

**PROYECTO SONORO
EL VIEJO DEL COSTAL**

**KEVIN CAICEDO
RULLBER BAUTISTA
JULIAN RODRIGUEZ
YERLY ZAPATA**

**Presentado a: JULIAN LANCHEROS
REGISTRO DE AUDIO**

**CORPORACION UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACION SUPERIOR CUN
10 DE OCTUBRE DE 2016
BOGOTA D.C**

DE QUE TRATA EL PROYECTO

El proyecto sonoro consiste en contar una historia de terror basada en hechos reales, titulada el viejo del costal. La idea principal del proyecto es basarnos en los sonidos, con el fin de demostrar que se puede recrear una historia utilizando solamente música. En este caso un narrador es quien guía toda la historia a través de la voz en off, también se utilizan diferentes tipos de música incidental y sonidos ambiente los cuales le dan el complemento necesario para generar suspenso y emoción; así los oyentes, podrán sentir y entrar más a fondo en la historia, sin necesidad de utilizar imágenes o apoyo visual.

COMO LO REALIZAMOS

Para realizar este proyecto como primera medida se realiza la grabación de la voz en off, esta se ejecuta en un estudio de grabación, ubicado en el barrio Los Laches, de la localidad Santafé, en la ciudad de Bogotá. Luego se procede a grabar diferentes sonidos incidentales, utilizando una grabadora TASCAM, se manejan diferentes elementos sencillos, como: costales, chaquetas, piedras, agua, entre otros. Los cuales recrean la historia dándole más dramatismo y emotividad. De esta forma podemos simular la historia, de un modo más real, con el fin de que las personas puedan escuchar la historia y sentir como si estuvieran allí presentes.

CONCLUSIONES

Al terminar la grabación del proyecto, se concluye que realmente si se puede obtener una historia construida a partir de solo sonidos. Al parecer muchos elementos de los que utilizamos a diario, producen diferentes sonidos que pueden interpretar un momento o situación diferente. También se encuentra que es importante sentir la historia que se está contando, para así mismo transmitir esa emoción a los oyentes. Al final se obtiene el producto, que es la grabación en mp3 de la historia, donde se puede evidenciar claramente que la historia es hecha utilizando solo y únicamente sonidos incidentales, música ambiente y una voz en off.