

**CONSTRUCCIÓN DE INSTRUMENTOS PARA CONSIGNAR ELEMENTOS DEL
DISEÑO SONORO DE LA PELICULA 'EL PADRE, EL HIJO Y EL ESPIRITU SANTO'**

NICOLÁS REYES GUTIÉRREZ

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE CINE Y COMUNICACIÓN DIGITAL
SANTIAGO DE CALI
2015**

**CONSTRUCCIÓN DE INSTRUMENTOS PARA CONSIGNAR ELEMENTOS DEL
DISEÑO SONORO DE LA PELICULA 'EL PADRE, EL HIJO Y EL ESPIRITU SANTO'**

NICOLÁS REYES GUTIÉRREZ

**Proyecto de grado en la modalidad Pasantía de Investigación para optar por el título
de Profesional en Cine y Comunicación Digital**

**Director
MAURICIO PRIETO MURIEL
Comunicador social – Periodista
Universidad del Valle**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE CINE Y COMUNICACIÓN DIGITAL
SANTIAGO DE CALI
2015**

Nota de Aceptación

**Aprobado por el Comité de Grado
en cumplimiento de los requisitos
exigidos por la Universidad
Autónoma de Occidente para
optar al título de Profesional en
Cine y Comunicación Digital**

DIEGO LENIS VALLEJO

Jurado

WILLIAM ANDRÉS VEGA

Jurado

SANTIAGO DE CALI, 31 DE JULIO DEL 2015

*A mis padres, Patricia Gutiérrez y
Hernando Reyes.*

*Y a mi abuelo, Hernando Reyes
Nieto.*

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mis más sinceros agradecimientos a Mauricio Prieto Muriel, Juan Manuel Acuña, Hernando Reyes, William Vega, Diego Lenis, Santiago Lozano, Juan Sebastián Neira y Heinar Ortiz.

TABLA DE CONTENIDOS

	Pág.
RESUMEN	9
INTRODUCCION	10
1. PRESENTACIÓN DE GRUPO DE INVESTIGACIÓN	11
2. RESUMEN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN AL CUAL EL ESTUDIANTE SE VINCULA	12
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
3.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	14
4. OBJETIVOS	15
4.1. OBJETIVO GENERAL.....	15
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
5. JUSTIFICACION	16
6. MARCO DE REFERENCIA	18
6.1. ANTECEDENTES	18
6.2. MARCO CONTEXTUAL	19
6.3. MARCO TEÓRICO.....	19
7. LA PELICULA	22
7.1. EL SONIDO EN LA PELÍCULA DE ANIMACIÓN.....	23
7.2. TRATAMIENTO SONORO	24
8. DISEÑO METODOLÓGICO	26
8.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO	26
8.2. PROCEDIMIENTO	26
8.2.1. La labor final consistió en la conceptualización del sonido	29
8.3. CRONOGRAMA.....	32
8.4. BITÁCORA.....	33
8.4.1. La ruta	33
8.4.2. El formato del guion técnico.....	34
8.4.3. Diálogos y guion	35
8.4.4. Ambientes, <i>foleys</i> , <i>fx</i> , procedencias y observaciones	35

8.4.5.	El primer bloque	37
8.4.6.	Los bloques	37
8.4.7.	Lo administrativo: formatos y formas	38
8.4.8.	La conceptualización del sonido	38
8.4.9.	La “escucha reducida”	39
8.4.10.	Cercanías y distancias.....	40
8.4.11.	El rol del sonidista	40
9.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA	41
9.1.	INTERÉS ACADÉMICO PARA EL APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE	41
9.2.	INTERÉS Y APOORTE PARA EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN DONDE SE DESARROLLA LA PROPUESTA.....	41
9.3.	ELEMENTO INNOVADOR DE LA PROPUESTA	42
10.	PRODUCTOS O SERVICIOS	44
11.	RECURSOS.....	45
11.1.	TALENTO HUMANO	45
11.2.	RECURSOS FÍSICOS.....	45
12.	CONCLUSIONES	46
	BIBLIOGRAFIA.....	49
	ANEXOS.....	50

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Matriz De Archivo Fx.....	50
Anexo B. Matriz De Desglose Sonoro.....	60

RESUMEN

Este documento describe el proceso de construcción de matrices que sirven de insumos para el diseño sonoro de la película *'El Padre, el Hijo y el Espíritu Santo'*, se relata y sistematiza un proceso de Pasantía de Investigación¹.

El propósito de la pasantía, consiste en acompañar como Asistente de Sonido, parte del diseño sonoro de la película *'El Padre, el Hijo y el Espíritu Santo'*.

El documento aborda la tarea como Asistente de Sonido en las diferentes etapas del proceso en el que se ha ido desplegando la película, como el desarrollo del guion técnico, la recolección de material sonoro, la mezcla y creación de paisajes sonoros, etc. A través de este proyecto se busca con el desglose sonoro de la película, la realización del trabajo de preproducción y diseño sonoro del audio, así mismo, la generación de un documento con el desglose de cada uno de los efectos sonoros, cómo se componen y cómo se grabarán. De igual manera se evidencian en este texto los retos que emergen al abordar la tarea de acompañar el diseño de la banda sonora en una película animada.

¹ La pasantía de investigación está reglamentada por el Reglamento académico resolución 6462. 07 sept. De 2009 y en ella se expresa:

Artículo 17

Pasantía de investigación.

Trabajo que adelanta un estudiante en calidad de investigador en el marco de un proyecto o programa de investigación de un grupo o centro de investigación de la UAO, bajo la tutoría de un profesor – investigador, con el propósito de formarse en la práctica investigativa ... y en las dinámicas culturales y organizacionales propias de un nicho investigativo

Parágrafo primero:

Deberán estar asociadas prioritariamente a las necesidades de los grupos de investigación de la institución

Parágrafo segundo:

Condiciones

- a. Cumplir con la calidades que particularmente establezcan los grupos de investigación*
- b. Promedio superior a 3.5*
- c. Contar con un plan de trabajo formalizado por el grupo o centro de investigación aprobado por el consejo de facultad*
- d. Haber matriculado trabajo de grado en el periodo autorizado*

INTRODUCCIÓN

En este documento se sistematiza la participación en la película *'El Padre, el Hijo y el Espíritu Santo'*, premio para desarrollo del FDC², liderado por el profesor Juan Manuel Acuña, perteneciente a la Facultad de Comunicación de la Universidad Autónoma de Occidente.

Inicialmente se reflexiona, a partir de la orientación y acompañamiento del asesor y sonidista Mauricio Prieto, realizando un acercamiento a los componentes teóricos y la fundamentación conceptual que pueda asociarse a esta experiencia cinematográfica. De otra parte, se trabaja en la construcción del sonido partiendo desde el diseño inicial, con un proceso para llegar a un acercamiento del panorama general del sonido y sus posibilidades dentro de la película.

Posteriormente se sistematizan las diferentes etapas de la creación, pasando también por los objetivos y demás componentes del proyecto, y la justificación de porqué la decisión del vínculo con este proyecto.

² Fondo para el desarrollo cinematográfico: El Fondo para el Desarrollo Cinematográfico - FDC- es un instrumento de financiación que se alimenta de los dineros provenientes de la contribución parafiscal creada por la ley 814 de 2003 como una manera de lograr que los recursos generados por el cine se vuelvan al mismo sector.

1. PRESENTACIÓN DE GRUPO DE INVESTIGACIÓN

El Grupo de Investigación en Comunicación comienza a definirse a partir de la reflexión planteada en el Plan Macro de Mejoramiento Continuo (PMMC) de la Facultad de Comunicación Social durante el año 2000, y toma cuerpo en el mismo año a petición de la Vicerrectoría de Investigaciones, la cual propone la consolidación de grupos de investigación para apoyar el marco de políticas de desarrollo institucional.

El grupo juega un papel decisivo en la unificación de políticas de investigación de la Facultad de Comunicación Social. Se visibiliza en un primer momento, el interés común por abordar el estado de discusión sobre el tema de la relación entre comunicación y significación, y en un segundo momento el conocer el estado actual de la reflexión científica en ciencias sociales en Colombia y recientemente se abordan los planteamientos de la Organizaciones no gubernamentales (Colombia/ 2000/ Tercer sector) sobre lo público, la interdisciplinariedad y lo regional.

Este grupo ha tenido como protagonista la línea de *Comunicación, Sociedad y Cultura*, cuyo enfoque concibe integrada la relación entre estos tres frentes. Esta línea entiende la construcción de la realidad social como un proceso que se da a partir de las interacciones entre los sujetos sociales. Tales interacciones, mediadas por el lenguaje y la historia, legitiman ciertos discursos y modelos de mundo desde donde se hacen visibles las representaciones que nos circundan, con sus problemáticas ideológicas y la necesaria contradicción que entrañan, dando cuenta, a su vez, de las prácticas culturales que le confieren sentido a la realidad aludida.

En el plan de trabajo 2013-2018 se abren nuevas líneas. La línea *Estudios Visuales*, en la cual se enmarcaría este proyecto, indaga en los diferentes contenidos de la representación visual con el fin de comprender el espíritu de una época, las mentalidades e imaginarios y la vida cotidiana de sujetos que hacen o hicieron parte de grupos sociales minoritarios o mayoritarios en un momento dado.

2. RESUMEN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN AL CUAL EL ESTUDIANTE SE VINCULA

Los antecedentes de este proyecto se remontan a la obra personal del profesor Juan Manuel Acuña, quien a lo largo de su recorrido profesional cinematográfico (dos cortometrajes animados en 35 mm; *Los Ciclos* (2006) y *El Último Golpe Del Caballero* (2004), ha experimentado con técnicas y propuestas narrativas, lo que ha dado como resultado el desarrollo de un proyecto de largometraje llamado *El Padre, El Hijo y el Espíritu Santo*. Este proyecto ha sido reconocido por el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC), máxima instancia en la cinematografía colombiana, como uno de los proyectos seleccionados en la modalidad de desarrollo de largometraje animado en la convocatoria del año 2011, y por este motivo se hizo acreedor a un estímulo de 80 millones de pesos.

La vinculación del profesor Acuña como docente de la Facultad de Comunicación facilita la integración de su proyecto profesional cinematográfico con los intereses institucionales de estimular la producción intelectual, investigación, desarrollo tecnológico y otras formas de generación de conocimiento.

El Padre, El Hijo y el Espíritu Santo es un proyecto de investigación que le apuesta a la convergencia temática, epistemológica, disciplinar y tecnológica, que gira en torno a la realización cinematográfica y a la animación como expresión visual. Hacer cine en una academia nos impone la necesidad de la reflexión antes que la producción. Este proyecto pretende generar pensamiento en torno a cada una de las fases y desarrollos que se involucran en la producción de un largometraje cinematográfico de animación. Para reiterar la importancia que tiene en el ámbito cinematográfico el contar con los demás aportes de otras disciplinas es necesario dejarlo claro en esta instancia, dado que este proyecto espera construirse a partir de las distintas relaciones académicas con otros programas, departamentos y facultades de la Universidad Autónoma de Occidente.

Frente a la obra, narrativamente, la película pretende a través de una hibridación de géneros, como el *Western* y el cine negro, aplicar una tendencia propia de la

posmodernidad que es la deconstrucción del relato, produciendo un nuevo sentido y resignificando lo ya visto y lo ya vivido.

La realización de un largometraje en animación es una empresa de grandes dimensiones y exigencias; encontrar las coincidencias en instancias institucionales como semilleros, grupos de investigación, laboratorios, que tocan la realización de este proyecto, es encontrar un espacio para generar nuevos diálogos, nuevos retos y finalmente nuevo conocimiento. Este proyecto deberá poner a prueba y proponer nuevas formas de uso de la plataforma tecnológica con que cuenta la Universidad. Sin pertenecer a las ciencias duras, en la elaboración de esta película se recurrirá a la experimentación formal de materiales, equipos, propuestas estéticas y narrativas y, finalmente, en cómo se trabaja en equipo, desde áreas disimiles con un objetivo estético y técnico llamado *'El Padre, El Hijo y El Espíritu Santo'*.

La película irá marcando su propio ritmo de desarrollo. Cada fase y cada etapa deberán traer consigo maneras distintas de continuar el proceso. Contrario a los modelos industriales, en donde el capital predetermina la duración e intensidad de las fases y búsquedas, en este proyecto queremos proponer que sea la reflexión y el análisis interdisciplinario lo que nos marque las pautas en el desarrollo del proceso de producción.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La propuesta de esta tesis se desarrolla en dos frentes; el primero, consiste en, a partir del guion y maqueta de la película, y generar insumos que contribuyan al diseño de sonoro de la película en la etapa de preproducción. El segundo frente, consiste en generar un espacio de aprendizaje y reflexión para el estudiante en su paso por la película.

En el primer frente, la propuesta se encamina a la generación de contenidos, como lo son los documentos (matrices) diseñados y desarrollados durante el proceso de pasantía, y que son el resultado final del proyecto. Documentos que representan un aporte significativo para la película a nivel de preproducción, y que se detallarán en la sección de “Productos o servicios”.

El otro frente, se refiere a la puesta en práctica de algunos de los saberes aprendidos durante la carrera de Cine y Comunicación Digital, para el desarrollo de la labor presupuestada dentro de la película *El Padre, El Hijo y El Espíritu Santo*. Además de poner en práctica los conocimientos ya recibidos, también, desde la práctica, tener el acercamiento a otros saberes específicos propios de la labor de preproducción del sonido en la animación.

3.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo generar insumos que contribuyan a la construcción del panorama sonoro de la película, partiendo de la maqueta y el guion de *El Padre, El Hijo y El Espíritu Santo*?

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

Indagar en el guion y maqueta de la película para detectar elementos que permitan generar insumos que contribuyan a la construcción del diseño del panorama sonoro de la misma.

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Realizar la propuesta de sonorización de la película, planteando los foleys, ambientes, paisajes y efectos sonoros.
2. Revisar el guion y la maqueta principal, para generar idear parte el diseño sonoro de la película.
3. Desarrollar los documentos que detallan los diferentes sonidos dentro de la línea temporal de la historia, especificando los efectos sonoros, su descripción y cómo serán grabados.

5. JUSTIFICACION

En el proceso formativo de la Universidad Autónoma de Occidente, a partir del quinto semestre empecé a desempeñarme como sonidista, en el momento de realización de los cortos de ficción. Llegue a esta labor, en parte por azar, pues el rol del director de fotografía e iluminación ya estaba ocupado; viendo las demás opciones, para vincularme de manera activa y creativa, decidí ser el sonidista del corto *'El Botón de las Risas'*. Desde el momento en que tomé esa decisión, puedo decir con certeza que se marcó una trayectoria para mí futuro en esta profesión.

Entonces comencé a forjar este camino, lo que me llevó a la pesquisa de textos, películas, experiencias de sonidistas, vínculos con expertos y por supuesto los talleres ofrecidos por parte de la Universidad. Posteriormente fueron llegando los momentos de los rodajes, donde logré comprender la dimensión e importancia del sonido dentro de un filme. Empecé a sentir que este rol era algo que me movilizaba mucho, esto me impulsó, pues tenía todo el interés de seguir aprendiendo y ejerciéndolo.

Más adelante, se empezaron a presentar diferentes proyectos esporádicos como sonidista, conocí nueva gente y me desempeñe como sonidista y microfonista. Destaco sobre todo mi trabajo en *'Zugar Zombie'*, película dirigida por Alexander Quezada. En este proyecto ejercí como microfonista, y conocí a Yesid Ricardo Vásquez, o 'Minga', sonidista reconocido en el país por su calidad y profesionalismo y que ha participado en importantes rodajes de la cinematografía nacional. De él aprendí mucho y ha sido un soporte para mí cada vez que he necesitado orientación o consulta de diferentes aspectos relacionados con el sonido.

De otro lado hubo un proyecto que fue el punto de inflexión para mí: el Documental de Felipe Saba *'Brasil por la carretera'*, que nos propone ir a Brasil a grabar el proceso del Mundial de Fútbol. Fui convocado como sonidista de ese proyecto. Decidí entonces hacer la compra de los equipos de sonido, en la que me asesoró 'Minga'. Con mis ahorros, apoyo de mis padres y mi abuelo, hice la compra de los equipos que llevaría al documental.

Durante el rodaje me di cuenta que la academia es vital, pero me he hecho cada vez más a la idea de que la mejor escuela es el hacer. No quiere decir que la una sirva y la otra no, pero la academia, por lo menos en el aprendizaje del cine, debe estar complementada por una parte del quehacer. Enfrentándose a los rodajes y a sus diferentes dificultades y retos, se adquiere una valiosa experiencia.

Después de este proyecto, poco a poco he empezado a tener acercamiento a diferentes empresas, donde me he desempeñado como sonidista en proyectos para empresas, publicidad y demás. Ahora, el sonido directo se ha convertido en mi opción laboral principal. Éste tipo de trabajos, son una opción que permite solubilidad económica, sin embargo, en cuanto a la parte creativa, y lo que me convocó a estudiar cine, distan bastante.

Es por ello que la opción de graduarme como pasante en el proyecto *'El Padre, El Hijo y El Espíritu Santo'*, y hacerlo en el departamento de sonido, ha sido una gran oportunidad. Es la primera vez que trabajo en un largometraje, además como ya lo mencioné, creo firmemente que el quehacer es una gran escuela. Otra forma de aprender es rodearse de personas que tienen el conocimiento, estar abierto a escucharlos y aprender de lo que conocen. Es lo que ha ocurrido con mi asesor Mauricio Prieto, quien lleva bastantes años trabajando en el sonido, y tiene un especial trabajo en la postproducción de audio y en la teorización del sonido antes de pasar a la captura, y creo que eso es lo que más me ha dejado este proyecto de aprendizaje.

En definitiva, me vinculé en este proyecto para hacer parte de una película y seguir aprendiendo.

6. MARCO DE REFERENCIA

6.1. ANTECEDENTES

Al pertenecer al grupo de teatro de la Universidad Autónoma de Occidente, conocía desde hace un tiempo que en el campus se gestaba la película *'El Padre, El Hijo y El Espíritu Santo'*, cuando el Director fue en busca de personas que pudiesen hacer personajes en las capturas de movimiento. Se mencionó que esta sería la primera película con captura en movimiento 3D en el país.

La siguiente noticia fue el arribo de equipos para captura de movimiento que habían llegado a la Universidad y de los que se haría uso en la película.

En ese momento, el director del programa de Cine y Comunicación Digital, Juan Carlos Romero, propuso hacer la edición de sonido del *teaser* de la película. Así se desarrolló la edición de sonido de una escena que se había escogido para el *teaser*.

Posteriormente, por sugerencia de Hernando Reyes, actor en la película, se presentó la oportunidad de realizar una pasantía dentro de la película como trabajo de grado. De esta forma se llegó al primer acercamiento a la película. En principio había una maqueta³, y la propuesta de pasantía era sonorizar esta, y que ese fuese el Proyecto de grado. A pocos días de la entrega del anteproyecto, el director de la película, Juan Manuel Acuña, propuso replantear la labor a desempeñar dentro de la película.

Mauricio Prieto se había convertido en el director de sonido de la película. La intención ahora era desarrollar la pasantía como Asistente de Sonido, bajo la supervisión de Mauricio. Esto representaría un proceso más valioso de aprendizaje, ya que las actividades estarían centradas en el diseño sonoro de la película.

A su vez, sería un proceso de mayor provecho para la película, pues los contenidos desarrollados, serían generados en función de esta.

³ Se refiere a un borrador de la película de animación, donde hay poco movimiento en los personajes y la animación es insipiente, pero que narra la historia y muestra un panorama de cómo será al final.

6.2. MARCO CONTEXTUAL

En nuestro contexto podemos decir que la animación es incipiente teniendo en cuenta el número de producciones realizadas, y teniendo más presente aún el número de producciones llevadas a la gran pantalla. En Proimágenes podemos encontrar 24 producciones en total en la animación nacional.

La película habla de la violencia en el país en dos periodos concretos, la violencia bipartidista (1946– 1958), y la época del narcotráfico y su incursión en todos los ámbitos de la vida cotidiana, particularmente en la política.

Existe también un elemento fuerte en la película, y es la identidad, tanto la búsqueda, como la pérdida de ella, reflejada en las motivaciones de los protagonistas, sus acciones y búsquedas.

Éste proyecto se desarrolla paralelo a la construcción de la película. Consiste en apoyar la construcción del diseño sonoro del filme, con el acompañamiento del sonidista de la película Mauricio Prieto.

6.3. MARCO TEÓRICO

Para abordar el trabajo desde el aspecto teórico, se trabajan dos autores de vital importancia en el desarrollo del sonido cinematográfico: Walter Murch y Michel Chion, quienes desarrollaron teorías e hicieron reflexiones acerca del sonido en el cine.

Walter Murch, un importante sonidista norteamericano, con su texto *'Estirando el Sonido'* (2000) habla sobre su experiencia en el campo audiovisual, mediante ejemplos concretos de su trabajo sonoro en películas como *'El Padrino'* y *'Apocalipsis Now'*, plantea una forma de abordar la sonorización en el cine. La intención de tomar este escrito es poder

tener un referente que pueda aportar ejemplos concretos que se puedan utilizar para la sonorización de *'El Padre, El Hijo y El Espíritu Santo'*.

Michel Chion, es el primero y tal vez más importante teórico del sonido en el cine. En su libro *'La Audiovisión'* (1993) ha desarrollado un trabajo de teorización del sonido, creando conjeturas y definiciones, que permiten poder hacer un estudio más minucioso de los filmes desde el ámbito sonoro, y poder realizar un trabajo conceptual mucho más profundo en la sonorización de una película.

En primera instancia, se trabaja con un sonido soportado en la *"escucha causal"*⁴ que hace referencia a la escucha del espectador, y es, como su nombre lo indica, una escucha de causas, o sea, un sonido que se oye y que lleva directamente a pensar en los objetos que lo generaron. Con esta escucha causal, se elabora el audio en una primera etapa en la que el sonido se reduce a los sonidos causales de los cuerpos en escena o fuera de cuadro, tales como pasos, rozas de ropa, disparos, etc.

También se busca elaborar el concepto de *"unificación sonora"*⁵. A pesar de no existir imágenes que unificar, la intención es que el sonido tenga en principio una linealidad que permita llevar el desarrollo de la película, haciéndose invisible, es decir un sonido que no desvíe la atención del espectador hacia él, sino que al contrario lo lleve por la cronología de la narración.

Se aborda el concepto de *"puntuación"*⁶ que consiste en puntuar, o culminar las escenas antes de arrancar una nueva. El concepto es el mismo que la puntuación en la gramática: se anexan elementos sonoros que contribuyan a dar por terminada una escena, y pasar a una nueva.

⁴ CHION, Michel. Título original: *L 'audio-vision*. Publicado en francés por Éditions Nathan. París. Traducción de Antonio López Ruiz. Barcelona, España: Paidós Ibérica S. A. 1993. 168 p. [en línea] [consultado en julio de 2015] Disponible en internet:
<http://dspace.universia.net/bitstream/2024/1583/1/Chion,+Michel.+LA+AUDIOVISION,+CAPITULO+LA+ESCENA+AUDIOVISUAL.pdf>

⁵ *Ibid.*

⁶ *Ibid.*

Otro elemento importante es el “*decorado sonoro*”⁷ que consiste en poblar y crear el espacio con sonidos que componen el espacio mismo. A diferencia de los ambientes, estos son sonidos como el ladrido de un perro a lo lejos, el sonido del teléfono en la casa de al lado, etc. Son sonidos que ayudan a poblar más de vida la escena, a puntuar escenas, o son sonidos que pueden tener significados en diferentes niveles a la vez.

También se trabaja la “*anticipación*”⁸, que es la percepción del oyente, y como desea que ocurra algo: una saturación que romper o un vacío que llenar. “*En una cadena audiovisual, el audioespectador localiza, consciente o inconscientemente unas direcciones de evolución...y verifica seguidamente si esta evolución iniciada se realiza como ha previsto*”⁹.

⁷ *Ibíd.*

⁸ *Ibíd.*

⁹ *Ibíd.*

7. LA PELICULA

'El Padre, El Hijo y El Espíritu Santo', es una película que habla sobre la crisis de la identidad y a su vez representa diferentes momentos de la violencia en Colombia.

Es una película muy a lugar y muy consecuente con la realidad de nuestro país, es importante abordar estas temáticas ligadas a la historia nacional "no oficial". A través del cine se tiene la posibilidad de generar memoria histórica, desencadenar reflexiones y cuestionar diferentes situaciones del presente y el pasado del país, ofreciendo diversos puntos de vista.

