiantes, mediante la construcción de proyectos</p>

	<p>conceptualización; ya sea como instrumento de comunicación, información, educación, entretenimiento o como medio de expresión artística; bien sea de forma “pura” o acusmática (la radio análoga) o de forma “híbrida” (los medios audiovisuales y multimediales).</p>	<p>escritos y el proceso de trabajo de campo.</p> <p>-Introducir al estudiante en el campo del registro, la postproducción y la mezcla sonora.</p>
<p><b>Estética integrada:</b> Esta materia busca instruir al estudiante en el tema de la estética dentro del discurso sonoro, además la historia de la música, su teoría, la acústica, psico acústica. Se trata lo sonoro como un elemento para ser estudiado, pensado y representado y que dichas representaciones sean con pensamiento crítico.</p>	<p><b>Objetivos.</b></p> <p>1.Explorar la estética del sonido, fomentando la creación de un pensamiento crítico ante las Manifestaciones sonoras actuales.</p> <p>2.Ilustrar al alumno sobre los aportes de vanguardias artísticas como el futurismo, el dadaísmo, la música concreta, la música</p>	

<p>También se ve la influencia de movimientos como futurismo, el dadaísmo, la música concreta, la música electroacústica, el grupo fluxus y el minimalismo, en las creaciones sonoras.</p> <p>Maneja conceptos de El sonido como medio de expresión artística. Poesía sonora, escultura sonora, pintura sonora, performance sonoro, audio arte, fono somático, paisaje sonoro. Se realizan ejercicios de música concreta, música Electrónica y arte sonoro.</p>	<p>electroacústica, el grupo fluxus y el minimalismo, al campo de la creación audio artística contemporánea.</p> <p>3.Dar cuenta de las diferentes tendencias de la estética musical en un período determinado.</p>	
<p>Expresión sonora y verbal: Se pensó esta materia de modo que busca “Brindar al estudiante las herramientas conceptuales y prácticas</p>	<p>Brindar al estudiante las herramientas conceptuales y prácticas necesarias para la comprensión y adecuada utilización de los recursos y</p>	<p>Representar mediante paisajes sonoros la evolución y el desarrollo histórico de la Sociedad occidental.</p>

<p>necesarias para la comprensión y adecuada utilización de los recursos y posibilidades del sonido como lenguaje complejo que hace parte de la comunicación audiovisual y del arte sonoro. Se trabaja en ejercicios de creación de paisajes sonoros, apreciando las distintas dimensiones sonoras, se trabaja el aspecto semiótico del sonido y el silencio, la voz, efectos y ruido. Maneja los conceptos manejados por Chión en la audiovisión: síncrexis, sonido fuera de campo, in, off, banda sonora, música de pantalla, de foso, fidelidad, desacusmatización, play back, sonidos Foley,</p>	<p>posibilidades del sonido como lenguaje complejo que hace parte de la comunicación audiovisual y del arte sonoro.</p>	<p>Conocer los principales conceptos de la dimensión sonora del lenguaje audiovisual y del Arte sonoro.</p> <p>Reforzar las competencias comunicativas de los alumnos, específicamente en lo que Concierne a la expresión verbal.</p>
--	---	---

vectorización temporal, lipsinc, entre otros.		
--	--	--

<p><b>Radio digital:</b></p> <p>Esta asignatura está diseñada para enseñar el manejo de la radio a través de la web, trata el tema de la hipertextualidad, interactividad y transmedialidad. Rastrea la evolución de la radio hasta la web y del lenguaje radiofónico. Es importante destacar que en esta materia se tocan temas de derechos de autor y cultura libre, tratando los conceptos de Copyright, copyleft y licencias creative commons.</p>	<p>Objetivos:</p> <p>Contribuir a la reflexión y análisis de diferentes aspectos ligados al desarrollo de contenidos de radio para la Web, así como a los lenguajes propios que le imponen el uso y apropiación de las TIC al medio en mención para realimentar y proveer de sentido y pertinencia algunos de los conocimientos teóricos, técnicos y operativos a los que acceden los estudiantes por medio de otras asignaturas del segundo módulo.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>-Ofrecer un marco de referencia para comprender el impacto social de la radio y los principales cambios que</p>	
--	---	--

	<p>ha sufrido a partir de la aparición de internet.</p> <p>-Brindar los fundamentos conceptuales necesarios para interpretar el papel que han cumplido las TIC en la actualización, evolución y/o migración de la radio hacia la Web, desde el lenguaje, su relación con los usuarios, los medios y plataformas de las que hace uso, y su carácter global.</p> <p>-Facilitar el acercamiento a los aspectos más relevantes vinculados a la elaboración de productos radiofónicos para la Web: recursos humanos, recursos expresivos, metodología y logística.</p>	
--	---	--

	<p>-Promover la formulación y evaluación de proyectos comunicativos de radio para la Web, especialmente en los ámbitos organizacional, cultural, y educativo.</p>	
<p><b>Diseño sonoro:</b> Esta es una materia complementaria, diseñada para estudiar el panorama sonoro en la actualidad, fomentar el criterio en los problemas del sonoro en el audiovisual, se trabaja la escucha, el análisis del diseño sonoro y se realizan ejercicios de sonorización de piezas audiovisuales, entre ellas, comerciales, animaciones, fil minutos y cortos. Se habla</p>	<p>Incentivar la escucha, apreciación, práctica y análisis del diseño sonoro en los estudiantes de Comunicación Audiovisual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definir los elementos constitutivos del diseño sonoro.</li> <li>- Crear propuestas sonoras para productos audiovisuales.</li> <li>- Analizar el contrato audiovisual.</li> </ul>

sobre la relación Sonido- imagen, las tres escuchas, Música concreta, Música electrónica, Música electroacústica, Música por computador.		
---	--	--

Existe una variedad de enfoque en las 3 universidades.

1. En la Institución universitaria Politécnico Jaime Isaza Cadavid se nota una tendencia a la práctica de sonorización para piezas audiovisuales.
2. En la Universidad de Medellín se inclina hacia el manejo práctico de conceptos técnicos de Software de audio y montaje de sonido y vídeo.
3. En la Universidad de Antioquia sobresale el tratamiento del diseño sonoro enfocado en un principio a la radio como, que con el paso del tiempo ha evolucionado a una formación teórico-conceptual del diseño sonoro.

La cuestión del sonido aparece situada en la mayoría de los análisis y, hasta considerada en las realizaciones, como en un segundo plano, como complemento o acompañamiento de lo visual o como aquello que no forma parte esencial del diseño sino como un agregado que enriquece los productos. Este relegamiento de la cuestión de lo sonoro cae

estrepitosamente cuando simplemente se experimenta su falta al quitarlo de cualquier pieza audiovisual, donde aparece entonces comprometida su potencialidad, tanto de ser comprendida en su significado como de transmitir cuestiones expresivas y estéticas. (Chalkho, 2014).

Cisneros (2005) afirma que en el lenguaje cinematográfico la imagen y el sonido componen, en forma casi constante, un contrapunto perfecto. Se trata de un paralelismo en el que percibimos simultáneamente lo visible y lo audible (Cisneros, 2005, p. 61). Sin embargo, afirma Chi6n (1993) que las teorías sobre el cine, en conjunto, han eludido prácticamente la cuesti6n del sonido; unas veces dejándola de lado y otras tratándola como un terreno exclusivo y menor.

#### **4. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:**

¿Cuál es la importancia que se le da al diseño sonoro como componente cinematográfico en los productos desarrollados en el pregrado de Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia?

#### **5. ANTECEDENTES**

Respecto al diseño sonoro se han realizado investigaciones de diversos tipos mostrando la relevancia del sonido como un agente que contribuye al contrato audiovisual y que tiene un valor independiente a su vez. A pesar de que se ha tratado el tema sonoro en varias investigaciones, son pocas las que van ligadas a su relación respecto a la imagen en el universo del cine y de análisis de proyectos audiovisuales; las siguientes investigaciones han abordado el diseño sonoro de distintas maneras y aportan a este proyecto en un acercamiento a la relevancia del sonido y también formas distintas de elaborar un análisis del diseño sonoro en producciones audiovisuales.

##### **5.1 Antecedentes Teóricos.**

###### **5.1.1 Diseño de sonido y mezcla multicanal 5.1 de un cortometraje de animación: Eye of the Storm.**

Esta investigación realizada en el 2011 hace un análisis de los elementos sonoros de un cortometraje basado desde la perspectiva del género musical “Steampunk”. Tiene como objetivo analizar la mezcla del video y explorar otros usos del diseño sonoro desde la mezcla 5.1. Esta investigación aporta al proyecto en cuanto a la búsqueda de un método de análisis del diseño

sonoro, éste encuentra una manera basada en o “Sound Design. The Expressive Power of Music Voice and Sound Effects in Cinema” (2001) donde fracciona el sonido en cuatro grupos: Sonidos propios de personajes, Ambientes, Sonidos de transición y Momentos físicos o dramáticos.

Además, afirma la importancia del equilibrio entre la destreza y el conocimiento.

Destaca en su trabajo la importancia de los sonidos ambientes:

Los ambientes dentro de cualquier producto audiovisual tienen una gran importancia y significado ya que gracias a este tipo de sonidos se consigue que por un lado el resto de sonidos del montaje queden más integrados y armonizados con el video y por otro lado consiguen que el espectador pueda sentir la misma realidad que siente el personaje. El conjunto de sonidos de ambiente que forman parte del proyecto se clasifican en ambientes normales o neutros y en ambientes de tormenta. La separación de los diferentes ambientes se debe a sus características acústicas, los ambientes antes y después de la tormenta son ambientes neutros que transmiten tranquilidad y tensión al mismo tiempo mientras que la tormenta son sonidos mucho más fuertes y agresivos.(Gallardo Sanz, 2011)

### **5.1.2 Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales Rosa Judith Chalkho**

Chalkho investigó la construcción de sentido desde el sonido en los discursos audiovisuales y en particular en el cine. El sonido es estudiado en su faceta portadora de sentido a través categorías semióticas: primero como unidades aisladas, luego en su articulación con las imágenes en movimiento y por último, avanzando en la construcción de sentido de la música en el contexto de diseño de la banda sonora. Este trabajo intenta desnaturalizar el fenómeno sonoro, considerado en muchos casos como inmanente al objeto, en tanto que se aspira demostrar su funcionamiento como signo arbitrario. En este contexto la banda sonora no funciona como un simple agregado, sino que afecta de manera sustancial a la totalidad del filme constituyendo signos audio-visuales.

Muestra el contenido de un mensaje a través de los discursos audiovisuales.

Los discursos audiovisuales descubren una mayor complejidad a la hora de desmenuzar sus elementos significantes ya que estos elementos son de materia sensorial diferente: visuales y auditivos; pero su comportamiento a pesar de circular por canales perceptivos distintos se comprende como un hecho en conjunto. La imagen de un personaje hablando y el sonido de su voz articulando palabras son reconstruidos perceptualmente como un todo indivisible. A la dificultad de aplicar la semiología estructural a un sistema análogo hay que agregarle la

complejidad de un sistema análogo, pero con signos de distinta materia sensorial. (Chalkho, 2014)

### **5.1.3 La música y su relevancia en la construcción de significado en el vídeo argumental antioqueño.**

Artículo de revista por Juan Mauricio Vélez y José Roberto Jaramillo Este artículo muestra una investigación de cómo la música contribuye a las realizaciones cinematográficas específicamente del argumental; en él describe el aporte conceptual, teórico y técnico, de la música en relación a la imagen.

La música cumple una función expresiva que desencadena emociones más allá de las palabras y de las imágenes. Aunque muchas veces puede pasar desapercibida para el espectador, la música tiene la cualidad de crear estados de ánimo, de forjar un ambiente, de reforzar las reacciones emocionales, de unificar en el tiempo situaciones y planos, de hacer progresar la acción o de congelarla en el tiempo, de exaltar o de apaciguar.(Vélez Lotero & Jaramillo Cadavid, 2017)

#### **5.1.4 El lugar del arte sonoro en las producciones audiovisuales contemporáneas en Medellín**

Artículo publicado en la Revista Fragua que presenta los problemas a la hora de realizar producciones audiovisuales en la ciudad de Medellín, en él se busca darle mayor trascendencia al diseño sonoro y su concepción para la obra desde el inicio de ella, desde su preproducción para conseguir un producto impecable en la relación del sonido con la historia.

#### **5.1.5 La banda sonora, su unidad de sentido.**

Este artículo ahonda en el sonido del cine desde algunas definiciones teóricas de los componentes de la banda sonora como los efectos, la música en la cual destaca un doble aspecto: estético y simbólico, de ella rescata la idea de Tarkovski de su película “El espejo” donde refiere que la música instrumental es tan independiente que puede ser riesgoso ponerla en un film, contrario a la música electrónica que puede perderse e interactuar más con ella. (1991). Esta investigación también habla de la relación del sonido con la imagen, cuestionando y reformulando distintas categorías del sonido, basado en autores como Chión y Schaefer.

Debemos considerar a la música como una forma virtual de acción, un movimiento no real que se expresa a través de las líneas de sus texturas, forma simbólica totalmente congruente con la forma dinámica de nuestra vida sensorial y emocional, verdaderas proyecciones de la vida sentida. Si la música es la expresión de la duración vivida de la conciencia (duración que se manifiesta a través del movimiento virtual, es decir, del movimiento que sólo tiene existencia para el oído y cuyas manifestaciones

son un correlato directo de las manifestaciones dinámicas de la conciencia) podremos decir que el aspecto más relevante a tener en cuenta para su empleo en el cine es el que corresponde al ritmo y no sólo en el sentido de su articulación temporal, sino también de la articulación material, es decir, el de la “temporalización del espacio” o, si se prefiere, el de la “especialización del tiempo”. Tiempo que es propio de la música, que se expresa sólo a través de ella y cuyas motivaciones actúan sobre nuestra psiquis de manera específica. (Saitta,2012).

#### **5.1.6 El paisaje sonoro, una aproximación teórica desde la semiótica**

Si bien esta investigación no está enfocada al cine, comienza a demostrar la importancia del sonido para el ser humano y hace mención a que primero se escucha desde el vientre con sonidos internos como el latido del corazón y los sonidos externos próximos, además afirma que el paisaje sonoro es un portador de mensajes llenos de significaciones sociales desde los que el ser humano crea identidad.

El sonido del medio ambiente está cargado de significación e información de los diversos aspectos sociales que suceden en una comunidad, los cuales dan a conocer procesos de industrialización, y de avances en las ciencias y las tecnologías. Consecuentemente, el paisaje sonoro no solo refiere a aspectos artísticos sino a una inminente preocupación medioambiental, que refleja el deterioro de diferentes espacios rurales y urbanos. (Espejo, 2010)

### **5.1.7 Análisis de la comunicación sonora en el cine: diseño de sonido envolvente 5.1**

Destaca al rol del diseñador sonoro como una pieza importante de la dimensión sonora de la película, porque éste emite mensajes desde lo subjetivo y objetivo. Por otra parte, concluye en la directa proporción de la calidad con el alza de costos en tecnología, acentuando en el sistema dolby 5.1

### **5.1.8 El fenómeno sonoro en el cine.**

Tesis realizada en Bogotá que pretende mostrar la pertinencia de la banda sonora y los elementos que la componen como elemento de interpretación en el lenguaje audiovisual. Se definen algunos conceptos de la banda sonora, toca el tema de cómo el ser humano se ha percibido la música a través de la historia y habla de la preeminencia que ha tenido la imagen sobre el sonido en las realizaciones.

La banda sonora de una película es más que la música que acompaña la imagen, comprende distintos elementos que juegan con el aspecto visual para conformar una experiencia completa para el espectador. En nuestra vida, el sonido siempre ha acompañado cada experiencia que vivimos. El ser humano ha encontrado con el tiempo la manera de organizar los sonidos para que sean agradables a nuestro oído, de allí surge la música. A lo largo de la historia del ser humano, la música ha evolucionado ligada a cada cultura y lenguaje de la región que la ve nacer. Desde la aparición de distintos círculos de entretenimiento, el acompañamiento musical ha sido impredecible. La aparición del cine no fue la excepción pues, aunque no fue posible en un principio sincronizar la imagen y el sonido, siempre

existió un acompañamiento como el piano que hacía de la presentación visual, una experiencia completa. (Peralta. A; Durán A. 2009).

## **5.2 Antecedentes históricos.**

Hubo dos hitos sobresalientes en la llegada del sonido al cine. El primero es la película “el cantante de Jazz” del año 1927. Desde ese momento se habla que se parte la historia del cine en mudo y sonoro. Dos años después de la presentación de este film se empieza a hablar de cine mudo y llegan las discusiones de si el cine fue mudo o sordo, pues se mostraban (antes del sonoro) escenas donde se sugerían conversaciones y bailes; donde el sonido estaba en la mente del espectador. (Chión,2004, p 20).

Otro acontecimiento histórico que demostró la magnitud de la importancia del sonido y el poder que posee de generar imágenes sin estar presentes, fue en la emisión de “La guerra de los mundos” de Orson Wells. Este hecho que, aunque pertenece a la radio, es fundamental para esta investigación pues respalda la importancia del sonido y su capacidad de llevar a generar imágenes y situaciones por sí mismo.

Los datos de audiencia estiman que cerca de 12 millones de personas escucharon la transmisión y otras tantas cayeron presa del pánico abandonando sus casas y colapsando carreteras, estaciones o comisarías de policía. Los teléfonos de emergencia echaron humo durante varias horas recibiendo multitud de mensajes que decían haber visto a los extraterrestres. El polémico acontecimiento, que

terminaba con la «muerte» del propio Orson Welles a causa de los gases que emanaban los invasores, pudo ser el fin de su fulgurante carrera, pero visto en perspectiva, aquello, en realidad, no fue más que el inicio de su leyenda.(Moya, 2013)

## **6. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

Para comprender y desarrollar el tratamiento que se le ha dado al diseño sonoro en los productos audiovisuales de la Universidad de Antioquia es necesario construir una base de conceptos a la luz de diferentes autores como Michel Chión y Raymond Murray Schaefer y algunos otros estudios y tratados realizados sobre los cuales se regirán como criterios más adelante en la metodología del análisis del diseño sonoro en los proyectos académicos.

El concepto más relevante de esta investigación es el Diseño sonoro, al que Michel Chión define como “un cúmulo de actividades enlazadas a la muestra, en el cine, de un sonido elaborado técnicamente. Dichas actividades abarcan desde la sincronización, hasta la creación de efectos especiales, incluyendo su postsincronización” (Chión,1992)

Además,

Es considerado como campo en construcción y a producir un incipiente aporte descriptivo de sus características. El diseño sonoro reúne a todos aquellos productos y sistemas de circulación en los que el sonido (incluida la música) portan primordialmente una función y esta función es de tipo comunicacional y produce necesariamente significados; y, además, tiene el

potencial de semantizar situaciones (imágenes, escenas de una película, productos, etc.). (Chalkho,2013, p146)

Distinto al diseño sonoro se encuentra un término que, en desacierto, se confunde con el anterior y es el de Banda sonora, que técnicamente, es el registro sonoro sobre una cinta, que puede estar de manera impresa o magnética. Sin embargo, la manera en que se desarrollará en este trabajo es en el que también es conocido el término, como el conjunto de todos los recursos sonoros usados para un film. También erróneamente se ha pensado como banda sonora únicamente a la música de una película, pero al tener todos los elementos sonoros abarcados en la definición lleva a concluir que quien diseña la banda sonora tiene distintas tareas importantes antes, durante y después de la realización de los rodajes; empezando por la planificación desde el guion literario y técnico, donde se analizan los recursos que serán necesarios para el rodaje y se plantea el concepto sonoro para aportar al mensaje final del film. Ya definidos los lugares donde se rodará y las herramientas a usar durante el rodaje se hace la grabación de sonido directo, voces, ambientes o también llamados wildtracks, para que en postproducción se edite y se mezcle lo grabado en rodaje y se añada la música, efectos e incluso si es necesario, volver a grabar en estudio algunos diálogos y sincronizar.

Otro término que trataremos en la investigación es el del valor añadido, que lo define Chión (1993) como:

El valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta

expresión se desprende de modo «natural» de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen (Chión, 1993: 16)

Así mismo la música juega un papel esencial en la banda sonora que según lo declaró John Cage: “La música es sonidos, sonidos a nuestro alrededor, ya sea que estemos dentro o fuera de las salas de conciertos: cf. Thoreau”. Aunque es poco elaborada, esta definición es apoyada por las actividades de los músicos a lo largo del siglo XX, desde la expansión de instrumentos de percusión los cuales emiten sonidos no articulados y arrítmicos, seguido por la introducción de procedimientos aleatorios en los que la organización de los sonidos en una composición está sujeta a leyes superiores de entropía, la introducción de composiciones y salas de conciertos los cuales crean un mundo de sonidos fuera de ellos, la inserción de sonidos del entorno en una composición a través de la cinta. Y finalmente, los nuevos sonidos musicales derivados de la música electrónica; los cuales están relacionados con la tecnología industrial y eléctrica. Así, cada uno de estos sonidos convergen en el dominio completo de la música (Schaefer, 1993).

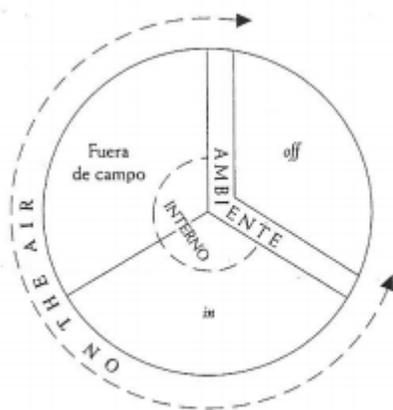
Por su parte, Chión (2011) identifica la música en el contrato audiovisual con dos connotaciones; el efecto de la música como empático y anempático de acuerdo a la participación de esta en la emoción de la escena; en la cual si se adapta al ritmo, tono y fraseo en función de códigos culturales como emociones y movimiento se referiría a un efecto empático, mientras que si demuestra una clara indiferencia se referiría a un efecto anempático. Así la música permite transformar un suceso de imágenes en una escena con propósito, el cual será determinado por el director de la obra.

La música para Michel Chión puede definirse o clasificarse de varias maneras:

Acusmática, cuando se oye, pero no es visible la fuente que la origina. Schaefer por su parte sugiere llamar a lo que no es acusmático como directo, cuando se puede observar la causa que origina el sonido.

Ahora bien, existen subclasificaciones para la música acusmática puede ser llamada de foso cuando esta no pertenece al lugar ni al tiempo de la escena visible; o de pantalla si pertenece al lugar y tiempo. Aunque puede ser directa si es visible la fuente o indirecta si no lo es, como lo sugiere Schaefer anteriormente. También la música puede variar y estar dentro de la escena y salir de ella, pasar de acusmática a directa. A este caso lo llamaremos “On the air”.

En las siguientes gráficas se pueden observar lo que define Chión como el tricírculo, donde se encuentran ubicados los sonidos.



Tricirculo complejo. “La audiovisión”, Michel Chion. p. 80 (1998).

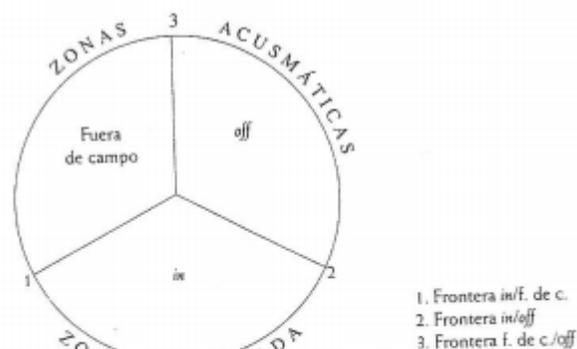


Gráfico del tricirculo básico.

“La audiovisión”, Michel Chion. p.76 (1998).

Desde la fuente y ubicación de la Música, puede llamarse No Diegética o extra diegética que la define Chiñón como la música acompañante de la imagen en off, que no está presente en la locación ni en el tiempo de la escena. También puede clasificarse como “Música Diegética” cuando esta sale de una fuente ubicada situada directa o indirectamente en la escena, aunque esta fuente sea visible o un fuera de campo.

Los siguientes conceptos también conducirán el análisis que se desarrollará sobre los proyectos audiovisuales.

**Ruido:** El ruido se conoce como cualquier parte de una señal que contenga un rango extenso de espectros de frecuencias cuyas amplitudes sean variables sin conservar relación con la señal deseada, generalmente causado por interferencia eléctrica (Kroon, 2010). Atribuido a Schaefer (1993), el ruido lo constituyen aquellos sonidos que hemos aprendido a ignorar. Sin embargo, su presencia dificulta la comunicación de un mensaje hasta el punto de interferir con la comprensión digital, por lo cual es necesaria su reducción. El estudio de la acústica ambiental permite identificar los sonidos presentes en el ambiente y determinar cuáles se deben preservar, multiplicar o eliminar.

**Efecto de sonido:** Son identificados como efecto cualquier sonido que no provenga del diálogo o la música. A menudo se le llaman ruidos, pero se diferencian en su origen, ya que por lo general los ruidos y ambientes son parte de grabaciones reales, contrario al efecto el cual es creado o agregado a la banda sonora con una intención. (García-Montalbán y Campos, 2014)

En el mundo del cine, hay 5 efectos de sonido principales, los cuales se describen a continuación;

- **Efectos de sala:** También llamados efectos Foley, son sonidos grabados en estudio, que por lo general son difíciles de captar o conseguir en directo; tales como pasos, el sonido de fricción de la ropa generado por movimientos, una fractura de hueso, etc.... Rara vez los sonidos generados en sala coinciden con el material al cual se quiere representar, por ejemplo, para generar el crujir de un hueso roto se usa un vegetal como el apio rompiéndose cerca del micrófono. Estos efectos son importantes ya que potencian dramáticamente los sonidos. (Revista Mine,2017,1:50)
- **Efectos fuertes:** Son los efectos más típicos que aparecen en pantalla conservando una relación entre el sonido absoluto y la imagen. Dentro de esta categoría se encuentran bocinas de carros, disparos y golpes.
- **Efectos de fondo:** También llamados ambientes o atmósferas, son efectos que no conservan una relación con la imagen, pero llenan el vacío de la pantalla, generando una sensación de ubicación y el entorno circundante.
- **Efectos electrónicos:** Frecuentemente usados en los años 60 y 70 como efectos de ciencia-ficción, es usado actualmente como efectos de diseño de sonido o elementos de producción, tales como electricidad estática, cremalleras, zumbidos, etc....
- **Efectos de diseño de sonido:** Son aquellos sonidos que son imposibles de grabar o no existen en la naturaleza y por lo tanto deben ser diseñados a través de una estación de trabajo de audio digital (DAW), como por ejemplo un ejército de criaturas míticas que participan en una batalla.

Esta herramienta obliga a pensar y diseñar específicamente los efectos de sonido para que se escuchen o se identifiquen con una situación cotidiana. Por ejemplo, ¿qué sonido se debe emitir al tocar en una puerta? Debido a que la puerta puede ser de madera, metal, lámina, u otro material, y si fuera de madera, que tipo de madera, ¿cómo debería sonar? Gracias a la herramienta de los sintetizadores y manipulando las propiedades no solo se puede lograr el efecto de sonido, sino su veracidad. (Peralta, 2019).

**Paisaje sonoro:** según Schaefer (1993), el paisaje sonoro es: “Cualquier campo acústico de estudio”, es decir, composiciones musicales, programas de radio e incluso ambiente acústico.

Schaefer (1993) también describe el paisaje sonoro como eventos escuchados que se pueden alterar o desaparecer más no como objetos vistos, por lo que no es posible generar impresiones exactas de este, tal como pasaría con un paisaje fotografiado. En ese sentido, aunque para el análisis de paisajes sonoros contemporáneos se puede recurrir a técnicas de registro y análisis actuales, para el análisis de paisajes sonoros históricos se deberá recurrir a medios bibliográficos y registros antropológicos. Dentro de sus características se destacan la tonalidad, las señales sonoras y la marca sonora, descritas a continuación;

- **Tonalidad del paisaje:** Es el tono fundamental o clave dentro de una composición particular. Schaefer (1993) afirma que: “los sonidos de la tonalidad no tienen que ser escuchados conscientemente” ya que, a pesar de ser sonidos principales, se convierten en hábitos de escucha contra los que se perciben otros sonidos. Así, los sonidos de la

tonalidad de un paisaje son creado por su posición geográfica, clima, flora y fauna, en los cuales su importancia radica en que “ayudan a delinear el carácter de los hombres que viven entre ellos”, afectando su comportamiento o estilo de vida dentro de la sociedad.

