



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Artes Sonoras

Proyecto inter-transdisciplinario

***Los mosqueteros del sol*, sonorización de cuento en
formato de audio binaural**

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Producción Musical y Sonora

Autor:

Joellen Victoria González Serrano

GUAYAQUIL – ECUADOR

Año: 2021



Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis

Yo, Joellen Victoria González Serrano, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Producción Musical y Sonora. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.

Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del Comité de defensa

José Antonio Cepeda Andrade

Tutor del Proyecto _____

Nombre de miembro del Comité

Miembro del Comité de defensa

Nombre de miembro del Comité

Miembro del Comité de defensa

Agradecimientos

Agradezco a Dios y a la vida, a mi familia, a mi tutor, a mis amigos de la Universidad de las Artes y externos que estuvieron acompañándome y apoyándome en cada escalón para lograr finalizar esta hermosa etapa.

Dedicatoria

El presente proyecto se lo dedico a mi mamá, Roxana Serrano, quien me enseñó que las metas y sueños se cumplen cuando tienes a tu lado a las personas correctas. A mi padrastro, Pedro Ortíz quién me brindó un apoyo incondicional desde el primer momento de mi carrera y con quién desde que lo conozco he podido tener un acercamiento en esta área. A mi papá, aunque la distancia nos separaba siempre buscó la forma de estar presente y apoyarme. También se lo dedico a mi mejor amiga, Camila Guerrero porque me acompañaste sobre todo cuando me sentía pérdida y sin fuerzas, pero nunca dejaste que me rindiera.

Y Por supuesto a mi abuela que, aunque ya no estés en este mundo, tus palabras quedaron plasmadas en el libro y en mi alma para la eternidad.

Resumen

El proyecto inter/transdisciplinario a continuación consiste en la adaptación del cuento infantil “*Los mosqueteros del sol*” escrito por Victoria Jiménez al formato audiolibro. Este surge a partir de la necesidad de experimentación sonora desde la expresión emocional. De tal manera que, a través de las herramientas como el diseño sonoro y la teatralización, se busca conceptualizar diferentes ambientes que se relacionan con las etapas del proceso de duelo que una persona experimenta ante la pérdida de un familiar, las cinco etapas son negación, ira, negociación, depresión y, por último, la aceptación. Relacionando así, el arte con un proceso catártico terapéutico

Palabras clave: Audiolibro, Diseño sonoro, Los mosqueteros del sol, Arteterapia

Abstract

The following inter/transdisciplinary project, Los musketeros del sol, storytelling in a binaural audio format. Consists of an adaptation of a children's story written by the Panamanian Victoria Jimenez, grandmother of the author of this project. This audiobook has five chapters and was developed based on the stages of grief that are denial, anger, depression, negotiation and acceptance. In each chapter you can experience emotions such as anguish, anger, sadness, fear and peace. In conjunction with the sound design, which recreates the fictional space and environments, thus enhancing the narrative of the story. Finally, with a mix in an immersive format that will promote a sensory experience of the audiobook, which will immerse the listener in the story, for this reason it is recommended that when listening to use headphones.

Keywords: Audiobook, Sound design, Musketeers of the sun, Art therapy

Índice General

Resumen	VI
Introducción	12
Pertinencia del proyecto.....	12
Objetivo General.....	13
Objetivos específicos	13
Descripción del proyecto	13
Metodología	14
Capítulo I	15
1.1 Antecedentes.....	15
1.2 Audiolibros, producciones y su distribución	16
1.3 El diseño sonoro en el audiolibro	18
1.4 El arte como proceso terapéutico en el duelo.....	20
Capítulo II	21
2. Propuesta Artística	21
2.1 Guiones	22
2.1.2 Guion Literario	22
2.1.3 Guion Técnico	23
2.1.4 Guion técnico literario	23
2.2. Narrador: según sus características.....	25
2.2.1 Narrador en primera persona	26
2.2.2 Narrador en segunda persona.....	26

2.2.3 Narrador en tercera persona	26
Capítulo III	26
3. Desarrollo creativo del libro	26
3.2. Capítulo dos del libro.	28
3.3. Capítulo tres del libro.....	28
3.4. Capítulo cuatro del libro	29
3.5. Capítulo cinco del libro	30
Capítulo IV	31
4.1. Producción y Postproducción.....	31
4.2. Proceso de Grabación.....	31
4.3. Grabación de voces de los personajes	32
4.3.1. Producción del capítulo uno del libro	32
4.3.2. Capítulo Dos	32
4.3.3. Capítulo Tres	33
4.3.4. Capítulo Cuatro.....	33
4.3.5. Capitulo Cinco	34
Post - Producción	35
Conclusiones	39
Recomendaciones	39

Bibliografía	40
ANEXOS	41

Tabla de Imágenes

Imagen 1 Audífonos Roland	32
Imagen 2 Voz José Carlos	33
Imagen 3 Voz de los Subterráneos y maestro	34
Imagen 4 Intérpretes	34
Imagen 5 Operator	35
Imagen 6 Timeline Ableton Live 10.....	36
Imagen 7 cakewalk string	36
Imagen 8 Pigments - Arturia.....	37
Imagen 9 Grand Rhapsody.	37
Imagen 10 AMBEO	38

Introducción

El siguiente proyecto de titulación para la carrera de Producción Musical y Sonora bajo la modalidad de Proyecto inter/transdisciplinario, se basa en la sonorización del cuento *Los mosqueteros del sol* de Victoria Jiménez en el formato de audiolibro, utilizando el formato de audio binaural.

Este proyecto busca el arte como un catalizador terapéutico frente al sentimiento de pérdida de un familiar. Es por esto que a través del sonido y música la autora de este proyecto desea sublimar el impacto que tuvo el fallecimiento de su abuela que fue la autora del cuento original. Este libro repercutió de manera directa en el proceso de luto. Se escogieron cinco capítulos, estos se basarán en la experiencia de las cinco etapas de duelo negación, ira, depresión, negociación, aceptación.

Pertinencia del proyecto

Este proyecto es pertinente, sobretodo en el momento actual, pues ilustra como en la expresión sonora y teatral se pueden encontrar recursos que se vinculen a la sublimación de emociones y de esa manera volverse recursos terapéuticos. Este proyecto se vincula con la arteterapia y encuentra en el diseño sonoro una herramienta fundamental para la expresión narrativa. El proyecto busca demostrar los sentimientos que los personajes sufren dentro del cuento mediante la experimentación sonora., la misma que busca potenciar las emociones que se describen en cada capítulo, logrando así sumergir al oyente en la narrativa.

El libro en el que está basado este proyecto es un libro de una abuela dedicado a sus nietos, a través de la literatura infantil se intenta hacer un paralelismo entre ficción y realidad, asociando los momentos de la historia con el proceso de duelo de la autora de este proyecto.

En el audiolibro en formato de cuento se combinan el teatro con recursos sonoros para generar ambientes y con recursos musicales para acentuar o construir estados de

ánimo, representando un medio expresivo y artístico que puede ser difundido de manera masiva gracias a sus formatos digitales.

Objetivo General

- Desarrollar la producción sonora de cinco capítulos del cuento *Los mosqueteros del sol* en audio inmersivo.

Objetivos específicos

- Investigar producciones que sirvan de referentes sonoros
- Crear el guion técnico para el desarrollo de los capítulos.
- Realizar la grabación de la voz narrativa y de los diálogos de los personajes.
- Componer y producir la música mediante librerías virtuales reforzando al texto narrativo.
- Realizar una mezcla binaural que permita establecer el espacio sonoro correspondiente al desarrollo del cuento.