Colombia es un país que ha vivido en constante violencia, cada vez con un diferente nombre. La película se propone indagar acerca de los momentos más críticos de estas violencias, como son la violencia bipartidista con la incursión de la iglesia en ella, la violencia generada por el narcotráfico y su vínculo con la política, la violencia generada por la creación de grupos insurgentes y su lucha con los grupos armados gubernamentales.

La película, a través de sus personajes animados, evidencia diferentes conflictos, tocando diversas problemáticas que recorren varias épocas de violencia en el país. Hace un guiño interesante mostrando cómo, las personas "tras bambalinas" son las que manejan todo el conflicto a su antojo, cosa que continúa en la actualidad.

En la película se abordan varias épocas específicas, por lo que esto se ve plasmado en escenografía, utilería, vestuario, y por supuesto sonido. Es para el equipo todo un reto crear las indumentarias, autos y demás elementos de época que aparecen en las diferentes escenas.

La captura de movimiento se convierte en el elemento más innovador y a su vez más exigente, al ser la primera vez que se hará en nuestro país.

7.1. EL SONIDO EN LA PELÍCULA DE ANIMACIÓN

Usualmente la posproducción en el cine de ficción y documental toma como base el sonido que ha capturado el encargado del sonido de campo¹⁰. Con este sonido empieza a trabajar el posproductor; puede cambiar el *foley*¹¹ en set por uno nuevo, reconstruye ambientes y demás elementos sonoros. El sonidista de campo se encarga de capturar principalmente las voces de los protagonistas y es su labor primordial, debe hacerlo de una forma impecable, pero también hace Foley en campo de todas las escenas, *room tone* y *wild track*¹² de cada locación.

En el caso del cine de animación ocurre una particularidad, y es que el rol del posproductor de sonido y el que hace la captura se transforman. Debido a que la animación ha sido creada por computador, el encargado del sonido debe diseñar cómo se hará toda la película a nivel sonoro, y grabarla. Debe grabar tanto *foley* como efectos y ambientes desde cero, basándose en lo que existe en la pieza visual ya terminada.

Es aquí donde surge la creatividad del diseñador de sonido, pues debe construir toda la película a nivel sonoro y debe ser verosímil. Lo curioso es que en la construcción de los sonidos no se recurre a lo más obvio, es decir, que un caminar no necesariamente se hace con una persona caminando, para los pasos, se pueden utilizar por ejemplo el sonido de alfileres sobre madera con un micrófono muy cercano. Este proceso permite infinidad de opciones de grabación, le corresponde al diseñador sonoro y a los artistas de *foley* encontrar el mejor método y herramientas de grabación. Se crean también diferentes efectos: en una escena donde se requiere un efecto sonoro especial, por ejemplo un cráneo que es atravesado, hay que buscar otras opciones. Una muy utilizada es cortar frutas como el melón o la sandía, que producen este sonido.

Cabe mencionar que en el caso de la grandes producciones de Hollywood, el departamento de sonido es muy amplio y dentro de él existen muchos roles y cuentan

¹⁰ Se refiere a la grabación de un proyecto, la labor del profesional en sonido directo.

¹¹ Los denominados *Efectos de sala* también conocidos como *efectos foley* son aquellos efectos que buscan la recreación de sonidos que por diversos motivos no fueron recogidos en el momento de la grabación de la escena.

¹² *Room tone* y *wild track*, se refiere a la grabación de ambientes sonoros, con la diferencia que el *room tone* hace referencia a espacios cerrados, y el *wild track* a espacios abiertos.

con grandes estudios, micrófonos y elementos ilimitados para sus producciones. En nuestro país los recursos son mucho más limitados, esto no quiere decir que sea mejor o peor, pero sí que la labor que estaría encargada a muchas personas, acá se distribuye entre pocas, que tiene además que ser sumamente recursivos y creativos para llevar sus diseños sonoros a buen término.

7.2. TRATAMIENTO SONORO

Volviendo al proceso de sonorización de la película *'El Padre, El Hijo y El Espíritu Santo'*, es un proceso complejo, ya que difiere de todo el proceso regular de sonorización, y esto plantea una forma de trabajo completamente nueva.

En primer lugar, el sonido de la animación parte de cero completamente, basándose en lo que está construido visualmente, para de esta manera crear un sonido verosímil y narrativo. Para ello es necesario revisar todas las pistas que dan el guion y la maqueta, la dificultad de trabajar basándose en la maqueta es que está construida por fotogramas y espacios sin movimiento, entonces para ello se requirió de apoyarse en las descripciones del guion y realizar constantes encuentros con el Director de la película, para saber qué sonidos debían sonar en alguna escena y cuáles no, los fueras de campo y ambientes, descripciones de espacio y demás.

Para hacer el diseño de sonido de la película ha sido importante también tener en cuenta las épocas y los espacios. Ya que mucho está planteado en las décadas de los sesenta, setenta y ochenta, los sonidos grabados no pueden tener ruidos que denoten música actual, coches de esta época, etc. Para capturar un ambiente, por ejemplo, habría que estar en un lugar donde no se escuchen elementos que no pertenezcan a las épocas en que se desarrolla la película.

Hay que crear sonidos desde cero, compuestos por varios sonidos. Por ejemplo la máquina para respirar que tiene uno de los personajes, que a pesar de ser asimilada como un solo sonido, si se presta atención, se podrá notar que el "sonido" de esta máquina se compone realmente de varios sonidos diferentes.

Al abordar las texturas, no es lo mismo un zapato sobre asfalto o sobre baldosa, o si este zapato tiene suela de goma o de cuero, así mismo, si este suelo esta mojado, cada elemento sonará diferente. Esto quiere decir que cada sonido seleccionado, debe ser producido por un objeto o elemento con ciertas características y su contacto con otro objeto de otras características, y esto no puede ser al azar, debe ser consecuente con lo que está ocurriendo en la escena.

8. DISEÑO METODOLÓGICO

8.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO

El enfoque investigativo de este proyecto es el enfoque sintético, que instituye que se estudian las relaciones que establecen las partes para construir una unidad, yendo de lo abstracto a lo concreto.

En el caso particular de este proyecto, se trabaja el diseño del panorama sonoro partiendo de los sonidos que se describen en el guion, y los que se dejan dilucidar sin estar escritos, también lo que se deja percibir en la maqueta. Con estos materiales se empiezan a desarrollar documentos donde se consigna la banda sonora de la película, que se compone de diferentes elementos sonoros. A su vez, se generan documentos donde los sonidos de esta banda sonora se reducen a su mínima expresión, es decir que cada sonido se descompone en otros sonidos más puntuales que lo componen, así se consigue sistematizar un método de captura de los mismos.

Así pues, se parte de la generalidad de la descripción de los sonidos de la película, para luego descomponerlos en sus sonidos particulares más puntuales, que puestos todos en conjunto constituirán la generalidad del panorama sonoro de la película. Cito el ejemplo nombrado anteriormente de la máquina respiradora, donde para hablar del sonido de la esta, es necesario evidenciar que, a pesar de que se habla de un sonido que produce la máquina, realmente es una idea del sonido la misma, pues ese sonido se descompone en un gran número de sonidos independientes, que en conjunto dan la sensación de ser el sonido de la máquina respiradora.

8.2. PROCEDIMIENTO

El procedimiento se organizó principalmente a partir de las tareas propuestas en reuniones con Mauricio Prieto y Juan Manuel Acuña, teniendo constantes encuentros para revisar el desarrollo de las diferentes tareas que se iban solventando.

Tomando como referencia el guion y la maqueta, se desarrollan las siguientes tareas en un primer documento:

- Familiarizarse con el diseño de un guion técnico sonoro: documento construido para generar la banda sonora de la película, en la parte de preproducción, y tener el panorama general de la totalidad del sonido de la película. Este documento detalla la línea temporal con fotogramas de la maqueta.
- Trabajar los diálogos en la línea temporal: posteriormente se dispusieron los diálogos del guion en el formato, poniéndolos en la línea temporal de acuerdo a la maqueta, y agregando también las variaciones que se hubiesen presentado en el paso del guion a la maqueta.

Sobre el mismo documento, se desarrollaron los elementos de ambientes, *foley*, *Fx*, procedencia, observaciones:

- Ambientes: permiten generar la sensación de unidad y espacialidad en el filme. Cada espacio tiene sus sonidos particulares, al igual que una acústica. En el documento se consignaban los posibles ambientes de acuerdo al espacio narrado por el guion y lo que dejase vislumbrar la maqueta. Concertando también con el director si había imaginado la sonoridad de los espacios de ésta manera.
- *Foley*: se refiere a los sonidos diegéticos de la película, es decir los sonidos que se producen por situaciones que el espectador puede ver, tales como pasos, disparos y un largo etcétera. En el documento igualmente se consignó lo que se encontrase en guion y maqueta, con la variación de que cada sonido tiene particularidades que debíamos resolver en diferentes reuniones con el director de la película, haciéndole preguntas. Por ejemplo, qué tipo de botas tenía un personaje, y sobre qué tipo de superficie estaba caminando, si creía que la lámpara que estaba en la escena producía un ruido eléctrico, y así con muchos casos, con la intención de

acercar el sonido a lo que la película requiriese y lo que estuviera en la mente del director.

- *Fx*: Los efectos sonoros se componen de los sonidos extradiegéticos de la escena (fuera de campo), o sonidos sin una referencia visual concreta. Son los sonidos de lo que no se ve, como los pasos de alguien que se acerca, o un niño que vemos asomarse por la ventana de una habitación en un manicomio, pero sin que lo viésemos, escuchamos cómo tuvo que mover una silla para poder alcanzar la altura de esta. En el proceso de consignar en el documento, se realizaron las mismas etapas que con los *foley* y ambientes, pero también se dio la posibilidad de proponer y plantear sonidos que no se especificaran ni en el guion, ni en la maqueta, y que pudiesen ayudar a enriquecer la escena.
- Procedencia: hace referencia a la forma como se obtendrán los sonidos, se subdivide en tres categorías.
 - S: sala. Una sala o estudio de grabación.
 - E: exterior. Cualquier espacio de exteriores, la calle, un parque, etc.
 - B: banco. Bancos de sonidos, que son grandes “bancos” en los que se consignan grabaciones de sonido de todo tipo.
- Observaciones: el último cuadro del documento, que está destinado a hacer observaciones sobre los sonidos consignados anteriormente y a hacer preguntas al guion respecto de los sonidos, preguntas que serían posteriormente planteadas a Juan Manuel, y que con la resolución de ellas, se pasaría a consignar la versión final del documento.

El documento ya realizado en su totalidad se dividió en bloques. Ya que la película se divide en diferentes capítulos, el bloque 1 sería el capítulo 1, el bloque 2 en el capítulo 2; De esta forma se dividió todo el gran documento por bloques, que permitiesen ubicar con mayor precisión y prontitud los diferentes audios consignados.

8.2.1. La labor final consistió en la conceptualización del sonido

Partiendo del concepto de “*escucha reducida*” de Michel Chion, se hace el desglose sonoro de toda la parte de efectos. Lo que propone este concepto, es que a través de la escucha, se reduzca cada sonido a su mínima expresión, y pase de ser algo abstracto a algo concreto, lo cual reafirma la ruta metodológica del enfoque sintético. Dicho en otras palabras, la escucha reducida propone desglosar cada sonido a su mínima expresión, ya que este se compone de varios diferentes sonidos, que unificados crean uno nuevo. Con la escucha reducida se busca, a manera de sinécdoque, ubicar las diferentes partes que componen el todo de un sonido, para poder llegar a la captura sonora de cada una de estas partes.

Todo esto con la intención de crear un documento en el que a través de la *escucha reducida* se trabajaran los efectos sonoros de la película, y se pudiera tener un acercamiento a la manera en que estos serán grabados posteriormente.

El documento se compone de cuatro casillas: sonido, bloque/página, desglose, grabación.

- Sonido: esta casilla es para el nombre del sonido, correspondiente con el nombre que tuviese en el documento anterior.
- Bloque/página: nombra el bloque y pagina en que se encuentra consignado el sonido en el documento del desglose sonoro.
- Desglose: es la parte referente a la escucha reducida, en esta casilla se deconstruye cada sonido en sus diferentes partes, para en la siguiente casilla, determinar la forma en que se grabaran estos sonidos. Ya hecha, al momento de entrar al estudio, se describen diferentes opciones lo más concreto posible, para facilitar el momento de las capturas. Se definen también las texturas y materiales en contacto generan los diferentes sonidos.

- Grabación: se determina la forma en cómo se va a grabar lo consignado en las anteriores casillas, qué objetos se van a utilizar, qué materiales, etc. Cabe resaltar que no siempre al momento de grabar un sonido se graba con el objeto concreto que lo produce, es decir, si el sonido procede de un horno, no se va a grabar un horno, sino con algo que lo emule. Hay diferentes objetos que permiten llegar a los sonidos ideales, muchas veces mejor que el sonido producido por el objeto mismo. Además en esta etapa también fue importante tener en cuenta la practicidad de los objetos que se van a llevar a la grabación.

En cuanto al alcance del proyecto, la labor se sitúa en la parte de conceptualización del sonido, y la entrega de los documentos que servirán como insumos para cuando llegue el momento de realizar las capturas de audio, haciendo la parte de capturas una tarea mucha más práctica y organizada, en la que ya se tiene la certeza de lo que se va a grabar y el cómo.

El desarrollo de los conceptos de Chion se abordó de la siguiente manera:

- *Escucha causal*: se aborda durante todo el proceso de realización de los documentos. Es la escucha que implica la asociación de un sonido con lo que se está viendo en la pantalla, y en los documentos se consigna como diálogos y *foley*, que son sonidos generados por los elementos que se ven en las escenas.
- *Unificación*: a pesar de la película tener diferentes momentos sonoros y épocas, en la construcción del sonido se buscó generar el sentido de unidad. El sonido es abordado por bloques y por épocas, pero teniendo la claridad siempre de que se constituye como un todo. Se desarrolla con el método sintético.
- *La puntuación*: se manejó en diferentes escenas, en las que el director proponía desde el guion, que se hiciera un corte puntual. Se realizan diferentes cortes directos que concluyen las escenas, basándose en los cortes que existen tanto en maqueta cómo en guion cada que se pasa de un capítulo a otro.

- *Decorado sonoro:* La labor del decorado sonoro se lleva a cabo en los *Fx* y ambientes del primer documento. La intención de trabajar bajo este concepto es poblar la escena de vida, hacer que se sienta de una manera más orgánica para generar cierta espacialidad y sensaciones. Por ejemplo en la escena que aparece Demetrio hijo con los policías bajo tierra, además del ambiente del *room tone*, se proponen sonidos de fondo como un goteo, caminar de roedores y chirridos que generan una percepción sonora más completa de la escena.
- *La anticipación:* se desarrolló también en el apartado de *Fx* del primer documento, se compone de elementos que se anticipan a la acción (visual) antes de que esta ocurra en la pantalla. El ejemplo más claro es la escena en que “Revancha” se encuentra con María en el cuarto del puteadero, y llegan a donde él unos personajes con armas a dispararle. Lo que se genera desde el sonido es que todo el desplazamiento de estos personajes hasta el cuarto donde se encuentra “Revancha”, se construye con pasos, sonidos de puertas y gatillos, el silencio que se produce cuando estos hombres entran al puteadero y se apaga la música del piso de abajo.

8.3. CRONOGRAMA

	Noviembre	Noviembre Diciembre	Enero	Enero Febrero	Febrero	Febrero	Febrero Marzo	Marzo Abril
I	Primera reunión. Captura de voces							
II		Transcripción de diálogos al formato de sonido						
III			Segunda reunión. Planeación segunda actividad.					
IV				Desglose sonoro de la película				
V					Tercera reunión. Revisión segunda actividad			
VI						Cuarta reunión. Encuentro con el director y planeación última actividad		
VII							Desglose efectos sonoros	
VIII								Reuniones finales y entrega

8.4. BITÁCORA

Según Raúl Alva, en su texto *'Diseño de notas de laboratorio'*, “la bitácora es un cuaderno en el que se reportan los avances y resultados preliminares de un proyecto de investigación. En él, se incluyen con detalle, entre otras cosas, las observaciones, ideas, datos, de las acciones que se llevan a cabo para el desarrollo de un experimento o un trabajo de campo. Se puede ver como un instrumento cuya aplicación sigue un orden cronológico de acuerdo al avance del proyecto. Por otro lado, “la Bitácora es el diario de trabajo” y el diario se puede comprender desde dos lugares: uno personal y el otro como memoria de un proceso investigativo. Conjugaba el encuentro con lo exterior a través de la escritura de una interioridad, “es ver el afuera sopesado con la mirada del adentro” como lo cita Fernando Vásquez Rodríguez, en su texto *'In Situ y A Posteriori, consideraciones sobre el diario de campo'*. Es por ello que este instrumento se convirtió en la herramienta importante de esta indagación.

Esta bitácora está dividida por títulos, cada título resalta cada una de las actividades más relevantes que ha conllevado este proceso.

8.4.1. La ruta

Tras entregar el anteproyecto y definir a Mauricio Prieto como mi director de tesis, quien a la vez sería el Director de Sonido de la película *'El Padre, El Hijo y El Espíritu Santo'*, se me asignó el rol de Asistente de Sonido.

Tuvimos una charla y definimos nuestro primer encuentro. En este encuentro conversamos y definimos un poco nuestra labor dentro de la película, y la forma de trabajo que llevaríamos. Ese día hicimos las primeras capturas de audio, junto con la de movimiento.

Con un sistema de dos micrófonos: un inalámbrico puesto en una gorra que tenía la actriz, haciendo que la captura de este fuera muy cercana a la boca; el otro, que se situaba en eje sobre la boca de la actriz. Ambos micrófonos salían a la mezcladora, y de ahí a una grabadora *Zoom h4n*.

La torre del computador se introdujo en una caja de madera para atenuar el ruido, con el fin de que encerrara el ruido eléctrico que esta producía.

A pesar de las medidas, el espacio era bastante ruidoso y transitado, por lo que tuvimos que parar ciertas veces a esperar que detuvieran algunos ruidos de unas máquinas eléctricas cerca del lugar de captura, o pedir silencio a personas que transitaban por la zona. Sin embargo, Mauricio submoduló un poco el audio, para reducir el ruido de fondo, y ya que los micrófonos estaban bastante cerca de la fuente sonora, su nivel de frecuencia llegaba a los estándares, y el hecho de que estuviera en primer plano sonoro, ocultaba el ruido de fondo.

Yo apoyé a Mauricio con la montada y desmontada de equipos, estuve pendiente de estar abriendo la caja en cuanto no rodáramos, y volverla a cerrar al momento de la captura, ya que la torre se calentaba.

También alambré cuando usamos el inalámbrico, e hice la claqueta.

8.4.2. El formato del guion técnico

Después de haber hablado en el primer encuentro, le escribí a Mauricio para ver qué labor seguía. Mauricio me contestó con mi siguiente labor.

“Hola Nicolás...La primera tarea que tendrías que hacer es completar el formato de guion técnico adjunto, que será con el que trabajaremos durante toda la película. La idea es que se consignen en él todas las informaciones relacionadas con la banda sonora. Por ahora debes meter los diálogos en cada una de las escenas (yo puse los textos de la primera para que vieras cómo). Los diálogos los saqué del guion...Esta tarea me la debes entregar en dos semanas”.

En este correo iban adjuntos el guion de la película, y el guion técnico del sonido de la misma, que consistía en un documento donde se mostraba una línea temporal con

fotogramas de la maqueta en la parte de arriba de cada página, abajo se componía de cuadros en los que se distribuían las categorías de diálogos, *foleys*, ambientes, efectos sonoros, procedencia, observaciones. Mi primera labor consistía en completar las casillas de los diálogos, en el tiempo de la película, tomando como referencia el guion y la maqueta.

8.4.3. Diálogos y guion

Durante varios días estuve realizando la transcripción de los diálogos en el formato. El trabajo consistió en, a partir de los diálogos puestos en el guion y el tiempo en el que irían estos en la maqueta, consignarlos en el documento de sonido. Además de ir arreglando la ubicación de esto en el documento, y reescribir los diálogos que se habían transformado en la captura de la maqueta.

8.4.4. Ambientes, *foleys*, *fx*, procedencias y observaciones

Nos reunimos con Mauricio nuevamente. Lo primero que hicimos fue hablar acerca de la primera labor, que consistía en pasar los diálogos al documento. Y Mauricio me dio las indicaciones para la nueva labor. Esta nueva tarea consistía en realizar la otra parte del documento, que se componía de ambientes, *foley*, *fx*, procedencia y observaciones.

- Ambiente: se referirá al ambiente de la escena.
- *Foley*: a todos los sonidos diegéticos que apareciesen en la maqueta, tales como pasos, autos, disparos, entre otros.
- *Fx*: son los efectos sonoros, y se componen de los sonidos extradiegéticos de la escena (fuera de campo), como una puerta que se abre, o una silla que se mueve y no se ve en plano, pero que es igual de importante para definir la acción y crear un espacio fílmico más rico. O bien sonidos que no tuvieran una referencia visual concreta, como un disparo en el que se ve la persona de espaldas, y no hay una referencia visual del arma, así este en plano.

- Procedencia: este apartado hace referencia al lugar del cual se obtendrán los sonidos, si se grabaran en un estudio, o se tomaran de un banco de sonidos. Se compone de:
 - S: sala, o sea un estudio de grabación.
 - E: exterior, en la calle o en cualquier otro lugar que uno pudiese hacer la grabación del sonido.
 - B: banco, bancos de sonidos.

- Observaciones: es sobre todo hacerse preguntas respecto a la parte sonora, respecto a lo que ocurre en la escena, para luego planteárselas al Director, y tomar decisiones. Por ejemplo, hay un puente elevado, para definir cómo suena, se pregunta si es un puente colgante o rígido, si es de madera u otro material. Ya que no se ve que hay abajo, ¿hay un río?, y si lo hay, ¿es corrientoso o no?

Establecimos tener un documento general del guion sonoro, pero también dividiríamos el trabajo en bloques, pues así nos sería más fácil acceder a cosas puntuales en documentos más pequeños. Cada bloque se definiría de acuerdo al guion, que fue escrito en por capítulos, así, el bloque uno es el capítulo 1, el bloque dos, capítulo 2, etc.

Definimos también que trabajaríamos de la misma manera con las sesiones *Protools*¹³, teniendo una de la película completa, pero también una aparte de cada capítulo, para poder tener un flujo de trabajo menos pesado, y poder trabajar más fácil con menos cantidad de material por bloque.

También se tomó la decisión de crear una carpeta en *Dropbox*¹⁴, para poder subir los cambios tanto en los documentos, como las capturas de audio, con el fin de poder compartir las modificaciones, o que cualquier integrante, pueda acceder a un audio o documento concreto en cualquier momento.

¹³ Plataforma de edición de sonido.

¹⁴ Servicio de alojamiento de archivos multimedia en la nube.

Finalmente, definimos que grabaríamos las voces en los momentos que Juan Manuel dispusiera con los actores, lo haría Mauricio o lo haría yo, dependiendo de la disponibilidad de tiempo.

Y la parte de sonidos de sala y bancos, empezaríamos a grabar apenas tuviésemos el documento completo, con las preguntas resueltas, y la aprobación del Director. Igualmente buscar los sonidos de bancos, o grabar los exteriores que se requiriesen, y en caso de encontrarse en un rodaje y tener un audio que pudiera servir a la película, aprovechar y grabarlo.

8.4.5. El primer bloque

Comencé mi labor con el primer bloque; llené las casillas con los sonidos que debían ir en la escena, y realicé las preguntas que consideraba pertinentes. Creé también la carpeta de *Dropbox*, y la compartí con Mauricio. Luego, realicé el segundo bloque y lo subí también a la carpeta *Dropbox*.

8.4.6. Los bloques

Después realicé la misma labor con los bloques restantes, hasta haber concluido el desglose de la película completa. La dinámica fue la misma: definir ambientes, *foleys*, efectos, y realizar las preguntas o comentarios que considerara pertinentes para las diferentes secuencias, escenas y planos.

Me apoyé mucho en las descripciones del guion, pues la maqueta solo se componía de fotos fijas que no definían movimientos concretos, y los espacios también eran estáticos. Ya que las descripciones visuales se quedaban cortas para poder hacer un desglose minucioso, busqué en el guion descripciones de espacio y acciones que no se vieran en la maqueta. Hice también sugerencias de sonidos que pudiesen ir en cierto momento, y que no apareciesen en maqueta ni guion, como por ejemplo el ruido de roedores y goteo en una escena que sucede en un lugar bajo la ciudad.

8.4.7. Lo administrativo: formatos y formas

Nos reunimos con Mauricio. Ya estaba completada la labor del desglose sonoro.

La intención de la reunión era definir las siguientes actividades: firmar una carta como parte formal para realizar el Proyecto de grado en la Universidad, y definir el alcance del mismo.