- **Señales sonoras:** A diferencia de la tonalidad, las señales sonoras son sonidos de primer plano escuchados de forma consciente y emitidos por dispositivos o materiales disponibles en los diferentes lugares geográficos, que generan alerta acústica tales como campanas, silbatos, cornamentas y sirenas (Schaefer, 1993).
- **Marca sonora:** Schaefer (1993) define la marca sonora como: “Sonido comunitario que es único o posee cualidades que lo hacen especialmente considerado u observado por las personas de esa comunidad”, el cual una vez identificado, debe ser protegido ya que constituye una huella sonora del lugar.

A su vez, el paisaje sonoro se diferencia en dos tipos descritos a continuación;

- **Paisaje sonoro Hi-Fi:** Por su abreviación en inglés “high fidelity”, es definido como aquel en el cual los sonidos discretos pueden ser escuchados claramente debido al bajo nivel de ruido del entorno, con una relación señal/ruido favorable encontrada principalmente en el campo (Schaefer, 1993).
- **Paisaje sonoro Lo-Fi:** A diferencia del Hi-Fi, el Lo-fi por su abreviación en inglés “low fidelity” es encontrado en la ciudad en donde las señales sonoras son enmascaradas por la sobrecarga de sonidos derivados a partir de la Revolución Industrial, con una relación señal/ruido desfavorable por lo cual es necesario su amplificación (Schaefer, 1993)

Si bien los conceptos anteriores, están enfocados hacia el paisaje sonoro, para este trabajo se tomarán como referencia en cuánto a la verosimilitud de los sonidos dentro del marco de los lugares a los que pertenecen los sonidos que están en cuadro.

**Plano sonoro:** Se refiere a la intensidad y distancia de un sonido respecto a la percepción del espectador. Al igual que los planos visuales, estos se dividen en primerísimo primer plano, primer plano, plano medio, plano general y plano fondo, descritos a continuación;

- **Primerísimo primer plano:** Si bien no debe sonar demasiado alto, debe distinguirse por la cercanía a la fuente como en un susurro, en una escena o un secreto contado en voz baja.
- **Primer plano:** Por lo general se distingue el primer plano en un diálogo, sin embargo, en la distancia al micrófono es un sonido cercano captado a solo unos centímetros de distancia.
- **Plano medio:** En la percepción de quien escucha, aún es distinguible el sonido, pero se aprecia la distancia que hay con la fuente de grabación y se percibe también una intensidad más baja.
- **Plano general:** La pérdida de intensidad sonora de la fuente es muy clara, los sonidos se combinan y pueden confundirse, pero siguen siendo perceptibles.
- **Plano fondo:** Se definen en plano fondo los sonidos que apenas se pueden apreciar, pero pueden pasar desapercibidos y por lo general no tienen un impacto semántico.

**Voz:** Técnicamente es el sonido emitido por el humano, sin embargo, tiene unas diferenciaciones en peso semántico y en funcionalidad. Así, la voz se puede interpretar como la del personaje, presente o ausente en el encuadre, definida como la distintiva manera de hablar, de acuerdo a sus características de locución (tono, timbre e intensidad), o de actuar; o la del escritor definida como el distintivo estilo de escritura, en un producto audiovisual.

De acuerdo a la presencia o ausencia, la voz se diferencia en In y en Off, descritas a continuación;

- **Voz en In:** Diálogo originado por una fuente presente en el encuadre relacionado con la realidad que se esté evocando. (Chión, 1993)
- **Voz en Off:** Diálogo originado por una fuente que no está presente en el encuadre, pero hace parte de la escena. En ficción, puede ser de tres tipos; directa, es decir que tiene relación con lo que se observa y se escucha, indirecta, es decir que se describe lo que no se observa y contrapunto, es decir que contrasta lo que se observa con lo que se explica recurriendo a la ironía.

A su vez, dentro de las características de locución se encuentra el tono, el timbre y la intensidad, definidos a continuación;

- **Tono:** Carácter de un sonido o calidad de audio única de la voz o un instrumento, tal como alto, bajo, fuerte, brillante, áspero, etc.
- **Timbre:** Conocido también como color de tono, es la calidad de audio única que diferencian una voz o instrumento de otro con el mismo tono y volumen

- **Intensidad:** Volumen del sonido

Además, de acuerdo a su función puede ser definida como narración o como diálogo, descritos a continuación;

- **Narración:** Diálogo originado a partir de fuentes que no son partes de la escena, tales como relatos, pensamientos, flashbacks, doblajes, voces de personajes animados, etc.
- **Diálogo:** Técnicamente se refiere a las líneas pronunciadas por el actor, una conversación entre dos personajes, sin embargo, en una conversación entre dos actores tanto el lenguaje verbal como el no verbal confieren el sentido a la escena. (Curso de Sonido,2010)

#### **Sonido fuera de campo:**

**Acusmática:** Está relacionado con aquello que se oye, pero no se identifica su fuente de emisión, prohibiendo simbólicamente relacionar lo visible, tocable y medible. De este concepto se derivan los sonidos acusmáticos o también llamados sonidos off.

**Silencio:** El silencio según Jerónimo Labrada (1995), es un elemento poco considerado por muchos directores, pero que desempeña un papel dramático importantísimo, lo mismo que los fortísimos. La única razón por la cual yo he visto a un espectador en un cine que salta en la silla es por el sonido, porque hay un sonido muy intenso y aparece el susto; en el sentido contrario, que haya un silencio crea en el espectador una sensación, como en la vida...

De igual manera Michel Chi3n (2013) trata la funci3n expresiva del silencio y se produce cuando se introduce en un contexto y de manera premeditada, destaca que este no es absoluto en s3, sino una supresi3n de sonidos mayores a los imperceptibles y se aprecia su expresi3n cuando los sonidos suaves son escuchados. Chi3n (2013) cita a Bela Balazs y afirma que, “el silencio es uno de los efectos dramáticos m3s propios del filme sonoro. Ning3n otro arte puede representar el silencio”

## **7. METODOLOGÍA**

Esta Investigaci3n posee un corte cualitativo, que busca obtener informaci3n basada en experiencias; entendiendo que los proyectos a analizar ocurren en un contexto acad3mico donde la realizaci3n posee un constante ensayo-error.

El enfoque se basa en m3todos de recolecci3n de datos no estandarizados ni predeterminados completamente. Tal recolecci3n consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos m3s bien subjetivos). Tambi3n resultan de inter3s las interacciones entre individuos, grupos y colectividades. El investigador hace preguntas m3s abiertas, recaba datos expresados a trav3s del lenguaje escrito, verbal y no verbal, as3 como visual, los cuales describe, analiza y convierte en temas que vincula, y reconoce sus tendencias personales. (Sampieri, 2014)

- Para Describir los diferentes elementos que componen el diseño sonoro y su función dentro del contrato audiovisual propuesto por diferentes autores se hizo una revisión de literatura en la biblioteca de la Universidad de Antioquia para encontrar diferentes escritos que hablaran acerca del cine, el sonido y su relación con la imagen en el contrato audiovisual; esto para comprender la historia del cine, la evolución y la manera en que el sonido se destaca, funciona y otorga un mensaje. Además, se buscaron estudios, tesis y artículos publicados en diferentes bases de datos que se acerquen al tema a trabajar.
- Para Comprender la manera en que el programa de Comunicación Audiovisual y Multimedial de la universidad de Antioquia percibe la dimensión sonora del producto audiovisual desde la estructura curricular se buscaron los planes curriculares del pregrado de comunicación audiovisual de tres universidades de la ciudad de Medellín; se eligieron la universidad de Medellín, el politécnico Jaime Isaza Cadavid y la Universidad de Antioquia, que son las que ofertan este pregrado para tener un contexto local de la percepción académica: además se obtuvieron los currículos de la Universidad Complutense de Madrid y la Universidad de Palermo de Argentina para entender el contexto internacional y tener una mirada de cómo está el ámbito local frente al internacional.

Se elaboró una entrevista semiestructurada dirigida al director de pregrado, para comprender la historia del pregrado, la manera en que se desarrolló y cómo se pensó el sistema curricular.

Posteriormente se realizó la entrevista al profesor Ernesto Correa, director de pregrado de Comunicación Audiovisual.

Se elaboró una entrevista semiestructurada para José Roberto Jaramillo Cadavid, diseñador sonoro de canales nacionales e internacionales, para entender cuál es el momento del diseño sonoro en la actualidad, cómo ha desarrollado su trabajo en el contexto laboral y su percepción sobre la educación frente al tema del diseño sonoro para cine.

- Para analizar los elementos del diseño sonoro en tres proyectos audiovisuales desarrollados en el pregrado de Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia en las cohortes 2009, 2013 y 2018 en primer lugar Se buscaron cortometrajes que hicieran parte de proyectos de grado puesto que se desarrollan después de haber recibido todos los módulos preparados en el pregrado, se definió que fueran proyectos de ficción fundamentado en la idea de que en este tipo de proyectos se tiene control sobre el tiempo para el desarrollo de guion que incluye preparación de guion técnico y se piensa en el sonido desde esta etapa. Se consultó en la Universidad de Antioquia qué proyectos de estos fueron destacados y tuvieron distinciones en diferentes festivales, fueron entonces elegidos los siguientes cortometrajes “ Los tiempos muertos” de Simón Mesa, seleccionado para el Festival in Vitro en el año 2010 y Selección caja de pandora festival de cine y video de Santa Fe de Antioquia 2009; Kalashnikov de Juan Sebastián Mesa, realizado en mayo del 2013 y seleccionado para presentarse en el festival de Cannes en la modalidad Short Film Corner, y el más reciente: “Las zonas grises” de Mateo Vallejo que ha participado en más de diez festivales como Tel Aviv Internacional Student Film, Festival de cine de Jardín, Equinocio, entre otros. Posteriormente se realizaron llamadas a los directores y productores para obtener los cortometrajes para

analizarlos. Se contactó entonces a los diseñadores sonoros para posteriormente realizar una entrevista y entender la manera en que se desarrolló el diseño sonoro desde el departamento de sonido.

Se elaboró una entrevista semiestructurada para los diseñadores sonoros y para los directores para entender la percepción del estudiante frente al currículo académico, conocer si ha tenido otro tipo de educación y cómo se ve reflejado en la práctica de los rodajes y postproducción; además, comprender cada etapa de la realización del rodaje desde el departamento de sonido.

Para analizar y evidenciar en los cortometrajes el uso de los componentes del diseño sonoro y entender cómo fueron desarrollados, se realizó una tabla de análisis donde se ubican los distintos elementos del diseño sonoro aplicados en cada cortometraje para que ella pueda responder de qué manera son usados, qué emite cada mensaje y cuál es la intención de cada uno de ellos, de igual manera poder evidenciar qué componentes no se han trabajado o su presencia no representa un aporte de mensaje, en esta ficha se ve detallado los minutos en que se hacen presentes el uso de los componentes.

## 8. RESULTADOS

### 8.1 La importancia del diseño sonoro en la producción audiovisual académica.

Durante las entrevistas realizadas se encontraron algunas coincidencias que llaman la atención. Por ejemplo es importante destacar que en los proyectos “Zonas grises” y “Kalashnikov” la elección del personal del departamento de sonido se basa en una relación de amistad cercana; los estudiantes, Óscar Rojo y Mateo Bedoya de “ las zonas grises” destacan en sus entrevistas que, al ser un proyecto casi autobiográfico, se buscaba que el personal entendiera la vida del autor de la obra, en este caso Mateo, para poder reflejar de manera más próxima y profunda el mensaje que debía darse. Por su parte en el proyecto Kalashnikov el diseñador Sonoro también fue elegido por una amistad creada por coincidencias de la vida. Donde Juan Felipe y Juan Sebastián Mesa se conocieron y compartieron vivencias fuera del país, lo que les permitió, al regresar, trabajar juntos en el proyecto en el cual coinciden que durante la etapa de rodaje se tuvieron varios inconvenientes y es donde Juan Felipe es llamado para aportar su conocimiento para la recuperación del sonido desde su conocimiento. Desde la conceptualización del diseño sonoro por parte de los departamentos se observa la aplicación de componentes y conceptos del diseño sonoro como la tonalidad del paisaje, señal y marcas sonoras, donde querían hacer evidente por medio del sonido la naturalidad del paisaje y que fuera coherente ya que tanto el director como el diseñador sonoro conocían los sonidos del pueblo, que es donde se lleva a cabo la historia del cortometraje. En “Las zonas grises” Óscar Rojo apunta a los sonidos intradieгéticos y la música Extradieгética. Ambos cortometrajes coinciden en el uso de efectos Foley. en Kalashnikov, por ejemplo, se usaron para recuperar tomas de las cuales se perdió el sonido captado y en Las zonas grises para tener un control del sonido y así buscar la manera en que aportara ese mensaje de incertidumbre que quiere reflejar el cortometraje.

Desde el tema de la conceptualización, José Roberto Jaramillo en su experiencia laboral recomienda realizar varias lecturas del guion, primeramente, para entender la historia, y un par de lecturas más para realizar un desglose sonoro, donde plantea hacer preguntas al guion, tanto en lo conceptual como en lo técnico, pues debe tenerse en cuenta el número de personajes en escena, la locación, y el tipo de plano para en relación a eso tomar decisiones.

...cuando uno estudia guion, una de las premisas más importantes del guion es la transformación de los personajes, cada personaje empieza de una forma y debería terminar al final de la historia con una transformación, para mí el sonido, sufre transformaciones, debe sufrir transformación, debe evolucionar, entonces en esta película, había un ambiente pues casi toda la película transcurre en el interior de un apartamento, pero es una chica que se empieza a desquiciar un poco a transformarse y sufre de un problema psiquiátrico, entonces yo decido que en la primera escena cuando entramos al apartamento se oyen carros pasando en una ciudad normal y corriente, pero ese tráfico se va degradando a lo largo de la película sutilmente y al final de la película ya no se siente la pasada de carros sino ...que son esos carros bajados 2 octavas o más y es un poco reforzar esa sensación de estamos dentro de la cabeza de esta mujer, estamos tan locos como ella o somos espectadores de su locura. (Jaramillo,2019)

El profesor Ernesto Correa frente al guion técnico define que;

“Hacer guiones es escribir en imágenes” no estoy de acuerdo, no solo en imágenes, el guion también tiene que sonar, y a veces esas indicaciones del sonido deben estar escritas desde el guion, no dejarlas para el guion técnico, sino darle la pertinencia a los elementos sonoros desde la escritura del guion, pero si yo no lo problematizo no van a llegar al guion, si yo no me pregunto por eso, no van a llegar al guion, entonces yo sí creo que la clave está que la discusión epistemológica esté en nuestro objeto de estudio, porque a veces nos da pena, creemos que lo audiovisual primero ya está suelto, ya está dado, y que no es suficientemente teórico ni importante, entonces necesito ir a las ciencias sociales a validar lo que quiero hacer entonces voy a la psicología, sociología, historia, medicina, política, y no es que esté mal, es necesario conversar con todo esto, pero sin olvidar que mi objeto de estudio es lo audiovisual, esa es la solución y el camino que estamos tratando de transitar. (Correa,2019)

Por parte de los estudiantes se evidencia una falta de preparación del departamento de sonido en la preproducción, pues a pesar de que el diseñador sonoro puede tener una idea inicial y comenzar a realizar una preconceptualización desde la etapa de guion, hay descuidos evidentes en la microfonía como lo confirma Juan Sebastián Mesa en su entrevista:

...y bueno el sonidista en el set no hizo el mejor trabajo entonces había cosas que no quedaron tan bien rodadas y ahí fue cuando llegamos como a donde Juan Felipe (diseñador sonoro) para que nos ayudara como a salvarlo y de hecho el sonido de la cámara nos salvó muchísimo, nosotros grabamos el croto con dos cámaras DSLR y ese micrófono de esas cámaras nos salvó la vida en muchas escenas. (Mesa, 2019)

A su vez Santiago León, sonidista del cortometraje “Los tiempos muertos” recuerda que en su cortometraje fue grabado el sonido de manera intuitiva y directo a cámara, lo que limitaba la maniobra del micrófono para no interferir con el movimiento de la cámara. Santiago, recuerda también que se hizo Scouting, pero no pudo asistir a todos lo que más adelante llevaría a tomar decisiones en el momento de rodaje pues no tenían en cuenta sonidos que no se habían percibido por falta de este proceso. José Roberto declara que después del proceso de lectura de guion debe hacerse un acompañamiento al Scouting, para proteger la película y estar preparados, por ejemplo:

...la locación está muy linda pero está en la cabecera del aeropuerto, , aquí es muy probablemente que no podamos hacer un sonido, cierto, entonces, en esa función, ya después en producción pues normalmente muy de la mano de ese guion y de mis notas, me preocupo pues por capturar el sonido lo mejor posible en cada

escena y también procuro y pienso mucho en la captura de sonido que sirvan para post producción, o sea yo como sonidista de campo directo pienso mucho en la post porque yo también hago post de sonido. (Jaramillo,2019)

## **8.2 El componente curricular frente al diseño sonoro en las producciones audiovisuales.**

Como estudiante del pregrado de comunicación audiovisual tuve la oportunidad de percibir el manejo de la dimensión sonora a partir del segundo semestre llamado Imagen sonora Radio. A lo largo del semestre y a través de las diferentes materias empecé a recibir conocimientos acerca del sonido, percibí una educación del universo sonoro enfocados al mensaje que este lleva con su peso semántico y la capacidad de crear imágenes a partir de sí mismo, en materias como expresión sonora y textual tuve la oportunidad de identificar distintas maneras de experimentación y percepción sonora, desde las posibilidades artísticas como el mensaje que puede contener. En Imagen Sonora pude conocer las bases de la preproducción, producción y postproducción sonora, además de conocer los conceptos del diseño sonoro y sus componentes como las voces, música, efectos, etc. Y un taller en el que tuve el primer acercamiento a la microfonía y la relación imagen Sonido. En géneros y formatos y Radio digital, aprendí de la radio como medio principal de expresión sonora, y tuve acercamiento a ejercicios del universo radiofónico. Este semestre al ser modular busca que los estudiantes trabajen en un proyecto de serie radial lo que en mi percepción hizo que se diera preponderancia a este foco y se perdiera tal vez ese interés por la relación Imagen-Sonido que vienen a ser muy importantes para los siguientes dos semestres. En estética integrada adquirí conocimientos de la música electrónica,

maneras de crearla y distintas variantes de este mundo de creación sonora a partir de medios digitales. Todo este conocimiento y a causa del sistema modular nos permitió como estudiantes entregar una serie de ficción donde se nos permitió crear, conocer y ahondar el universo sonoro como medio para crear imágenes y situaciones sin estar estas presentes en pantalla. En tercer semestre llega el momento de crear un documental o proyecto “no ficción” en el que el sonido y la imagen se unen en la carrera, se ven distintas materias, algunas enfocadas al vídeo como Imagen en movimiento, en el que el vídeo es el foco de aprendizaje como los distintos planos y encuadres, distintas maneras de crear y transmitir mensaje a través de la imagen en movimiento. Además de la percepción del documental como manera de acercarse a un tema, abordarlo y expresarlo, y cómo dar un mensaje desde la contemplación en los planos visuales. En este módulo empiezo a notar una ausencia del tema sonoro y su relación con la imagen y se ve una tendencia hacia la experimentación de la imagen en pantalla, en la materia video arte se nos permite tal vez recordar algunos conocimientos del semestre anterior, sin embargo, se da de manera experimental por la naturaleza de la materia y su enfoque. En este módulo se realiza un cortometraje de “no ficción” en la cual tuve la oportunidad de trabajar como sonidista en el proyecto “Devenir” de Yefersson Henao. Aquí recordé algunos conocimientos que obtuve en el taller de Imagen sonora, y a otros adquiridos por fuera de la Universidad. En cuarto semestre que es el módulo enfocado al cine de ficción se empiezan a conocer los distintos departamentos que conforman un equipo de rodaje como Dirección, Producción, Guion, Fotografía, Sonido y Montaje. En la parte de guion y específicamente en guion técnico, aunque en clases se hacen referencia a que al igual que la imagen detallada, el sonido debe también describirse empiezo a notar desde los estudiantes que el sonido se describe de manera muy general y no con tanto cuidado como la locación o la imagen. Para este Módulo trabajé en el proyecto “cortometraje de

ficción” de Heider Vargas, en el que también fui sonidista y diseñador sonoro. Aquí fui un poco arriesgado pues pasé a usar micrófonos lavalier del que solo tenía nociones con una grabadora nueva que había adquirido la universidad; en principio el monitoreo se registraban bien, pero fue distinto el archivo final que tenía ciertas inconsistencias, por lo que en etapa de postproducción tuve que trabajar bastante el sonido para que quedara lo más claro posible, además que la voz del personaje principal tenía unas tonalidad grave, lo que implicaba un cuidado específico, aquí vi la necesidad de poder profundizar en el conocimiento de la microfonía y uso de equipos y preparación para el rodaje además del conocimiento de plataformas de música de uso libre para este tipo de proyectos ya que por distintas razones no siempre se puede contar con música original. En el quinto semestre, cambia el foco de cine a otro formato distinto, la televisión, en el que tenemos algunos ejercicios del medio como emulación de programas en vivo y adecuación de escenarios para estas tomas, el proyecto final del módulo es un capítulo piloto de una serie de televisión, nuevamente participo como sonidista, esta vez en el proyecto “ De puertas adentro” de Diego Hurtado; ya con el conocimiento del ensayo-error de los rodajes anteriores pude tener más cuidado sobre el sonido.

Para entender la manera en que fue creado el pregrado y su pensum y cómo este desarrolla el ámbito del universo sonoro se realizó una entrevista semiestructurada al profesor Ernesto Correa, y en ella se puede entender la evolución del pregrado, que nació paralelamente al crecimiento que tuvieron los canales locales de Teleantioquia y Telemedellín, haciéndose la pregunta si era hora de crear el pregrado en vista de lo que sucedía a nivel local. Se pudo conocer que el pregrado de comunicación audiovisual se pensó de manera modular para poder abarcar como una especialidad cada área del audiovisual. Se define entonces que no sea por oficios sino por

medios, quedando primer semestre: fotografía, segundo semestre: radio, tercero: video, cuarto semestre: cine, quinto semestre: televisión y sexto semestre: multimedia. Se tomaron rumbos para el tercer y cuarto semestre porque ambos manejaban el video, lo que no sería para ellos el medio sino el lenguaje, por lo que se definió que tercer semestre como “no ficción” y cuarto semestre “ficción”. Cuando llega el momento de definir el currículo se opta por manejar los módulos como transdisciplinarios y no multidisciplinarios, para que se permita y se incentive el proceso de creación. En tercer semestre dice Ernesto Correa, que es basado no en el documental como medio sino en la discusión de lo real. Destaca también el esfuerzo que se ha hecho por que se realice la investigación-creación para poner a prueba la teoría mientras se va creando. Una apuesta que ha permitido que salgan trabajos como el de Juan Pablo Gómez que como proyecto de grado realizó un EP.

Al tocar el tema del sonoro respecto a la imagen y su conjunción, Correa afirma que sigue siendo un problema universal la subalternidad del sonido frente a la imagen, que la tecnología que requiere el sonido y más en un país y una universidad con recursos del estado no permite que sea fácil el acceso a ellas y su buen desarrollo. Aun así, realza el diseño del pregrado en la intención de ver el sonido desde su estética y a la sensibilidad que se ha dado desde el programa de comunicación audiovisual. Ahora, afirma que a la hora de la verdad y culturalmente, la subvaloración se ve hasta en los premios más importantes a nivel cineasta, pues es más fácil recordar el nombre de un fotógrafo que de un sonidista ganador de un premio Oscar.

Al preguntar a los estudiantes sobre su percepción del sonido como estudiantes hay una respuesta común en cuanto a la imagen sobre el sonido. Ospina afirma que muchos de los estudiantes del Audiovisual se van más por las ramas de la imagen y diseño gráfico y el audio ha sido relegado,

pero reconoce que es un tema cultural. De igual manera Oscar Rojo confirma que las bases de la academia son muy cortas y si un estudiante desea conocer sobre el sonido debe tener un aprendizaje autodidacta pues no será suficiente y ve la necesidad de la academia desde la formación de los roles en torno al sonido por ejemplo la entrega de los archivos sincronizados y cómo se maneja el flujo de trabajo; afirmación con la que concuerda Santiago León al mencionar que si el estudiante no pierde el interés o se dejan llevar por las demás materias cuando uno llega a cine se ya se han desconectado muchas de esas ideas de sonido que pasaron hace dos semestres.

En cuanto al desarrollo del sonido, el profesor Ernesto Correa recalca una afortunada coincidencia de tener músicos entre los comunicadores audiovisuales en formación, caso que se refleja en el 100% de los diseñadores sonoros de los proyectos analizados en esta investigación (incluyéndome en este grupo como diseñador sonoro de los proyectos en los que participé).

“eso ha permitido que exista un conocimiento intangible que se va transmitiendo de unos a otros, y que ha sido interesante y que hemos tratado de apropiarlo al interior del programa con la generación de cursos específicos de diseño sonoro y algunos otros que hemos planteado, sin embargo los estudiantes a los que les interesa el sonido son una minoría entonces por ejemplo los últimos dos semestres no hemos podido abrir el curso de diseño sonoro por falta de estudiantes y eso en sí mismo demuestra el

privilegio de la imagen visual sobre la imagen sonora en el imaginario incluso de nuestros estudiantes” ( Correa, 2019)

Por su parte José Roberto Jaramillo emite que el concepto de diseño sonoro en la academia es inexistente; apoya la percepción de que hay personas que se preocupan por este tema, pero no la academia como tal, y si la hay es poca, un par de clases o materias. Además, se olvida que la captura de sonido depende de otros departamentos también, como cuando se escoge el tipo de plano, o el ruido que pueden generar los equipos como un Dolly, Drone o grúa; de igual forma el tipo de vestuario de los personajes, peinados y maquillajes, pues hay que tomar decisiones en la microfonía. También cree un poco de influencia en la subvaloración del sonoro en el hecho que los equipos de imagen visualmente son más potentes, hay un equipo grande de producción de imagen, plantas de energía, luces, trípodes, sin embargo, para el departamento de sonido solo se necesitan dos personas y un par de maletas y crea la sensación que no es tan importante el sonido como la imagen.

Desde mi experiencia, estoy de acuerdo en el cuidado que debe tenerse desde preproducción, que a pesar de que se sabe el tipo de escena se omite lo obvio que puede ocurrir, y lo viví en una escena del piloto “De puertas adentro” donde había un plano secuencia en el que había que seguir al personaje, pero se oían los pasos de todos los que lo seguíamos, así que tras un intento de toma decidimos quitarnos los zapatos y rodar de nuevo, así que puede ser evidente para profesores y algunos alumnos pero puede tener ventaja sobre el tiempo y en el producto final el implementar en ejemplos y talleres este tipo de situaciones desde la academia. José Roberto hace

un llamado de atención a las universidades en que los profesores tengan la capacidad de poder seguir rodando pues la experiencia constante da una autoridad moral que la teoría no da. Lo anterior se respalda así:

Para mi es inconcebible yo pararme frente a un grupo de clase, hablarles del sonido, cuando yo te digo, ojo con la humedad en la selva con los equipos si se puede manejar de esta forma es porque yo lo he vivido, lo que me ha tocado; cómo se alambra una blusa de seda, o cual es el protocolo de trabajo cuando vas a trabajar con niños porque yo lo he vivido. no porque lo leí en un libro.

(Jaramillo,2019)

Si bien la academia es el lugar donde más se aprende desde la experiencia y amparado en ese contaste ensayo-error que permite la investigación-creación, sugiero que debería incrementarse la formación de lo sonoro en el ámbito técnico. En la universidad de Antioquia existe un fuerte fundamento desde la conceptualización y teoría, sin embargo, creo que es necesario fortalecer la parte práctica y un estudio técnico de los equipos, en microfónica, desglose sonoro de guion, guía de cómo realizar scouting sonoro correcto, y estudiar y plantear planes de contingencia frente a las situaciones que pueden ocurrir en rodaje de ficción para evitar que un percance no permita un producto óptimo.

José Jaramillo (2019) dice: “yo amo y defiendo la teoría, porque sin teoría no podés tomar decisiones, pero necesitamos también tener oficio, eso es lo que transmite de una generación a otra”.