Descripción del proyecto

Este proyecto consiste en crear un audiolibro basado en el cuento infantil *Los mosqueteros del sol*, escrito por Victoria Jiménez. Incluye la sonorización del ambiente, musicalización, dirección actoral, y registro en audio de las voces de cada personaje. Se escogieron cinco capítulos del cuento cuya narrativa será asociada a la vivencia del duelo de la autora de la tesis con respecto a la muerte de su abuela, la autora del cuento. El registro de diálogos se realizó con niños representando a los personajes.

Este cuento relata la historia de cuatro primos que un día van a casa de su abuela y le piden permiso para ir de excursión a un bosque cercano, pero poco a poco se fueron alejando de la casa de la abuela hasta perderse. En el camino mientras intentaban volver a casa se fueron encontrando con diferentes obstáculos y personajes que impedían su regreso.

El encuentro de los primos con la bruja, que será la primera etapa: *la negación*. Este capítulo habla acerca de la confusión y el rechazo de aceptar la muerte del familiar y solo querer correr a donde ella. La siguiente etapa es *la ira*, aquí los niños se encuentran en la cueva y empiezan a hablar entre ellos y pelearse por no haber hecho caso a la advertencia de no alejarse. La tercera etapa es *la negociación*, que por sus ganas de regresar a casa con la abuela buscaran cualquier método para salir del lugar, aceptando todo riesgo que esto conlleve. En el cuarto y quinto capítulo aparece un nuevo personaje Shru, quién para la autora de la tesis se convierte en el alma de su abuela, en contexto a la historia este personaje es quien los apoyo y dirigió al lugar de salida y en el final desaparece cuando no los puede seguir acompañando con la única condición que los pequeños aventureros estén seguros y no les hagan daño. Siendo este el instante en el que percibe el momento de aceptar, soltar y dejar partir, ya que mediante ese pequeño libro y exactamente ese pequeño texto le explicó que ya era momento de seguir.

Metodología

La propuesta del proyecto es de carácter conceptual y experimental. Por lo que se usará una metodología descriptiva y se trabajará a partir de la narración del texto que a su vez ayudará a la composición de los sonidos por medio del diseño sonoro. Para complementar y ambientar a la historia, se procederá a trabajar en tres etapas para lograr consolidar el proyecto que son: preproducción, producción y postproducción.

Se usará una metodología cualitativa para la etapa de preproducción donde se realizará el análisis correspondiente del texto para proceder al desarrollo del guion técnico y la selección de las voces actorales dejando todos los elementos preparados para la producción. En la producción se trabajará en la grabación del material sonoro, en primera instancia los diálogos serán grabados y finalmente en la postproducción se trabajará con: diálogos, ambientes, efectos. Para esto se utilizarán los siguientes software de audio digital como: *Logic, Pro Tools, Ableton*. En este punto se procederá a la edición y modificación de los sonidos, concluyendo con la realización de una mezcla de audio Inmersivo para poder disfrutar y sumergirse en el cuento.

Capítulo I

1.1 Antecedentes

Para entrar en contexto sobre el inicio del audiolibro habría que remontarnos al año 1877, con la aparición del fonógrafo que permitía la grabación y la reproducción de sonidos, patentado por Thomas Edison, se realizaron las primeras grabaciones de fragmentos de cuentos infantiles siendo cortas ya que era imposible abarcar en cilindros las novelas completas.¹

En la segunda década del Siglo XX en Reino Unido nació la idea del libro parlante al mismo tiempo que se encontraban en la búsqueda para producir discos de larga duración como modo viable para la producción de novelas parlantes, cuyo objetivo principal era llegar a la gente no vidente, así el proyecto fue dirigido por el Real Instituto Nacional para Ciegos. Sin embargo, uno de los primeros proyectos logrados fue el conocido como *Books For The Adult Blind Project* en el año 1932 y gestionado por la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos. Este proyecto era dirigido para soldados que habían sufrido daños de la visión durante la primera y segunda guerra mundial, así también beneficiaría al resto de ciudadanos que padecían problemas visuales, también convirtiéndose de gran utilidad para la educación inclusiva en el país por lo que poco a poco fue integrado en escuelas y bibliotecas, entre los títulos se encuentran el Discurso de despedida de Washington; Discurso de Gettysburg de Lincoln; *Como a ti te gusta de Shakespeare*, *El mercader de Venecia* y *Hamlet*; *El chico de la maleza* de Kipling; y *Very Good Jeeves* de Wodehouse.²

En el artículo realizado por la cadena editorial periodística estadounidense PBS New Hour relata sobre las adaptaciones que el audiolibro o libro parlante mantuvo durante el avance de la tecnología que logró extender el tiempo de las obras audibles, los primeros audiolibros en 1877 duraban alrededor de cuatro minutos, pero luego con la llegada del

¹ Revista Generación Anáhuac, Los audiolibros están de regreso, 7 de enero de 2020, <https://www.anahuac.mx/generacion-anahuac/los-audiolibros-estan-de-regreso>

² National Library Service, History, <https://www.loc.gov/nls/about/organization/history/#two>

vinilo en 1932 se obtuvo una grabación de quince minutos por cada lado. En 1960, el casete y años más adelante con la aparición de la nueva tecnología, el material digital, nos encontramos con el disco compacto en la década de 1980. Actualmente el avance de la tecnología nos permite tener la información a tan solo un clic en nuestros ordenadores o móviles.

Como entendemos el audiolibro es una adaptación literal o basada en el texto al relato en voz alta, está puede contar con la participación de la voz del narrador profesional o actor de doblaje y en ciertas ocasiones musicalizados y con efectos sonoros³, existen algunas producciones en las que han experimentado e incluido el diseño sonoro junto a la personificación no solo del narrador sino también de los personajes que hacen parte de la historia como *La guerra de los mundos* de Orson Welles, la novela que fue adaptada a una radionovela y que se emitió en la CBS en el año 1938, generando pánico en los ciudadanos de Estados Unidos ya que fue presentada con una interrupción abrupta de la música en vivo, por una falsa noticia pero narrado como un boletín de última hora, acerca de meteoritos cayendo y sobre una invasión de extraterrestres que iban destruyendo todo. Welles, interpretó de manera sorprendente al científico aterrado por lo que estaba mencionando a los radioyentes, creando el espacio, ese momento, donde el límite entre la realidad y la ficción no se lograba distinguir, generaron ese realismo en el que todo oyente se identifica o lo asume a su realidad, por lo que se espantaron y fueron a buscar refugio o donde pasar sus últimas horas. Al final fueron obligados por la cadena donde emitían a detenerse y anunciar que se trataba de una obra de teatro. Diez años más tarde, en Ecuador también se emitió en radio Quito, ubicada en la ciudad de Quito. Adaptando con las ciudades correspondientes al país y generó el mismo impacto en los ciudadanos, pánico.

1.2 Audiolibros, producciones y su distribución

Facilitando de esta manera el acceso libre a la experiencia artística de obras grabadas dentro de un contexto cotidiano, se pueden escuchar obras audibles

³ Carlota Cevallos Ronquillo «El audiolibro como herramienta tecnológica para el aprendizaje de los estudiantes de la carrera de bibliotecología y archivología de la Universidad de Guayaquil», *Espirales revista* Vol 1 No. 10 (2017)

acompañadas de otras actividades en el día. Esto se da a partir del lanzamiento del reproductor portátil de audio, *Audible MobilePlayer* en 1997, siendo este el primero en conectarse al ordenador y permitir archivos descargados desde la web que lleva el mismo nombre. El primer audiolibro descargador fue: *Los hombres son de marte, las mujeres son de Venus*, toda esta información histórica se encuentra en el sitio web de la compañía.