Ya que el Director se encontraba haciendo una nueva versión de la maqueta, que tendría movimiento, decidimos que no daríamos más pasos adelante, hasta no tener acceso a esta nueva maqueta lista, y reunimos con Juan Manuel, para que diera el visto bueno del proceso que llevábamos.

8.4.8. La conceptualización del sonido

Nos reunimos nuevamente, esta vez con Juan Manuel y Mauricio. Hicimos un visionado de la nueva versión de la maqueta con movimiento, mientras íbamos haciendo sugerencias, preguntas y opiniones respecto al sonido, que ahora con el desarrollo de la nueva maqueta, dejaba visualizar mucho más. Juan Manuel, el director de la película, nos comentó que estaba próximo a terminar las capturas de cuerpo, y al hacerlo, pasaría a las capturas de rostro, que irían acompañadas por la grabación de los diálogos.

Terminada esta reunión, tuvimos otra reunión Mauricio y yo, en la que definimos el siguiente paso que yo debería tomar. Lo siguiente que debía hacer era hacer un desglose minucioso de lo que era la parte de efectos sonoros. Mauricio se encargaría de los ambientes, y los *foley* se harían ya con versión final de la película.

En cuanto al alcance, precisamos que mi labor definitivamente se situaba en la parte de conceptualización del sonido, y de entregar documentos que sirvieran como insumos para cuando llegara el momento de hacer las capturas de audio, en primer lugar, porque se trataba de una labor de gran importancia para la película, y en segundo lugar, por los tiempos en los que se va desarrollando la película.

8.4.9. La “escucha reducida”

Partiendo del concepto anteriormente citado de “*escucha reducida*” de Michel Chion, debía hacer el desglose sonoro de toda la parte de efectos. Lo que propone este concepto es que a través de la escucha, se reduzca cada sonido a su mínima expresión, y pase de ser algo abstracto a algo concreto. Así pues, por ejemplo, el sonido de una máquina de cremación se compone de muchos otros sonidos concretos, como el sonido del fuego, el gas que se necesita para alimentar el fuego, el sonido de materiales que quedan adentro y se queman y hacen ciertos ruidos, el calor que hace sonar también las puertas del horno, entre otros.

Emprendí la labor de la nueva tarea. Lo que hice fue realizar un documento —una matriz— donde pudiera consignar todos los efectos de una forma ordenada y práctica. La matriz constaba de cuatro casillas:

- Sonido: en donde se ponía el nombre del sonido que se había puesto en el documento de desglose, en la parte de efectos.
- Bloque/página: con el fin de hallar fácilmente la ubicación del efecto en el documento anterior, el de desglose.
- Desglose: que consistía en detallar las texturas y diferentes sonidos que componían un sonido. Por ejemplo, la silla de ruedas, que a pesar de ser el sonido de una silla de ruedas se compone de varios sonidos diferentes: el motor eléctrico de la silla, el sonido de las llantas sobre el suelo, que a su vez será diferente si las llantas pasan sobre asfalto o baldosa. La intención de esto, es hacer cada sonido lo más concreto posible, para facilitar el momento de las capturas.
- Grabación: define cómo se grabará esa descripción ya hecha, al momento de entrar al estudio. Se describen diferentes opciones, teniendo en cuenta cómo deberían ser los sonidos, sus materiales y texturas. Volviendo al caso de la silla, por ejemplo, se propone emular el ruido eléctrico de la silla con el de un carro a

control remoto, y el del arrastre de las ruedas, utilizando el *mini jib* de la Universidad.

8.4.10. Cercanías y distancias

Entregué mi tarea y, a la par, el segundo informe a la Facultad. Aquí el proyecto se había distanciado mucho de lo que yo en principio pensaba que sería.

En principio pensaba que mi proyecto se reduciría simplemente a la sonorización de la maqueta, cosa que cambió al momento mismo de iniciar el proceso. El otro gran cambio, se dio ya durante el proceso del desarrollo del proyecto. En mi opinión y desconocimiento, había elaborado un cronograma en el que durante el semestre planteaba que haríamos toda la parte de construcción de la banda sonora y de grabación. La realidad fue muy diferente: el trabajo que realizamos de preproducción y conceptualización fue mucho más minucioso de lo que yo pensaba. Así pues, mi proyecto fue delimitando su alcance y buscando su nicho en la parte de teorización de la banda sonora, proceso muy enriquecedor, pues es uno de los procesos en que menos me he desenvuelto, y la experiencia adquirida me deja nuevas herramientas para mi vida laboral, que en definitiva era lo que yo esperaba llevarme en este proceso.

También hay que decir que no solo la forma de trabajo que desarrollamos con mi asesor llevó a la transformación de mi proyecto, también el proceso de la película misma, ya que a pesar de tener el premio FDC, es una película de corto presupuesto y equipo pequeño, que requiere de un arduo trabajo por parte de los animadores y del Director, que no se han desenfrenado por sacar la película pronto, sino por hacer un gran trabajo con los recursos que disponen.

8.4.11. El rol del sonidista

Tuvimos una nueva reunión con Mauricio, en la que revisamos el trabajo hecho. Él dijo que estaba bien, que ya la parte de detallar cómo era cada sonido, más minuciosamente, se realizaría en la etapa de grabación, a partir del ensayo-error.

9. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

9.1. INTERÉS ACADÉMICO PARA EL APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE

El proyecto de *'El Padre, el Hijo y el Espíritu Santo'* es un proyecto de gran alcance. Es una gran responsabilidad desarrollar mi pasantía en él, ya que conozco que hay un gran esfuerzo invertido en dicho proyecto, y un grupo de personas trabajando fuertemente en él. Por ello me propuse realizar una labor que más allá de cumplir con unos requisitos de grado, pudiese ser un aporte significativo para la película.

Es también una gran oportunidad para mi desarrollo profesional trabajar en un proyecto de largometraje. Es mi primera incursión en la animación, lo cual representa nuevos retos y aprendizajes.

Es también un reto la forma en la que se desarrolló este proyecto; en particular construir una banda sonora sin tener una referencia visual concreta, apoyándome en el *animatic* y el guion, para poder establecer el panorama general del sonido en la teoría.

Durante mi proceso formativo, mi labor se ha orientado fuertemente hacia el sonido, y he participado en proyectos como sonidista. Trabajar en diferentes proyectos, ha corroborado cada vez más mi interés por desempeñarme profesionalmente en el campo del sonido, por tanto, opino que cada nuevo proyecto que aborde, me brinda nuevas herramientas para seguirme desarrollando como sonidista.

Además de la parte profesional también me interesa mucho la formativa, y creo que en ella es vital “el quehacer”, para complementar el conocimiento brindado por la academia.

9.2. INTERÉS Y APOORTE PARA EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN DONDE SE DESARROLLA LA PROPUESTA

Así como menciono la gran oportunidad que implica este trabajo, tengo claridad sobre la gran responsabilidad con el proyecto y las personas que están desarrollándolo.

Mi aporte, entonces, fue desarrollar la parte que me corresponde dentro de este proyecto, o sea, acompañar la realización de la preproducción de audio de la película: construir los *foleys*, los ambientes, desarrollar los paisajes sonoros y la continuidad de las escenas. En definitiva, dejar un aporte importante para el proyecto a nivel sonoro, para que posteriormente sirva para acoplar con las otras partes en desarrollo del largometraje.

9.3. ELEMENTO INNOVADOR DE LA PROPUESTA

El proyecto al que me vinculo es innovador en sí, ya que será la primera película de animación 3D con captura de movimiento en nuestro país.

En Colombia no contamos con una gran industria cinematográfica como la de India, Nigeria, o el mismo *Hollywood*. De hecho, se puede decir que la gran mayoría de las películas que se realizan en nuestro territorio son independientes. Esto hace que el número de películas producidas en nuestro país sea muy escaso en comparación con muchos otros, y dentro de esta misma escasez, es difícil encontrar películas de género.

La película en la que se enmarca este proyecto, *'El Padre, el Hijo y el Espíritu Santo'*, es innovadora no solo en el hecho que ya mencionaba anteriormente de que es la primera película que va a utilizar animación con captura de movimiento 3D, sino que también dentro de las pocas películas de animación, aborda el trabajo de géneros cinematográficos, como lo son el *Western* y el Cine Negro.

Como se ha mencionado anteriormente, los procesos en el cine suelen ser inalterables; primero se realiza la preproducción, seguida de la producción, y finalmente la posproducción. En el caso del sonido, en la preproducción se seleccionan las locaciones donde se va a rodar, y las herramientas para trabajar en estas mismas. De ahí se pasa a la producción, donde se realiza el rodaje como tal, para finalmente en la posproducción, hacer la sincronización del audio con la imagen, editar el sonido después de que esté el corte final de imagen, y después, en caso de que vaya a salas, hacerle la mezcla *Dolby 5.1*.

En el cine de animación las etapas funcionan muy diferente. Al no haber rodaje, el sonido se va construyendo de acuerdo a lo que se vea en la animación, sin tener ningún apoyo sonoro, partiendo tan solo de lo que se ve. Solo las voces se ruedan en el momento de las capturas.

Creo que lo innovador de la propuesta está sobre todo en la forma de trabajo. Me refiero al hecho de realizar toda la sonorización de la película previo a la parte visual. Nuestra labor se centró en desarrollar el panorama general del sonido de la película, sin que esta estuviese terminada en su parte visual, basándonos en las pistas que dejase ver el guion y la maqueta.

Otro factor interesante, es que este proyecto es una animación, pero el sonido será realista. Me refiero a que en la animación es usual ver personajes, espacios y objetos que producen sonidos caricaturescos, aceptamos escucharlos en esos films, porque es verosímil dentro de la misma película. Acá no sucede eso; los sonidos de este filme están más ligados al universo real en el que vivimos y así debe sentirse en la película, además que denotan una cierta épocas, por tanto, lo sonorización debe ser acorde a las épocas que plantea la película.

10. PRODUCTOS O SERVICIOS

Ver en Lista de Anexos el anexo A. 'Matriz de archivo FX', y el anexo B. 'Matriz de desglose sonoro'.

11. RECURSOS

11.1. TALENTO HUMANO

Las personas que han intervenido directamente en el desarrollo de mi pasantía son:

- El director de la película, Juan Manuel Acuña.
- El director de sonido del filme y director de este trabajo de grado, Mauricio Prieto Muriel.
- Yo, Nicolás Reyes Gutiérrez, como asistente de sonido.

11.2. RECURSOS FÍSICOS

Los recursos físicos en este proyecto se refieren principalmente a computadores desde los que hemos trabajado mi asesor y yo, con softwares como Word, Excel y Dropbox. Además, papel y lápiz.

12. CONCLUSIONES

Los procesos de investigación traen sorpresas. Los caminos que elegimos recorrer no siempre llevan al lugar que nos habíamos propuesto, es el caso de este proyecto. Al iniciar este recorrido, el propósito consistía en la sonorización del *animatic* de la película *'El Padre, el Hijo y el Espíritu Santo'*, proceso que correspondía a una labor instrumental, que además no tendría relevancia para la película. El ingreso del sonidista Mauricio Prieto propuso un nuevo abordaje de la tesis. Este suceso determinó un nuevo rol para la indagación: el rol de Asistente de Sonido. La ruta se debe modificar, puesto que las tareas asignadas difieren de las que se habían acordado al inicio de la Pasantía. Por supuesto, esta decisión deriva en el replanteamiento del cronograma ya que en la propuesta inicial se planteaba que la tarea prioritaria consistía en construcción de la banda sonora.

El nuevo escenario invita a reformular los objetivos, y obviamente la ruta será diferente. Este planteamiento implica un gran reto pues significa que se debe desarrollar la preproducción y conceptualización del sonido, tan solo con la maqueta y el guion. Este proceso enriquece mi vínculo con el trabajo del sonido, pues contempla un ejercicio más minucioso y riguroso, de lo que significa la sonorización de una película, en este caso, de animación en 3D.

Así pues, el proyecto fue delimitando su alcance y buscando su nicho en la parte de teorización de la banda sonora, proceso muy enriquecedor, pues es uno de los procesos en que menos me he desenvuelto, y la experiencia adquirida me deja nuevas herramientas para mi vida laboral, que en definitiva era lo que yo esperaba llevarme de este proceso.

Durante el proceso de conocimiento, quiero resaltar también mi proceso de estudio en la Universidad, donde he tenido mi primer acercamiento al campo cinematográfico. Creo que la universidad plantea una importante parte práctica, pues hay desarrollo de diferentes experiencias en las grabaciones de documental y ficción, durante el proceso de estudio. Opino también que es importante que los estudiantes indaguen en otros espacios que les permitan realizar todas las prácticas relacionadas con el proceso formativo, grabaciones

que les propongan desafíos, pues en realidad estas serán las que les darán la experiencia que necesitan para abordar y enfrentarse al mundo laboral. Estos retos y dificultades que se plantean varían constantemente, y proponen estar siempre dispuesto y preparado para plantear soluciones. Evidentemente, estas iniciativas serán mucho más enriquecedoras si cuentan con el apoyo y el cobijo de la academia.

En el proceso de desarrollo de la Pasantía, hubiese sido más enriquecedor tener mayor cantidad de tiempo para el desarrollo de la misma. Los tiempos en que se va realizando la parte visual de la película, y el desarrollo normal de un proceso creativo con las características que tiene este filme, no permitieron llegar otras instancias del sonido dentro de la Pasantía, tales como son las capturas de audio y la edición del mismo.

En principio se planteó abordar el diseño del sonido de la película, la grabación y posterior edición, sin embargo, debido al desarrollo de los diferentes procesos de la parte visual, y el mismo tiempo que demandó la construcción del diseño, no permitió que en este proyecto se abordaran las etapas de captura y edición, delimitándose a la parte de preproducción. Esto generó también que la labor de la preproducción del sonido fuera mucho más rigurosa de lo que se había programado al comenzar el proceso, y en definitiva, la construcción del diseño sonoro de la película se convirtió en el eje central de este Proyecto de grado.

En la maqueta y el guion había elementos sonoros puntuales que se especificaban, y otros que se identificaban con facilidad. Sin embargo, fue necesario indagar mucho más para hacer un diseño sonoro completo, pues el guion, a pesar de describir algunos elementos del audio, no tiene una descripción a cabalidad de todos los componentes sonoros de las escenas; la maqueta de igual manera fue construida con algunos sonidos, pero no la totalidad del paisaje sonoro, ni tampoco todos eran los sonidos que irían al final de la película, sino sonidos como referencia.

Para encontrar la totalidad de los sonidos que componían cada escena, teniendo en cuenta también que por ser animación no vendría ningún sonido pregrabado, como ocurre en una grabación con personas, fue necesario revisar cada escena, cada descripción en el guion, comparándola con elementos que se distinguiesen en la maqueta para poder

hallar todos los sonidos que conformaran la escena. Hubo que proponer sonidos que nunca se mencionaban en ninguno de los documentos oficiales, y que pudiesen ser de gran relevancia para la sonoridad, verosimilitud y realidad de ciertas escenas. Fue necesario también confrontar estas propuestas y preguntas con el Director, para poder llegar a los documentos –las matrices— que se tienen ahora como resultado del proceso.

Introducir las teorías de Chion en el desarrollo del trabajo, en cierta forma es de gran utilidad, pues presentan una forma de nombrar los procesos que se están realizando. Sin embargo, es una labor que se hubiera realizado de la misma forma, con los mismos resultados, sin haber consultado a Chion, ya que son procesos y actividades que regularmente se realizan en la construcción de diseños sonoros y que de cierta forma se han estandarizado. Pero el hecho de que estos procesos se hayan estandarizado y en gran parte la concepción que tenemos ahora del panorama sonoro en el audiovisual se debe a Chion, ya que fue el primero que se propuso introducir una teoría del sonido, creando conceptos que antes de *'La Audiovisión'* no existían. Se puede decir que fue el primer paso para que el sonido llegase a adquirir la relevancia que tiene hoy en día.

De la labor como pasante en la película *'El Padre, el Hijo y el Espíritu Santo'*, queda como contribución a esta los documentos generados, que servirán como insumos para toda la etapa de rodaje, que está próxima a iniciar, según el cronograma de grabación.

BIBLIOGRAFIA

- CHION, Michel. Título original: *L 'audio-vision*. Publicado en francés por Éditions Nathan. París. Traducción de Antonio López Ruiz. Barcelona, España: Paidós Ibérica S. A. 1993. 168 p. [en línea] [consultado en julio de 2015] Disponible en internet:
<http://dspace.universia.net/bitstream/2024/1583/1/Chion,+Michel.+LA+AUDIOVISI+ON,+CAPITULO+LA+ESCENA+AUDIOVISUAL.pdf>
- MURCH, Walter. *Claridad densa – Densidad clara*. Conferencia en dos oportunidades: En la Escuela Internacional de Cine y TV de San Antonio de los Baños, Cuba, en Abril de 1989. En el Edinburgh Film Festival en Agosto de 1995.
- MURCH, Walter. *Estirando el Sonido Para Ayudar a Liberar la Mente*. The New York Times. 01 Octubre del 2000.
- SERRANO, Eduardo. *De la catedra al oratorio, nuevas formas de fruición cinematográfica*.
- SERRANO, Eduardo. *Tecnología del sonido*. Audiomedios música. 2011.
- YEBENS, Paloma. *La música en el mundo de la animación*. Universidad de Lima. Tesis de grado.
- Bobinsonora.org

ANEXOS

Anexo A. Matriz de archivo FX

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Saca la fotografía	1/2	Abre y cierra un cajón. Toma la fotografía	Con un cajón real, y una fotografía, o un periódico
Goteo	1/2	Caen gotas sobre una superficie de asfalto, que ya está un poco mojada	Un gotero. Sobre el suelo, o una superficie donde se pueda poner algo de agua
Insectos roedores caminan	1/2	Sobre superficies de madera,, teja, tubos y concreto	Alfileres para las pisadas. Mas los materiales sobre los que irán los pasos
Abren puerta lejana. Cadenas	1/2	Una puerta metálica y cadenas con un candado puesto	Objeto metálico que rechine. Cadenas. Candado, con llaves
Arrastre silla de madera sobre baldosa	1/2	-	-
Silla golpea puerta	1/2	Silla de madera, sobre el sonido hueco de una puerta de metal, latón	Un palo de madera, o la misma silla. Sobre una lámina metálica
Noticias de radio	1/3	Se habla por radio y tv	Buscar noticias reales de la época. Grabarlas y darles la textura, o encontrar unas de buena calidad
Campanas iglesia	1/4	-	Exterior.
Tambor destemplado	1/4	-	Con un redoblante, o tambor de la UAO
Viento pancarta	1/4	-	Con un ventilador, o sacudir una cartulina
Gallos	1/4	-	Exterior, o el juguete que suena como una gallina
Carros 1949	1/4	-	Banco de sonidos
Chiva llegando	1/4	Llega, se detiene y sigue prendida.	Exterior
Discurso pinilla	1/4	-	Archivos
Puerta automóvil	1/5	Automóvil de época, la puerta se abre y cierra	Banco de sonidos, o exterior

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Botella 'Revancha'	1/5	La botella donde va la materia fecal, que lleva de un palo	Con un palo de madera y una jarra de metal, o una olla.
'Revancha' saca el arma	1/8	El rose del objeto metálico, con la tela del pantalón.	Tela gruesa, puede ser jean, y un objeto metálico que se arrastra sobre ésta.
Disparos	1/9	-	Banco. Ver el tipo de armas
Se rompe la botella de 'Revancha'	1/9	La botella de vidrio que es impactada por la bala y estalla, los vidrios que caen al suelo, junto con el contenido del frasco	Un objeto de metal que toca un vaso o jarra de vidrio. Una ampolleta o probeta para explotar y tirar los vidrios al suelo, o esas bolas plásticas. Un trapo mojado que cae al suelo y agua.
Disparo escopeta	1/10	-	Banco o exterior
Cuerpo y pasos sobre vidrios	1/11	-	Pisar vidrios que están sobre una superficie de madera, con zapatos de charol o botas. ropa que envuelve algo rígido sobre el vidrio
Pasos y voces	1/16	Botas sobre tierra seca. murmuran	Tierra roja o café seca, árida. Pisadas con caucho. Voces de personas que conversan respecto a lo que ocurre en esa escena
auto	1/16	Un auto se apaga, se abre y cierra su puerta	Banco o exterior, definir el coche
disparos	1/16	Definir cada una	Banco o exterior
"	1/19	"	"
Gente que conversa	1/20	Personas en la procesión, canto voces, celebraciones	Actores en estudio
SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Radio	1/20	Un radio viejo con música de la época	Radio viejo con ruido
perro	1/21	Diferentes opciones del perro, definir raza o tamaño	Exterior
disparos	1/21	Tipo de arma	Banco o exterior
muchedumbre	1/21	Gente grita corre y tumba cosas	Diferentes tipos de zapatos sobre tierra seca, tumbar

			diferentes objetos sobre la misma tierra. Actores que gritan y gesticulan gestos de miedo
viento	1/23	Silbidos del viento	Probar con ventilador, fuelle, bomba de bicicleta o soplando, directamente al micrófono, y con algún filtro
Frente del pueblo se asusta con el disparo	1/25	-	Actores gesticulan expresiones de miedo y murmuran asustados
gente	1/25	Las personas murmuran algunas en pro y otras en contra de matar al padre	Actores
Botella 'Revancha'	1/25	Mismo ruido de antes	Puede funcionar también con un recipiente plástico
Campana iglesia	1/27	-	Exterior, pueblo

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Golpes	2/3	Demetrio golpea al padre	Golpes con la mano en la otra mano, en el tronco, hombro
Vidrio que se rompe y objetos que caen	2/3	El vidrio se rompe con el choque de un cuerpo	Romper un vidrio con un zapato, romper probetas y pequeños objetos de vidrio, y adicionar el golpe del cuerpo contra una superficie metálica. Al suelo caen pesas de gimnasio, tirar objetos metálicos sobre baldosa y chocar objetos metálicos compactos entre ellos
Eco disparo	2/6	Disparo que retumba en un espacio con mucha reverberación	Banco y efecto. ¿Exterior?
Lámpara	2/8	La lámpara emite un ruido eléctrico, la apagan y suena el botón, se va el ruido eléctrico	El ruido se podría generar con el mismo micrófono acercándolo a una luz o un aparato eléctrico. Botón de apagado de la luz, con

			algún botón de una linterna, o algún aparato
Linterna	2/8	Suena el botón de la linterna y también cuando la entregan	El botón de diferentes linternas, ver cual funciona mejor. Para la entregada, alguien que coja y pase un objeto plástico
Pasos	2/8	Pasos hasta la lámpara.	botas militares sobre superficie de tierra roja
Lámpara	2/8	Encienden la lámpara y regresa el ruido eléctrico	-
María saca la foto	2/11	María saca la foto de un cajón o de debajo del colchón	Con un cajón real. Como se explicó en el primer desglose. En caso de ser debajo de la cama, con colchones almohadas o telas y una foto o un papel que tenga una textura parecida.
Abren la puerta del local	2/14	Abren una puerta de madera.	Con una puertas dentro de la misma universidad. O algunos trozos de madera con grilletes
Silla de ruedas	2/17	Silla de ruedas que se desplaza, es eléctrica	El ruido eléctrico de la silla, con algún juguete que sea a control remoto, el ruido de las ruedas de plástico que se desplazan sobre el suelo, en el mismo suelo del estudio, con el <i>mini jib</i>
Pasos padre Ignacio	2/21	-	Los pasos de zapatos de zapatos de charol, suelo liso
Campanas	2/25	-	Exterior o banco

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Campanas	3/1	Campanas iglesia	Exterior, banco, estudio
Llega el automóvil del	3/5	Un automóvil viejo que	Banco, exterior

capitán		llega, se detiene y se apaga	
El capitán camina hasta 'Revancha'	3/5	Se abre y cierra la puerta del automóvil viejo, pasos sobre tierra y luego madera, con botas de militar	Banco, el automóvil. Pasos con botas sobre superficies pequeñas de madera y tierra, o utilizar rocas para emular la tierra
Demetrio abre la ventana.	3/9	Una ventana vieja, de latón	Exterior, emular la ventana con el rose de dos objetos metálicos
Puerta de madera vieja	3/11	La puerta del burdel	Con una de las puertas del estudio, o con una puerta pequeña de un cajón
bandidos	3/11	Los bandidos se acercan, abren la puerta y caminan por la habitación buscando a 'Revancha'	Pasos de botas sobre madera, la misma puerta de madera que se abre y cierra
"Revancha" mata a los bandidos	3/12	Estalla la lámpara, gritos y golpes, machetazos, el machete penetra la sangre	La lámpara, estalla, con algún objeto de vidrio, y golpeando dos objetos metálicos. Disparos de banco. Los machetazos que penetran la carne, con un cuchillo, y diferentes frutas como el melón y sandía, también hacer ruidos de roce de un machete contra otro objeto sólido. Actores que gritan y se quejan
golpes	3/16	Respiraciones y golpes, quejas	Un actor que se queja y hace ruidos de dolor. Los golpes, con guantes de boxeo, golpeándose entre
Gatillo del arma	3/16	-	Banco, o probar con pistola de copas
machetazos	3/16	-	El mismo procedimiento que arriba, para romper los huesos, se puede probar con apio o zanahorias