El profesor Ernesto afirma que hay una responsabilidad mutua entre el estudiante y el profesorado.

venimos de un mundo taxonómico en donde separamos la imagen y el sonido, y el tema del contenido, yo creo que parte de la labor del docente y del programa es integrar eso y no entenderlo como separados, que en el programa estén separados imagen de sonido no indica que las debamos concebir de esa forma, pero el estudiante viene de una formación que disecciona y es natural que entienda las cosas separadas, es una tarea conjunta. (Correa,2019)

El estudiante Óscar Rojo afirma que:

Debería continuarse esa formación sonora tanto en tercero, cuarto, quinto... así sea como electiva, pues no necesariamente tiene que ser un profesor de cátedra, porque uno sabe que una persona que se dedique a producción o a fotografía poco le va a interesar y posiblemente se raje en esos aspectos, cierto, pero si incentivar porque uno siente que muchas veces los estudiantes se van por foto o por producción porque hay un acompañamiento más extensivo, mientras que el sonido está en segundo y ya después ahí como que si al estudiante le gusta el sonido él va a buscar por donde meterse, pero de resto la academia no lo acompaña, debería haber un profesor, que tenga una materia electiva que por lo menos enseñe a

construir propuestas y a trabajar técnicamente el sonido, tanto en pre, ro y post y por ejemplo la parte de diseño sonoro, bajarle un poquito a lo conceptual y acompañarla más, yo tuve por ejemplo un problema en la época de estudiante y es que no sabía bien, que tenía que escribir en una propuesta de diseño sonoro, por donde pegarme si por lo técnico, por lo sonoro, estaba perdido totalmente, cierto, entonces si hace falta un acompañamiento más, más desde lo académico y muchos más ejercicios porque por ejemplo en el hice un ejercicio de microfonía y en realidad es muy poco. (Rojo, 2019)

¿De qué manera despertar el interés del estudiante por lo sonoro y llevar conjuntamente la responsabilidad?

Según las declaraciones de los entrevistados, la revisión del pensum y su historia; desde mi experiencia personal como estudiante del pregrado, propongo revisar el porcentaje académico de las materias dedicadas al sonido; si bien existe una buena base teórica, creo necesario plantear la manera en que se implemente un acompañamiento más intenso e intencional al diseño sonoro durante el tercer, cuarto y quinto semestre. La Universidad de Antioquia como se mencionó al principio de la investigación, fue reconocida como una escuela de cine gracias a varias participaciones de proyectos realizados en la academia, sin embargo, creo que la universidad (profesores y alumnos) al haberse apropiado de dicha mención honorífica debe cuidar aún más ambos componentes del contrato Audiovisual y los elementos que constituyen a cada uno de ellos. Sugiero que de la manera que no se abandona la fotografía vista en primer semestre con materias que enfocan momentos a la dirección de fotografía para video, se cuide el sonido en los demás

semestres para corresponder de manera adecuada y certera al nombre Audio-Visual que ofrece el pregrado nuestra institución.

### **8.3 Análisis de los elementos del diseño sonoro en el producto audiovisual.**

Después de realizar un análisis de los componentes del diseño sonoro, detallado su uso y función en las fichas anexadas al final de esta investigación, se puede inferir que:

En el cortometraje “Las zonas grises” existe un cuidado del sonido como portador de mensaje, se permite mostrar la inmersión del personaje y da relevancia al concepto del silencio destacando sonidos que a la realidad son imperceptibles o pasadas por alto pero que siempre están, en este caso hace uso de efectos Foley como el ruido de la nevera del consultorio médico, el “tic tac” del reloj del consultorio médico, la impresora y teclas del computador del lugar, cabe destacar que es evidente su uso pues están puestos de manera extradiegética, de igual forma es interesante que haga uso de los planos sonoros en contraplano de la imagen, pues vemos al personaje en un plano general pero se percibe levemente el tecleo del celular. Aunque el dialogo es poco se usa la voz de personajes secundarios de manera acusmática, como la mamá del personaje, la enfermera y el médico. En la tonalidad y marcas sonoras están muy enfocadas hacia la ciudad, dejándola en evidencia siempre en segundo plano con sonidos de los vehículos, y los sonidos característicos del metro de la ciudad de Medellín. De esta manera siendo muy coherente a la imagen en pantalla.

Hace uso de los sonidos internos como el latido del corazón del personaje y la respiración agitada y gemidos. Existe el uso de la música de manera acusmática, música original que aparece al final del cortometraje.

### 8.3.1 Tabla Las zonas grises.

COMPONENTE	USO
Música	En el cortometraje” Las zonas grises” La música se hace presente de manera acusmática, como define Chión en su tratado de la Audiovisión. Se hace evidente al final del cortometraje donde la música es de foso y empática.
Efecto	Hace uso de varios efectos de sonido a lo largo del proyecto audiovisual. De los mencionados en esta investigación, hace uso de los efectos de sala, efectos de fondo, y efectos electrónicos.
Planos sonoros	Hay un correcto uso de los planos sonoros durante todo el cortometraje, se usan en la mayoría en segundo plano la ciudad. En primer plano está la voz del personaje principal y de los personajes que interactúan de manera acusmática.
Voz in/off - Interior-	N/A
Narración -Voz In- Voz en Off	N/A

Dialogo	Usa los diálogos del personaje principal en Voz en In, mientras que los secundarios son perceptibles en su voz, pero no se visualizan,
Fuera de Campo	Es el recurso más sobresaliente del corto en cuanto que la mayoría de voces están escena, pero no en cuadro, este fuera de campo es usado con una función narrativa pues muestra lo que vive el personaje y acercar al espectador a su emoción.
Silencio	El silencio es otro protagonista con una función dramática para generar incomodidad e incertidumbre en el espectador, reflejando lo que vive el personaje. Este silencio no es absoluto pues se percibe el ambiente de la habitación. Y en un plano al fondo la ciudad.
Sonido ambiente	Como señal sonora usa los timbres característicos de las señales del metro de la ciudad de Medellín, al igual que una marca sonora que es coherente a la ciudad donde el personaje vive.
Sonido Interno	Un recurso que se destaca al comienzo es el uso del Sonido interno, cuando Se oye el sonido del palpitar del corazón del personaje principal y al final se identifican sonidos internos de jadeos, respiraciones y gemidos.

Kalashnikov es un cortometraje interesante desde el universo sonoro, debido a que el diseño sonoro fue realizado por un estudiante de comunicación audiovisual del Politécnico Jaime Isaza Cadavid, pero, con el sonido pensado desde el guion, realizado en la Universidad de Antioquia. Se destaca el uso de música original pensada para el cortometraje, que son cantos de la región pacífica lo que respalda la geografía y confirma el lugar de los hechos ocurridos en escena.

Esta música es muy protagonista y usada de manera extradiegética todo el tiempo y siempre de manera empática. De igual forma hace uso de música diegética pero acusmática en la escena del personaje en cantina, y de música diegética en In, donde se ve la fuente, que es el televisor de su casa. Respecto a la tonalidad del paisaje sonoro desde el principio del cortometraje se ubica al espectador en el campo, con sonidos característicos como las aves, los campesinos arando y las campanas de iglesia, típicas de la región. Hay un uso de silencio absoluto por unos segundos para darle un peso dramático y de inferencia a la muerte. Usa el Foley para recrear el sonido de una lámpara de aceite y un avión de guerra. Así como la caída de armamento sobre el patio de la casa del personaje y perros ladrando cerca del lugar. En este cortometraje a pesar de que hace uso de varios recursos conceptuales del diseño sonoro como Foley, músicas, silencios y diálogos; se evidencian varios errores de captura, de cambios de micrófono y desfases de audio en sincronización de la voz de los personajes con el sonido. Esto lo confirman Juan Felipe y Juan Sebastián en sus entrevistas aludiendo a varios inconvenientes de tipo técnico desde la etapa de producción, lo anterior evidencia en un punto del cortometraje problema en la sincronización del sonido de las voces con la vocalización de los personajes y se perciben también la manera en que se han filtrado las voces por los cambios de micrófono.

### 8.3.2 Tabla Kalashnikov

COMPONENTE	USO
Música	<p data-bbox="505 348 1435 527">El cortometraje inicia la música de foso, fuera de campo con función empática, permitiendo manejar la cercanía con las imágenes y la lentitud del tiempo en escena.</p> <p data-bbox="505 642 1435 821">La música se vuelve empática durante todo el cortometraje, e incluso de manera evocadora dando peso a la premonición de la muerte de uno de los personajes.</p> <p data-bbox="505 936 1435 1041">Para este proyecto la música se pensó original y aporta mucho pues como menciona José Jaramillo: le da sentido y vida al cortometraje.</p>
Efecto	<p data-bbox="505 1083 1357 1115">El uso de efectos es el recurso más destacado de este cortometraje.</p> <p data-bbox="505 1146 1243 1178">Utiliza todas las categorías planteadas en la investigación.</p> <p data-bbox="505 1293 1373 1325">Foley: En la caída del armamento, el sonido de la lámpara de aceite.</p> <p data-bbox="505 1440 1317 1545">Efecto Fuerte: Evidencia su uso en sonidos como la caída de un armamento en el patio de la casa del personaje.</p> <p data-bbox="505 1661 1414 1766">De fondo: Es evidente el uso de esta categoría con sonidos de campana de iglesia y ladridos de perro.</p>

	<p>Electrónico: Hay zumbidos de bajos profundos en este cortometraje para dar una sensación de incertidumbre y tensión, así mismo como reverberación en locaciones para respaldar la verosimilitud del lugar.</p> <p>Y el doblaje de señal cortante de televisor</p> <p>Efecto de diseño de sonido: Hay un bajo con tonalidad cambiante durante</p>
<p>Tonalidad del paisaje</p>	<p>Destaca todo el tiempo un sonido coherente en ambientes y músicas del campo en territorio colombiano a diferentes horas del día.</p> <p>Suenan campanas como sonido ambiente o territorio para dar contexto del pueblo.</p>
<p>Planos sonoros</p>	<p>Se hace uso de los diferentes planos sonoros durante varias escenas.</p> <p>Primer plano dialogo de personajes, segundo plano música proveniente del televisor</p> <p>Se hace uso de primer plano al enterrar la pala para esconder armamento.</p> <p>Primer plano del sonido de la lampara de petróleo</p>

Voz in/off - Interior-	N/A
Narración -Voz In- Voz en Off	N/A
Dialogo	Durante los diálogos se usa la voz Acusmase en momentos donde se oye, pero no vemos al personaje todavía, sin embargo, el personaje entra luego a pantalla. También hay una escena totalmente vococentrista donde solo es la voz de los dos personajes en pantalla.
Silencio	Hace uso del recurso en función dramática al percibir un silencio absoluto. Esto para respaldar la idea evocadora de la muerte, cuando fallece uno de los personajes.
Sonido ambiente	La tonalidad y marcas sonoras son evidentes y coherentes en el cortometraje, haciendo verosímil el contexto y situándonos en el campo con sonidos característicos de las aves, campesinos arando el campo y las campanas, comunes en los pueblos del territorio colombiano.

En “Los tiempos muertos” La música es usada en varias ocasiones con función dramática, usada en fuera de campo y de foso. Esta música se vuelve un leitmotiv pues se repite la figura de melodía en ocasiones donde el personaje se encuentra en situación tensa. Se hace uso de música que hace un juego entre lo empático en el momento en que los personajes sostienen relaciones sexuales y anempático cuando se alternan estas imágenes con tomas de ciudad. Hacen uso de Foley y efectos de sonido en el momento en que suena un disparo y unos vidrios rotos, seguido de un llanto de bebé. También, existe un bajo profundo junto con la escena de un puño lo que

hace que se vuelva un respaldo dramático. Técnicamente hay errores en los cambios de ambientes y por momentos las voces no se escuchan de manera óptima pues el registro sonoro parece que tuviera ganancia lo que haría sonar la voz distorsionada.

### 8.3.3 Tabla Los tiempos muertos

COMPONENTE	USO
Música	<p>El cortometraje hace uso del recurso de la música con función dramática, la usa de forma acusmática, en su mayoría es empática y siempre de foso.</p> <p>Este recurso es tomado como un leitmotiv en varias ocasiones para generar la identidad de la tensión que por momentos vive el personaje.</p> <p>Al final del cortometraje hay un juego interesante de la música que se vuelve empática y anempática al intercalar imágenes de amor e imágenes de ciudad y rostros de personas que no interactúan a lo largo del cortometraje.</p>
Efecto	<p>Hace uso del efecto de sala para simular el sonido de un disparo, este aparece de manera acusmática.</p> <p>Se evidencia un efecto electrónico cuando hay un bajo profundo acompañando la imagen de un puño que, si bien no es realista, se vuelve empático.</p>
Planos sonoros	<p>A lo largo del cortometraje hacen uso del segundo plano como prelación a las escenas que vienen.</p>
Dialogo	<p>La película es vococentrista, el personaje principal interactúa casi todo el cortometraje con varios secundarios por medio de diálogos.</p>
Fuera de Campo	<p>Hace uso del fuera de campo como recurso de contexto y verosimilitud cuando se aprecia el efecto sonoro de un disparo, la rotura de un vidrio</p>

	y posteriormente unos ladridos de perro con el llanto de un bebé. Todos efectos de sala.
On the air	Se usa el sonido on the air cuando empieza a escucharse música de forma acusmática antes de cambiar de plano visual, entra a escena el sonido donde la fuente se encuentra en el lugar del cuadro visual y se mantiene en segundo plano al cambiar.
Sonido ambiente	La ciudad es predominante como sonido territorio y todo el tiempo está mezclándose en primer plano con las voces de los personajes.
Sonido Interno	En un momento se perciben sonidos internos como la respiración de los personajes a causa de la agitación por correr.

Basado en las anteriores tablas, se evidencia el uso de casi todos los elementos del diseño sonoro en los cortometrajes:

- la música es protagonista pues todos los cortometrajes la usan, casi todo el tiempo de forma acusmática.

-El fuera de campo es usado como recurso fundamental para mostrar contexto, personajes y también permite ahorrar costos de rodaje pues se crean imágenes a través del sonido.

-El diálogo está constantemente y en todos los cortometrajes es protagonista.

- Los sonidos ambientes y sonidos territorio son manejados en los cortometrajes para dar verosimilitud, contexto y respaldo a la historia.

- Los planos sonoros deben ser más explorados y explotados para apoyar la contundencia del guion.

-No hay un uso de la voz en In o en off en ninguno de los cortometrajes, tampoco narración.

-El silencio se usa como un recurso de función dramática (cuando es absoluto), y se usa como función narrativa cuando se perciben los sonidos del ambiente. Debería explorarse más este elemento que tiene una potencia narrativa muy fuerte.

-Los efectos Foley son usados en todos los cortometrajes. Sin embargo, en algunos cortometrajes son empleados como recurso de emergencia. El efecto Foley bien usado y pensado desde guion eleva y hace contundente la narrativa de la historia como en el caso de “Las zonas grises”.

Existe carencia en el conocimiento de manejo de microfonía, volúmenes y mezcla sonora. Así como la implementación del sonido desde el guion.

## 9. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS.

- Adams, S. (1983). *R. Murray Schafer*. Toronto: University of Toronto Press.
- Andújar Molina, O. (2013). El cine que nunca fue mudo: Intentos de sonorización previos al llamado cine sonoro. *Síneris: revista de musicología*, (10). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6346967>
- Arango, G., & Pérez, C. (2007). Atrapar lo invisible. Etnografía audiovisual y ficción. *Anagramas: Rumbos y sentidos de la comunicación*, 6(12), 129-140.
- Arredondo Pérez, H., & García Gallardo, F. J. (1998). Los sonidos del cine. *Revista Comunicar*, 6(11), 101-105. <https://doi.org/10.3916/C11-1998-16>
- Blanch Nieto, M. (2010). *Los efectos sonoros*. Recuperado de [https://www.clonica.net/usuario/img\\_usuario/publiradio.net/Des\\_Aula/Los\\_efectos\\_sonoros-0858.pdf](https://www.clonica.net/usuario/img_usuario/publiradio.net/Des_Aula/Los_efectos_sonoros-0858.pdf).
- Cárdenas-Soler, R. N., & Martínez-Chaparro, D. (2015). EL Paisaje sonoro, una aproximación teórica desde la semiótica. *Rev.investig.desarro.innov*, 5(2), 129-140.
- Carles, J. L. (2013). *El paisaje sonoro, una herramienta interdisciplinar: Análisis, creación y pedagogía con el sonido*. Recuperado de [https://cvc.cervantes.es/artes/paisajes\\_sonoros/p\\_sonoros01/carles/carles\\_01.htm](https://cvc.cervantes.es/artes/paisajes_sonoros/p_sonoros01/carles/carles_01.htm)
- Chalkho, R. J. (2014). Diseño sonoro y producción de sentido: La significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (50), 127-252.

- Chico López, J. M. (2018). *La sincronización sonoro-visual: Relaciones surgidas a partir de la práctica artística*(Universidad de Granada). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10481/51836>
- Chion, M. (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- Cuadrado Méndez, F. J. (2002). Lo sonoro cinematográfico: Una percepción acusmática. *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, (1), 299-311.
- Domínguez López, J. J. (2002). *La técnica del sonido cinematográfico* (Universidad de Sevilla). Recuperado de [http://www.felinorama.com/univ/tv/campus/temas/sonido\\_cine.pdf](http://www.felinorama.com/univ/tv/campus/temas/sonido_cine.pdf)
- Duque Isaza, E. P. (1995). *(Casi) Cien años del cine en Medellín*.44(140), 90-95.
- Elsaesser, T. (2018). *(Des)representando lo real: Viendo sonidos y escuchando imágenes* (C. Tompkins, Trad.). 17, 266-298.
- Espejo, M. (2010). El paisaje sonoro y la música en la red cultural. Extraído el 22 de abril de 2014 de [http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/espejo\\_manuel/paisaje\\_sonoro.htm](http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/espejo_manuel/paisaje_sonoro.htm)
- Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano. (s. f.). *Historia del cine colombiano*. 92.
- Gallardo Arbeláez, J. (2015). Implicaciones estéticas en torno a la experimentación sonora en la ciudad de Medellín, entre los años 2004 y 2014. *Artes la Revista*, 14(21). Recuperado de <https://critica.cl/derecha/implicaciones-esteticas-en-torno-a-la-experimentacion-sonora-en-la-ciudad-de-medellin-entre-los-anos-2004-y-2014>

- García-Montalbán y Campos, G. (2014). *Análisis de la comunicación sonora en el cine: Diseño de sonido envolvente 5*. (Universidad de Sevilla). Recuperado de <http://fama2.us.es/fco/tmaster/tmaster78.pdf>
- Gómez Zapata, J. P. (2017). *Paraíso Sintético: Identidad sonora de los espacios urbanos*. Universidad de Antioquia, Medellín.
- González, A. M. (s. f.). *Sinestesia: Diversas relaciones entre lo visual y lo sonoro*. Recuperado de [https://www.academia.edu/33824770/\\_Sinestesia\\_diversas\\_relaciones\\_entre\\_lo\\_visual\\_y\\_lo\\_sonoro\\_](https://www.academia.edu/33824770/_Sinestesia_diversas_relaciones_entre_lo_visual_y_lo_sonoro_)
- Granja Santos, L. (s. f.). *Resumen de La Audiovisión—Michel Chión*. Recuperado de <https://www.academia.edu/17342612/La-Audiovision-Resumen>
- Guterman Wancjer, A. (2018). *La influencia de la legislación colombiana en la cinematografía nacional* (Universidad de La Sabana). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10818/32851>
- Iglesias Simón, P. (2004). La función del sonido en el cine clásico de Hollywood durante el periodo mudo. *Área abierta*, (7). Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB0404130005A/4229>
- Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. Recuperado de <ftp://ftp.icesi.edu.co/jllorca/Sonido/textos/El%20sonido%20en%20el%20cine.pdf>
- Kroon, R. W. (2010). *A/V A to Z: an encyclopedic dictionary of media, entertainment and other audiovisual terms*. McFarland & Company.
- Martínez-Salanova Sánchez, E. (s. f.). El cine sonoro. Recuperado 11 de junio de 2019, de <http://www.educomunicacion.es/cineyeducacion/cinesonoro.htm>
- Ministerio de Cultura - Dirección de Cinematografía. (2015). *Cartilla de Historia de Cine Colombiano*. Recuperado de Cárdenas-Soler, R. N., & Martínez-Chaparro, D. (2015). EL

- Paisaje sonoro, una aproximación teórica desde la semiótica. *Rev.investig. desarro.innov*, 5(2), 129-140.
- Moya, S. (2013). El día que Orson Welles sembró el pánico con «La guerra de los mundos». Retrieved December 2, 2019, from <https://www.abc.es/cultura/20131030/abci-aniversario-orson-welles-guerra-201310300614.html>
- Pardo Siabato, C. (2018). Cine para los oídos. Un análisis del diseño de sonido de la película Babel. *Dixit*, (29). <https://doi.org/10.22235/d.v0i29.1694>
- Peralta, A., & Durán, A. (2009). *El fenómeno sonoro en el cine* (Pontificia Universidad Javeriana). Recuperado de <http://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/5373>
- Puckette, M. (2007). *The Theory and Techniques of Electronic Music*. World Scientific.
- Restrepo Correa, J. D. (2014). *Escuchar la historia: El sonido en el cine colombiano*. Recuperado de <https://www.festicineantioquia.com/index.php/57-festicine/festicine-colombiano/festicine-colombiano-versiones-anteriores/12-festival-de-cine-colombiano-de-medellin/219-escuchar-la-historia-el-sonido-en-el-cine-colombiano>
- Reyes, J. (2001). *Introducción al sonido*. Recuperado de <https://www.maginvent.org/articles/sonido1/node1.html>
- Rocha, M. (2010). *Estructura y percepción psicoacústica del paisaje sonoro electroacústico*. Recuperado de <http://www.posgrado.unam.mx/musica/lecturas/composicion/complementarias/Rocha-Estructura.pdf>

- Ruiz Cantero, J. (2011). Dolby y el diseño sonoro en el cine contemporáneo. *Eu-topías: revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos*, (1-2), 39-48.
- Sabater Ribera, R., & González Gallego, J. (2016). *Música 4 ESO* (1ª). Teide.
- Sánchez Zuluaga, U. H., Rivera Betancur, J. L., & Osorio Osorio, J. J. (2005). La pantalla como tablero apuntes para el uso de la imagen audiovisual en el aula universitaria. *Anagramas: Rumbos y sentidos de la comunicación*, 4(7), 97-116.
- Schaeffer, P. (2003). *Tratado de los objetos musicales* (A. Cabezón de Diego, Trad.). Recuperado de [https://monoskop.org/images/1/1e/Schaeffer\\_Pierre\\_Tratado\\_de\\_los\\_objetos\\_musicales.pdf](https://monoskop.org/images/1/1e/Schaeffer_Pierre_Tratado_de_los_objetos_musicales.pdf)
- Seba, A., Bugiolachi, J. L., & Visentin, J. I. (2011). *Herramientas para la realización del diseño sonoro*. Presentado en La Plata, Argentina. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/38380>
- Silva Molina, C. (2017). Historia del cine. Recuperado 11 de junio de 2019, de <https://docplayer.es/45304461-Historia-del-cine-andre-bazin-precedentes-la-fotografia-johannes-kleper-joseph-fraunhofer-leonardo-da-vinci-giambattista-della.html>
- Revista Mine. [Canal REVISTA MINE] (2017, 23 may). Cómo se doblan los sonidos para las películas: el arte del Foley
- Vélez Lotero, J. M., & Jaramillo Cadavid, J. R. (2008). La música y su relevancia en la construcción de significado en el vídeo argumental antioqueño. *Anagramas: Rumbos y sentidos de la comunicación*, 7(13), 35-57.

Viers, R. (2008). *The Sound Effects Bible: How to create and record Hollywood style sound effects*.

USA: Michael Wiese Productions.

Zuluaga, P. A. (2008). Un cuarto de siglo de audiovisual en Medellín. *Revista Universidad de Antioquia*, (294), 129-136.

Storr, Anthony. (2002). *La música y la mente*. Barcelona, Paidós de música.

## 10. ANEXOS

### 10.1 Entrevistas Ernesto Correa.

**Daniel Solarte:** Inicialmente, ¿Cómo nace el pregrado de Comunicación Audiovisual en la UdeA?

**Ernesto Correa:** El nacimiento del pregrado de Comunicación Audiovisual y Multimedial en la Universidad de Antioquia se le debe fundamentalmente a las profesoras Olga Castaño y Elena Correa y a un momento muy particular en la facultad, es decir, la facultad nace en el año 1990, era un departamento de la facultad de Ciencias Sociales y Humanas en donde se encontraba el departamento de Comunicación social y el departamento de Lingüística y Literatura, se juntan y crean la facultad de Comunicaciones. Desde más o menos el año 1997 se empezó a hablar del crecimiento de las áreas de ese pregrado en Comunicación Social Periodismo en donde había un desarrollo que exigía especificidades y que las áreas se convirtieran en programas específicos. Después de la autoevaluación del programa de Comunicación Social a principios de la década del 2000-2001, una de las recomendaciones de esa autoevaluación fue generar una división del programa en programas específicos en Periodismo, Comunicación y Comunicación Audiovisual y Multimedial. En ese momento, siendo decana la profesora María Elena Vivas, la profesora Elena Correa y Olga Castaño, quedan encargadas de construir un programa específico de lo audiovisual, cabe anotar que ya llevaba buen tiempo TeleAntioquia y TeleMedellín funcionando, ya había una evolución del mercado audiovisual de la ciudad que hacía pertinente la pregunta de si era necesario profesionalizar específicamente a aquellos comunicadores que quisieran dedicarse a lo audiovisual, unido a que coincidencias de la vida, la profesora Olga había

estudiado en Canadá pedagogía y audiovisual, había estudiado cine, había querido hacer cine, había estudiado teatro, y la profesora Elena su especialización en fotografía entonces había una serie de coincidencias que generaban ese deseo, además un deseo de muchos años de la ciudad, de que hubiera un programa de formación en cine o en audiovisual, había habido unos intentos, la Bolivariana había tenido una especialización en Televisión pero no existía un programa formal en comunicación audiovisual o en cine o en nada que tuviera relación con la creación de contenido audiovisuales y narraciones multimediales. Entonces ahí nace un grupo de trabajo que está conformado por la profesora Olga, Elena, el profesor Samuel Mira, la profesora Martha Montoya, el profesor Guillermo Melo, que eran los profesores del área audiovisual de la facultad de ese momento, y que era un área del programa de Comunicación Social, había otros tal vez, y empieza una discusión sobre cuál es el modelo pedagógico y cómo se debe abordar. Estamos hablando más o menos del año 2001-2002 en el que se empieza a trabajar en esa idea y la realidad para una universidad pública en ese momento era que difícilmente un estudiante de una universidad pública como la Universidad de Antioquia podía tener acceso con regularidad a programas de postgrado y menos en el área audiovisual, si apenas se estaba tratando de soñar con un programa de pregrado pensar que un estudiante podía acceder a un programa de postgrado audiovisual implicaba viajar por fuera del país no había en Colombia ningún postgrado a ese nivel, entonces esa fue una de las líneas con las que se construye el pregrado en términos de pensar que casi que el pregrado en sí mismo fuera un medio postgrado (que fuera muy completo) y a partir del modelo canadiense que la profesora Olga Castaño había conocido que era integrador y modular de uno de los cursos o programas que ella estudió allá, se decide que el currículo modular e integrador o integrativo es el modelo pedagógico

adecuado, es un modelo que se ha utilizado en las artes, la arquitectura y el diseño pero que también se utiliza en la medicina. Las escuelas de cine lo habían utilizado un poco en la Nacional en Bogotá habían tenido en algún momento muy al principio del nacimiento de la escuela de cine pero lo habían abandonado y las escuelas de cine han tenido internacionalmente dos líneas no propiamente integradoras sino por oficios, es decir, un año general de conocimientos generales audiovisuales y después por oficios, y otras que simplemente eran las líneas de los estudios filmicos más universitarios, más casi que de las ciencias sociales, pero lo que la profesora había conocido en Canadá era donde la creación era el centro, entonces se toma la decisión de que la creación sea el centro como lo es en los programas de diseño, arquitectura y artes y se construye alrededor del taller creativo central, con qué visión? En un principio de que cada uno de los medios audiovisuales que hasta ese momento se conocieran fuera ese taller creativo central y fuera el centro de un semestre y que cada módulo se convirtiera en una especie de mini especialización en ese medio entonces primero surge pensado en los medios

1 semestre: fotografía, 2 semestre: radio 3 semestre: video 4 semestre: cine 5 semestre: televisión 6 semestre: lo multimedial, que en ese momento era apenas un inicio y era lo multimedial, lo central y un entendimiento de lo multimedial muy específico era el descubrimiento de lo que era la posibilidad de la multimedia casi que ese disco que uno metía en un computador donde tenía texto, tenía imagen, tenía video y tenía sonido y arranca en el 2004 la primera promoción del programa haciendo eso, entonces un semestre en el que todos los cursos que se diseñan alrededor del taller central se suponen que estudian teóricamente la imagen fotográfica bidimensional para construir unos proyectos que ya conoces ej. La salida de campo, y a lo largo del tiempo empezamos a ver como si

bien en primero y segundo es muy claro que eran la fotografía y la radio, en tercero y cuarto semestre empezamos a encontrar que hay una diferencia, porque se suponía que en tercero era video y en cuarto cine pero ya no era el medio, ya no era el soporte, porque finalmente el cine también se hacía en video entonces qué era lo que diferenciaba el tercero del cuarto, el tercero era no ficción y el cuarto era ficción entonces ya no era el medio sino el lenguaje y un problema específico, el problema de la no ficción o de lo real y el problema de la ficción y lo multimedial entonces ya no era la multimedia sino la hipermedia y entonces eran los sitios web, pero muy rápidamente los sitios web también empezaron a aparecer que un sitio web se hacía de una manera muy fácil pues que habían tutoriales en internet para hacer un sitio web y lo hacía cualquiera y entonces empezamos a pensar en la expansión, la digitalidad, la digitalización como un asunto de experiencias de convergencia y empezamos a hablar de convergencia mediática, transmedia, de multimedia en otro sentido, más profundo, no simplemente tener en un disco distintos medios sino cómo se aproxima a los lenguajes y empezamos a descubrir y encontrar que lo que podía estructurar el pregrado no eran propiamente los medios sino los lenguajes, el lenguaje de la imagen fija, bidimensional, el lenguaje del sonido, ya no tanto de la radio, el lenguaje de la no ficción como un problema distinto en donde se unían la imagen y el sonido, el problema de la ficción, en quinto semestre ya no el problema de los medios masivos y la transmisión en directo que era lo que había en un principio reconocido el medio de la televisión sino de la producción serial desde cómo implica que hay unas narrativas que se construyen pensando en que va a haber un capítulo cada 8 días porque se va a construir de esa manera, y en sexto unas experiencias narrativas y expresivas de distinta índole que sobrepasan y deconstruyen el concepto de pantalla o de medio incluso porque puede estar en distintos

medios o en ningún medio de maneras articulares. Hoy estamos enfrentados a una renovación curricular que cuestiona eso, pero reconoce el taller central, ahora llamado laboratorio central, con la idea de la búsqueda de la experimentación y la investigación en esos espacios de convergencia de los módulos. El taller tiene una lógica del hacer mientras que el laboratorio tiene una lógica más del experimentar e investigar, entonces buscamos que más que aprender a hacer, investiguen y experimenten formas de hacer.