En internet podemos encontrar distintas plataformas en las que localizamos títulos de todos los géneros posibles en audiolibros, estos espacios tienen un costo mensual o por título, entre ellos tenemos a *Storytel*, de origen sueco, apenas ingresando en el mercado de los hispanohablantes por lo que la mayoría de su contenido está en inglés, su servicio funciona con una suscripción de pago mensual y puedes disfrutar de todo el contenido que ofrece durante ese tiempo. Por otro lado, tenemos a *Sonolibros*, este sitio web cuenta con un abanico extenso de títulos y su servicio es pagar por el título que deseas descargar o escuchar. Por último, se hace mención a *Ivoox* siendo una plataforma gratuita para descargar el audiolibro que prefiera sin necesidad de un pago o suscripción, también ofrece un espacio que da apertura a que las personas que deseen suban contenido de historias narradas ya sean creadas por ellos o de escritores conocidos, encontrando diferentes narraciones de una misma historia. En la plataforma *Sonolibro* de los distintos títulos tomé como ejemplo: *Sherlock Holmes* y *Alicia en el País de las maravillas*, ya que ambas cuentan con la caracterización de cada personaje de la historia, es decir que está identificado por voces distintas a la del narrador y recreado el sonido para cada escenario en el que se va desarrollando la historia, llevando a la oportunidad de que el oyente se sumerja de forma más realista en lo largo del relato.

Como producciones de audiolibro que se han desarrollado en Ecuador, en la Universidad De Las Américas en el año 2015, Jaime Murgueytio Zapata propuso como proyecto de titulación la creación del ambiente sonoro para el desarrollo de un audiolibro que nombró *Diseño de sonido grabación y mezcla binaural aplicado a la elaboración de audiolibros*⁴, siguiendo todo un proceso técnico por el que optó por la grabación y mezcla

⁴ Jaime Murgueytio Zapata, «Diseño de sonido grabación y mezcla binaural aplicado a la elaboración de audiolibros» <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/4584>

en binaural, como lo menciona en el título, esto fue para lograr el realismo deseado y acorde a la narrativa, para él su objetivo del uso de esta técnica fue proveer al oyente una apreciación del entorno y espacio. Esto también se encuentra en la propuesta de *La caja que ronca, podcast de leyendas urbanas ecuatorianas* producido por Yamel Fernández⁵, en el que realizó un programa que consiste de tres capítulos sobre leyendas de la categoría de terror y fantasía, estas eran basadas en seres mágicos o fantásticos creados por nuestros antepasados como la dama tapada, La caja que ronca y La tunda. Sin embargo, nuestro país que cuenta con un extenso catálogo de textos literarios, no existe suficientes propuestas, ni espacios donde se desarrolle y encontremos títulos en el formato de audiolibros, es impresionante en la búsqueda de audiolibros son realizados en producciones para titulación e investigación de distintas carreras, por lo que éste es un campo artístico que se presta para investigar y seguir desarrollando para llegar a más personas ya que como antes se mencionó los audiolibros, podcast en streaming se van convirtiendo en parte de nuestra cotidianidad.

1.3 El diseño sonoro en el audiolibro

Al mencionar la palabra diseño sonoro tenemos que retroceder hacia la mitad del siglo XX con la producción radiofónica, en la que varios creadores ayudaron al desarrollo del lenguaje sonoro, brindando así a la radio profundidad, la narrativa y ambientación. De esta manera, más allá de la grabación y edición de sonidos, la existencia del diseño sonoro se convirtió en elemento fundamental para proveer sentido a una película y crear un ambiente específico dependiendo la escena puesto, que es el arte de crear una narración mediante el sonido, enriqueciendo la experiencia de los diferentes géneros cinematográficos que existen como fantasía, ciencia ficción, acción, suspenso o el romance.

El diseño de sonido principalmente ha sido un recurso para las producciones audiovisuales, con esto se busca que el espectador sea envuelto en la ficción con una mayor naturalidad. Así podemos encontrar en las producciones que se suele usar

⁵ Yamel Fernández, «La caja que ronca, podcast de leyendas urbanas ecuatorianas» Edición PDF

elementos como: ambientes, foley, efectos de audio, voz en off, música u otros, adaptándose a las necesidades del medio, ya sea cine, televisión, videojuegos, teatro, podcast. Así también, en el caso de los audiolibros, el diseño sonoro permite recrear el espacio ficticio ya que, al no contar con una imagen visual recaerá todo el peso en el sonido. Es decir, el diseño sonoro es designado a propiciar y ejercitar al imaginario a situarse en el espacio donde esté desarrollándose.

Para el diseño sonoro se toma en consideración diferentes aspectos del sonido para la creación general de ambiente sonoro. Estas se conocen como sonidos incidentales, ambientes, música, silencio, planos sonoros. El sonido incidental es encargado de reforzar un estado, acto o movimientos realizado en la historia tales como: la aceleración de un carro, pasos, etc. Refuerzan una acción o situación: pasos, gestos, vehículos, etcétera. Según el autor Murray Schaffer, el ambiente sonoro y los sonidos que puedan corresponder y formar el entorno, pudiendo este ser ya existente o fantasía. Por otro lado, contamos con los ambientes estos sirven para dar una referencia al espacio donde se desarrolla una escena, cumpliendo con un desarrollo natural en la narrativa.

Ambientes: Son los sonidos característicos de un espacio. El ambiente permite situarnos en un espacio tiempo (fábrica, bosque, ciudad, habitación, etcétera).

Música: La música dentro de un contexto narrativo como un cuento, puede servir como un agregador de contenido semántico el cual puede reforzar la psicología de la narrativa y así generar emociones, resaltar acciones o momentos de la historia y ayudarnos a crear la atmósfera adecuada para cada momento, entre otras cosas. Al igual que en el cine, la música se clasifica en: música diegética y no-diegético. La música diegética se sitúa en el mundo de los personajes, como: canción de una radio, una banda tocando en vivo, etcétera. La música no-diegética es aquella que no se sitúa en el mundo de los personajes. Este recurso tiene funciones físicas, psicológicas y técnicas, todas orientadas al refuerzo de la narrativa y captar la atención del espectador.

Efectos: Son los sonidos que no se pueden grabar en la producción y se obtienen de librerías de sonido o se regraban en estudio, ya sea porque la fuente sonora es complicada de grabar o dicha fuente sonora no exista, por ejemplo: sonido de un helicóptero, disparo de armas, nave espacial, bomba, espadas láser, etcétera.

1.4 El arte como proceso terapéutico en el duelo

El arte al igual que la ciencia va más allá de lo que se dice que es la realidad, el arte es capaz de transformar, potenciar y explorar lo que nos rodea. Por ello la arteterapeuta española Merche Moriana, menciona que el arte es algo intrínseco al ser humano⁶ pues lo tenemos desde la prehistoria con representación en las paredes sobre el mundo en el que se movían, como ejemplo tenemos: *La cueva de Altamira*, al descubrir en su interior la magnífica pintura con la que representaban situaciones como cacerías, ritos o signos.