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Tambor	4/2	El tambor destemplado del bobo	Con un tambor o redoblante de la universidad
Pasos	4/5	Los pasos de don Pedro que se aproxima	Charol sobre baldosa
Motor del Jeep	4/14	-	Exterior o banco

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
disparos	5/6	Los disparos, se rompen objetos y caen al suelo	Los disparos de banco. Romper objetos de vidrios, y grabar caídas de diferentes materiales en un suelo de baldosa
Silla de ruedas	5/6	La silla de ruedas se acerca	El motor de la silla con el motor de un carro a control remoto. Las llantas con el <i>mini jib</i> , o el Dolly
escoltas	5/6	Se acercan sus pasos al lugar corriendo, murmuran, sacan sus armas	Pasos de botas sobre baldosa. Actores que hablan. Roce de un objeto metálico con jean

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Voces	6/5	Voces dentro del sauna	Actores en espacio pequeño para generar eco
Sonido del vapor	6/5	El vapor que tapa la cámara	Con un fuelle, o vapor real con una olla pitadora, pito para hacer burbujas
Pasos Demetrio sauna	6/6	Demetrio camina sobre las baldosas mojadas del sauna	Zapatos de material, sobre una superficie encharcada, en el mismo estudio
vapor	6/8	-	Mismo que en 6/5
Maquina respiradora	6/10	Sonido del oxígeno, y algún ruido de máquina	Con un fuelle, o un acordeón sin tocar las notas. Para la máquina algún ruido de los que hace el micrófono con aparatos eléctricos
disparos	6/15	De diferentes armas	Banco.
Objetos que caen y se quiebran	6/15	Un ventanal de la iglesia que se rompe	Objetos de madera y metal que caen a un suelo de baldosa. Un vidrio que se rompe
Teléfono	6/26	-	Con un celular o un teléfono y llamarlo. Banco

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Maquina respiradora	7/2	-	Mismo que 6/10
Teléfono	7/2	-	-
Puerta	7/2	Puerta del hospital metálica	Objeto metálico con bisagras, emular una puerta en una versión a escaña
Demetrio va hasta Hipólito	7/2	Camina hasta donde Hipólito, corre una silla y se sienta	Pasos de zapato de material sobre baldosa. Arrastre de una silla de madera o Rimax sobre el mismo suelo. Alguien se sienta en la silla
Gente huye	7/4	Gente grita y corre	Actores en estudio
Gritos de pánico	7/5	Muy a lo lejos se escuchan gritos por la explosión de la bomba	actores
Disparos	7/8	-	Banco

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Disparos	8/1	Varias armas de ráfaga	Banco. Videojuegos. App
Botón de tv y tv	8/3	El botón del tv, y el tv que hace un ruido de interferencia antes de apagarse	Con un control de tv. Interferencia con un radio viejo o un tv pequeño
Locutor	8/3	El televisor hace el mismo ruido al encenderse aparece la voz de un locutor	Actor en estudio

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
María trata de liberarse	9/1	Está amarrada a la silla y trata de liberarse, solloza	La silla de madera se mueve sobre el piso de baldosa, roce de ropa con la silla de madera. Actriz que solloza
El capitán abre y cierra un cajón	9/2	Un cajón de madera, toma unos envases de vidrio	Con el mismo cajón y envases de vidrio, lo abre y cierra
El capitán va al escritorio por otro frasco	9/4	Pasos del capitán, toma un frasco de vidrio y lo abre	Botas militares sobre baldosa. Un frasco de vidrio que es levantado de una mesa de madera, la tapa de metal que se le retira a éste
Le arroja las hormigas a María	9/4	-	Papelitos o algún objeto que emita un sonido leve al chocar con otro
Pasos que se acercan	9/6	Se acercan pasos velozmente, se abre puerta. Disparo	Pasos de botas sobre tierra, luego sobre baldosa. Puerta de madera vieja, con bisagras oxidadas y trozos de madera. Disparos de banco
Combinación de pasos y disparos	9/6	Pasos de pedro y Demetrio en el espacio	Diferentes zapatos sobre baldosa

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Teléfono	10/2	-	Con un celular o un teléfono fijo, en el estudio hay una especie de citófono
Rehenes	10/2	Gente solloza con la boca tapada, y trata de correr los nudos con que los amarraron. Los hombres de Demetrio caminan alrededor de ellos	Actores que sollozan "amordazados". Sillas de plástico y madera, sobre superficie de madera, diferentes texturas de ropa sobre las sillas de madera t plástico. Los pasos de botas sobre madera
Disparos	10/2	-	Banco

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Multitud de gente canticos religiosos	11/5	Hombres y mujeres rezan padres nuestros y demás, algunos cantan, pasos de diferentes materiales sobre tierra	Actores de diferentes sexos y tonos de voz, rezando y haciendo canticos religiosos, diferentes tipos de zapatos sobre tierra

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Pasos que se acercan	Epilogo/3	Pasos del padre Ignacio que se acerca	Zapatos sobre tierra

Anexo B. Matriz de desglose sonoro



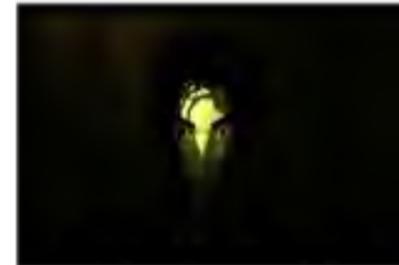
+00:00:20;29



+00:00:29;29



+00:00:34;29



+00:00:48;28

Diálogos		DISEÑO SONORO			
		Ambs	Foley	Fx	PROCE DENCIA
MARÍA - Mató como a mil. A plomo y machete.	Prisión urbana subterránea	Pasos Niño	Buscar fotografía	S	¿De dónde saca la foto?
		Apoyarse en Puerta	Goteo	S	¿Hay más presos?
			Insectos y roedores caminan	S	¿Tráfico?
		Arrastre de silla madera sobre baldosa		S	¿Radio?
			Encender luz (prende o no prende?)	S	
		Abren puerta lejana - cadenas		S	
MARÍA - Y acuchilló dos curas. Porque todo le pasó por culpa de los curas.		Arrastre de silla madera sobre baldosa			
		Silla golpea puerta			
MARÍA - ¿Y ahora me va a decir que otro cura dijo que no hay que vengar su muerte?					



+00:01:22;29



+00:01:27;29



+00:01:31;29



+00:01:38;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
					Paso del tiempo del 69 al 49
MARÍA - Usted tiene que hacerlo. Tiene que mirarlo a los ojos y decirle, "soy el hijo de "Revancha"". Y matarlo. Para eso vino al mundo, mijito.					
MARÍA - Usted tiene que hacerlo. Tiene que mirarlo a los ojos y decirle, "soy el hijo de "Revancha"". Y matarlo. Para eso vino al mundo, mijito.			Dialing de noticias con discursos políticos Hitos historia de Colombia	Banco	



+00:02:21;29



+00:02:24;29



+00:02:28;29



+00:02:32;29

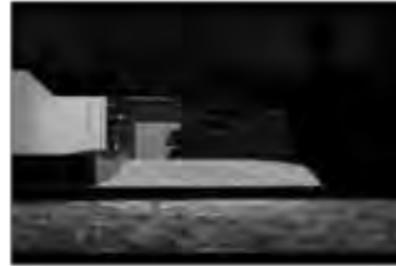
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
BOBO DEL PUEBLO - Mueran los liberales!! Viva la virgen!!	Pueblo 11 AM		Campanas iglesia	E	¿Qué hora es?
	Gente caminando	Pasos Hombre	Tambor destemplado	S	¿Cómo es el pueblo? ¿Parecido a cuál?
		Pasos Mujer	Caballos	E	
		Bastones?	Viento Pancarta	S	
			Gallos	E	
			Carros 1949	B	
		Chiva llegando	Chiva llegando		
		Cartel movido por el viento	Discurso Rojas Pinilla	B	



+00:02:39;29



+00:02:43;29



+00:02:53;28



+00:03:02;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA A	OBSERVACIONES
		Pasos 'Revancha', bastón		S	
		Automóvil 'Revancha'	Puerta, motor automóvil	S	
			Botella de vidrio 'Revancha'	S	
	Int. Iglesia, reverberación. Gente hablando.			S	
	Afuera ambiente del pueblo			s	



+00:03:07;00



+00:03:17;00



+00:03:28;29



+00:03:33;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE MIGUEL ÁNGEL Son enemigos de Dios, ministros del diablo, miembros del Anticristo, enemigos de la salud del género humano, difamadores, sembradores de blasfemias, réprobos. El Liberalismo está condenado por nuestra Santa Madre Iglesia en todas sus formas y grados. ¡Y no es posible la conciliación entre Jesucristo y el Diablo, entre la Iglesia y sus enemigos, entre Catolicismo y Liberalismo! Y todavía hay quien me pregunta que si matar liberales es pecado...					



+00:03:38;29



+00:03:54;29



+00:04:10;00



+00:04:24;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
BOBO DEL PUEBLO ¡Mueran los liberales! ¡Viva la virgen!		Pasos sobre el puente de madera	Botella de 'Revancha'	S	¿Cómo es el río bajo el puente? ¿Caudaloso?
				s	¿El puente es un puente colgante o rígido?
	Exterior pueblo, mañana.			E	¿El carro está encendido?
	rio			E	
	Animales, aves.			E	
	Viento			E	



+00:04:36;29



+00:04:42;29



+00:04:49;29



+00:04:56;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
'LAMPARILLA' Buenos días.			'Revancha' saca el arma	S	
DEMETRIO PADRE Buenos días.					
'LAMPARILLA' ¿El señor es liberal o conservador?					
DEMETRIO PADRE Conservador.					
'LAMPARILLA' ¡Mentira! ¡Usted es el liberal que trae las armas! ¡Así que no se haga el enfermo! ¡Usted es el de las armas!					



+00:05:06;01



+00:05:11;00



+00:05:17;00



+00:05:21;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>DEMETRIO PADRE</p> <p>Voy a decirle la verdad. Sí, estoy enfermo. Tengo el cuerpo lleno de machetazos. Y la única arma que conozco es la que tengo aquí agarrada debajo de la ruana.</p>		Disparos	Disparos	b	¿Qué tipo de arma es?
			Se rompe la botella de 'Revancha'	s	¿Los disparos rompen el vidrio del carro?



+00:05:41;29



+00:05:45;29



+00:05:51;29



+00:06:04;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
'LAMPARILLA' ¿Dónde están las armas?		Gatillo		b	¿'Lamparilla' corre el gatillo del arma?
DON PEDRO Quieto ahí 'Lamparilla'...			Disparo escopeta	b	¿Qué tipo de escopeta?
'LAMPARILLA' Viene por sus armas, Don Pedro?					¿Los caballos ya no están? ¿Se cambiaron por bicicletas o van a pie?
DON PEDRO Ni conozco a ese hombre.					
'LAMPARILLA' ¿Entonces por qué lo defiende?					
DON PEDRO Porque soy buen cristiano. Lárguese de aquí.					



+00:06:08;01



+00:06:10;01



+00:06:23;00



+00:06:28;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
'LAMPARILLA' Si es tan buen cristiano, Don Pedro, empiece a rezar desde ahora...		'Revancha' cae al suelo	Vidrios de la botella rota en el suelo	s	
DON PEDRO ¿Es él?					
EFRAÍN No, Don Pedro, no es.					
DON PEDRO Entonces nos jodimos, Efraín.					



+00:06:34;00



+00:06:39;00



+00:06:51;29



+00:06:59;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Habitación pequeña, reverberación	'Revancha' se levanta de la cama		s	¿La cama rechina?
	Afuera ruidos de animales, viento, algunas voces a lo lejos			e	"Revancha" respira fuertemente o con dificultad tras su accidentes
	Cuando sale, aumentan los ruidos del exterior de animales y demás	Pasos de 'Revancha'		s	¿Si no van los caballos, que acción va a estar haciendo Efraím?



+00:07:10;01



+00:07:16;01



+00:07:20;01



+00:07:26;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE Estoy en deuda con usted.	Eco en la iglesia, reverberación.			e	¿En este lugar no hay nada más cerca? ¿Otra finca, un río?
	Afuera mismo ruido de animales, (guacharacas, bichofue, gallinas, etc.)			e	¿Se escucharían los animales del monte por la montaña, pero también hay animales domésticos ahí?
		Don pedro se levanta y camina hasta donde Demetrio padre		s	
		Botella de vidrio		s	



+00:07:38;00



+00:07:47;00



+00:07:59;29



+00:08:12;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>DON PEDRO Está en deuda conmigo y con toda la vereda. Por usted ya tienen la excusa para venir a darnos plomo. Así que bien pueda siga su camino, que nosotros ya nos vamos de aquí.</p>					
<p>DEMETRIO PADRE ¿Si era tanto problema, por qué no dejó que me mataran?</p>					
<p>DON PEDRO Porque pensé que usted era el de las armas.</p>					
<p>DEMETRIO PADRE Pues lamento no serlo.</p>					
<p>DON PEDRO ¿Si usted no es el de las armas, quién es usted?</p>					
<p>DEMETRIO PADRE Mi nombre es Demetrio Núñez. Estoy buscando a mi padre.</p>					
<p>DON PEDRO ¿Usted es hijo de Ricardo Núñez?</p>					
<p>DEMETRIO PADRE Sí señor. ¿Sabe dónde puedo encontrarlo?</p>					



+00:08:21;01



+00:08:29;00



+00:09:13;01



+00:09:22;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA A	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE ¿Quién fue?	Ausencia de sonidos, viento, animales muy a lo lejos			e	
DON PEDRO La justificación la dio el padre Miguel. La orden la dio Don Rafael. El plomo lo dio 'Lamparilla'.		pasos		s	¿El terreno es con pasto, o está seco y es en cambio tierra?
DEMETRIO PADRE Pues hay que matarlos a esos tres.					
DON PEDRO Mientras esté yo, en este pueblo nadie va a matar a ningún cura. Soy liberal. Pero Soy buen cristiano.					
DEMETRIO PADRE El cura de mi pueblo no dejaba enterrar a los liberales en el cementerio.					
DON PEDRO Este tampoco.					
DEMETRIO PADRE ¿Y entonces qué hace mi papá aquí?					
DON PEDRO Este no es el cementerio, Demetrio. Es un camposanto provisional que hicimos para enterrar a nuestros muertos.					



+00:09:29;01



+00:09:37;00



+00:09:48;00



+00:09:49;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>PADRE MIGUEL ÁNGEL</p> <p>"... enemigos de la salud del género humano, difamadores, sembradores de blasfemias, réprobos, protervos, impíos, que añaden necedad a necedad, vasos de ignominia, escorpiones vomitados de Brescia, desdeñados del sumo pontífice, afamados por el diablo, obradores de inequidad, bocas llenas de maldición, fabricantes de cismas, soberbios como lucifer..."</p>	Llamas.	Pasos padre miguel	Pasos y voces de la gente que está con él	S	
<p>DON RAFAEL</p> <p>¿Los encontraron?</p>	Personas gimiendo y lamentándose gimiendo, animales de la noche. Voces de la gente del pueblo a lo lejos			S	
<p>'LAMPARILLA'</p> <p>No señor. Se huyeron.</p>		Automóvil que llega	Se apaga y se abre la puerta del auto	S	
<p>DON RAFAEL</p> <p>Entonces procedan como acordamos.</p>		disparos	disparos	b	¿Qué arma es?



+00:10:08;29



+00:10:32;29



+00:10:36;29



+00:10:41;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE MIGUEL Ego te absolvo in nomine pater et filis et spiritus sancti.		Rafael se recuesta sobre el carro		s	¿En el carro suena algo en la radio?
PADRE MIGUEL Ego te absolvo in nomine pater et filis et spiritus sancti.					
'LAMPARILLA' ¿Y las mujeres y niños, Don Rafael?					
DON RAFAEL ¿Y las mujeres y niños, Don Álvaro?					



+00:10:46;28



+00:11:04;00



+00:11:12;00



+00:11:14;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

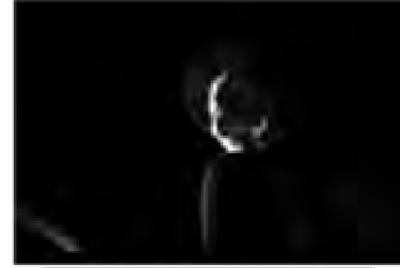
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
MISTERIO Era necesario que viera esta carnicería?					
DON RAFAEL Son cosas de los campesinos, Don Álvaro. Son gente muy violenta.					
DON ALVARO Las mujeres no votan. Los niños tampoco. Pero cuando crezcan las mujeres les enseñaran a votar en memoria de sus padres. Así que proceda.					
DON RAFAEL ¿Con las mujeres?					
DON ALVARO Y los niños.					



+00:11:20;29



+00:11:26;29



+00:11:28;29



+00:11:35;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DON ALVARO Le dije que la membresía requiere esfuerzo, Don Rafael. No me haga perder mi tiempo.	Llamas a lo lejos		disparos	s	¿Demetrio se queda quieto o se mueve en ese momento?
DON RAFAEL El mismo procedimiento!					



+00:11:55;28



+00:12:01;00



+00:12:06;00



+00:12:11;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
BOBO DEL PUEBLO ¡Mueran los liberales! ¡Viva la virgen!	Procesión. Música, tambores, gritos, cantos y voces.	Tambor y pasos del bobo	Gente que habla	S	
		Tambores niños y pasos	radio	S	¿Hay as animales además del perro?



+00:12:20;00



+00:12:24;29



+00:12:33;29



+00:12:38;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		Pasos padre, bastón	perro	S	¿El cristo produce algún ruido como campanitas, madera que rechina?
		disparos	disparos	b	Que armas
	Caos en el pueblo, todos corren y gritan, se caen y rompen objetos		Gente gritando y corriendo asustada	s	



+00:12:39;29



+00:12:40;29



+00:12:47;29



+00:12:54;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Silencio, la calle vacía	Se cae el cristo	perro	s	¿Un perro grande, chiquito?



+00:12:59;28



+00:13:04;00



+00:13:17;00



+00:13:25;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		Pasos de la virgen (Jesucristo) hacia Rafael		s	¿Don Rafael solloza o gime? ¿O pide misericordia?
		Disparos a Rafael			
		Demetrio se quita la máscara y la arroja al suelo		s	
			viento	s	



+00:13:26;00



+00:13:31;29



+00:13:38;29



+00:13:42;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Viento, animales, voces a lo lejos	Tumban la pancarta al suelo.		s	
	La gente del pueblo murmura y se mueve.			s	



+00:13:46;29



+00:13:53;29



+00:13:58;29



+00:14:10;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE MIGUEL ANGEL Sólo Dios dispone de la vida de los hombres! Y Dios, sin duda alguna, es conservador!!	Silencia, algunos pasos.	disparo	Gente del pueblo asustada opina y reacciona al disparo.	s	
DON PEDRO Sepa el pueblo que el sacerdote Miguel Ángel Vélez ha sido condenado a muerte por apoyar y promover el exterminio del indefenso pueblo liberal.			Gente habla a favor y en contra de matar al padre	s	
			Botella de Demetrio	s	



+00:14:20;00



+00:14:29;00



+00:14:34;29



+00:14:58;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DON PEDRO Pero debido a su condición de representante de Cristo en la tierra, nos declaramos impedidos para condenarle, ya que eso sería pretender estar por encima de Dios, y por encima de Dios no hay nadie.					
EFRAÍN Alto!					
EFRAÍN Un momentico, Don Pedro. Habemos quienes no estamos de acuerdo con esta solución. Este es un hombre como cualquiera, y como tal debe ser castigado.					
DON PEDRO Este cura no va a morir porque los liberales somos católicos. ¡Y Usted no va a contradecirlo!					
EFRAÍN Usted daba las órdenes cuando pagaba.					



+00:15:06;01



+00:15:14;00



+00:15:22;00



+00:15:28;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>DON PEDRO Yo doy las órdenes porque soy el más verraco</p>	<p>Viento tipo western en el plano general. Las voces de la gente, no se alcanza a entender lo que dicen</p>	<p>Campana de la iglesia</p>	<p>Campana de la iglesia</p>	<p>S b</p>	
<p>EFRAÍN No señor. Las órdenes las da la mayoría.</p>					
<p>DEMETRIO PADRE Las órdenes las va a dar el último que quede vivo.</p>					
<p>BOBO ¡Mueran los Liberales! ¡Viva la Virgen!</p>					



+00:15:35:00



+00:15:36:00



+00:15:39:00



+00:15:42:29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	<i>room tone</i> habitación				



+00:15:47;29



+00:15:51;29



+00:15:57;29

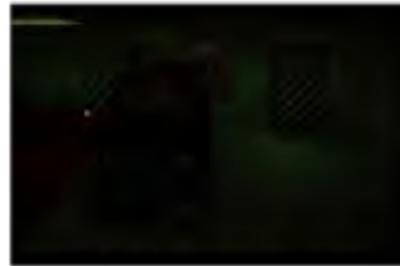


+00:16:05;01

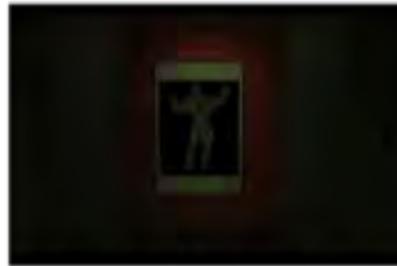
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Room tone de las diferentes habitaciones	El chorro de la fuente orinando			
	Ambiente las casas de la invasión, sonde hay gente y animales	Pasos del personaje que camina			



+00:16:10;01



+00:16:14;00



+00:16:18;00



+00:16:23;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	<i>Room tone</i> de la habitación, murmullos de los secuaces	Golpes	Golpes		
			Vidrio que se rompe y objetos que caen		



+00:16:46;29



+00:17:14;01



+00:17:30;00



+00:17:45;00

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>DEMETRIO HIJO Bueno... Ya sabe que yo no me ando con güevonadas. Así que lo único que le queda es cantar rapidito para que lo matemos rapidito: conteste bien claro ¿quién es usted, y porque lleva días espiando mi casa disfrazado de cura?</p>					
<p>PADRE HIPÓLITO No es un disfraz. Soy sacerdote de verdad.</p>					
<p>DEMETRIO HIJO Peor para usted ¿Qué es lo que quiere?</p>					
<p>PADRE HIPÓLITO Vengo a hablarte del padre Ignacio.</p>					
<p>DEMETRIO HIJO ¿Quién?</p>					
<p>PADRE HIPÓLITO El padre Ignacio. Tú lo conociste, ¿verdad, Demetrio? Te salvó la vida cuando no eras más que un ladroncito.</p>		Pasos de Demetrio			
<p>DEMETRIO HIJO ¿Usted cómo sabe eso?</p>					
<p>PADRE HIPÓLITO Él y yo fuimos grandes amigos. Pero nos separó la violencia. Él creía que era necesaria. Yo creo que hay otros caminos...</p>					



+00:17:52;00



+00:18:10;01



+00:18:21;01



+00:18:25;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO HIJO ¿Qué es lo que quiere de mí, padre?					
PADRE HIPÓLITO Contigo podemos lograrlo...					
DEMETRIO HIJO ¿Lograr qué?					
PADRE HIPÓLITO El sueño del padre Ignacio...					
DEMETRIO HIJO El sueño del padre Ignacio... Déjeme contarle, padre, todo lo que me pasó por culpa del padre Ignacio...					