**Daniel Solarte:** ¿Cómo se empezó a definir el currículo? ¿Qué dificultades se encontraron?

**Ernesto Correa:** Empieza partiendo de una idea mediática, es decir, los medios; fotografía, radio, video, cine, tv, lo digital: hipermedial, internet, estamos hablando hace 15 años, lo que era el internet hace 15 años, muy distinto a lo que hoy es, pero ya se veía que sería algo revolucionario y por eso está ahí y por eso está ese multimedial puesto en el programa al que no renunciamos, pero a pesar de que estaba centrado en los medios tenía y sigue teniendo la esencia, que es la creación en el centro y cómo la creación necesita y conversa o dialoga con distintas disciplinas. Es un pregrado que tiene una belleza académica muy fuerte porque nace con un propósito transdisciplinario e interdisciplinario, no solamente multidisciplinario, entonces siempre ha habido profesores historiadores, antropólogos, comunicadores, desde distintas disciplinas porque los cursos así lo exigen entonces cuando uno en primer semestre ve que hay un psicólogo en psicología de la percepción, un historiador en el curso de historia, que hay un lingüista en el curso de semiótica, que hay un curso que tiene que ver con el diseño gráfico, todo esto alrededor, pensando la fotografía inicialmente, alimenta la lógica de la lectura. No siempre ha funcionado perfecto, pero en el proceso de aprendizaje hemos visto las

fortalezas que ha tenido y que a veces cosas que no funcionan como fueron pensadas, pero tienen incluso ventajas frente a como se pensaron, esto hace que el programa tenga ciertas rigideces porque si se deja de coger una materia se está perdiendo de parte de cómo fue pensado el programa porque entonces ese complemento para su proyecto no estará. En un primer tránsito interno nosotros dijimos están los medios no vamos a cambiar los nombres de los cursos ni de los talleres ni de los laboratorios, pero si vamos a transitar a un enfoque de no el medio en sí mismo sino el lenguaje al cual está asociado entonces decimos si la fotografía pero la fotografía digital y la fotografía análoga, ese tránsito implica algo en términos del lenguaje y si estamos hablando de que ya no es necesariamente a través de un dispositivo que es la cámara sino que es la imagen fija por ej. diseñada eso aplica a la imagen fija y la imagen fija va más allá de la fotografía a pesar de que la cámara fotográfica, el registro fotográfico y el medio fotográfico siguen siendo un eje central del módulo pero entendemos que va más allá, porque cuando la modificamos digitalmente incluso cuando hacemos un revelado hoy por medios digitales ya estamos superando la cámara, ya estamos interviniendo la cámara pero seguimos trabajando sobre el esquema del plano bidimensional y del lenguaje de la imagen fija, dónde estaba la esencia de la fotografía? en su lenguaje que es congelar un instante de la vida y preservarlo para el futuro como un instante infinito y es detiene el tiempo, y ahí es la característica de la imagen fija que la hace estar relacionada con la pintura y con el diseño. Lo mismo el sonido, la radio tenía una fuerza muy particular, teniendo en cuenta además que Altaír nace como emisora digital, la primera emisora universitaria digital del país y en su momento tenía una potencia muy fuerte lo que era la radio digital y la radio como medio que sigue siendo el medio más amplio pero empezamos a ver cómo la radio como medio no era un campo laboral atractivo para nuestros estudiantes, sin embargo que el sonido era la imagen

sonora que es el primer nombre del módulo si era muy importante y de mucho interés para muchos de los estudiantes, entonces empezamos a hacer un tránsito curricular lento, interno en que no se limitara a la radio, sino al sonido incluyendo la radio como una de las manifestaciones del sonido, y el lenguaje del sonido tanto en los géneros radiales como en lo experimental, y entonces empezamos a hablar de artes sonoras, de músicas, de instalaciones sonoras, de las musicalizaciones o las bandas sonoras del audiovisual y a veces el módulo es estrecho para abarcar todo lo que hoy el sonido significa en el mundo de lo digital, entonces ahora los podcast, y qué más hay, la experiencia sonora en el mundo digital es cada vez más potente y la radio sonora ya no es la radio digital ya no es solamente la W, que está colgada para oír en vivo a través de un computador, sino que hay unas experiencias de lo que implica la digitalización de la noción de radio, de contenidos donde el sonido es el que cuenta, narra y expresa, que implican otras manifestaciones que incluso están por llegar. Nosotros nos hemos centrado mucho en una línea de la radio digital muy tradicional en formatos documentales y ficcionales pero muy tradicionales y en otra línea muy hacia el arte sonoro donde cabe la instalación sonora y otras manifestaciones, hay otras cosas en el medio que en este momento estamos tratando de incluir como el universo de lo que un podcast significa que hay quienes dicen que un podcast de crimen es lo mismo que radio novelas, y hay quienes dicen que no, una discusión de expertos en la que yo digo como quieran solamente me interesa que estemos en la discusión, entonces ya pasamos del medio de la radio a lo que implica el sonido, como materia del lenguaje, como materia expresiva, y así sucesivamente en 3 con lo documental y entonces ahí encontramos una discusión con la que estamos en el cambio del currículo es de todas maneras el 1 y 2 semestre estamos hablando de una materialidad física que son la visualidad y la sonoridad y cuando llegamos a 3 ya nos vamos de esa materialidad física y nos

vamos a un problema y es la no ficción porque el video es todo entonces ya no nos importa qué es el video, si es electromagnético o digital, no, este semestre está centrado en la no ficción en lo documental, en la discusión sobre lo real y es una discusión sobre cómo se representa lo real, básicamente, entonces ya no es una discusión sobre soportes, si sobre lenguaje pero ya el lenguaje no asociado a una materialidad, a las ondas electromagnéticas o a los números y los ceros (22:14) que conforman la imagen sino a cómo la usamos, el lenguaje de lo real, y entonces en el 4 es el lenguaje de lo ficticio o de lo ficcional y en el 5 la televisión, entonces la televisión hoy que es? El hecho de trabajar a varias cámaras, transmisiones en directo, un medio que llega a mucha gente y llegamos a la conclusión que era todo eso pero además estamos frente a una transformación que hoy todavía se da y es el hecho de que el centro de la televisión hoy está en las narrativas seriadas y entonces volcamos todo a la serialidad y efectivamente a la serialidad ficcional porque es la que hoy de alguna manera está marcando los cambios más significativos aunque las docuseries empiezan a ser protagónicas más o menos hace un par de años y empiezan a entrar cada vez con más fuerza en las plataformas de streaming por ej., pero es el concepto de lo serial y cómo eso implica formas de consumo distintas, es decir, pensar que la programación de la tv ya no es la que estaba asociada a los hábitos de consumo de las amas de casa, el estudiante, el trabajador, y de acuerdo a eso se ponían unos horarios específicos, sino que la programación hoy es cómo colgar en una plataforma, si cuelgo toda la temporada completa, si cuelgo capítulo a capítulo, cada cuánto, las duraciones se desintegraron, antes un programa de televisión duraba o 24 min o 52 min y eso era indiscutible porque sino los ajustes de programación eran imposibles, y hoy un capítulo de la misma serie en una plataforma de streaming uno puede durar 33 min y el otro 47 y no hay ningún problema, ya eso había empezado a suceder en las plataformas de ... (24:29 )pero

con el streaming todo eso es una discusión que hay que dar y cómo manejamos los arcos dramáticos para esa serialidad, entonces esa es la discusión, de nuevo otro problema y lo mismo cuando llegamos al 6 semestre y empezamos a encontrar que está la convergencia, el transmedia, hipermedia, multimedia, pero finalmente de lo que nos habla el mundo de todo eso es de cierta transitoriedad, de la interactividad, de la inmersión, de la participación y de la desmaterialización del medio mismo, porque entonces uno dice sí, de todas maneras necesito una pantalla y entonces la pantalla es hoy, a veces la del celular, televisor, computador, Tablet, pero a veces es una proyección y a veces ya no hay pantalla, y a través de eso nos empezamos a acercar a las artes, entonces empezamos a entender que lo hipermedia por ejemplo, podía ser una instalación tangible relacionada con la internet, en donde hubiera una relación con el internet, con el computador o con el dispositivo móvil, donde hubiera cierta interactividad, donde lo digital no era un soporte de emisión sino los dispositivos con los que se construía y donde eso tal vez no era lo importante sino una reflexión sobre la sociedad contemporánea, lo efímero, lo inmediato, lo interactivo, lo inmersivo, y entonces ahí nos acercamos a la realidad virtual a la realidad aumentada al videojuego, a unas cosas que incluso ya no son narrativas y entonces por eso empezamos a tener un contacto cercano con las artes.

**Daniel Solarte: ¿Qué dificultades se han tenido en cuanto a lo tecnológico y en cuanto al horario como una carga excesiva?**

**Ernesto Correa:** Sigue siéndolo, El programa en un principio es diseñado con unos cursos que tienen una intensidad horaria alta con una correlación entre horas teóricas y horas prácticas, es decir, está diseñado para que el trabajo por fuera del aula sea muy poco, porque hay una carga de

horas prácticas que de alguna manera corresponden a la hora de trabajo independiente, sin embargo, eso en el ejercicio práctico no era cierto, entonces pensar que hay una materia de cualquiera de las de 5 horas que hay por lo menos 2 en cada semestre, fuera de que el taller central tiene 8 y hay otras de 3 y otras de 2. Primero hay una irregularidad en el número de horas que tiene algunas dificultades administrativas para programar los salones, porque casi toda la universidad está programada en bloques pares, y nosotros tenemos bloques impares entonces eso generaba una dificultad pero además empezamos a ver como tenemos un numero de materias que es alto, en ese mismo afán de que cada módulo fuera una especie de especialización, tenemos un número elevado de materias que en ese momento era lo que se acostumbraba entre 6 y 7 materias por semestre, pero con un número de horas altas, entonces nuestros módulos van entre 28 y 32 horas presenciales semanales, qué implica esto? Que si yo de cada materia necesito dedicarle una hora a la semana por cada hora que tengo de clase estamos hablando de que tengo que trabajar 60 horas a la semana, muy por encima de las recomendaciones del ministerio. Con la llegada de los decretos, primero la ley 30 lo establecía, pero después empiezan a aparecer los decretos reglamentarios que establecen lo que es un crédito académico, nos empiezan a hacer observaciones, ya que no estábamos respetando lo que es el crédito académico que equivale a 48 horas de trabajo en todo el semestre, incluyendo las horas de asesoría, las horas presenciales, lecturas, el trabajo independiente del estudiante, es decir, todo, por cada crédito del estudiante en total debe dedicarle 48 horas de trabajo a la semana, 8 horas diarias, como un trabajador, para que esté dividido en 3 partes iguales el sueño el trabajo y el descanso, nosotros nos volamos eso siempre, en todo el tiempo, al principio con orgullo, no es que este es un programa muy exigente porque además teníamos una especie de complejo, porque la gente creía que nosotros hacíamos bobadas, jugábamos con camaritas y que hacíamos unas cositas, casi que teníamos que demostrar trabajando muchas horas que lo que

hacíamos era serio, esto creo que tiene que ver con ese complejo que en general los oficios creativos tienen, entonces usted piensa en un diseñador y ellos son orgullosos de decir que en diseño hay que trasnochar, y eso hoy en día está siendo revisado y es inhumano la productividad se disminuye, no hay una productividad cuando llevas 12 horas sin descansar, dejas de ser creativo, productivo, entonces hay que racionalizar, y estamos en un proceso para racionalizar esas horas, una primera etapa en donde devolvimos a esas horas prácticas de los cursos parte de su contenido práctico porque se nos había vuelto que muchas de esas horas se convertían en clases teóricas, entonces esos cursos de 5 horas tenían 2 teóricas y 3 prácticas, pero en realidad eran 5 teóricas y lo práctico se hacía en la casa, entonces el primer paso es en parte de esas horas hacer trabajo práctico relacionado con el taller central entonces empezamos a volver a recuperar la integración que era uno de los problemas que faltaba, que muchos de esos cursos se desintegraban del proceso creativo y no se relacionaban con el proceso creativo, entonces empezábamos a través de trabajos comunes entre los cursos en que efectivamente el proyecto se centrara. Hay un segundo momento y es en el que también nace de alguna manera de una crítica y de un complejo y es que ustedes no investigan, y algunos de nuestros estudiantes y profesores lo decían, nosotros no investigamos, y otros decíamos, si investigamos pero investigamos distinto, la lectura era muy compleja entonces que hacemos, vamos a pensarle a esto y vamos a apostarle a cómo nombramos esto que hacemos que es nuestra propia manera de investigar y de generar conocimiento y de generar teoría y de generar academia y entonces encontramos en la lectura de esos programas que se parecían a nosotros por el currículo integrador como los de arquitectura, diseño, los de artes y empezamos a encontrar el concepto de investigación-creación y otros conceptos asociados a la investigación basada en las artes, las prácticas como investigación, etc., y adoptamos la investigación-creación como un eje curricular del programa y transformamos aparentemente desde lo nominal, los talleres

creativos centrales y los dividimos en el seminario de investigación creación y el laboratorio de investigación creación como parte del taller central en donde se formula el proyecto y ese seminario construye el proyecto problematizando con ayuda de los cursos teóricos y el laboratorio experimenta y pone a prueba esas apuestas del seminario. No ha sido fácil, es muy difícil que profesores lo entiendan y que por lo tanto lo transmitan bien, nosotros entendemos la investigación creación no como un método ni como una metodología sino como un concepto y con un concepto que el guion no separa sino une y que hace que la investigación y la creación sean una sola cosa, y no una cosa lineal sino una cosa más circular en donde hay un exceso de iteración, en donde yo experimento para investigar, investigo para crear, creo para experimentar, experimento para investigar y sigue el círculo y entonces le voy dando vueltas, entonces la gente dice cómo se construye un objetivo de investigación creación y es un lío, pero estamos construyendo e iterando todo el tiempo sobre la investigación creación en lo audiovisual, y es nuestro problema actual y nuestro problema para algunos años hacia adelante y es los modelos pedagógicos proyectuales, el proyecto como método, la investigación-creación como concepto, la creación como un ejercicio racional, es decir, salirnos de la idea de que la creación es un ejercicio puramente imaginario o imaginacional que solamente responde a la imaginación, sino cómo es un proceso racional que tiene que pasar por la conceptualización y que no se crea sino que se actualiza, que no se investiga sino se crea también, que siempre que se investiga se crea, así el producto creativo sea un texto académico, eso también es una creación, entonces esto es fácil decirlo pero es difícil de ejecutarlo y es nuestra última apuesta curricular pero que nos ha permitido cuestionar nuestro propio modelo curricular y nuestros propios contenidos de los cursos y nuestro propio qué hacer, entonces nos permite preguntarnos qué es un documental y por qué un proyecto de un estudiante se puede hacer en tercer semestre o no, si está hablando de la no ficción o no, más allá de los modelos tradicionales

del documental, nos permite pensar por qué es posible que un álbum de música sea un trabajo de grado de un programa como el nuestro como fue el trabajo de Juan Pablo Gómez es un EP y su trabajo de grado es un EP y por qué no está en música sino que está acá, entonces nos ha permitido eso, si no tuviéramos la investigación-creación probablemente eso no hubiera sido aceptado y tenemos novela gráfica y tenemos el álbum visual, el EP visual de Diego Hurtado, entonces es una deconstrucción de lo que se ha considerado los formatos audiovisuales tradicionales para incursionar en formatos que a veces han sido de las artes plásticas, otras veces han sido de la música, otras veces han sido de otras disciplinas y que si se quiere nos estamos apropiando con una mirada comunicacional porque no renunciamos a ser comunicadores, es decir, no es lo mismo ese EP que hizo Juan Pablo si lo hace un músico a como lo hizo él que es un comunicador audiovisual y multimedial, y se nota, es música y es música compleja pero no está hecha por un músico sino por un comunicador audiovisual, que también es músico, tiene una banda pero la música que él hace en su banda no es la que hizo para su trabajo de grado, porque él hace metal, y la música que hace aquí no es metal claramente, y eso nos ha permitido una serie de reflexiones en donde nosotros decimos nos liberó de los medios, entonces en segundo no tenemos que hacer radio y en tercero no tenemos que hacer video, si hacemos video pero no es el video en la concepción del medio del video porque podemos estar haciendo video digital, en un sentido más amplio, para las plataformas digitales de distribución, entonces yo por ejemplo hoy estaba en la clase con los estudiantes de 3 semestre y estábamos hablando del planteamiento del problema para su documental y yo les decía y ustedes por qué no se han preguntado cuál va a ser la plataforma de distribución de su documental para poder hablar de cuál va a ser la forma y de qué es lo que van a decir del tema que están tratando o es que consideran que es lo mismo que su documental se

vaya a ver en un celular a que se vaya a ver en una sala de cine, o es que no conciben sino que se vea en una sala de cine y por qué, eso nos lo permite la investigación-creación.

**Daniel Solarte:** ¿Cómo se ha percibido ese contrato y cómo se ha abordado a través de los años la unión de estos dos lenguajes (imagen y sonido)?

**Ernesto Correa:** Yo creo que eso es un problema universal de lo audiovisual, aparentemente superado en el primer mundo y si se le da mucho valor y se ganan óscaros y se premian los festivales y todo pero yo considero que sigue habiendo una subalternidad del sonido a la imagen, algunos dirán que es resultado del nacimiento del cine mudo, otros dirán que de todas maneras la condición humana ha sido más visual que sonora, habrá quienes dicen lo contrario, es decir, que la música es la primera de las artes, y efectivamente los músicos hablan de esto y que las primeras manifestaciones creativas son sonoras y que primero está la palabra que la imagen, y entonces esta es una discusión que sigue estando presente en las artes y lo audiovisual en el mundo entero, sin embargo, la relación tecnológica del sonido con las herramientas de captura de postproducción ha hecho que todavía en países como el nuestro y en espacios como un pregrado de una universidad pública sea más difícil, porque desafortunadamente, es más difícil captar el sonido con calidad que la imagen con calidad, por razones físicas, técnicas, tecnológicas, en el sonido hay más interferencias, entonces requiere instrumentos, hoy en día toma una foto de muy buena calidad con un celular y puede captar el sonido con un celular, pero no es correspondiente a la misma calidad con la que puedes tomar una foto o hacer un video, siempre sigue estando por debajo la calidad del sonido de esos dispositivos que tenemos a la mano y eso habla de esas necesidades, es decir, el micrófono necesita una cercanía siempre que la imagen no tanto, o sino cuánto cuesta un

micrófono que me permita a mí el alcance que tengo con un zoom, qué micrófono necesito y cuánto cuesta para captar a la misma distancia que a la que yo capto con el celular una imagen, pero además, hay un asunto epistemológico si se quiere, en cuánto a que hay menos literatura académica del sonido, aunque ya estaban los textos de Chión, y mucha parte de ella era literatura técnica, el tipo de micrófonos, cómo funcionaban esos micrófonos, cómo se transmiten las ondas sonoras, cómo hay que captarlas y mucho menos sobre la composición sonora, la incidencia del sonido en el plano, etc., que existiera un módulo que desde el principio se llamara imagen sonora así tenga el apellido de radio, habla muy bien del diseño del pregrado, porque quiere decir que hay una preocupación de todas maneras, por entender lo sonoro también con una imagen, con la misma importancia de la imagen visual y de alguna manera le debemos a algunos de los profesores que han estado ahí desde el principio como el profesor Mauricio Naranjo que ya había trabajado en radio y ya había estudiado sobre la estética sonora, sobre el radio arte y el arte sonoro, que haya habido ahí una sensibilidad hacia al sonido que ha estado presente en el programa académico, sin embargo creo que hemos tenido unas carencias técnicas fuertes porque no podemos desconocer que las necesidades técnicas del sonido son muy altas y necesita unas competencias técnicas muy fuertes de quien lo ejerce, el sonido es más que el microfonista, que el micrófono y que los audífonos, el sonido tiene toda una estética que incluye además la palabra, la música, el ambiente, los efectos, que incluye un montón de elementos que construyen y están muy bien teorizados pero que a la hora de la verdad no es sino uno ver la diferencia de relevancia que tiene el Óscar al mejor diseño sonoro a lo que tiene el Óscar a la mejor dirección de fotografía. Todos conocemos nombres de los directores de fotografía que se han ganado el Óscar, pero muy pocos recuerdan a quienes han ganado Óscar al diseño sonoro o a la mezcla sonora, y hay como 3 Óscar que tienen que ver con el sonido, pero nadie sabe quiénes son, ¿de quién conocemos los nombres? De los músicos

que han compuesto, ej. Henry Mancini por la pantera rosa, pero son los músicos los que recuerda la gente, pero no quien estuvo detrás concibiendo el sonido. (44:11)

**Daniel Solarte:** ¿De qué manera los estudiantes o desde la academia se ha podido solventar esa falta de tecnología? ¿Cómo han acudido a través de estos años los estudiantes?

**Ernesto Correa:** La facultad se ha preocupado y cada día tenemos un poco más de medios técnicos. Al principio ni siquiera grabadoras de sonido teníamos, conectábamos los micrófonos directamente a las cámaras, hoy en día hay grabadoras de sonido, hay mezcladoras, buscamos tener software de postproducción para la mezcla y los estudiantes lo han podido hacer, otros lo han hecho a partir de ellos mismos de obtener sus propios equipos, adquiriéndolos, alquilándolos, accediendo a ellos y estudiándolos en muy buena medida en actividades extracurriculares, otras veces en un aprendizaje más horizontal que el que permite la academia de un compañero a otro, hemos tenido la fortuna de que hemos tenido muchos estudiantes músicos entonces los músicos hoy saben de sonido de la amplificación, de los micrófonos, etc., y eso ha ayudado, hemos tenido algunos estudiantes que han sido ingenieros de sonido o que han tenido estudios previos relacionados con el sonido entonces eso ha permitido que exista un conocimiento intangible que se va transmitiendo de unos a otros, y que ha sido interesante y que hemos tratado de apropiarlo al interior del programa con la generación de cursos específicos de diseño sonoro y algunos otros que hemos planteado, sin embargo los estudiantes a los que les interesa el sonido son una minoría entonces por ejemplo los últimos dos semestres no hemos podido abrir el curso de diseño sonoro por falta de estudiantes y eso en sí mismo demuestra el privilegio de la imagen visual sobre la imagen sonora en el imaginario incluso de nuestros estudiantes. Eso es muy particular por ejemplo

como la dirección de arte, oficio fundamental del cine pero que uno diría bueno por ejemplo el documental necesita del sonido pero no necesita de la dirección de arte y es toda una línea de representación importantísima del audiovisual que no necesita la dirección de arte y en cambio ese curso lo hemos abierto todos los semestres y todos se llena y hay que rechazar gente, y el sonido que es necesario para todas las manifestaciones del audiovisual, no, eso ya habla de que hay una cosa en la concepción del sonido, además que es difícil, que es para gente solitaria, entonces la imagen del sonidista solo en el set después de que ya todo el mundo se fue, con los audífonos, tratando de hacer un wildtrack, es el solo.

**Daniel Solarte: ¿De qué manera se está asociando la academia con la industria local?**

**Ernesto Correa:** De ninguna, por una razón muy simple, vivimos en realidades distintas, y no es que nosotros los desconozcamos a ellos, porque hemos hecho ejercicios de acercamiento en varios momentos y nos damos cuenta que no hay unas coincidencias de objetivos; primero los canales locales y regionales se convirtieron, en Antioquia y Medellín por lo menos, en canales que son un brazo audiovisual de los gobernantes, ni siquiera de las instituciones, y que son canales de propaganda, y que responden a unos intereses de esos gobernantes, segundo sumamente conservadores que generan muy poco espacio para los jóvenes e ideas nuevas y en donde muchas veces no se comprende que el público al que deberían estar buscando ve hoy otras cosas, yo creo que no entendieron la televisión por cable y no entendieron mucho menos el streaming o el VOD, o la televisión digital, para mí es claro que no la entendieron, a nosotros nos falta mucho y nos falta mucho del relacionamiento con el sector productivo incluso más allá de los canales, pero hoy

encontramos que para nosotros como academia termina siendo más fácil relacionarnos con plataformas internacionales que con los canales locales, y estamos buscando acercarnos a esas plataformas internacionales y hemos encontrado más resonancia ahí que con los canales locales. Desafortunadamente, las personas que han pasado por las herencias de esos canales, cuando ha habido personas interesadas en que esa relación se dé de una forma más integral, esas personas no han durado en las direcciones de los canales y se han perdido esfuerzos, también es cierto que ellos nos buscan para que les entreguemos las producciones de nuestros estudiantes para ellos emitirla gratis, sin contraprestaciones, diciendo que le están dando una oportunidad a los estudiantes para su hoja de vida y se olvidan de que hoy existe una cosa que se llama YouTube, una cosa que se llama Vimeo, y muchas plataformas más que tienen una audiencia gigantescamente mayor que la de ellos, entonces que para un estudiante nuestro ya no es atractivo que le digan que van a transmitir su documental, su corto ficción en un canal regional a las 3 de la tarde que lo ven 100, 200, 500 personas, mientras él lo puede montar en YouTube y lo pueden ver miles de personas y si es hábil con su canal, millones de personas, que además permanecen el tiempo y a disposición del público no lo emiten una vez sino todas las veces y que van a tener miles y miles de reproducciones en distintas partes del mundo, entonces esa es una realidad que desconocen los canales, no es que a nosotros no nos interese aparecer en los canales y que los productos de nuestros estudiantes no aparezcan en los canales, pero hablemos de una cosa más estructurada, pensemos un proyecto conjunto, de cosas que hagan los estudiantes pensando en el público de ustedes, y hemos hecho algunos intentos pero se ven frustrados a la hora de materializarlo, como el proyecto en el que él participó, entonces esa es la

realidad, la relación es de espaldas ambos, ni a ellos les interesamos nosotros ni a nosotros nos interesa demasiado.

Es irónico porque nace con esa necesidad, sin embargo, los egresados que trabajan en esos canales son muy pocos, y no se sienten muy bien porque no les permiten proponer, entonces tristemente esta es la realidad.

Dar una propuesta de cómo fortalecer esa interacción entre imagen y sonido para que los dos lenguajes se potencien entre sí, desde la parte académica

**Daniel Solarte:** ¿De qué manera se podría dar ese ánimo para que a los últimos semestres no lleguen los pocos, o los mismos estudiantes músicos a esos cursos?