En la psicología, el duelo se reconoce como un proceso psicológico, es por ello que la psiquiatra suizo-estadounidense Elisabeth Kübler Ross desarrolló lo que se conoce en el área de la psicología como la teoría de las cinco fases del duelo conocidas como: etapa de la negación, ira, negociación, depresión, aceptación. Estas etapas no necesariamente deben ir en ese orden, ni tampoco significa que una persona las debe experimentar todas, sin embargo, ayudan a conceptualizar e identificar los rasgos que experimenta de forma menos compleja. En este caso el arte también funciona como medio de expresión, pues al parecer se debe a la conducta artística proveniente del ser humano que habita en el desenvolvimiento del cerebro, ya que por un lado es capaz de ordenar y comprender la información de forma sensorial, por otro se conecta socialmente, recordando que para el bienestar mental del individuo debe mantener contacto con otros individuos. Esto explica que la producción artística en la persona es natural, resulta inherente y capacita al sujeto de relacionarse con él y con todo su alrededor de manera más efectiva.⁷

Claramente está que el valor terapéutico, consiste en el estudio del escenario o del problema de manera segura, por medio del valor simbólico de aquellas construcciones mentales. Es decir, la producción artística es la representación simbólica de la vida del

⁶ Entrevista a Merche Moriana: «El arte es algo intrínseco al ser humano», Psicología y mente, <https://psicologiymente.com/entrevistas/merche-moriana-arte-intrinseco-ser-humano>

⁷ Kubler-Ross, Elisabeth y David Kessler. «Sobre el duelo y el dolor» Luciernaga, 2015. Edición PDF

sujeto, y, a partir de dicha representación tenemos la posibilidad de dar una vía terapéutica, es decir podremos manejar las emociones. Entendiendo que al tomar esta vía se adentra en emociones profundamente tristes o traumáticas, por lo que en la arteterapia se acude a la creación artística ya que este permite explorar de manera indirecta, sin tocar la propia emoción sino desde una parte simbólica, y puede tratarse desde cualquier rama del arte es decir visual, sonoro, gestual, corporal, verbal, escrito.⁸

Así la arteterapia permite solucionar momentos difíciles que suceden a lo largo de la vida humana, sirviendo de esta manera el arte como un catalizador o liberador de cargas emocionales. El momento difícil en este caso que se tomará en cuenta es a partir de la pérdida de un familiar, en la que nuestras emociones se desbordan y nos resignamos a una vida de dolor y penumbra por la falta de aquel que ya partió y la dificultad de aceptar y dejarlo ir.

Capítulo II

2. Propuesta Artística

La propuesta artística se trata de la adaptación de un cuento infantil al formato de audiolibro. Este proyecto nace a partir de la intención de experimentar en el arte con las emociones que pueden ser vividas a partir de la pérdida de un familiar muy cercano, en el caso de la autora del proyecto, de la abuela. Puesto que durante el proceso de duelo hizo una conexión emocional con el libro *Los mosqueteros del sol* de autoría de su abuela, lo que para ella, esto fue un gran apoyo y acompañante durante las etapas que transcurrió y estableciendo una conexión atemporal, entre abuela y nieta. De la misma manera los capítulos del libro fueron asociados a la vivencia del duelo.

Por lo que el presente proyecto describe esta asociación que es tanto artística como terapéutica. Por supuesto podía haber optado por otros libros. Sin embargo, este libro tiene un importante significado emocional para la autora porque fue dedicado a sus nietos

⁸ Eva Marxen «Diálogo entre arte y terapia, del arte psicótico al desarrollo de la arteterapia y sus aplicaciones» Edición PDF

y también nombra a los personajes del libro con los nombres de sus nietos. Creando de esta forma un vínculo emocional y personal con la historia que desarrolla en el texto, ya que se sentía como si la autora del libro le hablara y se despidiera por medio de la historia.

Para la adaptación se realizó la selección de los seis primeros capítulos ya que, estos transmiten emociones similares a las que una persona puede experimentar, y en este proyecto es fundamental transmitir aquellas emociones, convirtiéndose finalmente en cinco capítulos que harán el recorrido de las diferentes fases como negación, ira, negociación, depresión y aceptación. Esta asociación se explicará más adelante en el documento.

2.1 Guiones

El guion es una herramienta que funciona para organizar cualquier programa ya sea para; televisión, cine, teatro y radio. En este caso, los guiones de radio sirven para informar el recurso sonoro que será utilizado en la producción. Por lo tanto, el guion irá describiendo, todos los pasos que habrá que seguir para lograr dar continuidad en el proceso, dependiendo al programa en el que se vaya a utilizar podría resultar algo complejo. Sin embargo, el guion viene a ser pieza fundamental para que entre locutores y los técnicos de sonido sean capaces de entender y saber qué es lo condiciona a cada momento para dar pauta al sonido.

En este proyecto el uso del guion fue necesario para la conversión al formato audio libro. Por esto se investigó e indagó entre los diferentes tipos de guiones existentes y se utilizaron en función al proyecto y dependiendo de la relación que tuvieron los participantes.

2.1.2 Guion Literario

El guion literario es sustancial al texto que será leído por un locutor o narradores. Este tipo de guion no contendrá ningún otro tipo de información como temas relacionados a la parte técnica de un programa, y se señalará con letras mayúsculas, los momentos en los que aparecerá música o un efecto sonoro. Por lo general, este tipo de guion es dirigido a quién tendrá el trabajo de interpretarlo, por ello este indica las emociones o la manera o

emoción que el locutor transmitirá la noticia, relato o lo que sea referente a la programación.

FERNANDA (agitada y asustada): ¡¡Chicos!! Y Roderick?

JOSE CARLOS (asustado): venía atrás de mí

2.1.3 Guion Técnico

El guion técnico, contiene mayor información técnica, como lo dice su nombre, a diferencia del guion literario, el contenido de este guion con respecto a la parte de diálogos es escasa o concreta, expresando en sí la acción que el narrador realizará, sin ningún tipo de texto. De tal manera, pareciera que se tratara de dar una indicación o una dirección de lo que debe de decirse o hacer en ese momento. Se lo puede notar en el ejemplo:

F.in

Roderick: saluda

Alejandra: contesta

Roderick: ríe

Actualmente este tipo de guion se lo usa mayormente en las radios; principalmente en programas que son estilo reportajes, farándula o entretenimiento.

2.1.4 Guion técnico literario

A diferencia de los anteriores guiones, este contiene la información completa, tanto verbal, que es dirigido a los diálogos como a las indicaciones técnicas. En este existen dos tipos de guiones: abierto y cerrado. El abierto dependiendo el uso, es considerablemente flexible, así que durante el rodaje o la transmisión del programa este se podrá realizar cambios cuantas veces sea necesaria. A diferencia del cerrado, que no concede ningún tipo de cambio, sino que se debe de producir tal cual está escrito en el guion. Realmente decidir con cual trabajar, corresponderá netamente a las disposiciones, necesidades y particularidades del proyecto.

Por otro lado, la estructura que demuestre, ayudará a referir a que formato específico de guion se ha usado pues existe el guion americano y el guion europeo.

El guion americano es el más conocido, tipo standard y, utilizado por los guionistas ya que, se compone de una estructura de solo una columna, cuya diferenciación entre las indicaciones técnicas y el texto para los diálogos, se da por la posición en la página. De tal manera que lo técnico se sitúa subrayado en el tercio central de la hoja, en cambio el dialogo entre los locutores estará presentado en el centro y en primer lugar indicando el nombre en mayúsculas seguido del dialogo. Dejando el margen de la izquierda para futuras modificaciones, si es el caso.