+00:18:34;00



+00:19:01;01



+00:19:16;01



+00:19:26;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

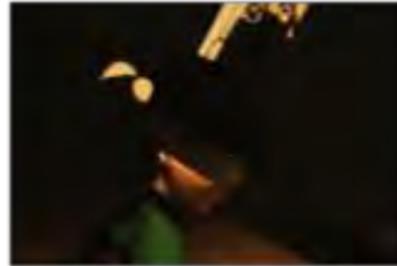
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>COMANDANTE ¡A ver! ¡En orden, uno por uno, me van cantando a la cámara quienes son en realidad!</p>	<p>Sótano, ratas, gotera, murmullos de los bandidos, el ruido de una luz dañada. Sonido encerrado y vacío</p>				<p>¿Hay una referencia concreta del lugar? ¿Los presos están sollozando, respirando fuerte o lamentándose, o pidiendo misericordia? ¿Demetrio llora o tiembla?</p>
<p>HOMBRE I Yo soy teniente coronel del ejército.</p>		disparos	El disparo retumba, o tiene eco por el espacio		¿Qué arma es?
<p>HOMBRE II Yo soy capitán del ejército.</p>					
<p>HOMBRE III Yo soy Sargento primero.</p>					
<p>COMANDANTE Hoy con orgullo anuncio que el movimiento ha desenmascarado un vasto operativo del enemigo para infiltrarse en la organización y acabar con el sueño del padre Ignacio desde adentro. A los susodichos infiltrados que ostentan a los rangos que ellos mismos han confesado, se les acusa de traición e intento de homicidio. Mediante juicio revolucionario han sido encontrados culpables y condenados a muerte por ello, a manos de quien era su principal objetivo. ¡Y la condena se ejecuta de inmediato!</p>					
<p>COMANDANTE Este... este es el caso más aberrante de todos... (se dirige al niño) ¡Habla!</p>					
<p>DEMETRIO HIJO Mi nombre es Demetrio Núñez. Soy agente de la CIA. Y mi misión era asesinar al Comandante.</p>					



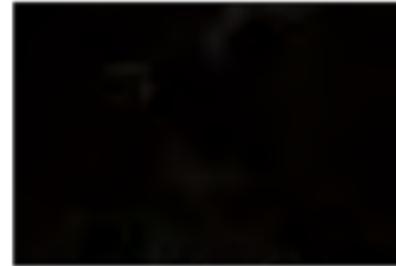
+00:19:41;00



+00:20:20;29



+00:20:50;28



+00:20:54;28

Diálogos

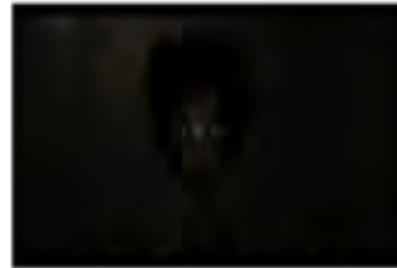
DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
COMANDANTE No nos tembló la mano para eliminar al enemigo infiltrado en nuestras filas, y no nos temblará para castigar ejemplarmente a los traidores.		Pasos comandante, hasta Demetrio	Apagan la lámpara y deja de sonar el ruido eléctrico	S	
PERIODISTA Mi Comandante...			Botón de la linterna, y el sonido que hace cuando se la pasan	S	
COMANDANTE ¿Qué pasa?			Alguien camina hasta la lámpara y la enciende, vuelve a sonar el ruido eléctrico de ésta.	S	
PERIODISTA Este no puede ser de la CIA					
COMANDANTE Nuestros servicios de contrainteligencia lo hicieron confesar. Es de la CIA.					
PERIODISTA Pero es un niño.					
COMANDANTE Usted no sabe de lo que es capaz el enemigo.					
PERIODISTA Pero mi Comandante...					

COMANDANTE ¿¡Qué!?					
PERIODISTA Mi comandante, esto se va a ver mal en cámara.					
COMANDANTE Entonces apágume ese aparato. Lo matamos así no más...					
COMANDANTE ¡¡Una linterna que no veo nada!!					
PERIODISTA Un momento, mi Comandante...					
COMANDANTE Qué pasa!!??					
PERIODISTA Usted puede sacar mayor partido de esto... Siendo piadoso.					
COMANDANTE ¿Perdonándolo?					
PERIODISTA Pero con la cámara encendida.					
COMANDANTE Prenda pues ese aparato.					



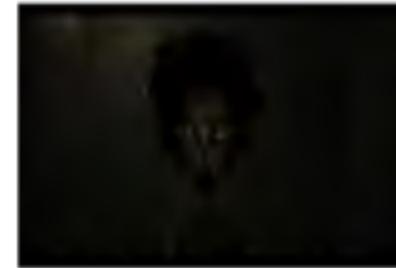
+00:20:55;28



+00:21:02;00



+00:21:09;00



+00:21:25;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>MARÍA</p> <p>Les cortaba la cabeza de un machetazo. Pa que alcanzaran a verse antes de morir. Los despellejaba. Se tomó la sangre de uno. Se comió el corazón de otro. ¿Y usted? Usted es un cobarde. Prefirió hacerle caso a un cura y largarse pa'l monte. Prefirió zafarse de su deber de hombre. Matar al hijueputa que mató a su padre.</p>	<p>Ambiente psiquiátrico, gritos cantos y gemidos opresivos de los pacientes.</p> <p>Reverberado, luz que emite un heeze, salamandras, murciélagos, ratas</p>		<p>María saca la foto de un cajón, o debajo de la cama</p>	<p>S</p>	<p>Es un hospital psiquiátrico, ¿como cuál?</p> <p>¿Dónde está la foto que saca María?</p>



+00:21:34;29



+00:21:40;29



+00:21:57;28



+00:22:03;00

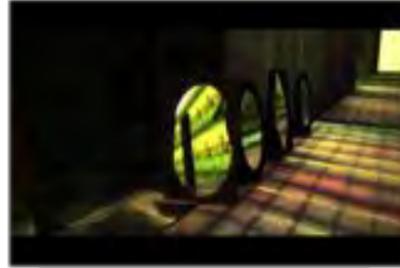
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO HIJO Matar un hombre es fácil. Pero para matar a un hombre y quedar vivo hace falta plata.	Al verse a Demetrio, el ambiente del hospital aumenta	Demetrio se retira		S	
	La calle por la que pasa Demetrio			S	¿Hay un barrio de referencia para este lugar?
		disparo		B	¿Qué arma?
	Música.				



+00:22:10;00



+00:22:17;00



+00:22:26;29



+00:22:28;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

Ambs

Foley

Fx

PROCEDENCIA

OBSERVACIONES



+00:22:31;29



+00:22:36;29



+00:22:40;29



+00:22:42;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

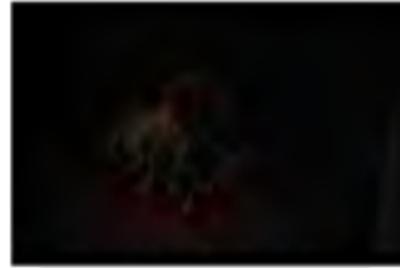
Ambs

Foley

Fx

PROCEDENCIA

OBSERVACIONES



+00:22:45;29



+00:22:49;29



+00:22:51;29



+00:22:56;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Restaurante elegante, ruidos de la cocina y los meseros, voces de los comensales y ruido de cubiertos y platos	Pasos fuertes de Demetrio y sus secuaces que irrumpen en el lugar	Abren la puerta del local	B	¿Se mezclarían los ambientes de toda ésta secuencia de los muertos, o iría la música sobre todo?



+00:23:03;00



+00:23:07;00



+00:23:13;00



+00:23:22;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO HIJO. El sueño del padre Ignacio ya no existe, padre. Sólo mi sueño. Y mi sueño es matar al hijueputa que mató a mi padre.					



+00:23:28;29



+00:23:46;29



+00:23:50;29



+00:23:55;29

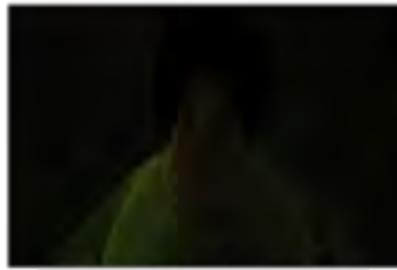
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>PADRE HIPÓLITO En ese caso, estoy perdido. Pero antes de matarme, por favor, respóndeme esta pregunta: Ya tienes mucho dinero. Ya mataste a muchos hombres. ¿Por qué no has matado al asesino de tu padre?</p>	Mismo ambiente de la casa de Demetrio	Hipólito se arrastra en el suelo	La silla de ruedas se va acercando hasta llegar a oírse cerca	S	¿Es una silla de ruedas vieja, nueva? ¿Funciona bien, o tiene chirridos?
<p>MARÍA Porque sigue siendo un cobarde</p>					
<p>MARÍA Y no solo cobarde, sino además estúpido. Ya una vez se dejó engañar de un cura una vez, y ahora está a punto de dejarse engañar por otro.</p>					



+00:24:02;00



+00:24:04;00



+00:24:10;00



+00:24:23;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>DEMETRIO HIJO. Mamá, ya lo iba a matar. Estaba averiguando qué sabía, antes de matarlo.</p>		<p>María saca el arma de un costado de la silla</p>		S	
<p>MARÍA Pero antes de hacerlo contéstale. ¿Por qué no has matado al asesino de tu padre?</p>					
<p>DEMETRIO HIJO. Yo no soy cobarde. He matado un montón de gente.</p>					
<p>MARÍA No has matado al único que importa.</p>					
<p>MARÍA Pero primero, mate a este cura, aquí mismo, frente a mí.</p>					



+00:24:57;29



+00:25:03;01



+00:25:08;00



+00:25:11;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
MARÍA ¿Qué esperas? ¡Hazlo!		Demetrio camina hasta María, toma la pistola y luego se para frente a Hipólito		S	
VOZ Matálo pues					



+00:25:18;00



+00:25:23;00



+00:25:39;00



+00:25:45;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>POLICÍA GORDO Nosotros en el 49 matábamos niños, ancianos, mujeres... Eso sí, todos liberales</p>	<p>El ambiente cambia de nuevo a el sótano donde habían grabado a Demetrio y al comandante</p>			S	
<p>POLICÍA JOVEN Pero es que en esa época nadie los investigaba, mi cabo.</p>					
<p>POLICÍA GORDO Nadie nos investigaba, porque era el gobierno el que daba la orden. Ahora nadie va a investigar, porque a nadie le importa el cadáver de un gamín. Matálo pues...</p>					



+00:25:47;29



+00:25:50;29



+00:25:59;29



+00:26:11;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

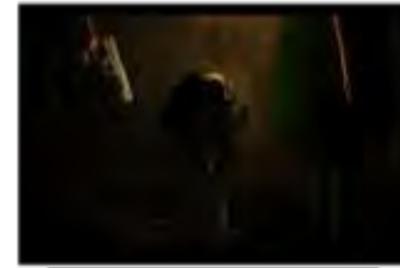
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
VOZ Qué valentía! Qué derroche de heroísmo el de nuestras fuerzas del orden!			Se acercan unos pasos, luego veremos que es el padre Ignacio	S	¿Esa agua que hay al lado es de un caño o de qué? ¿Es turbulento o calmado? ¿Hay goteras?
POLICÍA GORDO (AL OTRO POLICÍA, SUSURRANDO) Baje el arma que el cadáver de un cura si lo investigan... (AL PADRE IGNACIO) No, padre, sólo lo estábamos asustando, usted tranquilo que ya no lo levábamos a la estación.					



+00:26:16:00



+00:26:19:00



+00:26:24:00



+00:26:30:00

Diálogos

DISEÑO SONORO

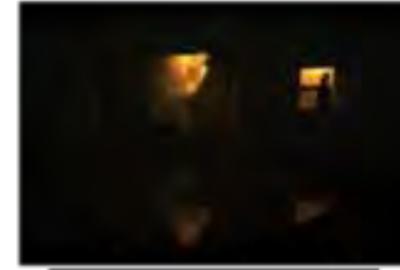
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE IGNACIO Aquí nadie se va a ninguna parte. Tiren las armas y arrodíllense.		El padre Ignacio saca el arma de su saco		S	
POLICÍA JOVEN Si de verdad es un cura, no es capaz de disparar.					
PADRE IGNACIO ¿Probamos?					



+00:26:37;00



+00:26:38;00



+00:26:43;00



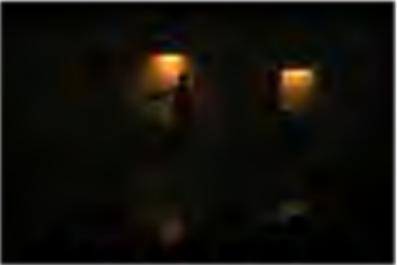
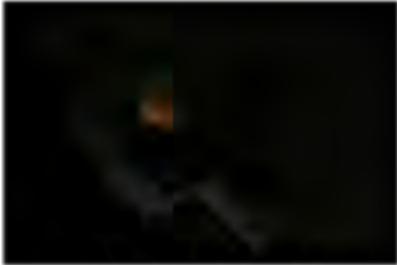
+00:26:48;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE IGNACIO ¿Es verdad lo que dijiste?		Uno de los policías saca el arma. El padre Ignacio le dispara y éste cae al suelo.		S	¿El policía que mata es el gordo o el flaco?
PADRE IGNACIO Que eres un chulavita asesino de mujeres y niños.		El otro policía deja caer su arma. El padre Ignacio camina hacia él		S	
POLICÍA GORDO ¿Usted es el cura rebelde verdad?		Demetrio se mete al agua		S	
PADRE IGNACIO Niño, mejor espérame detrás de esa pared.					
POLICÍA GORDO No me vaya a matar, padre...					
PADRE IGNACIO Arrepiéntete de tus pecados...					
POLICÍA GORDO No me vaya a matar, padre...					
PADRE IGNACIO ¡Arrepiéntete de tus pecados que Dios perdona todo!					
POLICÍA GORDO					

No me vaya a matar, padre...					
PADRE IGNACIO ¡Arrepiéntete! ¡O te vas al infierno!					
POLICÍA GORDO No me vaya a matar, padre...					
PADRE IGNACIO ¡Arrepiéntete infeliz! ¡Arrepiéntete! ¡Arrepiéntete!					
POLICÍA GORDO No me vaya a matar, padre...					

<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>+00:27:12;01</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>+00:27:22;00</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>+00:27:35;00</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>+00:27:39;00</p> </div> </div>					
Diálogos		DISEÑO SONORO			
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		Disparo,	campanas		
BOBO DEL PUEBLO ¡Ahí viene 'Revancha' mochando cabezas! ¡Ahí viene 'Revancha' mochando cabezas!					



+00:27:43;00



+00:27:47;00



+00:27:53;00



+00:27:58;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
BOBO DEL PUEBLO ¡Ahí viene 'Revancha' mochando cabezas! ¡Ahí viene 'Revancha' mochando cabezas!	Ruidos del pueblo: gente, caballos, gallinas, un radio	Tambor del bobo	Campana	s	
BOBO DEL PUEBLO ¡Ahí viene 'Revancha' mochando cabezas! ¡Ahí viene 'Revancha' mochando cabezas!		Pasos 'Revancha' ¿caballo?		s	¿Por qué se va a cambiar el caballo de 'Revancha'?
BOBO DEL PUEBLO ¡Ahí viene 'Revancha' mochando cabezas! ¡Ahí viene 'Revancha' mochando cabezas!					



+00:28:03;01



+00:28:10;01



+00:28:21;01



+00:28:30;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>PADRE MIGUEL ÁNGEL "¡Primero mató al cura de Campo Hermoso! ¡Lo acuchilló en el confesionario! ¡Y luego lo colgó del campanario! ¡Después asesinó a todo el pueblo! ¡Hombres mujeres y niños! ¡Y el usurpador e ilegítimo gobierno militar, así como lo ha hecho con toda la chusma bandolera, le ha perdonado! ¡Y así como toda la chusma bandolera está invadiendo nuestro pueblo, "Revancha" también viene para acá! ¡El mismísimo "Revancha" viene para acá! Queda algún hombre valiente en este pueblo que nos defienda? ¡Que levante la mano! ¿Ninguno? ¡Salvemos entonces nuestras almas cobardes, ya que no habiendo quien lo detenga, "Revancha" va a asesinarnos a todos, uno a uno sin excepción!</p>					
<p>BOBO DEL PUEBLO ¡Ahí viene 'Revancha' mochando cabezas! ¡Ahí viene 'Revancha' mochando cabezas!</p>					

Pueblo a lo lejos, room tone del espacio cerrado de la iglesia. Hay bastante reverberación. Algunos de los feligreses susurran.

s

¿El padre Miguel golpea el atrio?



+00:28:36;00



+00:28:42;00



+00:28:55;00



+00:29:02;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	<p>Rio. Viento. A lo lejos los ruidos del pueblo.</p>	<p>Pasos de 'Revancha' y de los soldados sobre el puente de madera. El ruido que emiten los fusiles que llevan cargados</p>		<p>s</p>	



+00:29:08;01



+00:29:13;01



+00:29:15;01



+00:29:18;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>CAPITÁN GUZMÁN ¿Así que usted es el famoso 'Revancha'?</p>		Motor carro	Carro que llega	b	¿El carro está o llega? ¿Está encendido o apagado?
<p>DEMETRIO PADRE Mi nombre es Demetrio Núñez.</p>			El capitán camina hasta donde 'Revancha'		
<p>CAPITÁN GUZMÁN En nombre del gobierno de mi general le doy la bienvenida a la vida civil y legal. Le anuncio que, mientras esté bajo mis dominios, no habrá de temer por su seguridad. Pero bajo ningún pretexto, motivo o excusa, le será permitido a usted portar ningún tipo de arma, de fuego. De incumplir esta condición, será considerado de nuevo como bandolero criminal, y como tal será capturado o dado de baja. Además, el gobierno de mi general, generosamente ha dispuesto que a los ex bandoleros les sean entregadas de forma gratuita tierras para que puedan empezar...</p>					



+00:29:25;01



+00:29:34;00



+00:29:46;00



+00:29:56;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE Yo no necesito regalos de su general. Yo vengo por la tierra de mi padre, que por derecho me pertenece.					



+00:30:05:00



+00:30:14:29



+00:30:16:29



+00:30:26:29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
CAPITÁN GUZMÁN ¿Lleva armas encima?		El capitán se acerca masa 'Revancha'		s	
DEMETRIO PADRE ¿Por qué no me revisa?					



+00:30:31;29



+00:30:34;29



+00:30:36;29



+00:30:41;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Campo abierto. Chicharras y animales de monte			e	



+00:30:45;28



+00:30:50;28



+00:30:55;28



+00:31:01;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Mismo ambiente anterior, atenuado por estar en el interior de la casa	La puerta se abre		s	La puerta debe sonar vieja y gastada por estar la casa sola hace tiempo
		Pasos Demetrio por la casa	Demetrio abre la ventana	s	La ventana también debe sonar desgastada y vieja.



+00:31:08;00



+00:31:43;29



+00:31:47;28



+00:31:56;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PUTA ¿Tú eres "Revancha", verdad?	La gente habla y ríe en el prostíbulo, hay ruido de botellas. Al entrar Demetrio solo queda el ruido de la música, lo demás en completo silencio			S	
DEMETRIO PADRE Mi nombre es Demetrio Núñez.		Los hombres salen apresurados del bar, se oyen sus pasos, y que empujan y tumban objetos		S	
PUTA ¿Y no es lo mismo?		Demetrio camina hasta la barra, toma una botella y se sirve.		s	
PUTA María, María, Despierta. Adivina quién está aquí.		Pasos de la puta.		s	



+00:32:02;00



+00:32:08;00



+00:32:13;00



+00:32:14;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	En la habitación la música se escucha menos fuerte, excepto cuando abren la puerta que da al complejo de habitaciones.	Unos pasos se acercan a la puerta. La puerta se abre	La música se escucha más fuerte cuando abren la puerta que da al segundo piso, cuando la vuelven a cerrar vuelve a sonar igual. Cuando abren la puerta de la habitación, también se siente un poco más fuerte la música, pero no tanto como cuando abrieron la pueta del segundo piso.	s	¿El suelo es de madera?



+00:32:17;00



+00:32:27;29



+00:32:37;29



+00:32:41;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
MARÍA ¿Es verdad todo lo que dicen de usted?	Música ahogada en el primer piso.		Se abre la puerta del segundo piso y se escucha más fuerte la música, se escuchan pasos que se acercan. Se abre la puerta de la habitación	s	
DEMETRIO PADRE ¿Qué dicen?			Pasos de los hombres en la habitación.	s	
MARÍA Que las balas no le entran. Que tiene tratos con el diablo.					
DEMETRIO PADRE No todo.					
MARÍA Por una primera vez se paga mucho dinero. Varios tipos han ofrecido plata por mí. Pero como los conservadores fueron los que mataron a mi mamá, mi tía dice que debemos ser agradecidas con usted.					
DEMETRIO PADRE Vístete.					
MARÍA ¿No vamos a hacer nada?					



+00:33:06;00



+00:33:23;00



+00:33:26;29



+00:33:43;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
HOMBRE 1 ¡Se nos escapó!	Llamas. Música de cantina.	La lámpara estalla. Gritos y golpes. Disparos. Machetazos y como el machete rompe los huesos y penetra la carne.	La lámpara estalla. Gritos y golpes. Disparos. Machetazos y como el machete rompe los huesos y penetra la carne.	s	
DEMETRIO PADRE Hasta luego señorita.		Demetrio sale de la habitación.		s	



+00:34:01;00



+00:34:08;00



+00:35:26;00



+00:35:31;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>PADRE MIGUEL ÁNGEL Limpia su alma para que quede blanca como la nieve. Libéralo Señor, libera a "Revancha". Manifiesta tu presencia sobre el espíritu del orgullo que lo ha llevado a desafiarte con sus pecados. Libéralo Señor, libera a "Revancha".</p>	Llamas. Grillos y ranas.	El padre arroja el agua bendita.		S	
<p>PADRE MIGUEL ÁNGEL ¡"Revancha"! ¡Me sorprende verlo con vida!</p>		Pasos Demetrio. Demetrio acciona el gatillo de su arma.		S	
<p>DEMETRIO PADRE Yo no soy "Revancha".</p>		Padre miguel se retira en el burro.		S	¿El burro se conserva?
<p>PADRE MIGUEL ÁNGEL ¿Luego no estaban prohibidas las armas? Sólo los bandoleros las llevan.</p>	Llamas. Animales de la noche.	Dos hombres empujan a Pedro. Pedro cae al suelo		s	
<p>DEMETRIO PADRE Son las armas de sus hombres.</p>					
<p>PADRE MIGUEL ÁNGEL No son mis hombres. Son hombres de Cristo, valientes, que defienden las leyes de Dios por encima de las leyes humanas. De forma un poco excesiva, debo admitirlo. Así que si va a disparar, ya que tanto le gusta matar curas, hágalo ya. De lo contrario deme permiso, "Revancha". Debo seguir mi camino.</p>					
<p>PADRE MIGUEL ÁNGEL Esta será una noche larga. Pero yo he traído suficiente aceite bendecido.</p>					



+00:35:34;00



+00:35:39;00



+00:35:48;29



+00:35:52;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
HOMBRE 4 ¡Alguien viene!		Los hombres patean a pedro.	El sonido de sus respiraciones agitadas y los sonidos guturales que se hacen al golpear.	S	
			Gatillo del arma con que van a disparar a pedro.	b	
		Muchos cerdos chillan como si los estuvieran matando. Las llamas en su lomo.	Los machetazos que penetran la carne y rompen los huesos de los dos hombres.	s	



+00:36:02;01



+00:36:08;01



+00:36:27;00



+00:36:32;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE Quietico. Tire el arma.		'Revancha' acciona el gatillo		b	
DEMETRIO PADRE Tire el arma.		disparo		b	



+00:36:36;00



+00:36:39;00



+00:36:42;00



+00:36:43;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
CAPITÁN GUZMÁN ¡'Revancha'! ¡Tire el arma!		El carro del capitán se acerca y llega al plano.		B	
		Se abren las puertas del carro y los hombres bajan del carro, haciendo sonar sus pasos y sus fusiles.		S	



+00:36:49;29



+00:36:55;29



+00:36:57;29



+00:37:08;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		El padre prosigue el camino en su burro.		s	



+00:37:11;01



+00:37:16;01



+00:37:20;01



+00:37:21;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
BOBO DEL PUEBLO ¡Ahí viene 'Revancha', mochando cabezas! ¡Ahí viene 'Revancha', mochando cabezas!	Susurros de los militares, sus pasos y movimientos, del exterior se siente la voz del bobo y los ruidos del pueblo		Tambor del bobo	s	¿El capitán está quieto, o se mueve y golpea la mesa?
CAPITAN Un Fusil. Un Revolver. Ocho muertos.					
CAPITAN ¿No fui claro? ¡Cuando regresó a este pueblo le dije que quedaban prohibidas las armas!					