**Ernesto Correa:** En la medida en que a través de la investigación-creación reconozcamos nuestro objeto de estudio que es la comunicación a través del lenguaje audiovisual y que en nuestros proyectos reconozcamos que nuestro marco teórico debe estar en relación a lo audiovisual, que nuestro planteamiento del problema debe estar en relación a lo audiovisual y que le demos valor a lo disciplinar, que debe tener, lo pongamos en el centro de nuestra discusión y de la formulación a nuestros proyectos, es el camino mediante el que vamos a lograr eso, si yo desde que estoy concibiendo la idea de la pieza audiovisual que voy a crear estoy problematizando esa relación, cómo se oye y cómo se ve y cómo conversan esa forma de oírse y esa forma de verse y lo pongo en el centro de mi proyecto, voy a acercarme a tener un mejor matrimonio. Mientras yo esté discutiendo en mi marco teórico y mi problema de

investigación asuntos que le corresponden a otras disciplinas, que no quiere decir que no hacen parte de nuestros proyectos, y esté más preocupado por pensar cuál es la enfermedad mental que sufre mi protagonista en lugar de pensar a qué volumen, a qué velocidad, con qué timbre de voz habla mi protagonista, porque eso hace parte de su caracterización (habla rápido, despacio, con acento, claro, problema de dicción, etc.) en vez de tratar yo de aprender en medio semestre de psicología, yo por ejemplo en 4 semestre podría recoger todo lo que aprendí de sonido en el 2 semestre y plantear una discusión de la relación entre imagen y sonido para escribir el guion, y cómo hago para que el guion suene y no solo se vea, “Hacer guiones es escribir en imágenes” no estoy de acuerdo, no solo en imágenes, el guion también tiene que sonar, y a veces esas indicaciones del sonido deben estar escritas desde el guion, no dejarlas para el guion técnico, sino darle la pertinencia a los elementos sonoros desde la escritura del guion, pero si yo no lo problematizo no van a llegar al guion, si yo no me pregunto por eso, no van a llegar al guion, entonces yo sí creo que la clave está que la discusión epistemológica esté en nuestro objeto de estudio, porque a veces nos da pena, creemos que lo audiovisual primero ya está suelto, ya está dado, y que no es suficientemente teórico ni importante, entonces necesito ir a las ciencias sociales a validar lo que quiero hacer entonces voy a la psicología, sociología, historia, medicina, política, y no es que esté mal, es necesario conversar con todo esto, pero sin olvidar que mi objeto de estudio es lo audiovisual, esa es la solución y el camino que estamos tratando de transitar.

Depende más del estudiante, si el estudiante no se plantea esto alrededor de la investigación-creación. Hay una responsabilidad compartida que debe ser guiada por el programa y el docente, es decir, el estudiante no sabe esto previamente, venimos de un

mundo taxonómico en donde separamos la imagen y el sonido, y el tema del contenido, yo creo que parte de la labor del docente y del programa es integrar eso y no entenderlo como separados, que en el programa estén separados imagen de sonido no indica que las debamos concebir de esa forma, pero el estudiante viene de una formación que disecciona y es natural que entienda las cosas separadas, es una tarea conjunta.

## 10.2 Entrevista José Jaramillo

**Daniel Solarte:** Regálame por favor tu nombre completo

**José Jaramillo:** Dale, yo me llamo José Jaramillo, soy comunicador social de la Bolivariana, estude artes plásticas en la Universidad de Antioquia y me especialice en sonido para cine en san Antonio de los baños en Cuba.

**Daniel Solarte:** Perfecto, para empezar a traer un poco este tema del diseño sonoro, ¿cómo llego ese interés hacia este tema?

**José Jaramillo:** Es difícil decir que haya sido una cosa puntual, yo creo que la relación mía con el sonido, la pregunta es personal, como llegue a esto del sonido, nada una familia un entorno clase media, normal y sencilla, siempre muy inquieto con el cuento sonoro pero desde lo que te digo yo, un papá melómano y yo creo que por ahí se refleja siempre en la casa había puesto digamos un equipo de sonido digno de siempre música, bueno, luego en el colegio tuve un acercamiento con un grupo musical, luego a la universidad a estudiar comunicación, en ese entonces las ofertas de comunicación en comunicación estaba muy orientadas hacia el periodismo no hay comunicación audiovisual, ni facultades de cine, hoy siguen siendo muy escasas pero bueno, no había ese énfasis en audiovisual, entonces estudio comunicación, empiezo a ayudar en los cortometrajes como camarógrafo y resulta que no hay quién se encargue del sonido y entonces todos mis amigos me dicen pues, pero vos que tenes un grupo de música

que tocas pues, ¿por qué no te encargas del sonido?, una relación ahí un poco arbitraria pero pues creían que por que uno estaba cerquita a un micrófono entonces ya había relación y termino haciendo como el sonido de los cortos de los amigos, es más absolutamente empírico, absolutamente ignorante, con tres textos académicos que habían en la biblioteca bolivariana; compañero, hay, ¿esto se está grabando? entonces, okey; básicamente es como el primer acercamiento, en la facultad de comunicación por supuesto habían unas materias que era televisión y cine, para nada había ninguna materia que se acercara a sonido, okey, absolutamente empírico, me graduó de comunicación, empiezo a trabajar y me ofrecen trabajo en la especialización de televisión de bolivariana, trabajando desde la parte administrativa y en la especialización y la maestría nos toca traer a profesores de afuera de la ciudad porque aquí no había profesores con el perfil como para enseñar en esa maestría, en esa especialización y terminamos trayendo a gente muy reconocida en el medio desde Bogotá y entre ellos tal vez el mejor sonidista de este país o el decano de los sonidistas, que se llama Carlos Eduardo Lopera, Chubi, y bueno nos conocemos, él es paisa pero ha vivido en Bogotá mucho tiempo, toda la vida creo, toda su vida laboral, nos conocemos, hacemos muy buena relación de amistad y a mí me empieza como a picar un poco más ese bicho del sonido y el me anima, de alguna forma también conozco a otro, a un director y guionista que estudio y se formó en París que se llama Luis Eduardo Mejía, y Luis y Chubi me animan mucho como a meterme en el cuento del sonido como más seriamente, investigo un poco, veo que hay unos cursos básicos en San Antonio de los Baños, hago un curso de un mes, quedé muy tocado con el tema, muy interesante y al año siguiente recibo una invitación de Jerónimo Labrada, el director de ese momento, a ser parte de lo que ellos llaman una maestría de altos estudios, fueron 6 meses estudiando sonido para cine, entonces bueno, estudio, regreso, para el momento de mi regreso tengo que seguir trabajando en

lo que hacía antes que era como llamarlo, como un realizador audiovisual integral, como lo llaman hoy, porque me tocaba, pues yo trabaja con empresas realizadoras de televisión acá, locales, entonces yo hacía investigación, escribía guion, dirigía, editaba videos institucionales, corporativos, comerciales, después estuve trabajando en unas series infantiles, en fin por que aún no se sentía la necesidad de tener un sonidista, eso era como para que un sonidista , el sonido lo hace el camarógrafo y ya está, esto empezó a evolucionar y cada vez empezaban a requerir más mi servicios como sonidista y ya empecé a dejar esas otras funciones y me dedique al sonido y bueno los últimos diría que los últimos 20 años, si desde el 98 - 99 me dedique de lleno a trabajar con el sonido, cierto, entonces ese es maso menos como el perfil de como llegue yo allá, yo ahí, por supuesto no fue por la universidad, fue indirectamente por la universidad pero no por la formación académica, el sonido aún hoy sigue siendo una materia inexistente en todas la facultades así se llamen audiovisuales, la facultad de ingeniería de sonido de la San Buenaventura tiene una materia que dura un semestre sobre sonido audiovisual, de resto es todo ingeniería, entonces sí, sigue habiendo una gran carencia hoy frente a ese tema, todo el mundo con el que vos hables, te va a decir, “no, es que el sonido es súper importante” pero finalmente siempre sigue siendo la cenicienta con la cual se toman decisiones a última hora para reparar pero no se piensan es desde la planeación, solo cuando vos has tenido cagadas o te falta el sonido es que te das cuenta de lo que significa y yo muchas veces cuando he dado clases siempre le digo a los alumnos que esto no es gratuito que se llame audiovisual, esto no se llama visual audio, lo que pasa es que hay una ciencia muy bella que se llama la psico-acústica que estudia la forma como nuestro cerebro capta el sonido y lo percibe y las relaciones de nuestro cerebro con el sonido, no es solamente la parte mecánica funcional, como actúan los huesecillos del oído interno, cierto, el nervio auditivo y esa psico-acústica estudia, la psico-acústica tiene un dato que

a mí me parece muy interesante, calculan los estudiosos de psico-acústica que casi el 60% más de lo que un ser humano aprende en su vida lo aprende por los oídos, que es lo que pasa, que el ojo requiere mucho procesamiento, requiere de mucho trabajo de nuestros, de nuestros procesadores cerebrales por que necesitan analizar forma, color, figura, fondo, enfoque, luz, sombras, texturas, cierto, entonces digamos que necesita más procesamiento nuestro computador que el sonido, pero resulta que mientras el ojo se mueve en el espacio el sonido se mueve en el tiempo y esa dicotomía o esa diferencia entre esas dos materias hace que se genere una forma de percepción de sonido en nuestro cerebro que, pues que nada que está marcando últimamente el aprendizaje, de hecho el oído es el primer sentido que se abre al mundo, nosotros empezamos a oír cuando estamos entre el 4 y el 5 mes en la panza de nuestra mamá, antes de ver, antes de oler, antes de saborear, entonces es un sentido que está muy , muy abierto a, está muy expuesto por que el oído no tiene parpados como si los tienen los ojos o no tiene directividad , no tiene una directividad como si lo tienen nuestros ojos cierto, si yo quiero dejar de verte, yo giro la cabeza o cierro los parpados, para yo dejar de oír el murmullo de los autos que tenemos pasando de fondo, no existe un parpado físico sino que existe un mecanismo mental en nuestro cerebro de concentración, nuestros oídos se concentran en el tema que nos interesa y automáticamente bajamos la percepción de los sonidos que nos están aportando o que no nos interesa, digamos que entonces nuestro oído es un oído selectivo a la hora de la escucha que es lo que no ocurre con los micrófonos, por más directivos que sean un micrófono siempre va a percibir otras fuentes sonido que vienen no necesariamente del frente del micrófono, entonces esa capacidad activa, de escucha, es muy importante y finalmente es muy crítica a la hora de vos trabajar con sonido porque vos tenes que un poco como que aprender a deshabilitarla, estar escuchando muchas

cosas a la vez simultáneamente para evaluar si ese sonido que estas grabando es lo suficientemente limpio y funciona o definitivamente no, cierto, entonces nada.

**Daniel Solarte:** Perfecto, devolvámonos un poco hacia el tema de la academia, desde que aprendiste unas cosas en cuba en san Antonio de los Baños, entonces comparando un poco con lo que has visto en la academia del país, ¿cómo percibes ese diseño sonoro desde lo académico?

**José Jaramillo:** Vale, mira voy a ser un poco radical con lo que voy a decir pero a mí me parece que es inexistente el concepto de diseño sonoro desde lo académico, que haya personas que como individuos busquen, tengan la curiosidad y se preocupen por cierto, pero desde nuestras academias no hay una formación en el área sonora, si la hay es muy leve cierto, es un roce pues, entonces vos ves que un programa de un semestre de x materia te dan un par de clases sobre el sonido si acaso, además porque es que el sonido también tiene un cuento en esta cadena de producción de los productos audiovisuales, tienen un efecto óptico bien particular, el sonido es, el sonido no se compara a la parafernalia que vos necesitas para hacer imagen, entonces normalmente el departamento de fotografía cuenta con mucha gente , con camiones de luces, de grip, de trípodes, cables, planta eléctrica, en fin, en cambio el departamento de sonido a lo sumo requiere de dos personas, te estoy hablando de una película normal, ocasionalmente puedes tener una tercera persona dentro de ese departamento pero muy rara vez, casi siempre es un practicante o un pasante y no sé, todo el equipamiento se puede guardar en un par de maletas y ya está, entonces eso genera también como un efecto de, como que hay menos despliegue tecnológico, entonces tampoco hay que prestarle mucha atención al asunto, yo siempre argumento frente a mis alumnos o frente a los equipo de trabajo con los que he rodado películas que el sonido es una

responsabilidad no solo del sonido, es una responsabilidad de todo el equipo y ¿por qué? porque yo como sonidista, mi trabajo depende de la captura de la toma del sonido, depende muchas veces de los otros departamentos, por supuesto de fotografía, me afectan cosas como el tipo de ópticas que se escoja, el tipo de planos si hay máquinas, dentro de la toma o si hay un dolly o si hay una grúa o si hay un dron, me afecta el tipo de vestuario, que se escoja, el departamento de dirección de arte, tiene una relación muy estrecha con sonido porque te puede afectar la toma del sonido el tipo de vestuario que se escoja, el tipo de maquillaje y peinados, el tipo de objetos que van a manipular los personajes en la escena, cierto, entonces digamos que hay una interacción muy estrecha y no es solo, no depende solo del sonido, del sonidista una buena captura, cierto, yo creo que por ahí debimos haber empezado un poco Daniel y es hablar que pues hoy por hoy podemos hablar de forma muy general aunque tengo unas discrepancias ahí teóricas, pero uno podría hablar de que dos grandes áreas que son la ficción y lo no ficción o la ficción y lo documental y dentro de esas dos grandes áreas hay 3 tiempos que son pre producción, producción y post producción, el diseño sonoro aunque te he estado hablando mucho de la toma de sonido directo, por supuesto la toma de sonido hace parte de esa concepción global del diseño sonoro cierto, entonces, hay por supuesto circunstancias muy distintas entre rodar una escena y un guion de ficción y rodar una secuencia de un documental por que la ficción vos tenes aparentemente todo bajo control o sea hay un guion que dice, interior oficina medio día, Daniel sale al balcón y se fuma un cigarrillo mientras ve la ciudad, todo está indicado ahí, si tenes texto, cuáles son tus acciones, cual es la hora del día, lo que nos dice la luz, el lugar, cierto, en cambio en el documental no, en el documental vos no tenes control sobre lo que va a ocurrir, cierto, entonces digamos que eso implica dos lógicas diferentes, en la ficción vos podés planear las cosas muy estrictamente, en el documental vos tenes que tener una flexibilidad para poder mover

y adaptarte según las circunstancias y entender que no tenes las cosas bajo control, cierto, entonces bajo esas dos loicas digamos que hay dos lógicas de trabajo también, que van a lo mismo, cierto, o sea, nosotros a que nos dedicamos, nosotros hacemos productos de entretenimiento, decir que hacemos productos educativos es muy bello, pero es muy escaso, muchas veces básicamente, nosotros entretenemos, nosotros nos movemos en un oficio muy viejo, muy viejo en la humildad como es el narrar historias, sino simplemente remítete a las cuevas de las de Altamira y ahí te están narrando historias, entonces hay una necesidad humana de contar, nosotros hacemos parte de ese negocio, nosotros hacemos historias, entonces para entender la historia que vamos a contar y que efecto queremos crear o que queremos transmitir en nuestros espectadores pues por supuesto que uno debería tener una conciencia más amplia de esos momentos y de la materia que estas usando para contar cierto, que pues son imágenes y son sonidos, entonces por eso hablo de esos tres tiempos de pre producción, producción y post producción, porque a partir de ahí es que vos podes, para mí el concepto de diseño sonoro empieza desde la pre producción, cuando vos entendes que es lo que quieres contar, como lo quieres contar, a quien se lo vas a contar, entonces ahí podes tomar decisiones de cómo lo vas a contar y por supuesto siempre hay una flexibilidad porque uno planea cosas que sobre el papel funcionan muy bien pero después al final del proceso hay un momento de verdad que es cuando te estas enfrentando ya al montaje final por ejemplo, entonces vos concebiste un diseño sonoro muy bello para x circunstancia, situación y resulta que por montaje, por edición por la forma como se está narrando la película pueda que no funcione o pueda que haya que modificarlo o puede que funcione perfecto como te lo imaginaste, no hay una flexibilidad ahí, no es una camisa de fuerza, entonces claro, cuando uno habla de diseño sonoro, en el medio audiovisual, hay otros diseños, no cierto, un diseño de imagen, hay un diseño de vestuario, de maquillaje, de

escenografía, hay una propuesta visual que implica una narrativa, esa narrativa tiene un diseño, entonces por supuesto que también hay un diseño de sonido, debería haber siempre un diseño de sonido, el problema nuestro es que nos ha preocupado más el cómo que el qué, entonces normalmente nuestro medio nos preocupa más cuantos micrófonos tenes, si tenes la grabadora digital de última generación, si contar con toda la parafernalia de equipos pero a veces se nos olvida que es lo que estamos buscando, que es lo que yo que quiero contar, que es lo que yo quiero narrar, entonces eso a veces termina haciendo que la toma del sonido o el aparataje técnico sea más importante que la conceptualización estética, cierto, yo siempre hablo como de esos dos elementos, lo técnico y lo estético en el sonido entonces, lo técnico por supuesto pasamos por equipamiento, por condiciones de captura, por condiciones de edición y de post producción de esa materia pues llamada sonido, pero todo esto tiene que estar en función y enmarcado en la estética sonora, cierto, o sea, lograr encontrar un estilo de narración sonora, en el montaje, la forma de contar desde lo visual, la creación de sonidos específicos para elementos puntuales que narren circunstancias o subrayen la claridad o la confusión si eso es lo que vos quieres transmitir desde lo sonoro, entonces todos estos son elementos ya desde lo estético que a veces se esfuman en el camino lastimosamente cuando no hay una concepción estética del sonido desde la preproducción y se termina asumiendo a última hora en la post producción, o sea ya hicimos la película, ya la rodamos, ya está montada, ayúdanos vos que sos sonidista o diseñador de sonido, ¿qué podemos hacer?, ¿qué musiquita le metemos a esto?, entonces esa concepción pues por supuesto habría que empezarla a cambiar dentro de los estudiantes de áreas audiovisuales por lo menos tengan conciencia del sonido cierto, la mayoría de los casos voy yo leo guiones donde las descripciones de imagen son riquísimas, interior, apartamento dolly in, empezamos en plano general, terminamos primer plano manos con cigarro detrás luz en altura

con tintes naranjas, o sea una descripción riquísima de la imagen y del sonido ni una sola nota, cierto, estamos dentro de la cabeza de ese personaje, estamos escuchando el entorno de la ciudad, escuchamos sus pasos, latido de su corazón, voces en off, en fin, entonces es desde el mismo guion donde vos te das cuenta quien está pensando a que suena la historia y quien definitivamente no, yo creo que eso es una tradición que esta, que hay que romper, pero que todavía las mismas, la misma academia no lo propone.

**Daniel Solarte:** Me has hablado un poco de, pues digamos que a vos una pregunta de la pre, pro y post; ahora más personal dame una breve descripción, de ¿cómo te preparas personalmente para como cada una de estas?

**José Jaramillo:** ¿Cuál es mi método de trabajo? vale, normalmente, pues te voy a hablar de ficción, pues digamos que es el más, bueno, si, el que puede ser más recurrente, normalmente cuando entra en contacto o me llaman o voy a trabajar en algún proyecto por supuesto lo primero que hago es leer el guion, normalmente lo leo un par de veces, la primera vez como intento leerlo lo más desprevenidamente posible como par a ver si el guion me atrae, si está lo suficientemente claro como para que se entienda en una simple leída, en fin, a partir de ahí entonces ya puedo hacer una o dos lecturas más donde empiezo a hacer como un desglose sonoro, cierto, donde empiezo a subrayar o a apuntar o hacerme preguntas en el guion, esta escena a que suena, esta escena que continuidad tiene con las otras desde el punto de vista sonoro, a parte los elementos puntuales que pueden sonar en la escena, me gusta como pensar cuales son las atmosferas, que transmite la escena, la pregunta, esta escena porque es importante en la historia y así avanzar la

historia cierto, entonces mucho de eso también pienso mucho como desde el punto de vista de la cámara, o sea el punto de vista de la cámara me condiciona también el tipo de sonido de sonoridad que va a tener la escena, entonces pienso en eso, digamos que también desglose medio técnico, cuantos personajes hay por escena, cuantos interactúan, si hay escenas digamos especiales para la captura de sonido como interior auto, noche, cierto, entonces son cosas que uno ya va considerando desde ahí de bueno, esta escena como se aborda, ojo con esto que va a estar complicado, cierto, luego por supuesto me siento a conversar mucho con el director a intercambiar opiniones y sensaciones, de ese tipo de cosas pues, de si a hacerle las preguntas que me hice yo a que me cuente el cómo se imagina el sonido, en fin , después de ahí, normalmente digamos que en la pre producción también está todo lo que es digamos ya el scouting, que es el recorrido y la búsqueda de locaciones, entonces yo procuro acompañar ese proceso para protegerme también y proteger la peli , entonces la locación está muy linda pero está en la cabecera del aeropuerto, aquí es muy probablemente que no podamos hacer un sonido, cierto, entonces, en esa función, ya después en producción pues normalmente muy de la mano de ese guion y de mis notas, me preocupo pues por capturar el sonido lo mejor posible en cada escena y también procuro y pienso mucho en la captura de sonido que sirvan para post producción, o sea yo como sonidista de campo directo pienso mucho en la post porque yo también hago post de sonido, entonces bien sea que yo la vaya a hacer o que otro la haga, siempre estoy pensando en que tipo de sonidos pueden ser útiles para el montaje, cosas como grabar un roomtone de cada locación y si estamos en la misma locación a distintas horas del día, yo sé que eso lo agradece el editor a la hora de montar la continuidad del sonido, si tengo efectos de sonido puntuales en la escena que yo puedo grabar, yo prefiero suministrárselos al editor y que el más bien decida si le sirven o no le sirven y no que los añore, “uy que rico haber grabado esa puerta pero no tenemos

ese sonido”, si yo tengo una puerta en el set que me suena, que chirria de una forma especial o lo que sea pues la grabo o la incluyo en mi archivo de sonido y ya pues se decide si sirve o no sirve, entonces bueno, digamos que eso es como a rasgos generales en la pro, y después cuando acompaño en la post, pues ya claro, digamos que en la post del sonido es donde en realidad está el espacio creativo y ahí es donde más se va a ver la aplicación de ese diseño sonoro, entonces por el montaje, por el tipo de montaje que vos escojas en el sonido a mí por ejemplo personalmente me gustan mucho los splits que es la anticipación o el encabalgamiento del sonido, cierto, que un sonido empiece antes de yo verlo o que empiece el sonido de la escena siguiente antes de terminar esta escena en la que estamos, me gusta mucho por ejemplo que la música entre y salga en sincronía con acciones puntuales que están ocurriendo en el cuadro, entonces hay una discusión de la pareja y el ya sale y tira la puerta y justo con la cerrada de la puerta arranca la música cierto, procuro en la mayoría de los casos, editar los fades con las músicas porque eso me parece gratuito, barato, sencillo, evidente, entonces por eso también siempre defiendo trabajar con compositores y con músicos que creen música a la medida del proyecto, porque eso hace que el proyecto cobre vida de una forma muy distinta simplemente poner, yo sé que hay proyectos que no tienen presupuesto que tienen otro tipo de condicionantes pero si por lo menos eso, defiendo mucho el uso de ambientes más que músicas, me encanta pintar con los sonidos ambientes porque un sonido ambiente te amplía el encuadre, te ubica en el tiempo, en el espacio, yo te puedo poner sobre la misma escena, un interior de casa, el sonido de olas del mar al fondo, una ciudad ruidosa y esa misma locación la cambiamos de lugar solamente por el sonido ambiente, el sonido ambiente te refuerza una época, unas personas en un interior de una hacienda y pongo fuera, no sé la pasada de unos caballos y unos carruajes y ya ese sonido refuerzo la sensación de época, entonces ahí es donde se juega, por ejemplo yo hace unos años

hice un película que se llama " El final del espectro" entonces yo hice el sonido directo, hice el diseño sonoro, cuando uno estudia guion, una de las premisas más importantes del guion es la transformación de los personajes, cada personaje empieza de una forma y debería terminar al final de la historia con una transformación, para mí el sonido, sufre transformaciones, debe sufrir transformación, debe evolucionar, entonces en esta película, había un ambiente pues casi toda la película transcurre en el interior de un apartamento, pero es una chica que se empieza a desquiciar un poco a transformarse y sufre de un problema psiquiátrico, entonces yo decido que en la primera escena cuando entramos al apartamento se oyen carros pasando en una ciudad normal y corriente, pero ese tráfico se va degradando a lo largo de la película sutilmente y al final de la película ya no se siente la pasada de carros sino que se siente un brrrr, son esos carros bajados 2 octavas o más y es un poco reforzar esa sensación de estamos dentro de la cabeza de esta mujer, estamos tan locos como ella o somos espectadores de su locura, cierto, entonces ese es el lema, esto sonoro evoluciona y no es simplemente poner carros de fondo o por ejemplo la puerta del apartamento se abre y se cierra no sé, 8 veces en la película, esa puerta empieza sonando de madera normal, como la puerta de un apartamento y termina mezclando con un alarido femenino, en la última parte que se abre, esta mujer sale arrastrándose, sangrando por que vos conscientemente como espectador no percibís ese grito, ese alarido, pero hay algo ahí que incomoda y esa puerta no es la misma que se abrió por primera vez, ese sonido de puerta está señalando subrayando, el estado anímico de los personajes cierto, entonces a eso me refiero con que los elementos sonoros narran, no solamente te dicen lo evidente, lo que vos estás viendo en imagen sino que ve estéticamente vos los puedes manipular para que te subrayen emociones, te generen ansiedades, te pueden llevar de la mano, cierto, de hecho el sonido en las películas de terror es el elemento más importante a veces que la misma imagen porque es el que te genera

estados ánimos, te lleva de la mano para decirte, prepárese que aquí va a ocurrir algo, te sorprende, cierto, entonces claro yo siempre concibo el diseño sonoro como una montaña rusa, las montañas rusas, las más bacanas siempre, una buena montaña rusa no es simplemente la que va directo hacia arriba, sería muy aburridor, una montaña rusa tiene subidas y bajadas, tiene descolgadas, tiene momentos de calma, para que vos tomes aliento y volvas a poder aguantar lo que sigue cierto, entonces para mí el diseño sonoro tiene que cumplir también eso, una dinámica interna, dónde no sé, se aplican muchos conceptos, Leonardo da Vinci tenía un concepto muy bello que dice, para pintar la luz es necesario rodear la oscuridad, yo aplico mucha esa frase en sonido, la mejor forma de vos destacar un sonido es rodearlo de un silencio, o sea una escena con mucha masa sonora debería tener previamente una escena de calma y luego después de esa escena sonora muy rica, debería ir otro momento de calma por que hace que tu cerebro digiera lo que ocurrió y por qué te genera esas sensaciones de subidas y de bajadas como una montaña rusa, entonces vos ves, no sé Rescatando al soldado Ryan, empieza muy alto con su diseño sonoro, esa escena de desembarco en Normandía, bueno no, empieza antes con el flashback en el cementerio que es una escena calma, llegamos al desembarco en Normandía que es bravísimo con cientos de sonidos a la vez y luego volvemos a un momento de calma, entonces eso hay que también considerarlo y eso desde el mismo pre producción y del estudio del guion, uno se da cuenta de por donde esa materia sonora, ahora cuales son como los elementos que conforman el diseño sonoro, para mi gusto son 4, o son 5, por supuesto las voces, es el primer elemento, son las que cargan mayor información narrativa y nosotros los seres humanos hemos evolucionado como especie muy vococentristamente, o sea nos centramos mucho en la escucha en la palabra para entender muchas cosas, entonces por supuesto es el principal elemento de carga de información, los ambientes, como ya te dije son esos elementos que te ubican espacial o

temporalmente que generan continuidad en el montaje que amplían el encuadre los efectos que son todos esos sonidos que cumplen la función de darle materialidad a los objetos o a las acciones o sea a mí me ven en cámara tomando agua y poniendo el vaso contra la mesa, si ese vaso no suena da la sensación de que es irreal o que es artificial o que no tiene materia, pero si yo siento el golpe del vidrio contra la madera me dice, ese vaso es de vidrio, chocó contra una mesa de madera, pero además según la intensidad de ese golpe me dice, este tipo lo puso con rabia o con delicadeza, entonces también me transmiten sensaciones de estados anímicos del personaje, una puerta se puede tocar, se puede cerrar de mil formas, según el estado anímico del personaje, entonces ese sonido también te transmite información, entonces voces, ambientes, efectos, músicas por su puesto, la música digamos que cumple unas funciones muy importantes desde lo emotivo, te subraya sensaciones emotivas, te lleva de la mano, te prepara para lo que viene, puede ser una fuerza, un elemento evocador, de cohesión por supuesto, también el tipo de música e instrumentación que vos uses, te puede dar información respecto a una época, un lugar del mundo, cierto, no se flautas y kenas en Los Andes o un banjo en el sur de Estados Unidos, entonces hay sonoridades que la música va a subrayar otro tipo de información y el quinto elemento muy importante que es el silencio, los silencios no son, no es cerrar una perilla, no es acallar un canal de grabación, eso es vacío, el silencio en el planeta no es la ausencia de ruido, el silencio es la sensación de distancia con las fuentes de sonido, entonces como pintar vos una noche silenciosa, con unos grillos leves y de pronto el ladrido de un perro lejano o un pasar de un auto o una motocicleta lejos, eso te da esa sensación de vacío y ese silencio, cada espacio tiene su propio silencio, es como la huella sonora de cada espacio, entonces digamos que esos son como los 5 elementos y yo los concibo como actores en escena, hay momentos donde el silencio esta delante del escenario y los otros están más atrás, hay momentos donde todos pueden estar

juntos a la vez, hay momentos donde la música es la que esta delante del resto, entonces es un poco como esa concepción espacial también del sonido respecto a que te está transmitiendo y cuál es su función.