En cambio, el guion europeo suele tener una estructura de dos o más columnas. Siendo la columna izquierda para especificaciones técnicas y el resto de columnas que puede ser varias, se destina al diálogo, su función suele ser un poco más compleja para la lectura ya que contiene varias columnas y debe estar familiarizado con ella. Esta estructura es usada para producciones mucho más elaboradas.

Es de vital importancia entender que todos los tipos de guiones pueden de una u otra forma combinable, dependiendo de la necesidad es decir un proyecto puede estar compuesto de tres o más por ejemplo se puede realizar un guion técnico literario europeo o guion técnico literario abierto y europeo o un guion literario cerrado y americano. Entendiendo nuevamente que todo dependerá de lo que se necesite.

En el caso de este proyecto se utilizó un guion literario abierto y un guion técnico literario abierto ambos con la estructura del guion americano. El guion literario, se utilizó durante el desarrollo de las grabaciones de los diálogos ya que ofrecía mayor comodidad y menos complejo la lectura para las voces actorales, en este caso los niños fueron niños quienes interpretaron. Y el guion técnico literario, aportará al momento de la post producción indicando los espacios y momentos en los que deba ir posicionado el sonido.

NARRADORA

En una emocionante tarde cuatro niños visitaban la casa de la abuela, los primos José, Ale, Fernanda y Roderick. Estaban listos para emprender una gran aventura en el bosque.

F.IN risas de niños

Ellos prepararon sus mochilas, mientras se despedían de su abuela, pues estaban deseosos de tener una emocionante tarde. José el primo mayor, estaba a cargo de esta aventura

F.IN niños corriendo

JOSE CARLOS

(Grita)

¿Trajeron todo para el paseo?

NARRADORA

Los niños respondieron enérgicos

TODOS

(Emocionados)

Siiii

2.2. Narrador: según sus características

El narrador es un personaje ficticio, creado por el escritor. El escritor, una persona real, escribe una historia creando a este personaje conocido como narrador para que sea quién realmente cuente la historia al lector.

El narrador lo que hace es conducirnos durante el desarrollo de la historia, nos ayuda a poner en contexto los sucesos y se puede tratar de un personaje de la historia ya sea, el protagonista o un personaje que acompaña y vive la historia, pero desde su perspectiva o el que no participa dentro de la historia, pero conoce todo. Dependiendo el tipo de narrador le dará un toque a la trama.

2.2.1 Narrador en primera persona

Está presente en la historia y convive junto al desarrollo de la trama aportando un aire realista a la historia. Sin la necesidad que este participe como protagonista, pero si debe pertenecer a uno de los actores principales, debido a que comentará sobre los sucesos desde su punto de vista y sus emociones. En este podemos encontrar varios tipos de narrador como el narrador protagonista, narrador testigo, monologo interior o también el narrador coral.

2.2.2 Narrador en segunda persona

Este narrador resulta ser muy poco utilizado y no común, ya que se considera algo complicado debido a que suele dirigirse muchas veces apelando al propio lector.

2.2.3 Narrador en tercera persona

En el mundo literario, este es el tipo de narrador mas utilizado. El narrador en tercera persona no participa en la historia como personaje, solamente se encarga de narrar. Se pueden encontrar varios tipos de narradores en tercera persona: narrador omnisciente, narrador equisciente, narrador observador.

En este caso, en la realización de guiones se utilizó el narrador omnisciente ya que, el narrador omnisciente es considerado como un Dios pues todo lo ve , lo sabe todo desde los sentimientos y pensamientos de los personajes, hasta el principio y el final de la historia.

Capítulo III

3. Desarrollo creativo del libro

El libro seleccionado es *Los mosqueteros del sol* y fue escrito por Victoria Jiménez. Esta elección fue bastante personal ya que, la autora era la abuela de quien realiza este proyecto. Está claro que podrían haber optado por otros que conlleven con más claridad la historia y la trama emocional del luto, u otros que también fueron escritos por ella. Sin embargo, esté contenía un peso emocional tan especial porque fue dedicado a sus nietos, es decir se mencionan a algunos primos de la autora del proyecto. Es por esto que se creó un vínculo emocional, ya que se sentía como si la abuela de ella le hablará

por medio de la historia, por medio de cada palabra escrita. Así que dentro del cuento se seleccionaron los seis primeros capítulos ya que transmiten o pasaron por momentos similares a las etapas de duelo como ira, negación, depresión, negociación, aceptación contemplados por Elisabeth Kübler-Ross y David Kessler en el libro *Sobre el duelo y el dolor*.

3.1. Capítulo uno del libro.

Según Elizabeth Kübler Ross en su libro *Sobre el duelo y el dolor*, habla sobre la negación como un mecanismo de defensa ante la pérdida, esta fase la persona gira en torno de la incredulidad, siendo el cerebro quien envíe las emociones poco a poco dando como resultante no agobiar a la persona. En los siguientes párrafos se detallará brevemente la historia del cuento.

Este relato narra la aventura de cuatro primos, que durante las tardes pasan donde su abuela, quién vive cerca de un bosque. Ellos le piden permiso a su abuela para salir de excursión y preparados con todas el equipo necesario, se dirigen a una tarde de exploración. La abuela les aconsejó no alejarse tanto porque podían perderse pero al no hacer caso, ellos se adentraron en el bosque y en el camino se encuentran con diferentes escenarios, en este primer capítulo se encontraron con una casa abandonada, que realmente era la casa de una bruja, en la cual el más pequeño de los primos fue capturado por aquella bruja.

Esto direccionado en la etapa de negación se muestra ya que, en el momento que notaron aquella casa, entre ellos se empezaron a cuestionar si realmente allí vivía la bruja, o solo se trataba de una casa abandonada, poco a poco mientras más se acercaban y no podían creer lo que sus ojos estaban viendo y seguían preguntándose entre ellos, si realmente alguien podría vivir en una casa tan descuidada. Y aunque habían percibido visualmente a la bruja dentro de la casa, ellos seguían insistiendo que no podía ser cierto lo que estaban viendo.

3.2. Capítulo dos del libro.

Según Elizabeth Kübler Ross en su libro *Sobre el duelo y el dolor*, explica acerca de la ira como una parte imprescindible en el proceso de sanación. Esta etapa llamada ira también se vincula con un conjunto de emociones que pueden ser la tristeza, pánico, soledad. Es por esto que la ira funciona como mecanismo de defensa juega el papel importante ya que, la persona que está viviendo esa experiencia devastadora de perder a alguien empieza a buscar respuestas del ¿ por qué sucedió? , ¿por qué a él? Tratando de tener una explicación y creyendo que sí lo hubieran hecho de otra manera no estuvieran pasando por ello. En los siguientes párrafos se detallará brevemente la historia del cuento y su asociación.

En este segundo capítulo titulado Ira, los niños sin darse cuenta por lo desesperado y asustado por el encuentro cercano que tuvieron con la bruja, y tratando de escapar lo más lejos de ella, no se habían percatado que el más pequeño había sido dejado atrás y cuando se detuvieron y notaron la ausencia del pequeño primo, tuvieron una pequeña discusión, pues sus acciones hicieron que esto ocurriera, se encontraban preocupados y al mismo tiempo enojados. Sin embargo, buscaron la forma de trabajar juntos para rescatarlo.