+00:37:29;00



+00:37:37;00



+00:37:42;00



+00:37:45;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>DEMETRIO PADRE También dijo que garantizaba mi seguridad. Usted incumplió, yo también. Estamos a mano.</p>					
<p>CAPITAN Yo también he matado mucha gente, "Revancha". Tenga cuidadito con la boca.</p>					
<p>DEMETRIO PADRE El problema es el cura.</p>					
<p>CAPITAN ¿Qué?</p>					
<p>DEMETRIO PADRE La justificación siempre la pone el cura. Sólo falta alguien que se aproveche para quedarse con las tierras. Antes era Don Rafael, ahora puede ser cualquiera. No es ni religión ni política, capitán, es la tierra.</p>					



+00:38:04;01



+00:38:12;01



+00:38:15;01



+00:38:21;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
CAPITAN ¿Está insinuando que arreste al padre Miguel?		El capitán abre el cajón y saca un libro.		s	
DON PEDRO Usted es la ley.		El capitán corre su silla y se pone de pie		s	¿El armario y la silla son viejos? Ambos son de madera ¿la silla emite un ruido agudo cuando el capitán la mueve (para generar más tensión)?
CAPITAN “En nombre de Dios, de quien emana todo el poder...” ¿Sabe qué libro es este?					
DEMETRIO PADRE La Biblia.					
CAPITAN No. La constitución. La ley emana del poder de Dios.					



+00:38:28;00



+00:38:37;00



+00:38:39;00



+00:38:51;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

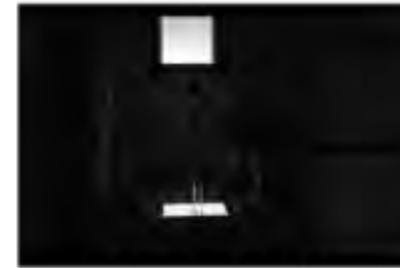
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE ¿Y si no creo en Dios?		El capitán golpea a Demetrio padre.		b	
CAPITAN Entonces me queda la fuerza bruta.		Demetrio cae al suelo junto con la silla de madera	Se escuchan los pasos de don pedro que se acerca	s	
CAPITAN En mi hoja de vida se vería muy bien la muerte de un bandolero famoso					
DON PEDRO Capitán, deje ir inmediatamente a este hombre. Usted y yo solos vamos a arreglar este problema.					
CAPITAN ¿Y cómo vamos hacer eso, Don Pedro?					
DON PEDRO Como todo el mundo sabe que se arreglan los problemas con la ley.					



+00:38:59;00



+00:39:08;01



+00:39:20;01



+00:39:25;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
BOBO DEL PUEBLO Ahí viene "Revancha", mochando cabezas! Ahí viene "Revancha", mochando cabezas!	Al salir el exterior, la voz del bobo se hace más fuerte, al igual que los ruidos del pueblo.				
BOBO DEL PUEBLO Ahí viene "Revancha", mochando cabezas! Ahí viene 'Revancha', mochando cabezas!	Se escucha provenir desde el piso de abajo música y voces de las putas y los clientes	María trapea, sus pasos se escuchan como si pisaran algo pegajoso por la sangre seca		s	¿En el prostíbulo hay música en la parte de abajo, o está cerrado al público?
	Afuera llueve y truena			b	



+00:39:30;01



+00:39:33;01



+00:39:37;00



+00:39:42;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE ¿Así imaginabas a 'Revancha'?		Se escuchan lo pasos de 'Revancha' al llegar, luego, se escucha cuando cierra la puerta.		S	
		'Revancha' se quita el sombrero y la camisa		s	¿De qué material serian el sombrero y la camisa?



+00:39:49;00



+00:39:54;00



+00:39:57;00



+00:40:05;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE ¿Quieres saber por qué? ¿Por qué maté toda esa gente?	Los truenos se intensifican, y se pierde el ruido del prostíbulo				
DEMETRIO PADRE Cuando te diga, no vas a querer estar conmigo.					



+00:40:11;29



+00:40:20;29



+00:40:29;29



+00:40:40;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DON PEDRO ¡Demetrio!	Muy a lo lejos se escucha el pueblo. En el puente se escucha el rio y animales, sobre todo las chicharras.	Pasos de 'Revancha' y maría obre la tierra, después sobre el puente		S	¿Por qué se cambian los caballos aquí?
CON PEDRO ¿No pensaba despedirse?		Los pasos de pedro que los alcanza		s	
DEMETRIO PADRE Eso son cosas de mujeres.					
DON PEDRO ¿Cómo le va, señorita?					



+00:40:51;28



+00:40:54;28



+00:40:58;28



+00:41:12;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DON PEDRO ¿Y su tierra?	Viento tipo western			s	
DEMETRIO PADRE Vale más la vida. Me voy a donde no me conozcan.					
DON PEDRO Eso va ser difícil.					
DEMETRIO PADRE Eso es lejos. Así que si necesita algo Don Pedro, es ahora.					
DON PEDRO Soborné al Capitán Guzmán. Él va a retirar sus soldados del pueblo un día entero.					



+00:41:17;29



+00:41:21;29



+00:41:29;29



+00:41:33;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DON PEDRO Antes de irse mate al cura.					
DEMETRIO PADRE ¿Ya no es buen cristiano?					
DON PEDRO Ya no soy pendejo.					



+00:41:39;29



+00:41:49;28



+00:41:56;28



+00:42:02;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>DEMETRIO PADRE Padre, me acuso que he pecado</p>	Campanas de iglesia	'Revancha' camina sobre el piso de baldosa, y sus pasos se escuchan con eco		s	La voz de ambos se debería escuchar un poco reverberado por la acústica del lugar.
<p>PADRE MIGUEL ANGEL Dime tus pecados.</p>		'Revancha' corre un butaco para sentarse en el confesionario		s	
<p>DEMETRIO PADRE Padre, he matado. He matado a muchos hombres. Hasta ya perdí la cuenta. Los maté de todas las formas que se le ocurra. Con machete, cuchillo, pistola, fusil, con maldad, con razón o sin razón, por pura sospecha. Y lo hice con gusto.</p>					



+00:42:32;29



+00:42:44;29



+00:43:10;00



+00:43:31;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE MIGUEL ANGEL Para entender la verdadera dimensión de tus actos debo hacerte una pregunta.		'Revancha' se pone de pie, corre el butaco y camina hasta el confesionario donde abre la puerta de éste. El padre se corre con su silla hacia atrás.		s	
PADRE MIGUEL ANGEL ¿Eres conservador o liberal?		'Revancha' clava una y otra vez el machete en el cuerpo del padre, se escucha como penetra la carne y desgarrar huesos		s	
DEMETRIO PADRE Ni lo uno ni lo otro, padre.		'Revancha' camina hacia la salida		s	
		disparos		s	¿qué tipo de fusiles son?



+00:43:37;29



+00:43:42;29



+00:43:48;29



+00:43:51;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
CAPITÁN Ahora, el postre.	Voces de los hombres del capitán, se ríen y celebran		El ruido del motor del Jeep	s	¿Está encendido el auto?



+00:43:55;29



+00:44:01;00



+00:44:06;00



+00:44:10;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

Diálogos	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Algún <i>room tone</i> , un ruido eléctrico que unifique los planos				



+00:44:15;00



+00:44:19;00



+00:44:27;00



+00:44:36;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	En el salón se escucha el ruido de las luces que hay en los espejos, y afuera el ruido de un aire acondicionado, o algún aparato eléctrico grande	Pedro se toca la cara		s	
	Cuando se abre la puerta se siente fuerte el ruido del exterior, luego se vuelve a disminuir con la cerrada de la puerta	Se abre la puerta, luego se vuelve a cerrar		s	
		El padre Hipólito camina hasta donde pedro bautista		s	



+00:44:42;29



+00:44:47;29



+00:45:21;00



+00:45:34;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO Buenas noticias. Las encuestas siguen subiendo.					
PEDRO BAUTISTA Entonces tenemos que hacer algo con él.					
PADRE HIPÓLITO ¿Con quién?					
PEDRO BAUTISTA Con Demetrio.					
PEDRO BAUTISTA Es un peligro para el proyecto. Es un asesino y un delincuente.					
PADRE HIPÓLITO No entiendo lo que dices...					
PEDRO BAUTISTA Lo que digo es que lo que necesitamos es a su plata, no a su vida.					
PEDRO BAUTISTA Debe desaparecer.		El padre toma aire		s	
PADRE HIPÓLITO Yo sé cómo hacerlo.					
PEDRO BAUTISTA ¿Cómo?					
PADRE HIPÓLITO		Pedro se levanta		s	

Ponte de rodillas.		de la silla, la corre y se pone de rodillas			
PADRE HIPÓLITO ¡De rodillas!					
PADRE HIPÓLITO ¿Renunciáis al demonio?					
PEDRO BAUTISTA ¡Si. ¡Renuncio!					
PADRE HIPÓLITO ¿Renunciáis a todas sus obras?					
PEDRO BAUTISTA ¡Si. ¡Renuncio!					
PADRE HIPÓLITO ¿Renunciáis a todos sus engaños?					
PEDRO BAUTISTA ¡Si. ¡Renuncio! PADRE HIPÓLITO ¿Juras, ante Dios, que no asesinarás nunca más a ningún hombre?					
PEDRO BAUTISTA ¡Lo juro!					



+00:46:08;01



+00:46:30;00



+00:46:34;00



+00:46:39;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO Escúchame bien: De lo contrario, yo mismo me encargaré de denunciarte a las autoridades... Aunque ello nos cueste el sueño del padre Ignacio...	Al quedar abierta la puerta, entra fuertemente el ruido de fuera de la habitación	El padre le hecha agua a pedro encima		s	
PADRE HIPÓLITO Pedro Bautista, yo te bautizo en el nombre del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo.		El padre cae desgonzado al suelo	Disparos, se rompen vidrios y caen objetos al suelo	s	
MARÍA ¡Mira cómo te quedó la cara! Pareces un monstruo!		Demetrio se arroja al suelo	La silla de ruedas se acerca hacia Demetrio	s	
PEDRO/DEMETRIO ¡Mama! ¿Qué hiciste?			Los escoltas entran corriendo y sacan sus armas, murmuran	s	



+00:46:46:00



+00:46:50:29



+00:46:56:29



+00:47:04:01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
MARÍA ¡Lo que tenía que haber hecho hace mucho tiempo!		Maria recuesta el arma sobre la silla, y arrastra la silla hacia la salida		s	¿Cómo suena el motor de la silla?
MARÍA Yo misma voy a hacerlo.		Gira la silla para dirigirse a Demetrio		s	
MARÍA ¡Ustedes dos van a ayudarme! ¡Ya que parí a un cobarde imbécil, yo misma voy a matar al hijueputa que mató a su padre!		Uno de los escoltas toma a María y forcejean.			
		Llega otro escolta y forcejean entre todos. Hay muchos disparos, golpes, respiraciones agitadas y la silla que se mueve violentamente			



+00:47:12;01



+00:47:20;01



+00:47:24;00



+00:47:32;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

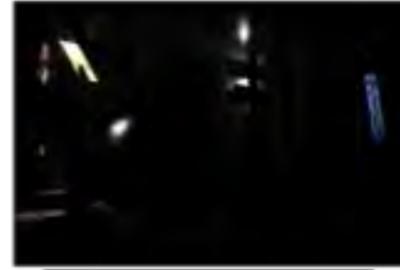
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>ESCOLTA I ¿Qué hacemos, patrón?</p>		<p>María cae al suelo. Al igual que los dos escoltas La silla se arrastra y queda de lado, el motor queda encendido y se escucha una llanta girando.</p>		s	
<p>PEDRO ABADÍA Llévensela bien lejos. Que para mí sea como si estuviera muerta.</p>	<p>La silla sigue chillando el resto de la escena</p>	<p>Los escoltas se ponen de pies y recogen sus armas</p>		s	
<p>MARÍA No eres digno de llevar ese nombre. Yo te lo di, yo te lo quito. Ya no te llamarás más Demetrio Núñez</p>		<p>Los escoltas levantan a María y se la llevan a rastras</p>		s	



+00:47:48;00



+00:47:52;00



+00:47:57;29



+00:48:03;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Se escuchan ruidos de pueblo al exterior y hombres que corren, pero muy tenuemente	El padre Ignacio se pone de pie, abre una cortina y camina. Demetrio camina tras él		s	



+00:48:08;01



+00:48:50;00



+00:49:00;02



+00:49:08;01

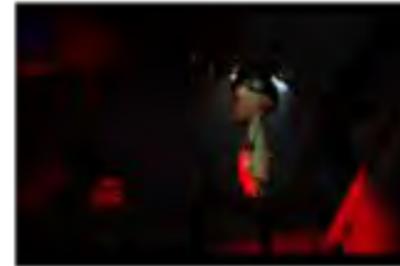
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE IGNACIO ¿Tienes hambre, niño?		Suena el tambor del arma del padre.		b	¿Es una pistola o un revolver?
DEMETRIO HIJO No.					
PADRE IGNACIO Entonces por qué robas?					
DEMETRIO HIJO Estoy juntando para comprarme un arma.					
PADRE IGNACIO Y Se puede saber, ¿tú qué vas a hacer con un arma?					



+00:49:14;01



+00:49:17;01



+00:49:24;01



+00:49:29;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO HIJO Voy a matar al hombre que mató a mi papá.					
PADRE IGNACIO ¿Y tú eres capaz de matar?					
PADRE IGNACIO ¿Qué no te enseñan religión? ¿No sabes que matar es pecado mortal?					



+00:49:32;01



+00:49:38;00



+00:49:45;00



+00:49:55;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>DEMETRIO HIJO ¿Entonces usted por qué mató a esos policías?</p>		<p>El padre se pone de pie, y da unos pasos. Se pasa la mano por el pelo y se gira.</p>		s	<p>Aquí en el guion dice que se va hacia la venta y le habla de lejos, en el la maqueta se acerca hasta el niño en fuera de campo y le pone la mano en la espalda. ¿Qué acción va a quedar?</p>
<p>PADRE IGNACIO Porque yo me voy a ir al infierno.</p>					



+00:50:01;00



+00:50:18;29



+00:50:21;29



+00:50:32;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE IGNACIO Sólo Dios dispone de la vida de los hombres, y castiga a todos los que matan. Yo desobedecí y Dios me va a castigar por eso. No sigas mi mal ejemplo. Tú no vas a matar a ningún hombre, ¿entendido?		Pasos del padre saliendo del lugar		s	
PADRE IGNACIO Ya fue suficiente. Vámonos. Te acompaño a tu casa.					



+00:50:36;29



+00:50:41;28



+00:50:45;28



+00:50:48;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Hospital, ruidos de las máquinas que hay en éste. Y el movimiento tanto de empleados como pacientes. <i>Room tone</i> de las máquinas que hay en el lugar.			S	¿En el hospital hay más doctores y pacientes o solo Hipólito?
	El ruido del aparato respirador y todas las máquinas que tiene conectadas Hipólito.			s	



+00:50:51;28



+00:50:55;28



+00:51:04;00



+00:51:19;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO No me de-jan leer el perio-dico. No me dejan ver las noti-cias. Cuén-tame co-mo va la cam-paña.		Pasos Demetrio. Demetrio saca un fosforo y lo enciende.		s	



+00:51:23;29



+00:51:27;29



+00:51:29;29



+00:51:35;29

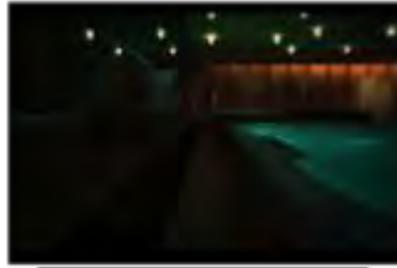
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Exterior. Automóviles de todo tipo, ruido de transeúntes	El automóvil de pedro abadía llega. Se abre la puerta del automóvil y se cierra.		s	¿Qué carro sería?
		Pasos de Demetrio y el mayordomo.		s	



+00:51:41;29



+00:51:46;28



+00:51:51;28



+00:51:54;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Se siente un <i>room tone</i> de los espacios por los que van pasando	Se abre la puerta del turco. Sale del turco el sonido del agua hirviendo y del vapor.	Adentro se escuchan voces.	s	¿Los lugares por los que pasan en los planos están solos, o hay gente?
			Sonido fuerte de vapor, cuando éste inunda el cuadro.	s	



+00:51:58;28



+00:52:05;00



+00:52:09;00



+00:52:20;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
VOZ I Candidato, ¿sabe usted por qué está aquí?	Continúa el sonido del agua en estado de ebullición, la máquina que la calienta y algunas toses y susurros de los personajes dentro del turco. Se escuchan goteos.		Los pasos de Demetrio suenan con la particularidad de la baldosa mojada.	s	
DEMETRIO HIJO ¿Quiénes son ustedes?					
VOZ I Eso no es importante, candidato. Lo importante es quién es usted.					



+00:52:29;29



+00:52:40;29



+00:52:53;28



+00:53:06;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>VOZ II</p> <p>Lo sabemos todo, candidato, todo. Sabemos que su nombre es Demetrio Núñez. Sabemos que es un criminal poseedor de una astronómica fortuna. Sabemos que fue criado en un hogar de bienestar porque su madre no era apta para cuidarle, debido a las secuelas que le dejó un disparo en la cabeza, y que su padre fue asesinado durante la violencia de los años 50. Sabemos que conoció personalmente al sacerdote revolucionario Ignacio Gómez Buendía, que militó en las filas de la subversión de orientación católico-marxista, y que se salvó de morir ejecutado en una de sus tantas purgas.</p>					



+00:53:18;00



+00:53:31;29



+00:53:46;29



+00:54:10;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
VOZ III Sabemos además cosas que usted ignora y que pueden ser de su interés. Pero las sabrá en la medida que su actitud sea de colaboración y obediencia. ¿Nos escucha, señor Núñez?					
PEDRO ABADÍA Sí.					
VOZ I Usted renunciará a su candidatura presidencial.					
VOZ III Su campaña, con sus recursos y votantes, se adherirá a la campaña de nuestro candidato presidencial.					
VOZ I Una vez este sea presidente, le permitiremos continuar con sus lucrativas actividades.					
VOZ II A cambio de un razonable porcentaje, claro está.					
VOZ III Por cuestiones de cordialidad y etiqueta, no hablaremos aquí de lo que puede suceder ante una negativa suya.					
VOZ I Lo sabemos todo, señor Núñez. Todo. Por favor, no nos busque. El departamento de servicio al cliente se pondrá en contacto con usted. Puede retirarse. Tenga usted una buena tarde.					
			Sonido fuerte de vapor, cuando éste inunda el cuadro.	s	



+00:54:26;00



+00:54:30;00



+00:54:34;29



+00:54:37;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PEDRO/DEMETRIO ¿Qué hacemos, padre?	Vuelva al ambiente de antes de entrar al club	Llega el carro y se detiene. Se abre y cierra la puerta.		s	
	De nuevo el ambiente del hospital			s	



+00:54:44;29



+00:55:10;00



+00:55:26;00



+00:55:31;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO Loú-nico que pode-mos hacer: o-bedec-erles. Si no lo hacemos puede s-er el fin del sue-ño del pa-dre Ignacio.					
PEDRO/DEMETRIO Si, padre.					
PEDRO/DEMETRIO Padre, ¿Cuál es el sueño del padre Ignacio?		Demetrio camina a la salida y abre la puerta.		S	
PADRE HIPÓLITO Hacer realidad el reino de Cristo en la tierra.		Se cierra la puerta.	Queda fuerte presencia de la máquina de respirar.	s	



+00:55:38;00



+00:55:43;29



+00:55:46;29



+00:55:51;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Se escucha solo el sonido de un aparato eléctrico, puede ser una nevera, un ventilador, etc.	Cae el agua del grifo. Pedro se hecha agua encima y se frota el rostro.		s	¿Qué espacio es éste, una bodega adentro o afuera de la ciudad, hay ruidos cerca de automóviles o gente o animales?



+00:55:59;29



+00:56:04;01



+00:56:07;01



+00:56:10;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Se combina el ambiente de la bodega con el de la iglesia.	Pasos de Ignacio y Demetrio niño		s	



+00:56:13;01



+00:56:16;00



+00:56:23;00



+00:56:57;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>PADRE IGNACIO</p> <p>Hay un dicho, cuyo autor no quiero recordar, que dice "no pierdas tu tiempo arrojando piedras a los perros que te ladran en el camino. Desprécialos". ¿Quieres matar? Recorre el camino, niño, y no te detengas. Al final vas a encontrar a los hombres que merecen morir. ¿El asesino de tu padre? Ese es un perro a la orilla del camino. Busca a los hombres que merecen morir y mátalos. Yo creía que estaba haciéndolo, pero sólo hoy me doy cuenta que lo único que estuve haciendo fue apedrear chandosos. Tú puedes tener mejor suerte.</p>	<p>Afuera de la iglesia hay gritos y algunos disparos, fuego y golpes. Indicadores de que están combatiendo.</p>	<p>Ignacio desenfunda su arma.</p>		<p>s</p>	
<p>PADRE IGNACIO</p> <p>Están arriba, y lejos.</p>					



+00:57:03;01



+00:57:17;01



+00:57:21;00



+00:57:25;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		Pasos del padre retirándose. Se abre la puerta y entra el ruido del exterior, al cerrarla se vuelve a atenuar éste ruido.		s	
			Disparos de diferentes armas.	b	
			Objetos que caen. Vidrios que se rompen.		



+00:57:29;00



+00:57:34;00



+00:57:37;00



+00:57:40;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		Pasos de Demetrio que corre.		s	
			teléfono	b	



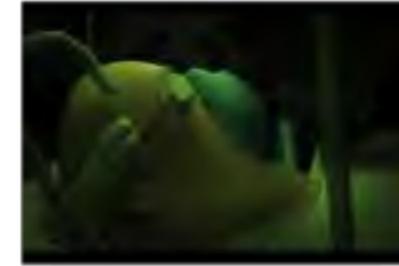
+00:57:47;00



+00:57:55;29



+00:58:06;01



+00:58:11;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO ¿Pedro?		Teléfono p.p.		b	



+00:58:21;01



+00:58:43;00



+00:58:48;00



+00:59:06;01

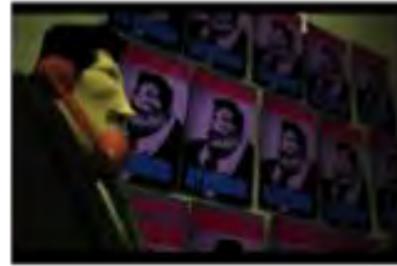
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO ¡Pedro! ¿Dónde has es-tado? ¡Llevo días es-perán-dote!	El mismo ambiente del hospital.	La respiración forzada del padre Hipólito	La máquina de respiración. Hay un ruido de teléfono.	s	
DEMETRIO/PEDRO Padre, tengo buenas noticias...			Se abre y cierra la puerta. En el pequeño lapso que está abierta, se filtra el ruido del exterior.	s	
PADRE HIPÓLITO ¿Qué ha pasa-do?		Demetrio camina hasta donde Hipólito, corre una silla y se sienta.	Demetrio camina hasta donde Hipólito, corre una silla y se sienta.	s	
DEMETRIO/PEDRO Padre, yo cumplí mi parte. ¡Y ellos también!		Demetrio va hasta el teléfono y lo descuelga.		s	
PEDRO/DEMETRIO ¿Sí?					
VOZ DE MUJER CORPORATIVA Señor Baustista, buenas noches. Le hablo desde el departamento de servicio al cliente del club. Antes que nada permítame ofrecerle una disculpa oficial de parte de la institución por cualquier molestia que haya podido tener durante la reunión introductoria. El propósito de mi llamada es que usted entienda las ventajas que ha adquirido con el trato que ha realizado con los miembros del club. Como ya hemos recibido de manera satisfactoria su primera consignación, usted puede ahora recibir, tal como					¿Demetrio está quieto o se mueve mientras escucha?

se le informó en la reunión introductoria, información que usted ignora y puede ser de su interés. Como usted bien lo sabe, el sacerdote revolucionario Ignacio Gómez Buendía, fue dado de baja la tarde del 5 de marzo de 1964, a manos de fuerzas del estado. Lo que usted seguramente no sepa es que, para que eso sucediera, el sacerdote Ignacio Gómez Buendía tuvo que ser delatado. Señor Bautista, desea usted saber el nombre de la persona que traicionó y delató al sacerdote Gómez Buendía?

--	--	--	--	--



+00:59:16;01



+00:59:38;00



+01:00:05;00



+01:00:12;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO Eso es menti-ra. Es una men-tira. Lo que quieren es aca-bar con el sueño del pa-dreig-nacio.		Hipólito se mueve en la cama tratando de levantarse.		s	
PEDRO/DEMETRIO Yo sé que eso es lo que querían, padre. Pero no se preocupe. Esa es la buena noticia.	Multitud vitoreando a morales, gritos y canticos.	Disparos en p.p. Vidrio que se rompe. Morales se queja y luego cae.	Gente que huye corriendo y gritando, objetos que caes.	s	¿Esta situación será como en el guion o la maqueta?
PADRE HIPÓLITO ¿Cuál?					
PEDRO/DEMETRIO ¡Hemos hecho realidad el sueño del padre Ignacio!					