**Daniel Solarte:** Bien, como esta investigación de pronto quiere tratar también un poco hacia la academia, ¿qué sería importante entonces enseñar en un programa audiovisual en torno al sonido?, o sea obviamente es un universo completo, pero digamos que esas bases de pronto los actores que acabas de mencionar o que cosas técnicas o semánticas se pueden tocar.

**José Jaramillo:** Claro, si pues yo creo que ahorita tocamos un poquito eso Daniel y es, digamos que hay dos zonas, pues o dos áreas que son la técnica y la estética, entonces desde el componente técnico si hay muchas cosas que enseñar, el uso de los equipos, la relación del departamento del sonido con los otros departamentos, el flujo del trabajo, métodos de trabajo, hay cosas muy elementales que a mí me siguen, sorprendiendo tal vez será la palabra cuando estamos en rodaje con gente inexperta, no entiende que el concepto del silencio es todo mundo silencio, no es seguir susurrando murmullos, si el equipo de rodaje no entiende que se necesita silencio, pues entonces ¿quién?, protocolos de trabajo como entender que los ensayos son muy importantes pero son eso, son ensayos, detesto, detesto que me digan vamos a hacer un ensayo grabado, eso no existe, o se graba o se ensaya, cierto, eso es una pérdida de tiempo poner a los actores y a todo el equipo a grabar un ensayo a ver que sale, no eso no significa sino que el director esta tan inseguro con lo que tiene en manos que le apuesta a cualquier cosa, el formato digital, hizo que el cine se abaratara en costos y le llegara a mucha gente a las manos y eso

aparentemente es una democratización pero también se perdió método de trabajo, cuando uno rodaba cine filmico en película 35 mm, vos sabias que una lata de 400 pies costaba medio millón de pesos, entonces no te podías dar el lujo de estar ensayando o desperdiciando material, cuando se llegaba a rodar era porque a se había ensayado muy bien porque todo el mundo lo tenía muy claro y por qué sabias vos como director que tenías tres tomas de ese plano, a la cuarta toma ya tu productor te va a decir “parce entonces quíteme otro plano de la escena que sigue porque ya no tenemos más película”, hoy con tarjetas digitales y discos duros de terabytes, eso no importa, entonces vos haces plano 5 toma 15, toma 17, toma 32, por que repite , repite, repite porque no importa el formato digital, esta ayuda a reforzar el concepto de inseguridad de mucha gente, entonces dicen “no, no, no, grabemos de todo que después vamos a ver qué”, pero no se dan cuenta que ese grabar de todo se va a traducir después en un gasto de tiempo y energía enorme en la edición, ¿quién va a ver ese material, quién lo va a revisar?, entonces esas inseguridades, mis profesores europeos siempre decían que el cine se hace con papel y lápiz, cuando vos tenes planeadas las cosas claramente, no tiene por qué sorprenderte o encontrarte con los pantalones abajo en situaciones, cierto, entonces en formato digital con el abaratamiento de costos ha hecho que se pierdan métodos trabajos, se pierda una metodología estricta y se convierte en una cosa muy relajada, yo soy el primero que defiende que en un rodaje no tiene por qué ser el rodaje del terror, ni de los esclavistas dando látigo y gritando insultando a todo el mundo por supuesto que no, pero si ser un poco más eficientes, entonces se derrocha energías de muchas formas de equipo de trabajo de mucha gente, por inseguridades porque no la tenes clara desde la planeaciones desde el previo, que se debería entonces enseñar en un programa académico, cosas como esas cierto, método de trabajo, relación con los otros departamentos, la parte técnica pues ya hablamos de ella y desde la parte estética por supuesto que toda una semiología o un análisis

de la semántica audiovisual, ver mucho cine te ayuda muchísimo y ver bueno y ver malo porque es tan importante encontrar aciertos como desaciertos de los demás y yo personalmente definiendo y creo mucho en la lúdica, en el juego, en diseñar estrategias pedagógicas lúdicas, cierto, yo lo he hecho con mis alumnos muchas veces, sin tener gran capacidad de recursos pero por ejemplo, okey, diseñemos una escena como radionovela, con solo sonidos y contame una historia con eso, entonces creo también eso es fundamental, diría así pues que es como lo que, la universidad debería prestarle atención y una materia que tenga un tiempo de desarrollo justo, no cuatro horas en un semestre pues.

**José Jaramillo:** Soy profesor de guion porque he leído muchos cierto, entonces para mi es inconcebible yo pararme frente a un grupo de clase, hablarles del sonido, cuando yo te digo, ojo con la humedad en la selva con los equipos si se puede manejar de esta forma es porque yo lo he vivido, lo que me ha tocado, cierto, como se alambra una blusa de seda, o cual es el protocolo de trabajo cuando vas a trabajar con niños porque yo lo he vivido, no porque lo leí en un libro qué me dice que y esa autoridad moral solo te la da el rodar permanentemente, pero las universidades no tienen una estructura flexible para hacer que sus profesores de áreas tan prácticas como estas puedan enseñar y seguir rodando, entonces vos decidís volverte académico y te cerras en la academia por que la academia no te va a dar espacio para vos seguir rodando, con un muy buen amigo que es el decano de la facultad de comunicación de la cooperativa hablábamos esto, hermano hay que enfocar las matrices de manera diferente, ya no es dos horitas cada semana durante 6 meses sino que vamos a hacer una materia que se llama sonido que va durar 3 semanas

y va a durar las primeras 3 semanas de marzo punto, y ahí vamos a estar metidos esas tres semanas solo con sonido, ya después siguió edición o montaje, lo que vos quieras, pero eso vuelve más pertinente o más flexible la formación, creo que hay que defender mucho eso, que el que este transmitiendo conocimiento tenga autoridad moral, no sea simplemente un teórico, yo amo y defiendo la teoría verracamente, porque sin teoría no podes tomar decisiones, pero necesitamos también tener oficio, eso es lo que transmite de una generación a otra, en Europa es muy común que cada departamento tenga practicantes o estudiantes que están en rodaje y van aprendiendo en el rodaje, aquí como no lo hay entonces cada rodaje es empezar desde cero.

### 10.3 Entrevista a Oscar Rojo

**Daniel Solarte:** Regálame tu nombre completo y tu cargo en el trabajo “Las zonas grises”.

**Oscar Rojo:** Bueno mi nombre es Oscar Rojo Gaviria, en “Las zonas grises” hice sonido directo, diseño sonoro, musicalización.

**Daniel Solarte:** Perfecto, ¿De qué manera recibiste la invitación a trabajar en este proyecto?

**Oscar Rojo:** Bueno, Mateo y yo hemos trabajado desde hace un tiempo ya en proyectos que eran de terceros, trabajamos por primera vez en un cortometraje que se llama “Venados”, hemos trabajado también en cosas más comerciales por decirlo así, y él quería reunir un grupo de amigos que fuera muy cercanos a él, porque aparte del trabajo hemos sido muy buenos amigos, hemos conversado de muchas cosas que nos parecen y no nos parecen del cine, de la academia, de muchas cosas como del trabajo, entonces él quería tener un grupo de amigos cercanos con que trabajar “Las zonas grises”, qué como vos habrás visto en el proyecto ya realizado es un trabajo medio intimista, cierto, casi que se podría decir medio autobiográfico, entonces básicamente el busco amigos cercanos que supieran hacer cada uno lo suyo.

**Daniel Solarte:** Cuando recibís esta idea, ¿de qué manera la empezas a conceptualizar?

**Oscar Rojo:** Bueno, “Las zonas grises” recibimos el guion la primera versión como un año antes de rodar, ya se tenía maso menos como una idea centrada de varios momentos claves del cortometraje y desde ahí se empezó a proponer que tipo de diseño sonoro se quería emplear, en unos puntos importantes podría decirse que se trabajó en un diseño sonoro muy naturalista, muy realista, dónde solo hay música de manera extradiegética ya tirando a la salida del cortometraje cuando al personaje se le va la mirada montado en el metro y de resto los poquitos fragmentos musicales por ejemplo que hay son muy intradiegética, con el Foley se hizo una sesión de Foley

en estudio y se trabajó un Foley que fuera muy, por ejemplo el ingeniero que hizo la grabación de Foley, me montó una versión inicial que el Foley era muy Hollywood por decirlo así, puertas que se abren, pasos que se marcaban mucho, todo estaba muy arriba y decidimos bajar un poquito, hacer todo como siguiendo esa línea del personaje que en todo momento tiene la incertidumbre, entonces el eje central del cortometraje, manejar como esa incertidumbre y ese tedio de la vida que tiene el personaje, si vos te das cuenta él intenta hacer muchas cosas pero ninguna le sale, intenta ver una película y no le sale, quiere saber si está enfermo de cierta enfermedad y no puede saber inmediatamente, se va a un restaurante y come y no está tranquilo, va a estar con su pareja y tampoco, cierto, él nunca realizó una acción completa y queríamos que desde el sonido se notara eso, como el ruido de la ciudad muy permeado, el ruido de la gente pero que nadie habla con él, casi que las dos únicas personas que hablan con él son la mamá y la enfermera que lo está atendiendo, bueno, la enfermera y el médico, el personal médico, de resto él está casi todo el tiempo solo y de hecho el cortometraje inicialmente se llamaba “Estar solo”.

**Daniel Solarte:** Entonces desde esa manera, desde la conceptualización cuando hablaste con Mateo, ¿aportaste algo desde la parte sonora o digamos que ya había algo preestablecido desde la historia del guion?

**Oscar Rojo:** Digamos que Mateo siempre se ha enfocado mucho en la parte de guion, pero le gusta participar en aportar su granito de arena al diseño sonoro y eso es muy bien cuando el director es guionista a la vez y a la vez piensa un poco el elemento sonoro, porque hay guionistas o directores que el sonido para ellos solamente son los diálogos, pero este man pensaba, mira, quiero que tal espacio me suene así, que las voces de estos dos personajes estén maso menos repartidas en esta forma, por ejemplo una idea que le gusta a él mucho y que la trabajamos en el primer proyecto que él hizo que se llama, “El infierno según la voluntad de Dios”, creo que se llama así el

primer corto de él, ahí hay un pequeño ensayito de un personaje fuera de campo, alguien que participa de la escena pero no tiene tanta relevancia para el personaje, entonces eso se manifiesta desde un fuera de campo, aquí lo llevamos un poquito más, entonces la enfermera está fuera del campo, el medico está fuera del campo, casi todas las llamadas están fuera de campo, todas las llamadas están fuera de campo de hecho, cuando el habla con la mamá muchas veces se saca a la mamá de cuadro y se enfoca es uno a él pero escuchamos a la mamá, la mamá por ejemplo entra a la casa lo saluda y ella habla es cuando ya se metió a la cocina a dejar las bolsas del mercado, cierto, como esa distancia del personaje él tenía muy claro eso, necesito que tengamos muchas voces fuera del campo, por ejemplo, la parte final del corto cuando ya se funde a música, en ese entonces estábamos escuchando una canción de Metronomy que se llama Nights Out, y él decía me gusta mucho esta canción como que refleja, siento que refleja como lo que tiene el corto, ¿vos podes tirarte algo así o que por lo menos nos evoque a esa canción de cierta forma?, entonces empezamos como a buscarle a la musicalización como esa combita que dijera me recuerda esa canción pero no es esa canción, entonces sí, ahí y en el guion literario hay muchas referencias al sonido, el personaje entra y está fuera del campo o directamente este personaje esta fuera de campo y las líneas de dialogo, si hay muchas anotaciones de sonido en el guion.

**Daniel Solarte:** Ahora me hablabas digamos como desde la pre producción, ¿cómo fue entonces esta etapa de producción de rodaje y la post producción?

**Oscar Rojo:** Bueno, el rodaje como tal teníamos una versión que luego como vos sabes todo va cambiando, igual el montaje va cambiando, hubo escenas que salieron, escenas que no quedaron en el corte final y que tenía por ejemplo alguna especie de diseño sonoro muy, todavía en estado primitivo, teníamos muy en claro que ambientes queríamos emplear, entonces hicimos varias tomas de roomtone de ciudad, de espacios, hubo por ejemplo, hay una escena cortica después de

que el personaje esta ¿cómo es que se llama el personaje?, Nicolas, después de que Nicolás está en el restaurante y conversa en el celular, el camina por una calle que es buenos aires por el tranvía y por ejemplo toda esa zona en la que grabamos en la que estuvimos durante el rodaje, ya estaban abiertas las discotecas, entonces no nos servía para nada eso y lo grabamos sabiendo que no nos servía, pues lo grabamos por ejemplo con sonido de referencia, después en post producción se reconstruyó los pasos del personaje, un poco del ambiente y adrede quisimos, por ejemplo se ve gente pero no se escucha tanto, se escucha más que todo los pasos de Nicolás que estábamos haciendo un traveling con él, una discoteca que va al fondo que a esa también se le compuso música que se le va haciendo un acercamiento en mezcla, cierto, para que pase de frente a atrás, ¿qué más hay? por ejemplo hay como un ruido de ciudad muy leve, ya no es la ciudad, no esta tan intensa por que el personaje ya está como muy hastiado de todo por decirlo así, pero bueno se construyó muchos elementos porque esa escena, sabíamos que el sonido no iba a servir para nada durante el rodaje, otro momento interesante es por ejemplo la escena que tiene Nicolás con el novio pues se van a un motel, esa escena era muy íntima y obviamente tenía un trato muy especial, para el rodaje de esa escena por ejemplo solo estuvo el fotógrafo y el director, creo que también el asistente de fotografía pero entraba y salía muy poquito, más que todo como para ajustar foco y pum se sale y para ese se instalaron micrófonos en la cabecera de la cama y un micrófono en boom montado en un trípode de luces para que quedara como fijo en set, porque la idea era no contaminar mucho la escena y que los dos personajes tuvieran pues como su química y toda la vaina, luego en Foley también se construyó mucho de esa escena pues con el roce de los personajes, cuando Nicolás luego no es capaz de estar con el novio y se mete al baño, se construye como unos pequeños detallitos ahí de movimiento, de muchas acciones porque obviamente por la naturaleza del rodaje no se podía meter un micrófono así de lleno, ¿qué otras escenas tienen como durante el

rodaje importancia?, como te comentaba, habían escenas que no quedaron, que mostraban como una presencia más notoria del hermano que está presente en la secuencia en la que él llega a la casa, el hermano está un poquito más presente y tenía un poquito más de participación y la voz era más presente, luego en post producción se le llevo ya un proyecto muy completo al estudio que hizo la mezcla que es Laguna que ya es una subsidiaria de Rueda Sonido, queda por la floresta, entonces ya estaban ahí editados los diálogos, ya habían, ya estaban montados los ambientes, había un inicio de Foley pero le faltaba porque obviamente en estudio se necesita grabar muchas acciones que los micrófonos no registran bien y se necesitaba un dinerito extra para eso, entonces ya lo que hizo el ingeniero de mezcla fue como direccionar, proponer un poquito de reverberación en algunas secuencias y ecualizar la música porque obviamente la compuse en mi casa y necesitábamos que sonara bien luego en una sala, incluso en algunas salas que no tienen el sonido tan bueno he notado que tiene como cierta distorsión los bajos de la musicalización al final pues, pero nos quedó muy bajada, y ya el proceso de post producción fue muy sencillo, tuvimos como 3 sesiones con el ingeniero para mostrar avances, pues para que él nos mostrara avances de cómo iba la cosa, entonces realmente no hubo así como dificultades técnicas importantes que uno dijera estamos embalados.

**Daniel Solarte:** Perfecto, hablas como de varios aspectos en los que manejaste diseño sonoro, que fue desde la misma reacción para recrear escenas en las que no sirvió sonido, entonces, ¿ese aprendizaje dónde lo adquiriste? ¿si fue desde la universidad o tenes conocimiento externo?

**Oscar Rojo:** Digamos que desde la universidad se aprendieron unas bases técnicas muy corticas, a la universidad todavía le falta mucho enfocarse, incluso en mi trabajo de grado les tire un poquito duro también porque la formación está todavía en un estado muy, muy primitivo por decirlo así, cierto, a vos te enseñan a ponerle phantom a un micrófono, maso menos a direccionar

un micrófono, por ejemplo a mí no me enseñaron a poner un lavalier , eso me toco aprenderlo a las patadas y muchas cosas, muchísimas cosas durante la etapa de producción, no es que mejor dicho, desde todas las etapas ha habido un aprendizaje autodidacta y muy guiado como con la industria, la universidad te muestra conceptos básicos tanto de lo teórico y lo técnico, cierto, te enseña más o menos como hacer microfonía básica, como hacer sonido directo básico, te enseñar Michel Chión para de contar, ya de ahí es interés propio, entonces vos trabajas y conversas con gente que ya lleva resto de tiempo en este oficio y vas aprendiendo a hacer wildtracks, a hacer Foley, a organizar un proyecto para mezcla, cierto, porque por ejemplo aquí no te enseñan nada eso, el flujo de trabajo que se tiene que tener con un proyecto para que el editor te entregue a vos un trabajo sincronizado, por ejemplo en mi tiempo de estudiante los sonidistas éramos los que sincronizábamos el audio, el editor te juntaba los planos y a vos te tocaba buscar otras y uno era pero por qué hacemos script entonces y claquetas si no están sincronizando esto desde la edición, son muchas cosas, la parte conceptual por ejemplo, a veces se peca de conceptual acá y a mí me gusta trabajar de manera más pragmática, a mí me gusta hacer una propuesta creativa de sonido, introducir como al lector que no siempre esta es una persona ducha en sonido a que quiero hacer, maso menos que intención tiene el diseño sonoro, que tratamiento va a tener desde lo técnico, que micrófonos se emplean, en que situaciones, maso menos que referentes hay, previos de películas o de cortometrajes, como para que quede muy claro como tratando de hablarle a la persona que lo lea de la manera más clara posible que el entienda que quiero o hasta donde quiero llegar o como quiero que quede el sonido finalmente, porque aquí a veces se peca de teórico o de conceptual y se habla en un vocabulario muy elevado, los profesores le hablan a uno en un vocabulario muy elevado, y uno dice, esto hay que aterrizarlo un poquito y darle como una visión más pragmática

a la propuesta, cierto, quiero que el personaje se escuche totalmente abandonado y eso se refleja que el man habla solo, solo se escucha en las acciones que él hace y bla, bla, bla, cierto.

**Daniel Solarte:** Perfecto, digamos que abarcaste dos preguntas que tenía, pero entonces desde el pensum, ¿cómo lo percibís?, ese matrimonio audiovisual.

**Oscar Rojo:** Digamos que el matrimonio audiovisual está en un estado en este momento en, es como un matrimonio en los dos primeros años, muy romántico y después se abandonan y cada uno está por su lado y no debería ser así, yo he hablado muchas veces con Ernesto que por ejemplo hay un módulo de sonido, cierto, pero luego no hay nada, no te enseñan sonido para documental, no te enseñan sonido para ficción, es un profesor que tiene que saber cómo de todo un poquito pero no hay alguien encargado de, ve para documental es bacano que te enfoques en esto, mírale el sonido a este documental, cierto, te abandonan, entonces por ejemplo a mí me paso en la etapa de estudiante que todo era, era muy autodidacta, iba uno a rodar un documental y uno maso menos usaba como su instinto para guiarse, parece en un documental yo creo que maso menos la puedo grabar así, luego una ficción la puedo grabar así, pero como tal nadie te enseña o por lo menos en la época mía, no sé en este momento como esta porque eso fue maso menos cinco años, pero no te enseñan, ve mira tenes que grabar de tal forma, rotular tu trabajo de tal forma, entrégale al editor de tal forma, el editor de devuelve de tal forma, no, no te enseñan nada del flujo del trabajo, eso me parece que es importante, y debería haber un acompañamiento del sonido a lo largo de los diferentes módulos por que el sonido de un documental no es mismo diseño sonoro que se emplea para una ficción y no es el mismo que se emplea para televisión ni para un producto multimedia, tanto desde lo técnico como desde lo conceptual, son cosas muy diferentes y a veces nadie te conversa de eso, a veces vos mismo tenes que ser tu propio profesor y mirar referentes, leer mucho, que se ha hecho, que no se ha hecho, que hizo este man y hasta donde llego, en que fallo o en que

le fue bien y como puedo yo empezar a trabajar lo mío sin encasillarme pero que se note que yo lo hice, que a mí me parece muy importante eso , y me parece que a veces la industria, por ejemplo, ah, yo no sé, por ejemplo tengo una pelea con CLAP Y vos ves una película en la que hizo diseño sonoro y mezcla y es muy parecida a otra película que haya hecho CLAP o sea, ya está como trabajan en serie, se siente mucho eso, entonces, si deberían haber por lo menos en la academia, hay, hay, creo que una electiva de diseño sonoro, pero está muy lejos, pues uno ya la cago muchas veces cuando llega al sexto modulo, la puede ver desde antes pero no siempre pasa, yo la cogí en sexto y ya la había cagado muchas veces, sería muy bueno que así como le enseñan al pelado a coger una cámara para documental, le enseñen a coger un micrófono para documental o hacer sonido para documental , lo mismo para ficción, cierto, hay profesores encargados de fotografía en esos casos pero el sonido esta como ahí, como muy relegado, como que parece usted es de sonido aprenda, mire haber como aprende, yo también he peleado mucho a eso.

**Daniel Solarte:** Perfecto, entonces, ¿cuáles crees que sean, como esas cosas que deben empezarse a aprender digamos desde el pensum?, vos me hablabas un poco como de lo técnico, pero como de qué manera abordarlo.

**Oscar Rojo:** Eso se pierde, si debería haber, debería continuarse esa formación sonora tanto en tercero, cuarto y quinto, así sea como electiva, pues no necesariamente tiene que ser un profesor de catedra, porque uno sabe que un man que se dedique a producción o a fotografía poco le va a interesar y posiblemente se raje en esos aspectos, pero si incentivar porque uno siente que muchas veces los estudiantes se van por foto o por producción porque hay un acompañamiento más extensivo, mientras que el sonido está en segundo y ya después ahí como que si el pelado le gusta el sonido él va a buscar por donde meterse, pero de resto la academia no lo acompaña, debería haber un profesor que tenga una materia electiva que por lo menos enseñe a construir propuestas

y a trabajar técnicamente el sonido, tanto en pre, pro y post, y por ejemplo la parte de diseño sonoro, bajarle un poquito a lo conceptual y acompañarla más, yo tuve por ejemplo un problema en la época de estudiante y es que no sabía bien, que tenía que escribir en una propuesta de diseño sonoro, por dónde pegarme si por lo técnico, por lo sonoro, estaba perdido totalmente, cierto, entonces si hace falta un acompañamiento más, más desde lo académico y muchos más ejercicios porque por ejemplo en el carrera, hice como un ejercicio de microfonía y es muy poco.

**Daniel Solarte:** Ahorita hablabas que has hecho música para distintos proyectos, ese conocimiento musical, ¿fue por gusto y empírico o has tenido algún proceso pues educativo?

**Oscar Rojo:** Bueno yo cuando era niño era de esos niños que no se aguantaban en la casa, cierto, entonces me pusieron a estudiar piano, entonces desde ahí quedo como el rayón musical por decirlo así, pero como tal luego de eso no hay como un acompañamiento, si hay ciertas directivas, por ejemplo el profesor José Gallardo que es el que en mi tiempo daba diseño sonoro, no sé si todavía lo da, le daba a uno, listo, vamos a trabajar una pieza empática la escena o anempática con la escena, cierto, como la música influye en esto, como funciona como un vector para conectar esta acción con la otra, pero de resto antes en la carrera era como , “vos hiciste la música de eso, está muy bacana, como que siento que le empuja a la fuerza dramática de la escena”, pero hasta allí llega pues nada técnico, entonces, si han habido casos, incluso la regla general es que casi todos los sonidistas son un ingeniero frustrado o un musico frustrado o alguien que hace música pues y le gusta, entonces por ahí va la cosa.

#### 10.4 Entrevista a Juan Felipe Ospina

**Daniel Solarte:** Listo empecemos como por lo primordial dame por favor tu nombre y tu cargo.

**Felipe Ospina:** Pues los oficios que, bueno, mi nombre, yo me llamo Juan Felipe Ospina Lujan, soy musico como desde los 5 años, hice toda la carrera como de música en bandas sinfónicas de pueblo, músicas populares y ya aquí en Medellín tocando en la calle pues como con orquestas y banda, grupos de jazz y cosas así y estudie comunicación audiovisual en el Poli, primero hice producción de tv, después me fui a vivir a Buenos Aires y estudié allá, hice una carrera de audio profesional y a la par también estudié dirección de fotografía y cosas de música también asociadas, de producción sobre todo, ya regresé y terminé comunicación audiovisual en el Poli la carrera, y es como lo que he hecho últimamente pues en cuanto a factores pues académicos.

**Daniel Solarte:** Listo, entonces empecemos, hálbame un poco del cortometraje Kalashnikov, ¿cómo recibiste la invitación a participar de este corto?

**Felipe Ospina:** Ok, lo de Kalashnikov, resulta que, eso llega porque mi hermana, es amiga del hermano de Juan Sebastián, que pues ellos estudian derecho en la de Medellín y se conocen de allá, cierto, y como por ese cruce de personas como que da la casualidad que los dos estudiamos las mismas carreras pero en diferentes universidades , y llego un momento como que cruzamos, nos conocimos y yo estaba viajando a Buenos Aires y el cómo en esa época hizo una travesía por el sur, entonces como que nos cruzamos por allá o al menos estábamos como en esa búsqueda como audiovisual los dos y a mi regreso, coincidió que ellos estaban haciendo el trabajo de grado y tuvieron como muchos líos con ese corto por que como que les pasaron varios cacharros técnicos y en cierto punto como que entramos fue a armar un Frankenstein de todo el material que tenían y pudimos salvar ideas, eso era como una cosa como que saliera bien, porque tuvieron como problemas de daños de equipos, el boom como que se les daño, se le daño la batería al micrófono

que llevaron, tocó hacer cosas de cámara, doblaje cositas así como para salvar, pero salió bien pues la cuestión.

**Daniel Solarte:** ¿De qué manera recibiste esa idea como de guion? y ¿cómo la empezaste a conceptualizar desde la parte del sonido?

**Felipe Ospina:** O sea, inicialmente lo que había que hacer era salvar lo que había, de las tomas que habían porque mucho se hizo con audio de cámara, porque el micrófono había fallado y lo que había quedado de micrófono pues o de línea que se pudo filtrar, se pudo como emparentar los dos tipos de sonido porque las calidades son diferentes y la acústica es completamente pues diversa, ya en cuestión de conceptualización de lo que se quería, digamos que los dos teníamos una idea porque como los dos crecimos en pueblo, maso menos y en conflictos muy similares teníamos como el conocimiento de pues del sonido cómo funcionaba que era lo que él quería porque también quería una cosa más natural, no algo muy sobredimensionado pues también porque es un corto universitario , pues un trabajo de grado universitario, ¿y que hicimos? inicialmente en cuestiones de Foley y temas que se añadieron fueron como un sonido de la caperuza que tenían que era un elemento como muy interesante ahí, esas lámparas que le echan como petróleo, gasolina, no que sé que es que es, hay una toma por ahí muy interesante en el corto, que se agregó en el Foley, se agregó el sonido del avión que pasa en medio de la trama, según recuerdo, creo que agregamos un tono como de 40 Hz por debajo constante que es un poco incomodo y con relación a la música, la música él la trabajó con una profe de EAFIT que es muy conocida, no recuerdo bien el nombre, pero era una música pues como folclórica como unos cantos del pacifico, cuestiones así , que eran, me acuerdo que eran guitarras y canto; temas técnicos, una mezcla estéreo, se agregaron pues ambientes y Foley que habían hecho wildtrack, cosas así, de cafetales, motos, hay una escena de motos dónde están los de las bandas criminales buscando los fusiles, que otras cosas

como así como del diseño, ósea no yo creo que todo es, viene a ser como de parte desde los sonidos que uno creció en el pueblo pues que son como los caballos, las cantinas, ah el tema de las cantinas que se hizo pues doblado con Foley pues con filtros, filtra acústica, con una reverberación con 1/4 con unas medidas específicas, se filtró un poquito la música para que diera pues como el color del espacio, pues ya teníamos la referencia de como sonaba el cuarto, ¿qué más así como que recuerde? no sé qué parte que del corte hay, yo creo que ya los viste y lo tenes más fresco.