Esto direccionado en la etapa de ira ya que, luego de haber huido de la casa de la bruja y dejado atrás al primo más pequeño. Entre ellos se empezaron a cuestionar y culparse pues, ellos pensaban que si hubieran seguido los consejos de la abuela no estaría su primo en peligro y en manos de aquella bruja, y tampoco se encontrarían lejos de casa.

3.3. Capítulo tres del libro

Según Elizabeth Kübler Ross en su libro *Sobre el duelo y el dolor*, explica como es conceptualizada la depresión ante la sociedad por lo que cito textualmente:

La reacción inicial de la mayoría de la gente ante alguien triste es intentar animarle, decirle que no vea las cosas tan negras y que busque el lado positivo de la vida. Esta reacción de ánimo suele ser la expresión de las

necesidades propias y de la incapacidad de esa persona para tolerar una cara larga durante un período prolongado ⁹

Esto quiere decir que se ha manejado a la depresión como si este se tratará de un factor negativo, por estas instancias la persona suele reprimir esta fase, en contexto con la historia, los niños luego de haber salvado a Roderick que se encontraba con la bruja. Entraron a una cueva para tomar un descanso, cayendo dormidos y siendo recogidos por unos seres, que habitaban en la profundidad de la cueva, y se nombraban como subterráneos o subterráneos, al percatarse que los llevaban al interior de la cueva, uno de los primos en voz alta recuerda a la abuela y el resto de ellos recuerdan que se encuentran lejos de ella. Los niños aunque entienden lo que es, cuando un ser querido fallece, ellos no comprenden en su totalidad lo que es el duelo, lo viven y cuando crecen es con una definición de acuerdo a lo que se van formando en su desarrollo.

3.4. Capítulo cuatro del libro

En el cuarto capítulo, se muestra el estado de la negociación, al encontrarse en un lugar completamente desconocido para ellos. Por esto, habían designado a un habitante del lugar que les enseñaran la forma de vida de ellos. Para que así se puedan acostumbrar ya que, al entrar al interior de la cueva descubrieron un lugar nuevo y desconocido para ellos. Es por ello que los subterráneos por miedo a que divulgaran el lugar y pongan en riesgo la vida de toda su población, no dejarían que regresen a su casa y a su vida normal. Es decir, ellos deberían empezar una nueva vida lejos de sus familias, amigos y etcétera. En este capítulo aparece un nuevo personaje que se llama Shru, un pequeño ser verde y muy amigable, se trataba de aquel habitante encargado de enseñarles como es el estilo de vida, también era quién podía comprenderlos y quien llegando a un acuerdo sería quien los ayudaría a buscar el retorno a casa.

⁹ Kubler-Ross, Elisabeth y David Kessler. «Sobre el duelo y el dolor», 54. Edición PDF

Esto direccionado en la etapa de negación según la Psicóloga. Kübler-Ross, esta etapa toma un giro en búsqueda de superar la pérdida, pero con rasgos de culpa, siempre indagando formas de arreglar lo sucedido, pactando posibles soluciones que ayudarán alcanzar la superación del dolor o simplemente librarse del dolor. Es por ello, que cuando los niños le piden el apoyo de llevarlos de regreso a casa a Shru, aceptó. Sin embargo, al principio lo dudaba porque sabía que aunque volvieran a casa, toda esa historia seguiría con ellos y no desaparecería.

3.5. Capítulo cinco del libro

En el quinto capítulo, narra los momentos en que los cuatro primos inician la travesía de regreso a casa, este era dirigido por su amigo Shru y sus amigos los delfines. Todos estaban muy emocionados, pero no contaban con que una corriente de agua los arrastraría a las profundidades, cayendo cansados y desmayados. Al despertar se dieron cuenta que se encontraban fuera del agua y notaron que Shru no estaba con ellos. Asustados empezaron a recordar los últimos momentos con su amigo, mientras se preguntaban si aquellos había abandonado aparece un personaje nuevo quien les mostrará los momentos que vivieron antes de que sean rescatados. Los llevaron a un salón y empezó a reproducirse las escenas más escalofriantes para ellos, en eso se fijaron que estaba Shru y empezaron a gritar como si su pequeño amigo los escucharía. Sin embargo el maestro, les indicó que Shru no los había abandonado, solo que él no podía seguir con ellos.

En este punto la autora conecta con su vivencia del duelo y le da a Shru, de manera simbólica, el alma de su abuela, poniendo en contexto a la historia y asociándolo a la etapa de aceptación de Elisabeth Kübler Ross, este personaje es quien los apoyo y dirigió al lugar de salida y en el final desaparece cuando no los puede seguir acompañando con la única condición que los pequeños aventureros estén seguros y cumplan sus sueños. Siendo este el instante en el que los pequeños primos perciben el momento de soltar. Es por esto que ellos se despiden y aceptan, que las cosas cambian y quienes estuvo a su lado, ya no podía estar más.

Capítulo IV

4.1. Producción y Postproducción

Luego de realizar el debido análisis de los diferentes escenarios en los que transcurría cada capítulo y el debido desglose con respecto a lo que se necesitaría para el diseño sonoro del audiolibro, se procedió al desarrollo práctico del mismo con el apoyo de los equipos de audio.

Para la producción del proyecto se utilizó los siguientes equipos:

Hardware

- Interfaz Focusrite Scarlett 2i2
- Microfono *AKG C214*
- Grabadora *Sony*
- Audifonos/microfonos binaurales *Roland CS-10 em*

Software

- *Pro Tools*
- *Logic Pro X*
- *Ableton Live*

4.2. Proceso de Grabación

Este punto se desarrolló en tres fases: grabaciones de dialogo, grabaciones de ambientes, y luego realizar el debido ensamble del diseño sonoro y la musicalización en los capítulos de audiolibro. Se realizaron unas grabaciones de ambientes y espacialidad con la ayuda del micrófono binaural que viene incluido en los audífonos *Roland*, captando así la espacialidad que se buscaba para el proyecto. Después se procedió a ubicar cada efecto en el campo estéreo, como: el sonido del movimiento de ramas, río, ruido rosa, aves, pasos, choque de carro, puerta de madera, grillos, entre otros. La edición de tomas fue realizada en *Logic* para luego empezar con el ensamble del diseño sonoro de los capítulos.



Imagen 1 Audífonos Roland

4.3. Grabación de voces de los personajes

Antes de realizar la grabación de los diálogos de cada personaje, se mantuvo ensayos grupales para que se familiaricen con las debidas expresiones vocales e intenciones para la manera idea de la interpretación del guion. En el momento de la grabación se citó a cada uno en horarios diferentes. Para la grabación se trabajó en la estación de audio digital *Pro Tools 12 HD*, en conjunto con el micrófono *AKG C214* de patrón polar cardioide, el cual ayudó a la obtención que se requería para la captación del color e intención de las voces.

4.3.1. Producción del capítulo uno del libro

Este capítulo contaba con cinco personajes y una voz narrativa. Las voces principales de cuatro personajes eran niños: Ezequiel Ortiz, Luciana Ortíz, Gabriel Herrería, Isabella Varela. Por lo tanto el objetivo principal, no solo fue grabar las voces; sino también crear un ambiente en el que se sintieran cómodos y los disponga para la grabación. Se realizaron múltiples ensayos, de esta manera los niños iban a estar más familiarizados con la obra, dotándola así de sentimiento e intención en la grabación.