+01:00:16;29



+01:00:21;29



+01:00:48;28



+01:00:54;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

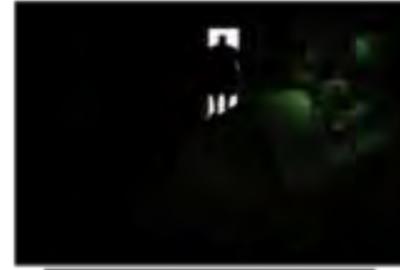
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>PADRE HIPÓLITO Puedes matar a ese desgraciado. Y al siguiente. Y al siguiente. Pero no servirá de nada. Porque hay otros 100 ávidos de tomar su lugar. Y si los matas a todos, habrá elecciones de nuevo y tendrás que matar a otros 100. Y luego a otros 100. Y luego a otros 1000.</p>	Ambiente del hospital			s	
<p>PEDRO/DEMETRIO Aún no he terminado de contarle, padre...</p>	Ambiente urbano. Carros, gente, construcción y máquinas, voces ilegibles de muchas personas	Explosión fuerte.	Gente que muy a lo lejos grita.	s	



+01:00:56;28



+01:01:05;00



+01:01:40;29



+01:01:42;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO Por favor, detente. Piensa lo que estás haciendo. Esos hombres te engañaron...		Demetrio se pone en pie. Desenfunda una pistola		s	¿Demetrio corre la silla hacia atrás, o se levanta fuerte y ésta cae al suelo?
PEDRO/DEMETRIO Yo sé, padre. Yo creo en su palabra. El que rompió el juramento soy yo. Maté otra vez.		Disparos. Demetrio enciende un fosforo. Pasos de Demetrio dejando la habitación. Abre y cierra la puerta.		s	
PEDRO/DEMETRIO Y usted me va a denunciar.					



+01:01:47;28



+01:01:54;28



+01:02:05;00



+01:02:14;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Ambiente urbano medio día. Autos, gente. Chicharras.	Flores que caen sobre la tumba.		s	¿Qué tipo de lugar es? ¿Parecido a cuál?
		Pasos de Demetrio y sus hombres.	s		



+01:02:28;29



+01:02:39;29



+01:02:45;29



+01:02:50;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		Cuerpos que caen al suelo.	Disparos.	s	



+01:02:54;28



+01:03:01;00



+01:03:03;00



+01:03:05;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
LOCUTOR NOTICIERO Luego de la serie de atentados que cobraron la vida de dos candidatos presidenciales y varios senadores de la república, en los que se utilizaron hombres armados y carros bomba, esta semana el país se ha visto sacudido por una seguidilla de muertes de fiscales, policías y diversos funcionarios de la rama judicial. Las autoridades están en máxima alerta siguiendo pistas que puedan llevar a esclarecer quien o quienes están detrás...	Selva. Un rio. Monos, grillos, ranas y demás animales.	La antena que suena por el viento que la mece.		s	



+01:03:08;00



+01:03:17;00



+01:03:22;00



+01:03:26;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
MÉDICO Todo parece estar en completo orden. La próxima semana ya podremos retirar los vendajes. Está cicatrizando perfectamente.	Adentro los ruidos de la selva se atenúan. Hay más presencia del televisor y algún aparato eléctrico.			e	¿El televisor cómo es?
HOMBRE VENDADO ¿Es necesario que usted venga para retirarlos?		El medico retira algunos vendajes.	El botón del control. Y el televisor que hace un ruido antes de dejar de sonar.	s	¿Demetrio se queja con la quitada de los vendajes o no le duele?
MÉDICO Es lo más recomendable.		Disparo.		s	
HOMBRE VENDADO Aló?		Teléfono.	Vuelve a sonar el encendido del televisor, y la voz del locutor de la tv.	b	
MARÍA ¿Demetrio?					
PEDRO/DEMETRIO ¿Mamá?					
MARÍA Óyeme bien, Demetrio, que toda la vida no has hecho más que oír a cualquiera menos a mi. Sigue considerándome como muerta, que para mí tu estas muerto. Si vas a hacer algo por mí, haz lo único que le he pedido en la vida.					



+01:04:21;00



+01:04:35;29



+01:05:26;00



+01:05:32;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>VOZ DE MUJER CORPORATIVA Señor Bautista, buenas tardes. Le hablo desde el departamento de servicio al cliente del club. El motivo de mi llamada es hacerle saber el descontento que los miembros del club manifiestan frente a su poca colaboración y obediencia. Y pese a sus violentos ataques y sus inocentes intentos de tratar de que lo crean muerto, los miembros del club desean arreglar las cosas civilizadamente. Por eso le están citando a una reunión personal de carácter urgente, a la mayor brevedad posible. En 24 horas le llamaremos para darle instrucciones específicas sobre cómo encontrarnos. ¿Le ha quedado alguna duda, señor Bautista?</p>					
<p>VOZ DE MUJER CORPORATIVA Señor Bautista, De nuevo, gracias por su tiempo y pase una buena tarde.</p>					



+01:05:35;00



+01:05:39;00



+01:05:42;29



+01:05:45;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Ambiente del pueblo. Hay algunos disparos gritos y golpes afuera		María trata de liberarse y solloza.		



+01:05:48;29



+01:05:54;29



+01:05:59;29



+01:06:14;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>CAPITÁN Usted se preguntará, cómo se llega a algo tan elaborado, cómo se da uno cuenta de algo como esto. Pues es un accidente. Muchas personas deben tenerlo pero tal vez nunca se den cuenta. Yo sí. Fue durante una emboscada de los bandoleros. Mataron a todo mi pelotón. Yo pude escapar. Los bandoleros me persiguieron hasta cercarme. Yo encontré un escondite excelente. Pero justo sobre un hormiguero de hormigas arrieras. Y yo tuve que estar varias horas completamente quieto, con los bandoleros a unos metros, y las hormigas dándose un festín con mi cuerpo.</p>		<p>Saca unos envases de vidrio y los pone sobre la mesa. Abre un frasco. Salen volando polillas.</p>	<p>El capitán abre y cierra un cajón.</p>	<p>s</p>	



+01:06:19;00



+01:06:23;00



+01:06:31;00



+01:06:34;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>CAPITÁN Y créame, señorita. No hay placer más grande. Lo único más grande es mezclarlo con otros placeres que ya conocía de antes. Placeres más simples, sí. Como matar.</p>		<p>El capitán abre otro frasco. Camina hasta donde maría.</p>			



+01:06:37;00



+01:06:44;00



+01:06:47;29



+01:06:55;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>CAPITÁN Pero no piense que los alacranes son para matarla.</p>		<p>El capitán le pone los alacranes a María. Ella toma aire asustada y solloza.</p>	<p>El capitán va hasta su escritorio, levanta y abre otro frasco.</p>	s	
<p>CAPITÁN Los alacranes son para asegurarme que no pueda sacudirse.</p>		<p>María vuelva a emitir un suspiro de miedo. Solloza.</p>	<p>Le arroja las hormigas a María.</p>	s	



+01:06:58;29



+01:07:01;01



+01:07:08;01



+01:07:14;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		El capitán se baja los pantalones y se toca. María llora.		s	



+01:07:18;01



+01:07:22;00



+01:07:32;00



+01:07:42;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE El diablo me engañó. Las balas si me entran.			Se acercan unos pasos velozmente. Se abre la puerta. Disparo.	s	
		El cráneo del capitán que se destruye. El capitán cae al suelo.	Pasos de Demetrio cojeando, hasta quedar frente a María.	s	
		El cráneo de Demetrio que recibe el balazo.	Pasos que entran a la habitación. Disparo.	s	
			Pasos de don pedro hasta quedar frente a María.		



+01:07:45;00



+01:07:52;00



+01:08:04;01



+01:08:07;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DON PEDRO Qué desperdicio...					



+01:08:11;01



+01:08:15;01



+01:08:38;00



+01:08:51;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>LOCUTOR DE TV. ...y cuando el país no salía del estupor causado por las muertes violentas de candidatos presidenciales, senadores y notables de la sociedad, hoy el país se estremece por los secuestros, al parecer simultáneos y organizados, de familiares de algunos de algunos de los más importantes personalidades políticas y empresariales del país. Según los informes oficiales...</p>	Ambiente a lo lejos de la selva. El locutor de tv.		Teléfono.	S	
<p>PEDRO/DEMETRIO Aló?</p>		Demetrio contesta	Gente solloza con las bocas tapadas. Los hombres de Demetrio los reprenden para que se callen y se queden quietos.	s	
<p>VOZ DE HOMBRE ACONGOJADO ¿Señor Núñez? Vamos a resolver esto civilizadamente.</p>		disparos	disparos	b	
<p>PEDRO/DEMETRIO ¿Le gustan los perros?</p>		Las personas que escuchan los disparos empiezan a quejarse y a tratar de liberarse		s	
<p>VOZ DE HOMBRE ACONGOJADO ¿Cómo dice?</p>					
<p>PEDRO/DEMETRIO</p>					

¿Qué si le gustan los perros?					
VOZ DE HOMBRE ACONGOJADO Sí, me gustan los perros.					
PEDRO/DEMETRIO Bien. Ya que sé que no será posible encontrar a ninguno de ustedes, espero que sufran un poquito cuando mate sus perros.					
VOZ DE HOMBRE ACONGOJADO No olvide que tenemos a su madre.					
PEDRO/DEMETRIO ¿No la oyó? Esa mujer no es mi madre. Mi madre está muerta. Y no me llame señor Núñez, ese hombre también está muerto.					
HOMBRE ARMADO ¿Y las mujeres y los niños?					



+01:09:28;01



+01:09:41;00



+01:09:44;00



+01:09:47;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Ambiente de hospital mental. <i>Room tone</i> . Algunos pacientes y doctores se escuchan al fondo.				No es un hospital cualquiera, se ve como estrato 6.



+01:09:52;00



+01:11:34;29



+01:12:12;00



+01:12:41;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
MÉDICO Desde el punto de vista fisiológico, son desconexiones entre las neuronas. Y la causa es aún desconocida. Sin embargo algunas corrientes de la medicina alternativa, consideran que le sucede a las personas que se necesitan olvidar del pasado. Y como le digo, no tiene ningún sentido escucharla. Llega un punto del deterioro que es mejor no continuar grabándolos. Es tal el desorden de la memoria que surgen historias absurdas.		El terapeuta enciende la grabadora.		s	¿Cómo suena esta grabadora? ¿Qué tipo de grabadora es?
DEMETRIO HIJO Igual me quisiera escucharlo.					¿Durante el tiempo de la grabación que hace Demetrio?
MÉDICO ¿Me dijo que era pariente?					
DEMETRIO HIJO Amigo de la familia.					
TERAPEUTA Señor, usted como se llama?					
DON PEDRO Pedro.					
TERAPEUTA ¿Pedro qué?					
DON PEDRO Pedro Gutiérrez.					

TERAPEUTA ¿Usted tiene esposa, Don Pedro?					
DON PEDRO No					
TERAPEUTA ¿No tiene esposa?					
DON PEDRO No					
TERAPEUTA ¿Y tiene hijos?					
DON PEDRO Sí.					
TERAPEUTA ¿Cuántos?					
DON PEDRO Uno					
TERAPEUTA ¿Cómo se llama su hijo?					
DON PEDRO Se llama como el papá					
TERAPEUTA ¿Se llama Pedro?					
DON PEDRO No.					



+01:13:13;00



+01:13:49;29



+01:13:53;29



+01:13:58;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
TERAPEUTA ¿Qué hace su hijo don Pedro?	Ambiente habitación de pedro. Parecido al del terapeuta, pero acá entran también ruidos de animales, sobre todo aves por la ventana. La constante voz del bobo y su tambor.	Pasos de Demetrio. Demetrio corre la silla y se sienta.			
DON PEDRO Quiere matarme				s	
TERAPEUTA ¿Quién quiere matarlo, Don Pedro?					
DON PEDRO Mi hijo.					
TERAPEUTA ¿Su hijo quiere matarlo?					
DON PEDRO Sí.					
TERAPEUTA ¿Por qué?					
DON PEDRO Porque la mamá lo manda.					

TERAPEUTA ¿Por qué quiere matarlo la mamá de su hijo?					
TERAPEUTA ¿Por qué quiere matarlo la mamá de su hijo?					
DON PEDRO Porque yo la violé. Y le disparé en la cabeza. Y le maté al marido. También mande a matar al cura y a Efraín y un montón de gente. Pero a la mamá y al niño no. Varias veces los tuve a tiro, y no fui capaz de matarlos, ni a ella ni al niño.					¿Demetrio desenfunda su pistola en éste plano?
DON PEDRO Se llama Demetrio.					
TERAPEUTA ¿Quién se llama Demetrio?					
DON PEDRO Mi hijo. Porque ella le dijo que su papá era Demetrio. Pero el papá soy yo. No puede ser otro. Porque Demetrio era castrado					
DON PEDRO Los conservadores le habían arrancado las bolas. Y por eso fue hizo todo lo que hizo. No por su papá. Menos por el partido. Ese era su gran secreto. Fue Por su hombría que le arrancaron.					
DON PEDRO Mi hijo se llama Demetrio. Y él va a venir a matarme.					
	Animales. Viento.		Multitud de gente rezando y haciendo canticos religiosos.	s	



+01:14:06;00



+01:14:14;00



+01:14:44;29



+01:14:53;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
BOBO DEL PUEBLO Milagro, Milagro, los conservadores... ¡Están resucitando!					
JOAQUIN Entonces, para poder hacer la fosa común, tocó hacer campo quitando varias tumbas. Entre esas la de 'Lamparilla'. Hasta nosotros nos asustamos cuando abrimos el ataúd y lo vimos así. Y eso se supo y fue como pólvora. Al momentico esto estaba lleno de gente. Y cada vez llega más gente de otros pueblos.					
DON PEDRO Pues hay que sacar esa momia de aquí hoy mismo.			Pasos que se aproximan sobre la tierra seca.	s	¿El padre lleva algo en sus manos?
VOZ No se les dices momias. Se les dice incorruptos. Y el único que decide qué hacer con él es el párroco del pueblo.					
DON PEDRO En este pueblo no tenemos párroco.					
HOMBRE JOVEN Mucho gusto, Ignacio Gómez Buendía. Soy el nuevo párroco del pueblo.					
DON PEDRO ¡Padre! Mucho gusto, Pedro Gutiérrez. En ese caso, padre, usted dirá qué hacemos con					

este milagro.					
PADRE IGNACIO Tampoco se le dice milagro. Se le dice misterio.					
PADRE IGNACIO Un milagro fue la multiplicación de los panes y los peces.					
PADRE IGNACIO Un misterio, en cambio, es algo difícil de entender. Como por ejemplo que todos los muertos que han dejado las últimas masacres, supuestamente desatadas por el asesinato del padre Miguel, sean los propietarios de tierras por las que próximamente se construirá una importante carretera.					

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Saca la fotografía	1/2	Abre y cierra un cajón. Toma la fotografía	Con un cajón real, y una fotografía, o un periódico
Goteo	1/2	Caen gotas sobre una superficie de asfalto, que ya está un poco mojada	Un gotero. Sobre el suelo, o una superficie donde se pueda poner algo de agua
Insectos roedores caminan	1/2	Sobre superficies de madera,, teja, tubos y concreto	Alfileres para las pisadas. Mas los materiales sobre los que irán los pasos
Abren puerta lejana. Cadenas	1/2	Una puerta metálica y cadenas con un candado puesto	Objeto metálico que rechine. Cadenas. Candado, con llaves
Arrastre silla de madera sobre baldosa	1/2	-	-
Silla golpea puerta	1/2	Silla de madera, sobre el sonido hueco de una puerta de metal, latón	Un palo de madera, o la misma silla. Sobre una lámina metálica
Noticias de radio	1/3	Se habla por radio y tv	Buscar noticias reales de la época. Grabarlas y darles la textura, o encontrar unas de buena calidad
Campanas iglesia	1/4	-	Exterior.
Tambor destemplado	1/4	-	Con un redoblante, o tambor de la UAO
Viento pancarta	1/4	-	Con un ventilador, o sacudir una cartulina
Gallos	1/4	-	Exterior, o el juguete que suena como una gallina
Carros 1949	1/4	-	Banco de sonidos
Chiva llegando	1/4	Llega, se detiene y sigue prendida.	Exterior
Discurso pinilla	1/4	-	Archivos
Puerta automóvil	1/5	Automóvil de época, la puerta se abre y cierra	Banco de sonidos, o exterior

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Botella revancha	1/5	La botella donde va la materia fecal, que lleva de un palo	Con un palo de madera y una jarra de metal, o una olla.
Revancha saca el arma	1/8	El rose del objeto metálico, con la tela del pantalón.	Tela gruesa, puede ser jean, y un objeto metálico que se arrastra sobre ésta.
Disparos	1/9	-	Banco. Ver el tipo de armas
Se rompe la botella de revancha	1/9	La botella de vidrio que es impactada por la bala y estalla, los vidrios que caen al suelo, junto con el contenido del frasco	Un objeto de metal que toca un vaso o jarra de vidrio. Una ampolleta o probeta para explotar y tirar los vidrios al suelo, o esas bolas plásticas. Un trapo mojado que cae al selo y agua.
Disparo escopeta	1/10	-	Banco o exterior
Cuerpo y pasos sobre vidrios	1/11	-	Pisar vidrios que están sobre una superficie de madera, con zapatos de charol o botas. ropa que envuelve algo rígido sobre el vidrio
Pasos y voces	1/16	Botas sobre tierra seca. murmuran	Tierra roja o café seca, árida. Pisadas con caucho. Voces de personas que conversan respecto a lo que ocurre en esa escena
auto	1/16	Un auto se apaga, se abre y cierra su puerta	Banco o exterior, definir el coche
disparos	1/16	Definir cada una	Banco o exterior
"	1/19	"	"
Gente que conversa	1/20	Personas en la procesión, canto voces, celebraciones	Actores en estudio

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Radio	1/20	Un radio viejo con música de la época	Radio viejo con ruido
perro	1/21	Diferentes opciones del perro, definir raza o tamaño	Exterior
disparos	1/21	Tipo de arma	Banco o exterior
muchedumbre	1/21	Gente grita corre y tumba cosas	Diferentes tipos de zapatos sobre tierra seca, tumbar diferentes objetos sobre la misma tierra. Actores que gritan y gesticulan gestos de miedo
viento	1/23	Silbidos del viento	Probar con ventilador, fuelle, bomba de bicicleta o soplando, directamente al micrófono, y con algún filtro
Frente del pueblo se asusta con el disparo	1/25	-	Actores gesticulan expresiones de miedo y murmuran asustados
gente	1/25	Las personas murmuran algunas en pro y otras en contra de matar al padre	Actores
Botella revancha	1/25	Mismo ruido de antes	Puede funcionar también con un recipiente plástico
Campana iglesia	1/27	-	Exterior, pueblo

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
golpes	2/3	Demetrio golpea al padre	Golpes con la mano en la otra mano, en el tronco, hombro
Vidrio que se rompe y objetos que caen	2/3	El vidrio se rompe con el choque de un cuerpo	Romper un vidrio con un zapato, romper probetas y pequeños objetos de vidrio, y adicionar el golpe del cuerpo contra una superficie metálica. Al suelo caen pesas de gimnasio, tirar objetos metálicos sobre baldosa y chocar objetos metálicos compactos entre ellos
Eco disparo	2/6	Disparo que retumba en un espacio con mucha reverberación	Banco y efecto. ¿Exterior?
Lámpara	2/8	La lámpara emite un ruido eléctrico, la apagan y suena el botón, se va el ruido eléctrico	El ruido se podría generar con el mismo micrófono acercándolo a una luz o un aparato eléctrico. Botón de apagado de la luz, con algún botón de una linterna, o algún aparato
Linterna	2/8	Suena el botón de la linterna y también cuando la entregan	El botón de diferentes linternas, ver cual funciona mejor. Para la entregada, alguien que coja y pase un objeto plástico
Pasos	2/8	Pasos hasta la lámpara.	botas militares sobre superficie de tierra roja

Lámpara	2/8	Encienden la lámpara y regresa el ruido eléctrico	-
María saca la foto	2/11	María saca la foto de un cajón o de debajo del colchón	Con un cajón real. Como se explico en el primer desglose. En caso de ser debajo de la cama, con colchones almohadas o telas y una foto o un papel que tenga una textura parecida.
Abren la puerta del local	2/14	Abren una puerta de madera.	Con una puertitas dentro de la misma universidad. O algunos trozos de madera con grillettes
Silla de ruedas	2/17	Silla de ruedas que se desplaza, es eléctrica	El ruido eléctrico de la silla, con algún juguete que sea a control remoto, el ruido de las ruedas de plástico que se desplazan sobre el suelo, en el mismo suelo del estudio, con el minijib
Pasos padre Ignacio	2/21	-	Los pasos de zapatos de charol, suelo liso
campanas	2/25	-	Exterior o banco

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Campanas	3/1	Campanas iglesia	Exterior, banco, estudio
Llega el automóvil del capitán	3/5	Un automóvil viejo que llega, se detiene y se apaga	Banco, exterior
El capitán camina hasta revancha	3/5	Se abre y cierra la puerta del automóvil viejo, pasos sobre tierra y luego madera, con botas de militar	Banco, el automóvil. Pasos con botas sobre superficies pequeñas de madera y tierra, o utilizar rocas para emular la tierra
Demetrio abre la ventana.	3/9	Una ventana vieja, de latón	Exterior, emular la ventana con el rose de dos objetos metálicos
Puerta de madera vieja	3/11	La puerta del burdel	Con una de las puertas del estudio, o con una puerta pequeña de un cajón
bandidos	3/11	Los bandidos se acercan, abren la puerta y caminan por la habitación buscando a revancha	Pasos de botas sobre madera, la misma puerta de madera que se abre y cierra
Revancha mata a los bandidos	3/12	Estalla la lámpara, gritos y golpes, machetazos, el machete penetra la sangre	La lámpara, estalla, con algún objeto de vidrio, y golpeando dos objetos metálicos. Disparos de banco. Los machetazos que penetran la carne, con un cuchillo, y diferentes frutas como el melón y sandia, también hacer ruidos de roce de un machete contra otro objeto solido. Actores que gritan y se quejan
golpes	3/16	Respiraciones y golpes, quejas	Un actor que se queja y hace ruidos de dolor. Los golpes, con guantes de boxeo, golpeándose entre

Gatillo del arma	3/16	-	Banco, o probar con pistola de copas
machetazos	3/16	-	El mismo procedimiento que arriba, para romper los huesos, se puede probar con apio o zanahorias

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Tambor	4/2	El tambor destemplado del bobo	Con un tambor o redoblante de la universidad
Pasos	4/5	Los pasos de don Pedro que se aproxima	Charol sobre baldosa
Motor del jeep	4/14	-	Exterior o banco

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
disparos	5/6	Los disparos, se rompen objetos y caen al suelo	Los disparos de banco. Romper objetos de vidrios, y grabar caídas de diferentes materiales en un suelo de baldosa
Silla de ruedas	5/6	La silla de ruedas se acerca	El motor de la silla con el motor de un carro a control remoto. Las llantas con el minijib, o el Dolly
escoltas	5/6	Se acercan sus pasos al lugar corriendo, murmuran, sacan sus armas	Pasos de botas sobre baldosa. Actores que hablan. Roce de un objeto metálico con jean

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Voces	6/5	Voces dentro del sauna	Actores en espacio pequeño para generar eco
Sonido del vapor	6/5	El vapor que tapa la cámara	Con un fuelle, o vapor real con una olla pitadora, pito para hacer burbujas
Pasos Demetrio sauna	6/6	Demetrio camina sobre las baldosas mojadas del sauna	Zapatos de material, sobre una superficie encharcada, en el mismo estudio
vapor	6/8	-	Mismo que en 6/5
Maquina respiradora	6/10	Sonido del oxigeno, y algún ruido de máquina	Con un fuelle, o un acordeón sin tocar las notas. Para la máquina algún ruido de los que hace el micrófono con aparatos eléctricos
disparos	6/15	De diferentes armas	Banco.
Objetos que caen y se quiebran	6/15	Un ventanal de la iglesia que se rompe	Objetos de madera y metal que caen a un suelo de baldosa. Un vidrio que se rompe
Teléfono	6/26	-	Con un celular o un teléfono y llamarlo. Banco