**Daniel Solarte:** Si, si, no, no digamos qué es pues la idea de la entrevista, es más que todo cómo se dio el trabajo, entonces ahorita que hablabas como de la conceptualización y eso de que vienen los dos hablando de que vienen de pueblo y todo eso, cuando recibiste esa idea, ¿de pronto se aportó algo desde tu perspectiva hacia el guion o todo fue como predeterminado ya?

**Felipe Ospina:** Yo creo que eso, eso fue como muy natural porque es que éramos como hablando el mismo idioma, aunque yo crecí en un pueblo que no es netamente cafetero, yo crecí en Sopetrán que es occidente, pero casualmente la cuadra dónde yo crecí quedaba cerca de la federación de cafeteros y todos los domingos el paisaje mío era el mismo que él vivía, o sea bultos de café, gente secando café en la calle, las calles llenas de café, campesinos separando la pasilla, despulpando el café, pues las montañas también, hay sitios en veredas dónde uno salía que se veía los cultivos de café, pues lo único que cambia un poco pues como el acento de donde somos, pero las mismas cantinas, las peleas a machete pues de los campesinos, pero o sea el diseño yo creo que es algo con lo que uno, o sea uno, la visión de uno está ahí desde la mezcla también y un poquito de, ¿cómo se dice eso? como de la forma de escuchar, porque personalmente Sebas o sea le gusta que suenen los ambientes y eso se vio por ejemplo en “los nadie”? Porque también tuve como el gusto de trabajar ahí y hacer música y ayudarle en la supervisión de la mezcla, le gusta como que el espacio trate de sonar lo más fiel posible, o sea no le gusta como sobresaturar o sobre adornar

digamos que dentro del sonido del Foley, porque muchas veces se les va la mano bregando cosas que digamos no concuerdan con el espacio gráfico, la fauna pues que se yo, esos sonidos, muchas veces aquí en Medellín se ve, uno ve en las pelis a Medellín y se escuchan puros pájaros y la ciudad no suena, no suena a un zoológico ¿cierto? Y es una cosa que normalmente pues como que, él ha sido muy enfático como en eso y no le gusta como sobrecargar o falsear demasiado los ambientes, pero no sé si he dado respuesta ahí.

**Daniel Solarte:** Si, digamos como que finalmente pues la propuesta sonora es como seguir la fidelidad del lugar.

**Felipe Ospina:** Si, el pueblo, también lo que se buscaba ahí es que como el corto tiene un manejo digamos, que al inicio uno no presiente como la trama, o sea siempre es un constante desarrollo pero al final es que en muy corto tiempo se desarrolla como toda esa tensión, cierto, entonces uno como que, digamos que de entrada, no existe la posibilidad en el guion como de uno poder digamos desarrollar más, más ese universo sonoro, igual como lo que ya sabemos, en la producción existieron unas pequeñas dificultades, pero de entrada tampoco había mucho pues que resaltar así, pues como características de mezcla o de diseño como de decir que le vamos a poner un 5.1 en eso y el grano de café se va a escuchar pues cuando desgranar, no, o la olla de la tapa de la olla de la coca cuando se la lleva el papá, se hicieron diseños por ejemplo de pues que son cuestiones ya estéticas de los paneos de cuando cierra el portón, que el pelado cierra el portón que entra corriendo pues los paneos en L-R, pues que van de un lado a otro, los sonidos de los carros, pero básicamente es como, o sea, fue tratar desarrollar eso normalmente ya en el pico de la trama dónde él va a buscar al hijo o cuando una de las cosas que si costo un poquito desarrollarla de que fuera muy creíble fue encontrar el sonido cuando la caja de las armas cae y mata como a las gallinas

o algo así, eso fue un poco complicado porque digamos que para que eso sonara bien creíble llego un punto de prueba error bastante alto y probándolo en diferentes sitios pues.

**Daniel Solarte:** Claro, descríbeme por fa brevemente como cada etapa de la realización.

**Felipe Ospina:** De la realización, bueno, desde la pre yo hable con Alex que es el productor, pues de los equipos que iban a llevar, pues normalmente dentro de los presupuestos de un trabajo universitario es con lo que la universidad digamos directamente les pueda prestar que normalmente, pues yo creo que en esa época no sé con qué cámara grabaron, yo creo que si grabaron con una, no sé, es que en esa época apenas estaban saliendo las DSLR creo, que cámara tenía el, era una 9D o una Nikon, una Nikon 500 algo así con la que el salió, creo que habían conseguido un grabador externo y un micrófono y eso lo hicieron a dos cámaras, entonces dentro del audio que se pudo salvar, pues debido a los inconvenientes técnicos, como eso se hizo en una zona muy complicada, en montaña, no sé qué le pasaría al micrófono, creo que se mojó, no sé qué paso o el cable fue el que falló, de ese audio ya lo empecé en resumidas cuentas lo que se pudo salvar fue lo que quedo en las dos cámaras por que como lo grabaron a dos cámaras y entonces ya cuando pues se pudo rescatar el material y se montó en el proyecto y se generó el OMF y el AFF en cuestión pues depende del software con el que trabaja, se montó pues en ese tiempo creo que estuve trabajando en Protools, creo que lo montamos en Protools y algunos de esos sonidos se generaron por síntesis pues, esos lo del tono, cuestiones de esas, se desarrolló en síntesis con un sintetizador Core, que fue más, ya entrando en el proceso de producción, ya buscando Foley y cuestiones ya del banco de sonidos que uno tiene, el tema del sonido de la caja, el sonido de los aviones, de los radios, aunque ellos también habían grabado, pues tomas de sonido de radio y cosas así, que más, pues lo de las cantinas, lo del pueblo todo eso lo trabajaron ellos y bueno, bueno ya el tema ahí en cuestión de producción ya fue sentarnos con Sebas y Alex, creo que también estaba,

se me olvida el nombre del otro productor, el no sé, ah creo que esa época ellos recibieron la asesoría de creo que fue el productor del final del espectro, ese combo, entonces con el como que una de las formas de hacerlo creo que fue ósea los consejos de él era que habían que transitar los planos porque como eran planos tan largos, por ejemplo atardeceres o anohecidos, entonces transitar los planos de antes para hacer los cambios, pues que no fueran como no tanto corte sino transitado desde crossfade pues como se le dice en montaje, que más se nos puede como ir de producción, no ya sentarnos como a ver hasta donde punto los niveles, en cuestión de los tonos, lo que te contaba del sonido de las cajas, la parte final que si es muy brutal que ese es un plano secuencia demasiado teso, que había que saberlo controlar muy bien, en cuanto a niveles por la música, la respiración del man buscando el niño, ah otro tema que se me pasaba es como, de a poco se me vienen las imágenes, como el tema de la primera comunión, creo que es una primera comunión, pues lo del padre, cuando él se va a confesar pues que son como diferentes, en la mezcla hay como diferentes posiciones para mostrar como la línea dramática o los puntos de giro que hay dentro de la peli y muchas veces se trabaja es con los niveles, entonces hay partes en donde está a un nivel altico y hay tomas o planos donde el pelado está conversando y le cuenta al padre lo que paso; entonces muchos de esos planos o de esos planos sonoros que se desarrollan ahí es como para mostrar también como, pues también es como una preparación del personaje porque va y le cuenta al padre y el padre mínimo fue el que le dijo a esa gente, pues casos que se han visto dentro de la historia patria pues que la iglesia ha estado muy metida dentro del conflicto, pero bueno, no, ya las cuestiones de efectos que le metieron como le contaba, efectos de reverbs y o cosas así para los cuartos, los paneos, el tema de la caja del avión, los fusiles.

**Daniel Solarte:** Perfecto, hablando ya entonces como del aprendizaje académico, el conocimiento tuyo hacia el trabajo del diseño sonoro ¿dónde fue obtenido finalmente?

**Felipe Ospina:** Yo había estudiado audio, había estudiado producción de televisión entonces, desde la universidad ya había tenido materias dónde había visto sonido y desde la parte, pues como de edición ya uno digamos que tenía elementos de como se tenía que montar o también desde el aprendizaje pues sonoro y musical, porque yo creo que la música o al menos en el ámbito, yo me crecí en la música que son bandas sinfónicas y cuestiones que son así como más académicas, pues hay mucha, pues aprendizaje frente a ese tema y ya lo otro en la universidad, porque en la universidad cuando estudie audio, pues teníamos una materia que se llamaba, mezcla de cine y televisión, entonces ahí se hacía de todo, desde doblar capítulos de los Simpson completos o hacer series o hacer doblaje completos de capítulos de series pues como los que uno ve en Discovery o en Natgeo y ahí se trabaja con los mismos elementos pues de línea de Foley, línea de ambiente, diálogos y efectos y la música pues.

**Daniel Solarte:** Durante esa etapa de estudiante, ¿qué facilidades y dificultades encontraste hacia el sonido? pues ya hablando como de ese matrimonio audiovisual.

**Felipe Ospina:** Resulta que culturalmente, pues es una cosa que se debe, pues que no se debe desconocer y es que la gente cuando estudia audiovisual, la gran mayoría de gente, va enfocada es a la imagen, pero porque son fotógrafos o porque le gusta la ilustración o porque les gusta el diseño gráfico o les gusta los motion graphics o le gusta todo, todo lo que es visual o la animación 3d y el audio y el sonido es como, pues siempre ha sido como la cenicienta de todas la producciones por eso históricamente en Colombia todas las películas fueron malas como hasta el 90 en sonido, en el 2000 apenas vinieron a subir un poquitico el estándar porque igual lo hacían afuera, mucha gente hizo estudio pues en la escuela de San Antonio de los Baños en Cuba, pero sin embargo el tema de post producción era muy limitado, entonces yo creo que culturalmente pues como que la academia no le ha dado también pues como el valor en cuanto a inversión también, porque si

digamos la universidad muchas veces invierte en las mejores cámaras, las mejores luces, pero el estudio de audio es una mierda, la tarjeta es malísima, no hay controladores, los micrófonos inalámbricos son malísimos, muchas veces no hay profesores idóneos para explicar técnicas de microfoneo que eso es más delicado que la captura, no hay gente especializada en eso o no hay gente especializada en ser grabadores porque pues por lo general hay una pareja que uno que es el microfonista y otro que es el grabador y hay mucha limitación tecnológica, o sea, lastimosamente para hacer una peli de gran factura, solamente necesita una cámara de 5000 US o de 2000 US pero para hacer audio de gran factura necesitas más de 15000 US y mucha gente cree que con cualquier equipo, un kit normal básico puede hacer una super peli o un super trabajo y no, es una de las ironías que hay, la cosa que es más descuidada o que más se por de baja, es la más delicada, la más costosa y la que cuesta también más o sea más dinero hacerla que quede de buena calidad, entonces al momento de las postproducción, ahí es donde dice ah, quien nos va salvar esto o lo llaman a uno, ve me quedo un audio distorsionado ¿cómo lo cuadramos?, Y yo ¿cómo lo cuadran? cuando vayan a grabar no se ahorren 100 o un millón y contraten a alguien que les grabe eso bien, para que no tengan dolores de cabeza, pero eso es uno de los limitantes que es una cosa que de a poco ha ido subiendo pues en Medellín, la industria ha crecido un poco, hay estudios que ya se dedican a eso de lleno y también la industria del cine ha crecido un poco.

**Daniel Solarte:** En este momento ¿cómo percibes ya entonces ese matrimonio audiovisual?

**Felipe Ospina:** Pues ya como hilando eso, o sea últimamente ya hay más desarrollo, o sea ya digamos que yo creo que eso, el audio mucha gente lo ve como desde la parte técnica, pero es un elemento que también es muy artístico, entonces técnicamente creo que estamos a la par de videos, cierto, aunque digamos que hay ciudades donde por ejemplo el sonido del boom o las cosas no se usan, solamente se tienen de referencias porque técnicamente no sirven, por lo general se terminan

usando pues los que son los que mezclan o editan siempre dicen que se quedan es con los lavalier o los micrófonos de solapa que son los que están pegados, pero el tema artístico y de propuesta y de diseño yo creo que pues también es el tipo de cine que se hace, no hay como pues un nivel que uno diga, no esta película de Medellín está nominada al Oscar al mejor diseño de sonido, pues yo creo que todavía faltan unas buenas décadas y mucha inversión para hacer eso, porque como es que eso es otro, otro espectro del audio que es, como te digo más artístico, más de exploración, de experimentación, pues uno se pone a ver como diseñan el Foley de Star Wars o Harry Potter o cosas de Matrix, o sea hay un tema de ingeniería y de estudios con mucho personal que solamente se dedican a desarrollar eso o el simple hecho de gente o más de 100 personas dedicadas a crear el sonido de cómo suena tu celular, el sistema operativo de Android o de Apple, o sea no hay ese musculo creativo y también de proyectos que lleven para que eso siga creciendo, pero digamos que a nivel técnico estamos bien.

## 10.5 Entrevista Daniel Vallejo

**Daniel Solarte:** Para empezar, regálame por fa tu nombre completo y tu rol dentro del proyecto.

**Daniel Vallejo:** Bueno, yo soy Daniel Mateo Vallejo egresado de comunicación audiovisual, soy el guionista, director y coproductor de “Las zonas grises que fue el proyecto de grado con el que yo me gradué en el 2018 y ya.

**Daniel Solarte:** Listo, entonces contame como brevemente, ¿de qué se trata “Las zonas grises”?

**Daniel Vallejo:** Bueno, “Las zonas grises” básicamente es la historia de Nicolas, un joven de 21 años que decide hacerse su primera prueba de VIH y a raíz de esa prueba lo invade como una sensación de incertidumbre que lo va a llevar a aislarse de todos sus círculos sociales, tanto el familiar como el íntimo y digamos que toda la historia pasa en un día, desde que se hace la prueba hasta el final de esa noche, y digamos que el corto no se preocupa tanto por el resultado de la enfermedad sino por la sensación que va a llevar todo el día el personaje.

**Daniel Solarte:** Ya, ¿cómo fue la manera como se conceptualizó la idea? o ¿cómo nace esa idea para realizar el proyecto?

**Daniel Vallejo:** Bueno, “Las zonas grises” fue como una búsqueda en la que yo me quería como comprometer muchísimo desde la búsqueda del tema o de la idea y digamos que antes de llegar a séptimo semestre yo ya estaba pues como pensando que podría ser el proyecto con el que yo me quería graduar de la universidad, y de alguna manera como que pues si quería como enmarcarlo dentro de la representación de un personaje homosexual, pero sentía que ese no iba a ser como el , pues la gran inquietud o el objetivo tras el que yo iba a ir de representación, luego encontré que habían 3 momentos ya en vivencias personales que tenían que ver con hacerme una prueba VIH y que cada una de esas de esas, cada una de esas experiencias se iba a ver permeada o

en relación con un círculo social, digamos que una fue como la primera vez que yo me hice personalmente la prueba y pues obviamente sentí que la enfermera que me atendió tenía mucho prejuicio contra un pelado de mi edad que se estaba haciendo la prueba y ella tergiverso la información, la segunda fue familiarmente y la última fue a nivel ya íntimo con una persona con que la que yo compartí que también tuve ahí como una experiencia particular al saber que iba a hacerme una prueba y me di cuenta que ese tema estaba pues como, como que me movía mucho , como que esos 3 momentos me marcaron y a raíz de eso empecé a crear la ficción y quería dar entonces ya darle pantalla a esa sensación que puede pasar cualquier ser humano independiente de su orientación sexual y como también algo que puede ser tabú se iba, se iba a manejar en nuestra sociedad.

**Daniel Solarte:** Desde tu rol como director, ¿cómo pensaste entonces plasmar esa idea? ósea ahorita hablaste como de dar pantalla.

**Daniel Vallejo:** Si bueno, yo cuando supe claramente que mi corto iba detrás de representar la sensación de incertidumbre, porque antes creía que iba a ser simplemente como buscar la cotidianidad o la ficción en la cotidianidad de este personaje y ya, pero luego me di cuenta que el reto narrativo podría ser esa sensación como que de ese momento, desde dirección me di cuenta que lo más vital iba a ser, pues obviamente el componente central que es la actuación y en la que más me concentré, pero que no iba a ser solo el tema del casting o de los ensayos sino que tanto fotografía como sonido iban a tener gran importancia y que iban a complementar como esa propuesta para el corto, es decir como que no me iba a bastar con un personaje como que contuviera mucho sus emociones sino que también habían muchas, muchos asuntos de esa sensación que sabía que se tenían que expresar a través de la imagen, con Jefferson que es el director de foto como que pues se habló de entonces enrarecer un poco esos encuadres para que tanto desde la actuación

como desde la fotografía, la gente sintiera pues que hay algo no estaba bien, algo estaba extraño que podía ser incomodo y la idea era que se representara también o reforzara los estados del personaje y al igual con Oscar Rojo que es el sonidista del corto también entonces dijimos, bueno pero entonces el sonido que va a hablar de lo que está sintiendo el personaje, no se va a dedicar el sonido solamente a representar fielmente como suenan las cosas alrededor del personaje sino que hay que empezar a entrar a que el sonido empiece a decirnos en este momento ese personaje está bajo mucha tensión o en este momento el ruido al rededor va a molestar al personaje o va a molestar al espectador y va a relacionar el entorno con cómo se está sintiendo el personaje, entonces fue realmente entender que tanto foto y sonido iban a ser fundamentales para poder representar esa sensación.

**Daniel Solarte:** ¿Qué cambió de pronto en el guion o que aportó a la realización como tal o en el rodaje?

**Daniel Vallejo:** Bueno yo al inicio estaba muy enfocado en hacer una investigación del cine latinoamericano como en su expresión cotidiana, naturalista, entonces como que de alguna manera sabíamos que el sonido iba a ser importante pero no nos habíamos planteado desde el inicio enrarecer el sonido, por ejemplo, eso vino luego. Ya conversando con Rojo, avanzando en versiones de guion y digamos que ahí fue cuando yo también dije, bueno también vale la pena como despegarnos un poquito de esa fidelidad a la realidad y empezar a hacer algo más expresivo, entonces digamos que pensaba mucho como en los entornos de las escenas, como que bueno si él va a estar en una, si él va a estar en un momento en su cuarto en donde se está sintiendo afligido por la incertidumbre, ¿que suena en ese cuarto?, claro que pensándolo bien, digamos que ese momento en el que nos dimos cuenta que el sonido tenía que tener una tendencia a lo expresivo y no solo a lo fiel de la realidad o a lo representativo meramente, fue como en rodaje cuando

obviamente ya sabíamos que sonidos teníamos, me acuerdo que cuando rodamos las escenas del cuarto, las escenas del consultorio o del motel como que ya sabíamos o éramos conscientes de que sonidos habían que podíamos explotar para aumentar esa sensación de enrarecimiento y de volverlo como un leitmotiv de la incertidumbre, entonces por ejemplo los ruidos o los ambientes de los barrios se intensificaron mucho, queríamos que se hicieran muy perceptibles, es decir, como que si él iba a estar en un cuarto en silencio, que no fuera literalmente un ruido blanco, bueno no, pues un vacío en el sonido, sino que mientras él estaba ahí callado sin decir nada y respirando, como que bueno, que esa respiración se sintiera más y que por ejemplo ese barrio se escuchara filtrándose por la ventana, es decir, como que por más que el este en un momento en el que está tratando de estar tranquilo, en calma, el exterior se le estaba filtrando como por la ventana de su cuarto y como de alguna manera hablando como se estaba sintiendo internamente ese personaje, en el consultorio lo mismo, en el consultorio había una, no sé cómo se le dice, no sé, cómo que había una nevera y unas maquinitas centrifugadoras entonces como que eso generaba como un, es que no sé cómo se le dice, se me fue la palabra, como ese zumbidito de las máquinas, como ese, bueno sí, ese ruido, y entonces también le dije, esto hay que aprovecharlo mucho en el consultorio mientras la enfermera le está dando toda esa información que eso de alguna manera le genere literalmente un ruido al personaje, entonces que se intensifique ese “bzzz” de las máquinas, el reloj en el consultorio también era una cosa como que se supone que lo que el doctor le esté diciendo a él lo va a perturbar tanto que entonces todo a su alrededor se intensifica, entonces como que el murmullo de la gente en el corredor fuera del consultorio también se subía, se aumentaba, se jugaba como con el reloj que hay en el consultorio, que se hiciera más presente, que marcara más ese tiempo al personaje, porque si lo dejábamos como estaba, digamos la cotidianidad de la escena era como que el reloj no se sentía mucho, era como que Rojo lo sabía por qué tenía el boom, pero

digamos que ya la hora de montar el corto, al inicio eso no se escuchaba, y lo único que hacíamos era una referencia con un plano sobre el reloj, entonces era un poco un poco eso, como que fue ya al rodar como que dijimos estos son los sonidos que podemos explotar para aumentar esa sensación todo el tiempo y que se vuelvan de una manera un leitmotiv o una manera constante de estar expresando, en este momento el personaje se está sintiendo más aturdido, pues hay más incertidumbre en esa escena y eso.

**Daniel Solarte:** ¿Cómo escogieron el equipo de rodaje, digamos la fotografía, el sonido?

**Daniel Vallejo:** Bueno, pues la constitución del equipo, en este caso no fue tanto como de pensar quien iba a ser la mejor persona para cada cargo, porque yo ya tengo como una, no sé si llamarlo filosofía a la hora de trabajar cortos y es que yo prefiero trabajar con gente, que pues primero se interese en el proyecto y haya cierto grado de confianza o de gusto hacia lo que se va a hacer porque prefiero como que la empatía hacia el proyecto y la buena propuesta que pueda recibir el proyecto sea como a partir de que tanto le está gustando el proyecto a la otra persona cierto, entonces por ejemplo cuando yo aborde a Rojo, era porque yo con Rojo ya había trabajado en otras cosas antes, ya habíamos hecho un cineclub en la facultad, me di cuenta que Rojo es muy apasionado pues obviamente por el sonido, porque también lo acompañe en otros rodajes de otros compañeros con otros cargos, pero Rojo siempre había sido sonidista, pero a partir de esa confianza que había entre los dos, yo pude saber que a él por ejemplo le interesa mucho la música y que el crea música a partir de sintetizadores digitales, pues como que él hace música en su computador y por ejemplo esa música la usábamos para los promos del cineclub, entonces de alguna manera como que yo sentía que ya Rojo iba a ser una ficha muy interesante porque pues no solo se iba a limitar a su rol de sonido directo o diseñador sonoro sino que dado el caso, también podía crear música y pues “Las zonas grises” incluso tiene música por eso mismo, por que digamos que sabía

que yo a Rojo le podía proponer crear también unas atmósferas ya no ligadas a la realidad del corto sino también como desde ya lo meramente narrativo y expresivo como lo iba a requerir la ficción por ejemplo, entonces como que no solo la música es intradiegética También hay una incidencia como extradiegética a la música en el corto.

**Daniel Solarte:** Entiendo, vamos a hablar dos preguntas sobre todo en tu tiempo de estudiante, como estudiante, ¿cómo viste la formación, más del contrato audiovisual? O sea, ese ambiente del sonido con la imagen, por que digamos que esta carrera es partida en módulos, se ve la imagen, se ve la imagen sonora, pero digamos un poco más tirada a la radio, ¿cuál fue tu percepción ya en cuanto a esa formación del contrato audiovisual, ese matrimonio?

**Daniel Vallejo:** Pues a mí siempre me gusto del pregrado que lo alientan mucho a uno a acercarse a las narrativas cinematográficas, a la parte ya más creativa y no tanto, o sea obviamente eso es una escuela de comunicación y nos forman comunicadores pero en las clases uno ve que todos los profesores están es como tirándolo a uno, a que uno también se abra al cine y que lo piense más desde esa forma, pero entonces el pregrado de alguna manera genera conflictos para uno como estudiante porque claro, el pensum sigue siendo muy enfocado en que seamos comunicadores y formarnos de esa manera y cuando uno se apasiona con el cine como me paso a mí y a casi todos los amigos con los que yo actualmente estoy trabajando, pues es como saber que hay que aprovechar como las clases que se puedan prestar para aprender más y profundizar pero realmente termina siendo una cosa de lo que hacemos por fuera, entonces yo creo que yo me he movido, pues yo me pude como meter más con el tema de realización como tal del cine y eso, como apoyando a los proyectos de los amigos que se enfocaban, pues que tenían ese énfasis, es decir como que los proyectos de grado de Gloria Isabel, de Bryan Zapata que ambos querían hacer una ficción para graduarse, pues trataba como de apoyarlos, de proponerme para estar ahí o me

buscaban también para trabajar pues porque éramos conscientes de que teníamos esa inclinación en la carrera y digamos que fue más está la real escuela como de ayudarnos a sacar los proyectos adelante, entender mucho que implicaba también querer hacer cine, que no iba a bastar con que estuviéramos viendo en clases, que teníamos que ver más películas, conversar más de lo que veíamos, entonces como que paralelamente se da todo un proceso que ahora yo siento que enriqueció mucho por ejemplo llegar a “Las zonas grises” y entender también muchas cosas que no iba simplemente a aprender en las clases del lenguaje audiovisual por ejemplo o de teoría del cine, o sea son muy vitales sí, pero ya en términos prácticos era más lo que estábamos haciendo entre estudiantes, en los talleres centrales y principalmente también por fuera porque por ejemplo yo participe haciendo muchas tareas del pregrado o aplicando a concursos con cositas que hacíamos acá, también pasaba mucho que habían ejercicios que eran tareas para las clases, pero que nosotros de alguna forma queríamos como llevarnos de las aulas ese ejercicio y hacerlo más en las casas nuestras, en la calle, con amigos, dedicándole un tiempo extra que quizá no era suficiente con las 2 horas o 3 horas que nos daba un profesor para salir a grabar aquí en el campus, entonces como que en ese sentido uno encuentra que la experiencia en el pregrado también pues tiene mucho peso como la tarea extra que uno solo, no solo lo que uno espera que le den el pregrado.

**Daniel Solarte:** Perfecto, hablando por la misma línea, ¿qué dificultades o facilidades tuvieron en lo técnico o en lo conceptual o digamos para llegar este contrato audiovisual?, que me decías que adquirieron muchas cosas de afuera, o sea los inspiro muchas más cosas de afuera, que lo que veían en la universidad.

**Daniel Vallejo:** Pues Básicamente las dificultades es tener un cuerpo de profesores que la minoría es la que está realmente haciendo cine por ejemplo, como que siendo más específicos en

el hacer audiovisual, muchos son maestros, pues como magister o doctores pero en teoría por ejemplo o crítica o digamos que vemos el cine de un punto de un sentido más crítico y no tanto de los que están haciendo, y como que ya hacía el final de la carrera fue como que tuvimos la oportunidad de empezar a tener unos profes que ya o no hacían constantemente pero tenían ahí un bagaje como significativo o los que si están constantemente haciendo y yo creo que eso era vital porque también funcionaba mucho como para uno hablar de lo que uno quería hacer, como que ya estaba muy bien soportado como desde la teoría, pero ya en la hora de la realización hacían falta muchos consejos o sugerencias desde la experiencia de los profesores que hacían, por ejemplo materias de dirección de foto, dirección de arte, sonido, por ejemplo las electivas siempre en ese sentido se vuelven una facilidad para ese contrato audiovisual como de pasar a la comunicación y de pronto hacer ya realización como tal, eso es importante y creo que la dificultad es esa, como que de pronto el pregrado no tiene tantos profesores que estén haciendo y o si los tienen no duran mucho porque en mi caso yo creo que “Las zonas grises” también tuvo una gran, no sé cómo decirlo, un gran apoyo, una gran tutoría y fue mi asesora de grado de realización que fue Jenny David, Jenny David es egresada y es productora y ella fue vital junto a mauricio Maldonado para “Las zonas grises”, para hacer un análisis, para entender un poco también otras maneras que habían de contar, de narrar, fueron muy abiertos y también como desde la empatía hay que ir al realizar pues sabían escucharlo a uno, porque me pasó con el asesor de guion que si tuve más dilemas o más dificultades para entablar una discusión por que él me quería imponer una forma de escribir, no se preocupaba tanto por lo que yo quería hacer sino como estaba simplemente escribiendo el guion, entonces, creo esas son las dificultades y a la vez los buenos aspectos del pregrado cuando tenemos profesores que se pueden desvincular un poquito de lo académico, teórico para también asesorar, acompañar como realizadores.