4.3.2. Capítulo Dos

Este capítulo contó con seis personajes: cuatro niños, una bruja y un loro. La voz del loro fue realizada por Gabriel Herrería, quien participa también como actor de voz

principal. Se decidió que el niño interpretará este personaje debido a su carácter y textura de su voz. El personaje de la bruja lo interpretó Victoria González.



Imagen 2 Voz José Carlos

En este capítulo se tuvo un mayor cuidado con la grabación, debido a que los personajes pasaron por diversos obstáculos; entre ellos había una parte en la que los niños corrían, por lo tanto se le pidió a los intérpretes que vayan a correr para que la grabación pueda escucharse lo más fiel a lo descrito en el capítulo, ya que en esta escena los niños se quedaron sin aliento por todo lo que tuvieron que correr.

4.3.3. Capítulo Tres

En este capítulo, no surgió ninguna novedad durante la grabación. Se alcanzó a finalizar la grabación con una cantidad menor de 3 veces de repetición. Ya que cada actor, logró con gran virtud la actuación de sus personajes.

4.3.4. Capítulo Cuatro

Durante el desarrollo del capítulo aparecen tres nuevos personajes, quienes fueron interpretados por la voz de Camila Guerrero, ya que por su tonalidad vocal pudo ejecutar de manera conveniente las interpretaciones de los distintos personajes.



Imagen 3 Voz de los Subterráneos y maestro

4.3.5. Capítulo Cinco

Para la grabación de este último capítulo se requirió de la presencia de todas las voces actorales principales, pues este capítulo comprendía de una despedida y de carácter más profundo. Y era necesario ya que contaban con diálogos que desarrollaban simultáneamente.



Imagen 4 Intérpretes

Post - Producción

La etapa de la post producción fue la más importante, ya que debía trabajar en el diseño sonoro de toda la obra. Para esto se utilizó el programa *Ableton Live 10*. Se decidió trabajar en este DAW debido a su gran versatilidad al momento de diseñar sonido, por lo que tiene diversos sintetizadores propios como: *Analog*, *operator*, *sampler*, entre otros. Se utilizó el *Operator* para crear el ruido rosa y ruido blanco que servirían para momentos de tensión. Este sintetizador nos ayudaría a crear tensión en ciertas escenas, por ejemplo; cuando los niños encuentran la casa de la bruja. Se utilizaron varios elementos sonoros, como: ambiente, pájaros, un acorde aumentado y el ruido rosa. Todos estos sonidos se mezclaron para poder dar un ambiente de tensión y miedo.



Imagen 5 Operator

Las voces de ciertos personajes como: Shru, Subterráneos y el maestro fueron tratadas y modificadas en *Ableton Live*. Se moduló el *pitch* y *tempo* de las voces de los personajes hasta lograr el sonido deseado. La ecualización de la voz se aplicó un pasaba bajos y pasa altos con el fin de poder controlar los bajos y agudos de la voz. También se aplicó una curva por los 80 a 100 hz en la voz del narrador, se realzo las frecuencias por los 2k para darle presencia.

Además, se aprovecharon las librerías de ciertos instrumentos para crear el sonido de los pájaros, viento, entre otros.

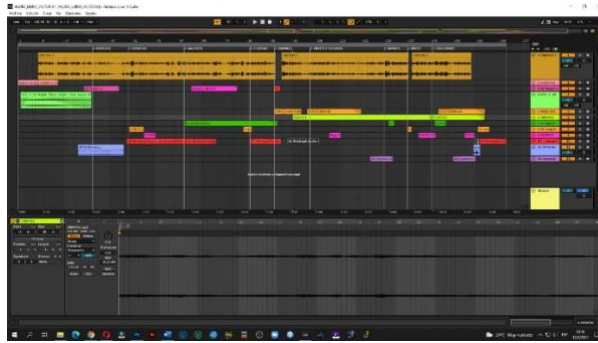


Imagen 6 Timeline Ableton Live 10

Para tener un mejor control del diseño sonoro, se realizó un *map tempo*, poniendo marcas para saber dónde ubicar los efectos y sonidos, de esa manera crear el ambiente que se necesita con el dialogo, ambiente y música. El siguiente paso; Luego de realizar el *map tempo* se empezó por realizar la atmosfera de cada evento del dialogo, como es el viento, las tensiones etcétera. Las atmósferas fueron trabajadas en un instrumento virtual como el *cakewalk string*. Con este instrumento se utilizó el contrabajo; excitadores armónicos, reverberación y ecualización hasta lograr el sonido deseado.

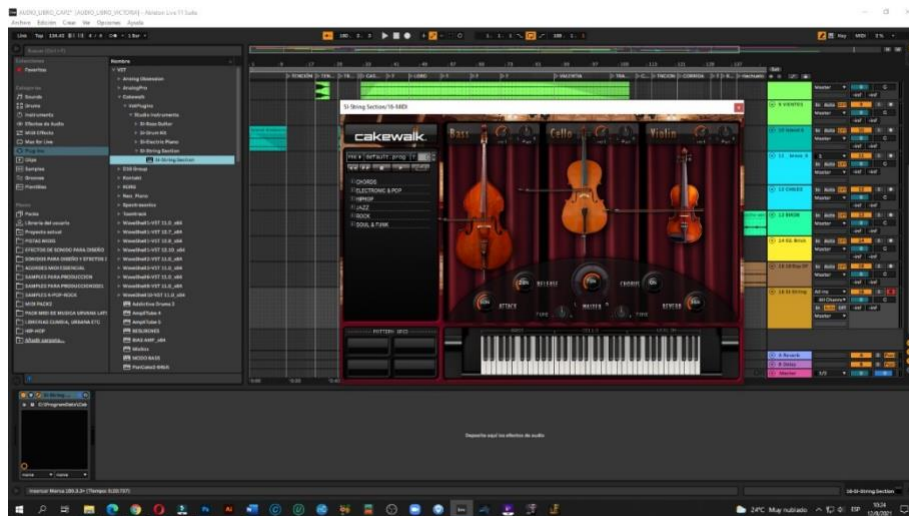


Imagen 7 cakewalk string

También se utilizó el instrumento de Arturia para poder trabajar con las transiciones y tensiones de cada escena, así mismo me ayude del instrumento *Grand Rhapsody*.



Imagen 8 Pigments - Arturia

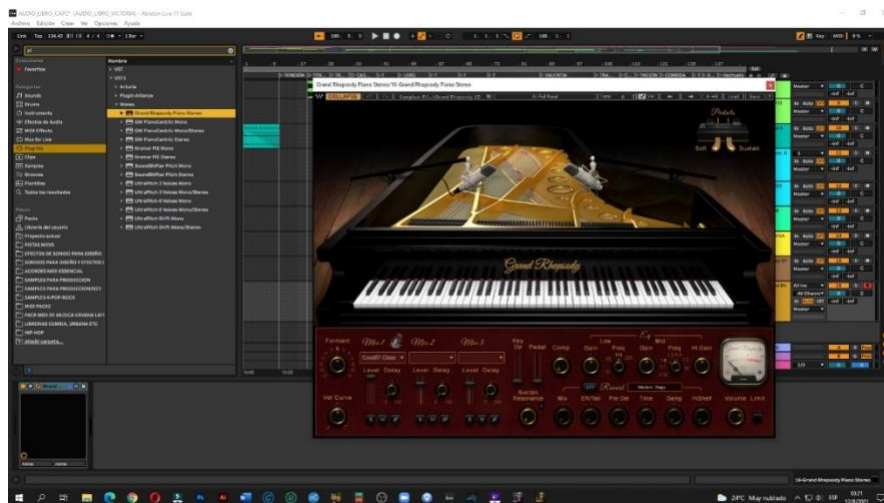


Imagen 9 Grand Rhapsody.

Por último se usó el plugin AMBEO para dar el efecto 8D, esta nos sirve para ubicar el sonido en el lugar deseado. Para las voces se automatizó el paneo, de esta manera se lograba que los diálogos sean fluidos. Ciertos efectos se mantuvieron en el centro, ya que tenían una fuerza en graves, aparte servían para dar fuerza en los momentos puntuales. Por último se automatizo el volumen de la música. AMBEO Orbit es un plugin que permite transformar la señal mono o estéreo a una señal binaural. Esto se logra a través de una configuración HRTF para lograr un mejor espacio virtual en 3D, es decir; permitirá ubicar una fuente sonora a la izquierda, derecha, arriba, abajo, al frente y detrás, en lugar de solo izquierda o derecha. Este plugin posee los siguientes parámetros:

- *Azimuth*: Esto controla la posición del sonido en grados de manera horizontal.
- *Elevation*: Esto controla la posición del sonido en grados de manera vertical.
- *Width*: Controla la distancia del canal izquierdo y derecho. Es decir, que controla que tan amplio o estrecho será el sonido.
- *Clarity*: Funciona gracias a los filtros HRTF que alteran la respuesta de frecuencia de una señal, modificándola en un sonido espacial 3D. Esta opción permite modificar la percepción 3D.
- *Reflections*: Se controla la acústica de la habitación virtual. También hay un interruptor que desactiva las reflexiones de la sala.
- *Level*: Controla el nivel de las reflexiones.
- *Size*: Controla el tamaño del espacio (puede ser habitación, iglesia, entre otros) y se indica en metros.
- *Room*: Permite modificar el material de la superficie de la habitación y también el timbre.

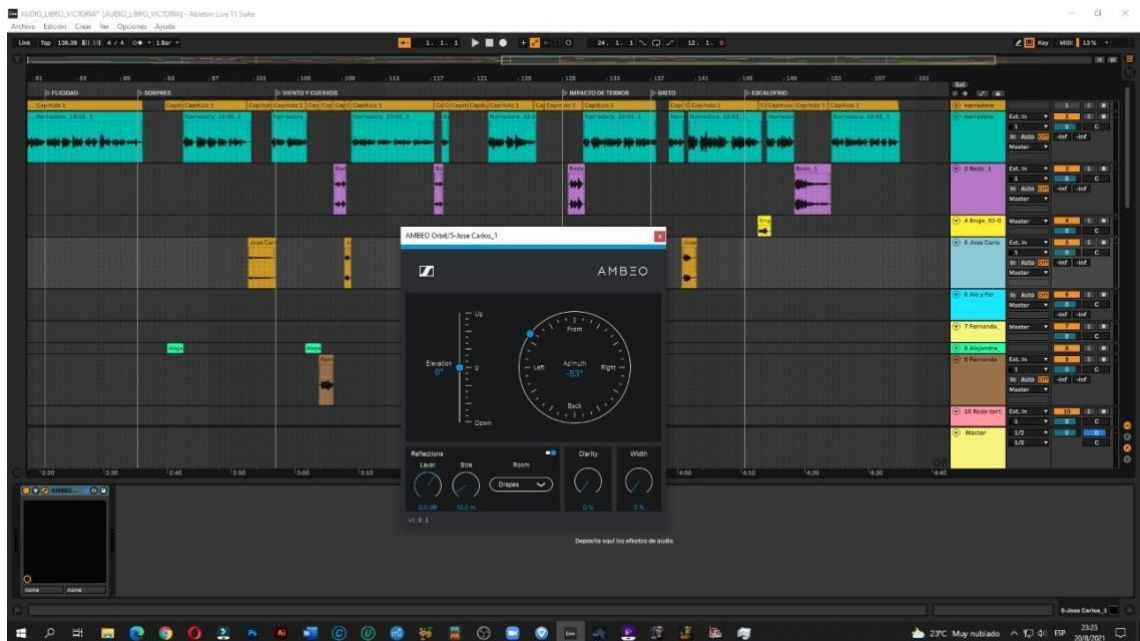


Imagen 10 AMBEO

Conclusiones

“*Los mosqueteros del sol*, sonorización de cuento en formato de audio binaural” se concibe a partir del propósito de experimentar en el arte con las emociones y conceptualizar la narrativa de la historia, en conjunto con el diseño sonoro partiendo del concepto de cada una de las etapas del duelo: negación, ira, depresión, negociación y aceptación. En la investigación de referentes sonoros tuvo apoyo con varios proyectos de tesis, con ello se pudo definir la sonoridad y sensaciones. Se consideró en la grabación de los diálogos, voces de niños, que con ayuda de una buena dirección para la interpretación se obtuvieron buenos resultados, naturalidad en sus expresiones y su voz. También en este punto se manejó con diferentes técnicas pensadas para lograr efectos de espacialidad. En la parte de edición y mezcla, se trabajó con diferentes estaciones de audio digital correspondiente a las destrezas y a la mayor facilidad que cada una se desempeña al criterio personal de la autora. se logró realizar con éxito las narraciones e interpretaciones del audiolibro *los mosqueteros del sol*. La experiencia al trabajar con diferentes herramientas, ayudo a potenciar el desarrollo de la historia desde la creación de los guiones hasta la finalización de cada una de las mezclas.

Recomendaciones

Se recomienda incentivar a la investigación y a la creación de producciones de libros sonoros, puesto que, en el país este campo aún se encuentra desarrollándose y sería una gran oportunidad para promover libros de autores nacionales.

Por otro lado, se recomienda la experimentación con las diferentes destrezas artísticas para obtener resultados favorables de un proyecto, ya que al conectar con varias ramas potenciará al producto final y nutrirá a futuras producciones.

Finalmente con estas conclusiones y recomendaciones se da por concluido el desarrollo de este proyecto, obteniendo los resultados esperados y anteriormente planteados para que la memoria de este, sirva como antecedentes para la realización de proyectos interdisciplinarios futuros.

Bibliografía

Generación Anáhuac. Los audiolibros están de regreso. 7 de enero de 2020.

Kubler-Ross, Elisabeth y David Kessler. «Sobre el duelo y el dolor» Luciernaga, 2015. Edición PDF

Murgeytio, Jaime. Diseño de sonido grabación y mezcla binaural aplicado a la elaboración de audiolibros. Quito, 2015.

National Library Service. History. s.f.
<https://www.loc.gov/nls/about/organization/history/#two>

Rodríguez, Diana. El arte como proceso de subjetivación del duelo. El Rosario, Colombia 2016
https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/12781/RodriguezDF_TG2_162.pdf?sequence=1

Ronquillo, Carlota Cevallos. El audiolibro como herramienta tecnológica para el aprendizaje de los estudiantes de la carrera de bibliotecología y archivología de la Universidad de Guayaquil. 10. Vol. 1. Guayaquil: Espirales revista, Noviembre de 2017. (Fecha de consulta 09 de febrero de 2021)
<http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/viewFile/207/144>

Fernández, Yamel. *La caja que ronca*, podcast de leyendas urbanas ecuatorianas. PDF. 2020

ANEXOS