## 10.6 Entrevista a Juan Sebastián Mesa

**Daniel Solarte:** Entonces la primera pregunta es como contame ¿de qué se trata el cortometraje?

**Juan Sebastián:** Bueno, Kalashnikov es la historia de un campesino al que un día le cae una caja de fusiles en paracaídas al patio de su casa y de alguna forma eso empieza como que a confrontarlo con un conflicto que aparentemente no lo tocaba a manera directa, pero termina completamente involucrado

**Daniel Solarte:** Ok, ¿de qué manera conceptualizaste la idea, como llego esa idea principal?

**Juan Sebastián:** Bueno, yo inicialmente no tenía como intensiones de hablar del conflicto armado pero cuando mi intención inicial era hablar sobre el campo, sobre el pueblo donde son mis padres y en el proceso de investigación siempre aparecía alguna historia sobre el conflicto, entonces fue algo como inevitable y empecé como a hacer muchas entrevistas, en el pueblo ocurrió algo muy trágico que fue la muerte de unos niños por parte del ejército, unos niños entre 10 y 8, 9, 10 años, como 6 niños y eso fue algo como que marco mucho el pueblo y la gente del pueblo me hablaba mucho de esa historia por que fue algo bastante impactante y en el proceso de escritura me encontré como la noticia de un desembarco del 10.000 fusiles para las FARC en el Guainía y todo eso como que confluyo en una premisa, en un caso hipotético que pasaría si a un campesino le cae esto en el patio de su casa y ahí surgió como un poco de todos los elementos que terminan siendo un guion de la peli.

**Daniel Solarte:** En el momento en que empezas a pensar en el guion, ¿de qué manera lo llevas a cabo, solamente literario y ya entrando un poco en diseño de sonido, te lo imaginas con algo de sonido o eso llega como predeterminado?

**Juan Sebastián:** Pues en este caso fue como un proyecto con tan poco presupuesto, el sonido era un elemento también que me ayudaba a narrar sin mostrar muchas cosas que para las cuales no tenía el presupuesto, como un avión o el impacto de una caja cayendo del cielo , ósea como muchos elementos que, que si quisiéramos mostrarlos serían muy difícil pero el sonido me ayudaba como a generar esa atmosfera o a narrarlo de otra forma, entonces el guion siempre estuvo como escrito en función de eso, como en función de que fuera una historia posible, cierta y en ese orden de ideas, el sonido era como un elemento narrativo que desde el mismo guion me aportaba cosas en off para contar la historia porque pues el proyecto, los profesores de la universidad lo leían y eran como, parece esto es una mega producción, usted nunca va a poder hacer eso.

**Daniel Solarte:** En el momento ¿cómo es la manera en que escoges el equipo de diseño sonoro?

**Juan Sebastián:** Bueno, pues en realidad el proceso de rodaje fue un poco tortuoso en términos de sonido porque nosotros capturamos el sonido con una cámara vieja de la universidad y el boom, entonces todo básicamente, todo el sonido estaba en cinta que de alguna manera eso genera un poco, pues captura y un poco mejor o tiene un grado de calidad mucho mejor como era descomprimida, pero era como muy complejo hacer las transfer y bueno el sonidista no hizo, en el set no hizo el mejor trabajo entonces habían cosas que no quedaron tan bien rodadas y ahí fue cuando llegamos como a donde Juan Felipe para que nos ayudara como a salvarlo y hacer como un.

**Daniel Solarte:** Claro

**Juan Sebastián:** Y de hecho el sonido de la cámara nos salvó muchísimo, nosotros grabamos el corto con dos cámaras DSLR y ese micrófono de esas cámaras nos salvó la vida en muchas escenas.

**Daniel Solarte:** Ya, cuando hablaste con Juan Felipe ¿cómo fue esa conversación pues como del departamento ya del diseño sonoro, hubo algunas propuestas nuevas de parte suya o fue como preestablecida?

**Juan Sebastián:** Yo hice el montaje del corto, entonces ya había metido muchos sonidos de referencia y fue como que él me ayudo más como a reforzarlos a generar las atmósferas y sobre todo como él es músico a limpiar las voces que era lo que estaba más jodido para que se escuchara bien, a separarlas pero como fue un trabajo, yo le había dejado como una especie de maqueta previa en el montaje y él simplemente llegó como a reforzarle pero desde sus conocimientos pues de sonido.

**Daniel Solarte:** Ya, ahora te voy a hacer dos preguntas acerca de tu experiencia pues como académica y la primera es ¿qué dificultades o facilidades tuviste en lo técnico desde la parte del diseño sonoro?

**Juan Sebastián:** ¿Qué dificultades desde el diseño como tal?

**Daniel Solarte:** Sí.

**Juan Sebastián:** Bueno, lograr como sonidos realistas que no sonara como un Foley, porque en realidad es muy fácil que las cosas suenen como un Foley o que suenen en primer término, entonces encontrar como esos ruidos exteriores que eso no era como estar sonando afuera de la casa y simplemente es rodado en un estudio lograr como esa sonoridad o esa, como esa profundidad en el sonido que no se sea como esto lo rodé en mi casa, de hecho muchas de las voces fueron dobladas pero fue un doblaje muy loco porque yo iba con una zoom y les decía, niño diga esto, diga esto varias veces y lo grababa diciéndolo mucho porque no teníamos como visualización de pantalla y escogía era como el que mejor pegara, como ese tipo de cosas que en últimas no son un problema, pero que para mí sí eran importantes sobre todo como que grabar los

perros, entonces yo grababa los perros, yo adentro de la casa y los perros afuera para que se escuchara, no es lo mismo ponerle un filtro para que suene afuera porque eso siente inmediatamente, entonces era como lograr esas, sobre todo esa espacialidad sonora.

**Daniel Solarte:** Perfecto y desde la academia, en la época en que fuiste estudiante, ¿qué facilidades o dificultades te ofreció la academia en cuanto a este tema del diseño sonoro en cuanto al contrato audiovisual?

**Juan Sebastián:** A mí me género como muchas, fue muy interesante por ejemplo trabajar en la parte de radio, donde nos enseñaban a hacer, me acuerdo mucho con Mauricio Naranjo que nos enseñaba a hacer como radio novelas o proyectos, narrar a través del sonido un montón de cosas, entonces eso como que me abrió un poco el espectro en términos sonoros de que se podía contar una historia completa a través del sonido y que la imagen entraba como un elemento ahí extra, recuerdo a Robin un profesor que nos daba clase, siento que fue más generar curiosidad creo que es lo más importante de la academia, como la academia no te va a dar los elementos para que vos creas una historia sino que simplemente te genera como interrogantes y siento como en ese orden si fue muy interesante

**Daniel Solarte:** Ya en la etapa después de estudiante ¿cómo percibís ese, el contrato audiovisual?, como lo dijo Chión, el sonido y la imagen como se complementan ahora, ¿cómo lo percibes?

**Juan Sebastián:** ¿En este momento?

**Daniel Solarte:** Sí.

**Juan Sebastián:** No sé, es una cosa, o sea el sonido en sí mismo puede llegar a ser una película, cierto, como que uno ve, hay películas que uno solo ve por el sonido que solo quiere ver cine simplemente por la atmosfera que genera el sonido, pues yo he visto varias películas que es como,

si me hubiera visto esta película en un computador no hubiera sido ni la mitad, cierto, entonces como que para mí es importante el sonido como ese elemento que te da una profundidad dentro de esa imagen que es tan plana muchas veces cierto, el sonido te genera como esa sensación de que estas inmerso en esa imagen que a veces puede llegar a ser como tan limitada, o que está limitada por ese encuadre cierto, el sonido es como lo que hay más allá del encuadre y que puede ser infinito cierto.

## 10.7 Entrevista a Santiago León

**Santiago León:** Mi nombre es Santiago León, yo en “Los tiempos muertos” que fue el proyecto de grado de Simón, capturé sonido en casi todas las escenas, de pronto no lo capturé como en 2 o 3, pero en casi todas estuve.

**Daniel Solarte:** ¿cómo recibiste la invitación a participar en ese proyecto?

**Santiago León:** Si, Simón me dijo, pues Simón llevaba un rato ya trabajándole al guion y ya en el momento de rodar, el armo el equipo y pues fue más que toda una invitación a ayudarle en lo que pudiera y como yo también estaba haciendo mi practica en ese momento yo le dije que podía caer a hacer el sonido, lo que más pudiera y pues así fue.

**Daniel Solarte:** Perfecto, desde la manera, desde el momento que recibiste por decir el guion, ¿conceptualizaste de alguna manera desde el departamento del sonido o cómo se trabajó?

**Santiago León:** La verdad no, la verdad yo no, en ese momento éramos tan, digamos como tan intuitivos para hacer todo, que yo me, cómo que me concentre más en que lo que grabara desde el sonido, pues que quedara bien y además grabamos directo a cámara, eso fue conectar el boom a cámara y eso tampoco es que le permita mucha maniobra, entonces la verdad el concepto del sonido se lo pensó Simón y yo creo que lo hizo también sobre todo en el montaje.

**Daniel Solarte:** ¿Podes describir de pronto, de alguna manera, cada etapa desde el sonido el pre, pro y post?

**Santiago León:** Bueno en la pre, recuerdo que acompañe al equipo en un par de scouting, no fui a todos, como a mirar un poco si habían ruidos o si no habían, pero a la final, bueno eso fue un poco en la pre, yo estuve un poquito en la pre, no mucho; luego en el rodaje estuve más y fue muy guerrilla todo, digamos fue muy intuitivo, habían unas locaciones pero pues predefinidas pero al

momento de rodar sucedían cosas como que empezaba a llover o nos dábamos cuenta de un motor que no habíamos tenido cuenta que habían fabricas porque rodamos también mucho en zonas industriales, por la (avenida) 33, por el lado de exposiciones de la estación, por detrás, por dónde estaban construyendo el Metroplús de la (avenida) 30 y por ahí hay como fabricas o maquinas que suenan en la noche y no nos dimos cuenta de eso hasta que estábamos ahí entonces nos tocaba actuar como en el momento, eso fue el rodaje y la post, Simón me mostro un par de cortes antes de lo que recuerdo ¿no? lo último que salió y se definió fue el sonido pero le trabajaba todo al tiempo, él iba montando, iba diseñando el sonido ahí mismo en premier, iba componiendo la música al mismo tiempo, incluso el blanco y negro vino después, porque se grabó todo a color, entonces el blanco y negro fue una decisión en post y eso, pues lo que te digo mucho del diseño sonoro fue experimentando Simón en el montaje.

**Daniel Solarte:** Tenes conocimiento de ¿qué recursos fueron usados en las etapas, hablando en términos de Foley, efectos, musicalización, en esa época?

**Santiago León:** casi todo lo que capturamos fue en el rodaje, yo no sé si Simón habrá hecho Foley, la verdad no tengo conocimiento de los Foley, te puedo decir que todos los diálogos fueron capturados en el rodaje, no hubo doblajes de diálogos, casi que todo lo que suena en pantalla de las acciones fue lo que se capturo en pantalla, yo de pronto grabe un par de pasos, recuerdo haber grabado algunos pasos y algunas cositas, pero no mucho y todo fue con boom no usamos ningún micrófono de solapa en ningún momento, todo fue capturado con un boom y la cámara, seguramente la cámara capturaba como el sonido un poco ambiente pero no tengo conocimientos de como Simón uso todos esos recursos en la post, uno ve en el montaje que hay bastante música y efectos, como bajos, sintetizadores, porque también el corto tiene una atmosfera un poco absurda pues como un tono absurdo que estaba muy influenciado por lo que Simón quería, que justamente

hablando con él en estos días de ese proyecto contaba que estaba muy influenciado por una obra de teatro que se llama “Esperando a Godot” que es de Beckett, entonces influenciado por el teatro de lo absurdo Simón también quería construir eso, como ese universo un poco incomprensible.

**Daniel Solarte:** Hablando un poco del aprendizaje académico, el conocimiento que tenes o que tuviste acerca del diseño sonoro, ¿dónde fue obtenido?

**Santiago León:** Bueno en la universidad en el pregrado de comunicación audiovisual éramos la primera cohorte de todas, entonces un poco a nosotros nos tocó mucha experimentación por parte de las directivas, de los profes y fuimos aprendiendo un poco en conjunto, entonces, sin embargo todo el conocimiento, casi todo lo que yo tenía lo había adquirido en la academia pues ahí en la UDEA, en el segundo semestre con Robin, con recuerdo otro profe que se llamaba Cesar, tuvimos un taller con José Roberto Jaramillo que no fue muy largo, pero seguramente algo me quedó de lo que él hablo y pues yo creo que de la cohorte de nosotros yo era uno de los más gomosos junto con Simón con otro churo que se llama Daniel Herrera, con Juliana Restrepo, éramos muy gomosos del cine y yo hice todos los roles que pude, hice desde, desde también desde lo empírico pues un poco cogiendo las cosistas que le daban a uno en la academia y me iba a experimentar, hice en varios por ahí en cuatro cortos de amigos hice sonido así y montaje y en los mismos propios cortos míos, uno también es como hay que hacer mucho también.

**Daniel Solarte:** ¿vos sos músico?

**Santiago León:** Yo soy músico, pues estude guitarra clásica, compongo, produzco muy desde, desde lo electrónico pues porque no tengo un estudio, pero muchos de los cortos que he hecho, les he hecho la música y todavía sigo haciendo pues.

**Daniel Solarte:** Durante la etapa de estudiante ¿qué facilidades y dificultades encontraste?, sobre todo en ese contrato que hace el sonido en el matrimonio audiovisual.

**Santiago León:** ¿Qué dificultades encontré?

**Daniel Solarte:** Si, digamos por lo del tema de que la carrera es modular, entonces que dificultades o que facilidades encontraste, sobre todo en ese contrato audiovisual

**Santiago León:** Yo creo que, pues a mí me gusta como está planeado el pregrado, a mí me parece que lo que sea modular funciona claramente porque uno está un semestre que es el segundo completamente inmerso en pensar la narración desde el sonido y eso es súper bacano y todo, pues recuerdo mucha teoría sobre el sonido, recuerdo a Mauricio Naranjo poniéndonos a experimentar un montón, desde como narrar incluso de como armar los personajes desde el sonido, obviamente leyendo a Michel Chión Fue, o sea fue muy importante incluso que sea en el segundo semestre porque lo que uno, lo que sigue, o sea cuando uno empieza a leer a Michel Chión y va a las clases de Naranjo cuando va, jeje, se le rompe a uno la cabeza desde el sonido para lo que sigue, entonces ya viene tercero que ya empieza el matrimonio más audiovisual desde el tercero, porque digamos desde el segundo semestre uno está pensando más desde el sonido y en el primer semestre es solo de la imagen y ya uno comienza a hacer eso que tu llamas, pues si el contrato audiovisual que llama Michel Chión, lo comienza más a entender y a explorar en el tercero y cuando llega a cine, si uno no pierde esa chispa por contarlos, porque muchos, muchos lo dejan o están concentrados en otras cosas y tal vez, pues cuando uno llega a cine, ya está muy desconectado de esas ideas de sonido que pasaron hace dos semestres, entonces creo que siempre es bueno que uno como estudiante, este bebiendo de los textos anteriores, porque la academia por sí sola no lo hace y uno está muy embalado con siete materias en cuarto semestre de cine como para recordar tal vez Michel Chión y algunos estudiantes tienen que estudiar y trabajar al mismo tiempo, pero te digo que incluso yo después cuando hice el posgrado y aún hoy sigo explorando esa manera de narrar en imágenes y en sonido, de buscar si el sonido o la imagen en si tienen algún sentido cuando estamos

haciendo, por ejemplo, después de que yo me gradué empecé a ver desde la carrera empecé a ver a Lucrecia Martel y eso es un tema super interesante ver como ella construye todo desde el sonido y eso en la carrera no lo vimos por ejemplo, entonces si yo creo que esa pregunta se la hace un cineasta toda la vida, la que me acabas de hacer.

**Daniel Solarte:** Ok, y en este momento ya después del conocimiento y haber salido hace unos años de la universidad ¿cómo percibes ese matrimonio audiovisual?

**Santiago León:** Bueno, yo personalmente creo que a mí me parece que, yo creo mucho en lo que dice Michel Chión, que la imagen te guía y como es que es, la imagen te guía y el sonido te envuelve, creo que es así lo que dice Chión y total, actualmente creo que uno tiene que pensarse muy bien, que suena en la imagen que ves, filmar con los ojos, pues filmar con los oídos también, estar, para mí es muy importante que el director tenga un monitor todo el tiempo de sonido, no solo de audios, que tenga los audífonos puestos y que estés escuchando eso porque es en el mundo en el que estas metiendo al espectador, porque el espectador puede que cierre los ojos o podemos tener una pantalla en negro pero si tienes sonido lo metes en un universo, y eso es o sea para mí el sonido realmente pues potencia al cine muchísimo, es lo que le da como esa tridimensionalidad, es lo que nos mete incluso nos crea imágenes mentales, nos crea universos que no estamos viendo, nos crea misterio, es brutal.

## 11. FICHAS DE ANÁLISIS

### 11.1 Las Zonas grises.

Dirección: Daniel Mateo Vallejo

Año: 2018

Duración: 18 min.

Sonido: Óscar rojo

COMPONENTE	USO	MINUTO
Música	Se escucha música acusmática, de un televisor, sonido in, fuera de campo.	0:03:30
	Se presencia música acusmática, fuera de campo, en In, En pantalla.	0:11:13 – 0:11:26
Efecto	Suena un reloj, con función dramática, acusmático, fuera de	0:00:05

	<p>campo, en off en pantalla.</p> <p>Se oyen teclas de computador.</p> <p>Se oye Impresora.</p> <p>Se aprecia la vibración de un celular</p> <p>El personaje se encuentra en un plano general, pero se evidencia el sonido del tecleo del celular.</p> <p>El tic- tac del reloj vuelve a</p>	<p>0:00:37</p> <p>0:01:53</p> <p>0:09:34-0:10:17</p> <p>0:11:57 – 0:12:22</p> <p>0:13:16 – 0:13:40</p>
--	--	--

	<p>hacerse presente evocando la sensación de la primera escena.</p>	
<p>Planos sonoros</p>	<p>Los planos sonoros durante todo el cortometraje se usan en la mayoría en segundo plano la ciudad. En primer plano está la voz del personaje principal</p>	
<p>Voz in/off - Interior-</p>		
<p>Narración -Voz In- Voz en Off</p>		
<p>Dialogo</p>	<p>Existe un dialogo entre le personaje principal y un médico cuya voz es acusmase todo el tiempo. Es una voz</p>	<p>0:00:05 – 0:02:28</p>

	<p>en off directa. Está en fuera de campo en pantalla</p> <p>Existe un dialogo entre le personaje principal y una enfermera cuya voz es acusmase todo el tiempo. Es una voz en off directa. Está en fuera de campo en pantalla</p> <p>Existen pequeños diálogos del personaje principal con su hermano.</p> <p>Hay una conversación de la voz de su madre que</p>	<p>0:02:30 – 0:03:14</p> <p>0:06:17 – 0:08:15</p>
--	---	---

	<p>es acusmase y entra luego en pantalla pasando de acusmática a estar en in. Y vuelve a estar en fuera de campo.</p>	
Fuera de Campo	<p>Hay un televisor sonando todo el tiempo fuera de campo, en pantalla, sonido directo.</p> <p>La mayoría de voces están en fuera de campo. Con la intención de mostrar lo que vive el</p>	0:03:19 – 0:05:10

	<p>personaje y acercar al espectador.</p>	
<p>Silencio</p>	<p>El silencio es protagonista con una función dramática para generar incomodidad e incertidumbre en el espectador reflejando lo que vive el personaje. Este silencio no es absoluto pues se percibe el ambiente de la habitación. Y en un plano al fondo la ciudad.</p>	<p>0:05:10 -0:06:10</p>
<p>Sonido ambiente</p>	<p>Se hace evidente el sonido de un hospital, donde se intensifica el sonido de una nevera con</p>	<p>0:02:38</p>

	<p>función dramática.</p> <p>Acusmática, en pantalla.</p> <p>Se identifica el medio de transporte por sonidos característicos del metro de la ciudad de Medellín.</p> <p>Se identifica sonidos de calle y ciudad.</p> <p>Se evidencian claramente sonidos característicos de un restaurante y es coherente con lo que se ve en pantalla.</p>	<p>0:08:15 - 0:08:45</p> <p>0:14:08 – 0:15:50</p> <p>0:08:45 – 0:11:17</p> <p>0:11:34 – 0:12:20</p>
--	--	---

Sonido Interno	Se oye el sonido del palpar del corazón del personaje principal.	0:01:02
	Se identifican sonidos internos de jadeos, respiraciones y gemidos.	0:12:26- 0:13:07

## 11.2 Ficha de Análisis Kalashnikov

Idioma: español

Año: 2013

Subtítulos: Ingles

Duración: 30 minutos

Director: Juan Sebastián Mesa

Productor: Alexander Arbeláez

Guion: Juan Sebastián Mesa

Director de Fotografía: David Correa

Director de Arte: Omar Villa

Sonido: Juan F Ospina

Música Original: Claudia Gómez

Reparto: Juan Carlos Ruiz, John Sebastián Flórez

<b>COMPONENTE</b>	<b>USO</b>	<b>MINUTO</b>
Música	El cortometraje inicia la música de foso, fuera de campo con función empática, permitiendo manejar la cercanía con las imágenes y	0:00:08 – 0:01:11

	<p>la lentitud del tiempo en escena.</p>	<p>0:03:38</p>
	<p>Usa la música de manera diegética, sonido In, donde se visualiza el televisor que es la fuente, en la misma escena usa la misma música como fuera de campo mientras se ve a los personajes dialogando o</p>	<p>0:03:57</p>
	<p>cuando hay cambio de plano.</p>	<p>0:06:54 - 0:07:44</p>
	<p>Hay Uso de bajos profundos como música de tensión, acusmática, fuera de campo y en off.</p>	<p>0:11:08 – 0:12:02</p>

	<p>Entra música acusmática, de foso, con función empática, dramática dando peso a la premonición de la muerte de uno de los personajes.</p> <p>Los bajos profundos vuelven en la escena y esta vez como leitmotiv aludiendo a un momento de tensión.</p> <p>Se escucha música acusmática, fuera de campo de pantalla indirecta</p>	<p>0:12:31</p> <p>0:19:00 – 0:19:09</p> <p>0:19:10 – 0:19:32</p>
--	--	--

	<p>La música se hace presente con el tono de leitmotiv de tensión, pero esta vez sin bajos profundos y con cambios en la frecuencia tonal</p> <p>Se escucha música acusmática, directa, fuera de campo de pantalla. Escena de cantina.</p> <p>Entra música acusmática, fuera de campo, en off, de</p>	<p>0:20:13 – 0:20:49</p> <p>0:21:14</p> <p>0:22:34</p> <p>0:25:54 – 0:29:00</p>
--	---	---

	foso. Empática con función dramática. Canto de voces a cappella	
Efecto	Se usa el efecto de un avión pasando sobre la casa del personaje, Foley.	0:06:18 0:06:48
	Doblaje de señal cortante de televisor	0:06:20- 0:06:58
	Se dobla la caída de armamentos en el patio de la casa de uno de los personajes principales.	0:06:50-0:06:56
	Se hace Foley de radio- walkie talkie	0:12:36 0:12:47

	<p>Y doblaje de voz filtrada</p> <p>Se dobla sonido de helicóptero</p> <p>Hay un bajo profundo con función dramática</p>	<p>0:22:00 – 0:22:33</p> <p>0:24:34</p>
<p>Tonalidad del paisaje</p>	<p>Destaca todo el tiempo un sonido coherente en ambientes y músicas del campo en territorio colombiano a diferentes horas del día.</p> <p>Suenan campanas como sonido ambiente o</p>	<p>0:00:27</p> <p>0:04:25</p> <p>0:18:18 – 0:18:28</p>

	territorio para dar contexto del pueblo.	
Planos sonoros	<p>Se hace uso de los diferentes planos sonoros durante varias escenas.</p> <p>Primer plano dialogo de personajes, segundo plano música proveniente del televisor</p> <p>Se hace uso de primer plano al enterrar la pala para esconder armamento.</p> <p>Primer plano del sonido de la lampara de petróleo</p>	<p>0:03:38- 0:04:25</p> <p>0:04:50</p> <p>0:10:40</p> <p>0:10:50</p> <p>0:11:21</p>

Voz in/off - Interior-	N/A	
Narración -Voz In- Voz en Off	N/A	
Dialogo	<p>Durante los diálogos se usa la voz Acusmase en momentos donde se oye, pero no vemos la el personaje todavía.</p> <p>Además, para hacer uso de planos de quien escucha la voz-</p> <p>Para respaldar la escena se usa la voz acusmase mientras escucha una conversación ajena</p>	<p>0:00:20-0:00:23</p> <p>0:14:29- 0:14:37</p>

	<p>uno de los personajes.</p> <p>Hay una escena vococentrista larga donde solo se escuchan las voces, aunque con cambios en el wildtrack.</p>	0:16:00 -0:18:00
Silencio	Se usa un silencio absoluto con función dramática.	0:23:29- 0:24:34
Sonido ambiente	Usa el sonido ambiente con el que se localiza el espacio del campo con el canto de las aves	0:00:17
	Durante los minutos no descritos el sonido es	

	<p>acompañante de la imagen.</p> <p>Problemas técnicos, poco notorio por el plano general, pero hay un problema en la sincronización del sonido de las voces con la vocalización de los personajes.</p>	<p>0:14:00 – 0:14:10</p>
	<p>Se evidencia el cambio de micrófonos en la escena</p>	<p>0:15:30 – 0:16:00</p>
	<p>Se hace evidente los filtros en la voz del personaje</p>	<p>0:24:17 – 0:24:31</p> <p>0:21:58</p>

### 11.3 Ficha Los tiempos muertos

Año: 2009

Duración: 35 min

Género: Ficción

Dirección y guion: Simón Mesa Soto

Producción: Simón Mesa Soto y Marisol Ochoa

Dirección de fotografía: Daniel Herrera

Sonido: Santiago León

Montaje: Simón Mesa Soto

Música: Brian Buitrago

Reparto: Carlos Santos, Marisol Ochoa, Juliana Restrepo Santamaría, Carlos Santa, Luís

Fernando Bohórquez

<b>COMPONENTE</b>	<b>USO</b>	<b>MINUTO</b>
Música	Entra música de Tensión con función dramática, acusmática, fuera de campo en off, de foso.  Entra música acusmática con	05:57 – 08:45

	<p>fuera de campo en off, pero pasa de ser de foso a ser de pantalla indirecta que va desapareciendo para darle paso al dialogo de los personajes.</p> <p>Se escucha la música de tensión como leitmotiv. De manera acusmática de foso y empática.</p>	<p>17:06 – 17:30</p>
--	--	----------------------

	<p>Entra música acusmática, fuera de campo, en off de foso. De manera empática.</p> <p>Suena canción con voz, de foso, en primer plano, con función empática.</p> <p>Pasa a ser anempática cuando se muestran imágenes de ciudad y rostros.</p>	27:00
Efecto	<p>Se oye un disparo acusmático, y el rompimiento de un vidrio.</p>	0:14:21

	Se oye un bajo profundo acompañando la imagen de un puño.	24:50
Planos sonoros	A lo largo del cortometraje hacen uso del segundo plano como prelación a las escenas que vienen.	
Fuera de Campo	Se aprecia un disparo, la rotura de un vidrio y posteriormente unos ladridos de perro y el llanto de un bebé de manera acusmática.	14:22
On the air	Se usa la música acusmática para dar prelación a la escena de la taberna y salir de la taberna	05:57 - 0:622

	<p>se hace parte de ella en segundo plano.</p>	
<p>Sonido ambiente</p>	<p>Se hace presente el sonido ambiente de la ciudad en segundo plano como ondas bajas fuertes.</p> <p>La ciudad es predominante como sonido territorio y todo el tiempo está mezclándose en primer plano con las voces de los personajes.</p> <p>La ciudad deja de ser ambiente en el momento en que dos de los personajes suben un bus.</p>	

Sonido Interno	<p>Se oye la respiración de los personajes agitados por correr</p> <p>Se aprecian respiraciones y sonidos tic de uno de los personajes mientras consume cigarrillo</p>	<p>14:52</p> <p>18:00</p>
<p>ANOTACIONES EXTRAS</p>	<p>Se evidencian cambios en el sonido ambiente.</p> <p>Se revienta el sonido en distintas escenas por la entrada de sonidos duros o fallas del micrófono.</p>	