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Maquina respiradora	7/2	-	Mismo que 6/10
Teléfono	7/2	-	-
Puerta	7/2	Puerta del hospital metálica	Objeto metálico con bisagras, emular una puerta en una versión a escaña
Demetrio va hasta Hipólito	7/2	Camina hasta donde Hipólito, corre una silla y se sienta	Pasos de zapato de material sobre baldosa. Arrastre de una silla de madera o rimax sobre el mismo suelo. Alguien se sienta en la silla
Gente huye	7/4	Gente grita y corre	Actores en estudio
Gritos de pánico	7/5	Muy a lo lejos se escuchan gritos por la explosión de la bomba	actores
Disparos	7/8	-	Banco

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Disparos	8/1	Varias armas de ráfaga	Banco. Videojuegos. App
Botón de tv y tv	8/3	El botón del tv, y el tv que hace un ruido de interferencia antes de apagarse	Con un control de tv. Interferencia con un radio viejo o un tv pequeño
Locutor	8/3	El televisor hace el mismo ruido al encenderse aparece la voz de un locutor	Actor en estudio

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
María trata de liberarse	9/1	Esta amarrada a la silla y trata de liberarse, solloza	La silla de madera se mueve sobre el piso de baldosa, roce de ropa con la silla de madera. Actriz que solloza
El capitán abre y cierra un cajón	9/2	Un cajón de madera, toma unos envases de vidrio	Con el mismo cajón y envases de vidrio, lo abre y cierra
El capitán va al escritorio por otro frasco	9/4	Pasos del capitán, toma un frasco de vidrio y lo abre	Botas militares sobre baldosa. Un frasco de vidrio que es levantado de una mesa de madera, la tapa de metal que se le retira a éste
Le arroja las hormigas a María	9/4	-	Papelitos o algún objeto que emita un sonido leve al chocar con otro
Pasos que se acercan	9/6	Se acercan pasos velozmente, se abre puerta. Disparo	Pasos de botas sobre tierra, luego sobre baldosa. Puerta de madera vieja, con bisagras oxidadas y trozos de madera. Disparos de banco
Combinación de pasos y disparos	9/6	Pasos de pedro y Demetrio en el espacio	Diferentes zapatos sobre baldosa

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Teléfono	10/2	-	Con un celular o un teléfono fijo, en el estudio hay una especie de citofono
Rehenes	10/2	Gente solloza con la boca tapada, y trata de correr los nudos con que los amarraron. Los hombres de Demetrio caminan alrededor de ellos	Actores que sollozan "amordazados". Sillas de plástico y madera, sobre superficie de madera, diferentes texturas de ropa sobre las sillas de madera t plástico. Los pasos de botas sobre madera
Disparos	10/2	-	Banco

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Multitud de gente canticos religiosos	11/5	Hombres y mujeres rezan padres nuestros y demás, algunos cantan, pasos de diferentes materiales sobre tierra	Actores de diferentes sexos y tonos de voz, rezando y haciendo canticos religiosos, diferentes tipos de zapatos sobre tierra

SONIDO	BLOQUE/PÁGINA	DESGLOCE	GRABACIÓN
Pasos que se acercan	Epilogo/3	Pasos del padre Ignacio que se acerca	Zapatos sobre tierra



Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Prisión urbana subterránea				



+00:00:20;29



+00:00:29;29



+00:00:34;29

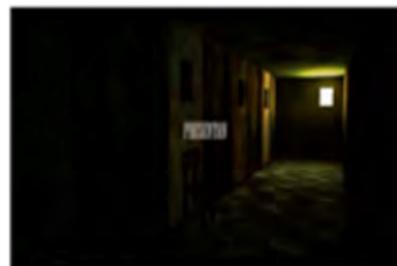


+00:00:48;28

Diálogos		DISEÑO SONORO				
		Ambs	Foley	Fx	PROCED ENCIA	OBSERVACIONES
MARÍA - Mató como a mil. A plomo y machete.	Prisión urbana subterránea		Pasos Niño	Buscar fotografía	S	De dónde saca la foto?
		Apoyarse en Puerta		Goteo	S	Hay más presos?
				Insectos y roedores caminan	S	Tráfico?
		Arrastre de silla madera sobre baldosa			S	Radio?
					Encender luz (prende o no prende?)	
				Abren puerta lejana - cadenas	S	
MARÍA - Y acuchilló dos curas. Porque todo le pasó por culpa de los curas.			Arrastre de silla madera sobre baldosa			
			Silla golpea puerta			
MARÍA - ¿Y ahora me va a decir que otro cura dijo que no hay que vengar su muerte?						



+00:01:22;29



+00:01:27;29



+00:01:31;29



+00:01:38;29

Diálogos	DISEÑO SONORO				
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
					Paso del tiempo del 69 al 49
MARÍA - Usted tiene que hacerlo. Tiene que mirarlo a los ojos y decirle, "soy el hijo de Revancha". Y matarlo. Para eso vino al mundo, mijito.					
MARÍA - Usted tiene que hacerlo. Tiene que mirarlo a los ojos y decirle, "soy el hijo de Revancha". Y matarlo. Para eso vino al mundo, mijito.			Dialing de noticias con discursos políticos Hitos historia de Colombia	Banco	



+00:02:39;29



+00:02:43;29



+00:02:53;28



+00:03:02;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		Pasos revancha, bastón		S	
		Automóvil revancha	Puerta, motor automóvil	S	
			Botella de vidrio revancha	S	
	Int. Iglesia, reverberación. Gente hablando.			S	
	Afuera ambiente del pueblo			s	



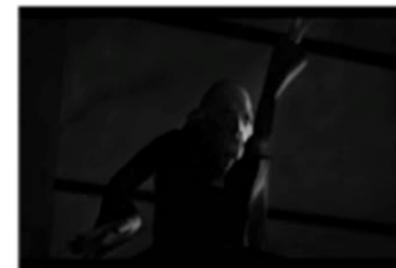
+00:03:07;00



+00:03:17;00



+00:03:28;29



+00:03:33;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>PADRE MIGUEL ÁNGEL</p> <p>Son enemigos de Dios, ministros del diablo, miembros del Anticristo, enemigos de la salud del género humano, difamadores, sembradores de blasfemias, réprobos. El Liberalismo está condenado por nuestra Santa Madre Iglesia en todas sus formas y grados! Y no es posible la conciliación entre Jesucristo y el Diablo, entre la Iglesia y sus enemigos, entre Catolicismo y Liberalismo! Y todavía hay quien me pregunta que si matar liberales es pecado?</p>					



+00:03:38;29



+00:03:54;29



+00:04:10;00



+00:04:24;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
BOBO DEL PUEBLO Mueran los liberales!! Viva la virgen!!		Pasos sobre el puente de madera	Botella de revancha	S s	Como es el rio bajo el puente, caudaloso? El puente es un puente colgante o rígido?
	Exterior pueblo, mañana.			E	El carro está encendido?
	rio			E	
	Animales, aves.			E	
	Viento			E	



+00:04:36;29



+00:04:42;29



+00:04:49;29



+00:04:56;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
LAMPARILLA Buenos días.					
DEMETRIO PADRE Buenos días.				Revancha saca el arma s	
LAMPARILLA El señor es liberal o conservador?					
DEMETRIO PADRE Conservador.					
LAMPARILLA ¡Mentira! ¡Usted es el liberal que trae las armas! ¡Así que no se haga el enfermo! ¡Usted es el de las armas!					



+00:05:06;01



+00:05:11;00



+00:05:17;00



+00:05:21;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>DEMETRIO PADRE Voy a decirle la verdad. Sí, estoy enfermo. Tengo el cuerpo lleno de machetazos. Y la única arma que conozco es la que tengo aquí agarrada debajo de la ruana.</p>		disparos	disparos	b	Que tipo de arma es?
			Se rompe la botella de revancha	s	Los disparos rompen el vidrio del carro?



+00:05:41;29



+00:05:45;29



+00:05:51;29



+00:06:04;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

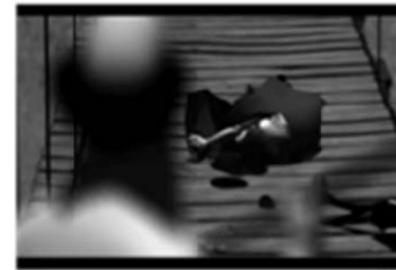
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
LAMPARILLA ¿Dónde están las armas?		Gatillo?		b	Lamparilla corre el gatillo del arma?
DON PEDRO Quieto ahí Lamparilla...			Disparo escopeta	b	Que tipo de escopeta?
LAMPARILLA Viene por sus armas, Don Pedro?					Los caballos ya no están? Se cambiaron por bicicletas o van a pie?
DON PEDRO Ni conozco a ese hombre.					
LAMPARILLA Entonces por qué lo defiende?					
DON PEDRO Porque soy buen cristiano. Lárguese de aquí.					



+00:06:08;01



+00:06:10;01



+00:06:23;00



+00:06:28;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
LAMPARILLA Si es tan buen cristiano, Don Pedro, empiece a rezar desde ahora...		Revancha cae al suelo	Vidrios de la botella rota en el suelo	s	
DON PEDRO Es él?					
EFRAÍN No, Don Pedro, no es.					
DON PEDRO Entonces nos jodimos, Efraín.					



+00:06:34;00



+00:06:39;00



+00:06:51;29



+00:06:59;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Habitación pequeña, reverberación	Revancha se levanta de la cama		s	La cama rechina?
	Afuera ruidos de animales, viento, algunas voces a lo lejos			e	Revancha respira fuertemente o con dificultad tras su accidentes
	Cuando sale, aumentan los ruidos del exterior de animales y demás	Pasos de revancha		s	Si no van los caballos, que acción va a estar haciendo Efraim?



+00:07:10;01



+00:07:16;01



+00:07:20;01



+00:07:26;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

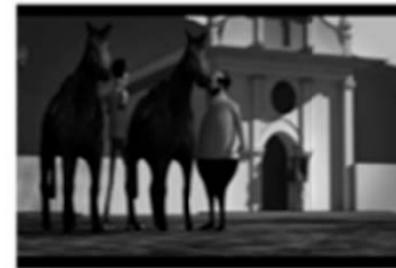
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE Estoy en deuda con usted.	Eco en la iglesia, reverberación.			e	En este lugar no hay nada mas cerca? Otra finca, un río?
	Afuera mismo ruido de animales, (guacharacas, bichofue, gallinas, etc)			e	Se escucharían los animales del monte por la montaña, pero también hay animales domésticos ahí?
		Don pedro se levanta y camina hasta donde Demetrio padre		s	
		Botella de vidrio		s	



+00:07:38;00



+00:07:47;00



+00:07:59;29



+00:08:12;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DON PEDRO Está en deuda conmigo y con toda la vereda. Por usted ya tienen la excusa para venir a darnos plomo. Así que bien pueda siga su camino, que nosotros ya nos vamos de aquí.					
DEMETRIO PADRE Si era tanto problema, por qué no dejó que me mataran?					
DON PEDRO Porque pensé que usted era el de las armas.					
DEMETRIO PADRE Pues lamento no serlo.					
DON PEDRO Si usted no es el de las armas, quién es usted?					
DEMETRIO PADRE Mi nombre es Demetrio Núñez. Estoy buscando a mi padre.					

DON PEDRO Usted es hijo de Ricardo Núñez?					
DEMETRIO PADRE Si señor. Sabe dónde puedo encontrarlo?					



+00:08:21;01



+00:08:29;00



+00:09:13;01



+00:09:22;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE Quién fue?	Ausencia de sonidos, viento, animales muy a lo lejos			e	
DON PEDRO La justificación la dio el padre Miguel. La orden la dio Don Rafael. El plomo lo dio Lamparilla.		pasos		s	El terreno es con pasto, o está seco y es en cambio tierra?
DEMETRIO PADRE Pues hay que matarlos a esos tres.					
DON PEDRO Mientras esté yo, en este pueblo nadie va a matar a ningún cura. Soy liberal. Pero Soy buen cristiano.					
DEMETRIO PADRE El cura de mi pueblo no dejaba enterrar a los liberales en el cementerio.					
DON PEDRO Este tampoco.					
DEMETRIO PADRE Y entonces qué hace mi papá aquí?					

<p>DON PEDRO Este no es el cementerio, Demetrio. Es un camposanto provisional que hicimos para enterrar a nuestros muertos.</p>					
---	--	--	--	--	--



+00:09:29;01



+00:09:37;00



+00:09:48;00



+00:09:49;00

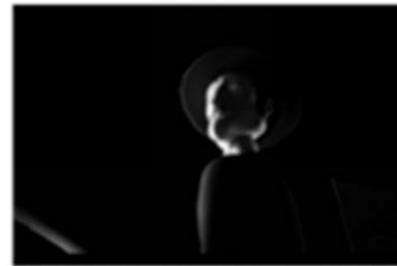
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE MIGUEL ÁNGEL "... enemigos de la salud del género humano, difamadores, sembradores de blasfemias, réprobos, protervos, impíos, que añaden necesidad a necesidad, vasos de ignominia, escorpiones vomitados de Brescia, desdeñados del sumo pontífice, afamados por el diablo, obradores de inequidad, bocas llenas de maldición, fabricantes de cismas, soberbios como lucifer..."	Llamas.	Pasos padre miguel	Pasos y voces de la gente que esta con él	s	
DON RAFAEL Los encontraron?	Personas gimiendo y lamentandose gimiendo, animales de la noche. Voces de la gente del pueblo a lo lejos			S	
LAMPARILLA No señor. Se huyeron.		Automóvil que llega	Se apaga y se abre la puerta del auto	s	
DON RAFAEL Entonces procedan como acordamos.		disparos	disparos	b	Que arma es?



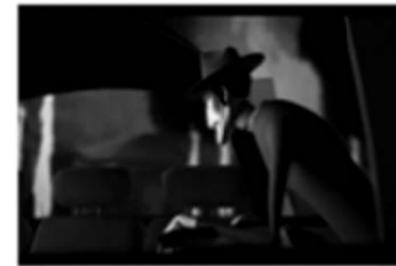
+00:10:08;29



+00:10:32;29



+00:10:36;29



+00:10:41;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE MIGUEL Ego te absolvo in nomine pater et filis et spiritus sancti.		Rafael se recuesta sobre el carro		s	En el carro suena algo en la radio?
PADRE MIGUEL Ego te absolvo in nomine pater et filis et spiritus sancti.					
LAMPARILLA Y las mujeres y niños, Don Rafael?					
DON RAFAEL Y las mujeres y niños, Don Álvaro?					



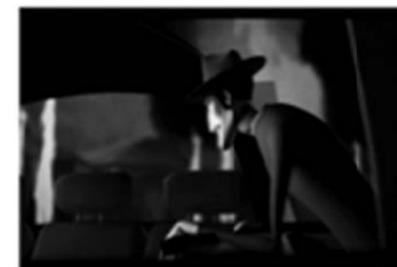
+00:10:46;28



+00:11:04;00



+00:11:12;00



+00:11:14;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
MISTERIO Era necesario que viera esta carnicería?					
DON RAFAEL Son cosas de los campesinos, Don Álvaro. Son gente muy violenta.					
DON ALVARO Las mujeres no votan. Los niños tampoco. Pero cuando crezcan las mujeres les enseñaran a votar en memoria de sus padres. Así que proceda.					
DON RAFAEL ¿Con las mujeres?					
DON ALVARO Y los niños.					



+00:11:20;29



+00:11:26;29



+00:11:28;29



+00:11:35;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DON ALVARO Le dije que la membresía requiere esfuerzo, Don Rafael. No me haga perder mi tiempo.	Llamas a lo lejos		disparos	s	Demetrio se queda quieto o se mueve en ese momento?
DON RAFAEL El mismo procedimiento!					



+00:11:55;28



+00:12:01;00



+00:12:06;00



+00:12:11;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
BOBO DEL PUEBLO Mueran los liberales! Viva la virgen!	procesión. Música, tambores, gritos, cantos y voces.	Tambor y pasos del bobo	Gente que habla	s	
		Tambores niños y pasos	radio	S	Hay as animales además del perro?



+00:12:20;00



+00:12:24;29



+00:12:33;29



+00:12:38;29

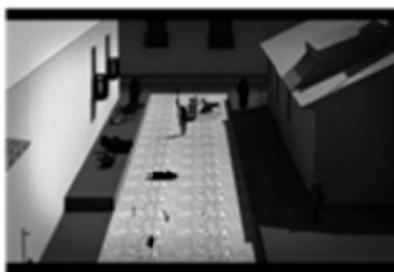
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		Pasos padre, bastón	perro	S	El cristo produce algún ruido como campanitas, madera que rechina?
		disparos	disparos	b	Que armas
	Caos en el pueblo, todos corren y gritan, se caen y rompen objetos		Gente gritando y corriendo asustada	s	



+00:12:39;29



+00:12:40;29



+00:12:47;29



+00:12:54;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Silencio, la calle vacía	Se cae el cristo	perro	s	Un perro grande, chiquito?



+00:12:59;28



+00:13:04;00



+00:13:17;00



+00:13:25;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		Pasos de la virgen (Jesucristo) hacia rafael		s	Don rafel solloza o jime? O pide misericordia?
		Disparos a rafael			
		Demetrio se quita la mascara y la arroja al suelo		s	
			viento	s	



+00:13:26;00



+00:13:31;29



+00:13:38;29



+00:13:42;29

Diálogos	DISEÑO SONORO				
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Viento, animales, voces a lo lejos	Tumban la pancarta al suelo.		s	
	La gente del pueblo murmura y se mueve.			s	



+00:13:46;29



+00:13:53;29



+00:13:58;29



+00:14:10;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE MIGUEL ANGEL Sólo Dios dispone de la vida de los hombres! Y Dios, sin duda alguna, es conservador!!	Silencia, algunos pasos.	disparo	Gente del pueblo asustada opina y reacciona al disparo.	s	
DON PEDRO Sepa el pueblo que el sacerdote Miguel Ángel Vélez ha sido condenado a muerte por apoyar y promover el exterminio del indefenso pueblo liberal.			Gente habla a favor y en contra de matar al padre	s	
			Botella de Demetrio	s	



+00:14:20;00



+00:14:29;00



+00:14:34;29



+00:14:58;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DON PEDRO Pero debido a su condición de representante de Cristo en la tierra, nos declaramos impedidos para condenarle, ya que eso sería pretender estar por encima de Dios, y por encima de Dios no hay nadie.					
EFRAÍN Alto!					
EFRAÍN Un momentico, Don Pedro. Hemos quienes no estamos de acuerdo con esta solución. Este es un hombre como cualquiera, y como tal debe ser castigado.					
DON PEDRO Este cura no va a morir porque los liberales somos católicos. ¡Y Usted no va a contradecirlo!					
EFRAÍN Usted daba las órdenes cuando pagaba.					



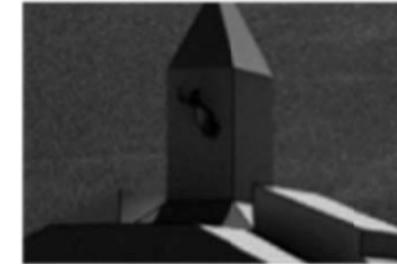
+00:15:06;01



+00:15:14;00



+00:15:22;00



+00:15:28;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

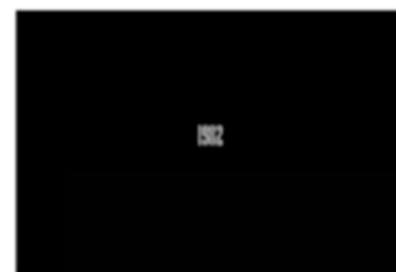
	DISEÑO SONORO				
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DON PEDRO Yo doy las órdenes porque soy el más verraco	Viento tipo western en el plano general. Las voces de la gente, no se alcanza a entender lo que dicen	Campana de la iglesia	Campana de la iglesia	S b	
EFRAÍN No señor. Las órdenes las da la mayoría.					
DEMETRIO PADRE Las órdenes las va a dar el último que quede vivo.					
BOBO Mueran los Liberales! Viva la Virgen!					



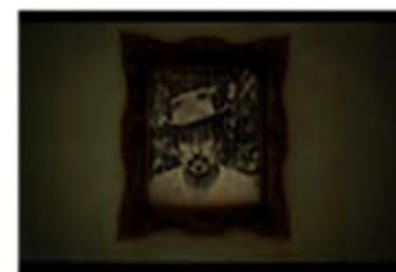
+00:15:35;00



+00:15:36;00



+00:15:39;00



+00:15:42;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

Diálogos	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	room tone habitacion				



+00:15:47;29



+00:15:51;29



+00:15:57;29

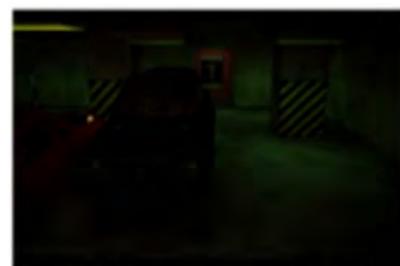


+00:16:05;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

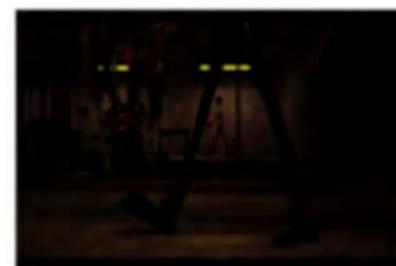
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Room tone de las diferentes habitaciones	El chorro de la fuente orinando			
	Ambiente las casas de la invasión, sonde hay gente y animales	Pasos del personaje que camina			



+00:16:10;01



+00:16:14;00



+00:16:18;00



+00:16:23;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Room tone de la habitación, murmulos de los secuaces	Golpes	Golpes		
			Vidrio que se rompe y objetos que caen		



+00:16:46;29



+00:17:14;01



+00:17:30;00



+00:17:45;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO HIJO Bueno... Ya sabe que yo no me ando con güevonadas. Así que lo único que le queda es cantar rapidito para que lo matemos rapidito: conteste bien claro ¿quién es usted, y porque lleva días espionando mi casa disfrazado de cura?					
PADRE HIPÓLITO No es un disfraz. Soy sacerdote de verdad.					
DEMETRIO HIJO Peor para usted ¿Qué es lo que quiere?					
PADRE HIPÓLITO Vengo a hablarte del padre Ignacio.					
DEMETRIO HIJO ¿Quién?					
PADRE HIPÓLITO El padre Ignacio. Tú lo conociste, ¿verdad, Demetrio? Te salvó la vida cuando no eras más que un ladroncito.		Pasos de demetrio			

DEMETRIO HIJO ¿Usted cómo sabe eso?					
PADRE HIPÓLITO Él y yo fuimos grandes amigos. Pero nos separó la violencia. Él creía que era necesaria. Yo creo que hay otros caminos...					



+00:17:52:00



+00:18:10:01



+00:18:21:01



+00:18:25:01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO HIJO ¿Qué es lo que quiere de mí, padre?					
PADRE HIPÓLITO Contigo podemos lograrlo...					
DEMETRIO HIJO ¿Lograr qué?					
PADRE HIPÓLITO El sueño del padre Ignacio...					
DEMETRIO HIJO El sueño del padre Ignacio... Déjeme contarle, padre, todo lo que me pasó por culpa del padre Ignacio...					



+00:18:34;00



+00:19:01;01



+00:19:16;01



+00:19:26;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>COMANDANTE</p> <p>A ver! En orden, uno por uno, me van cantando a la cámara quienes son en realidad!</p>	<p>Sotano, ratas, gotera, murmullos de los bandidos, el ruido de una luz dañada. Sonido encerrado y vacío</p>				<p>Hay una referencia concreta del lugar?</p> <p>Los presos están sollozando, respirando fuerte o lamentándose, o pidiendo misericordia?</p> <p>Demetrio llora o tiembla?</p>
<p>HOMBRE I</p> <p>Yo soy teniente coronel del ejército.</p>		<p>disparos</p>	<p>El disparo retumba, o tiene eco por el espacio</p>		<p>Que arma es?</p>
<p>HOMBRE II</p> <p>Yo soy capitán del ejército.</p>					
<p>HOMBRE III</p> <p>Yo soy Sargento primero.</p>					
<p>COMANDANTE</p> <p>Hoy con orgullo anuncio que el movimiento ha desenmascarado un vasto operativo del enemigo para infiltrarse en la organización y acabar con el sueño del padre Ignacio desde adentro. A los susodichos infiltrados que ostentan a los rangos que ellos mismos han confesado, se les acusa de traición e intento de homicidio. Mediante juicio revolucionario han sido encontrados culpables y condenados a muerte por ello, a manos</p>					

de quien era su principal objetivo. Y la condena se ejecuta de inmediato!					
COMANDANTE Este... este es el caso más aberrante de todos... (se dirige al niño) ¡Habla!					
DEMETRIO HIJO Mi nombre es Demetrio Núñez. Soy agente de la CIA. Y mi misión era asesinar al Comandante.					



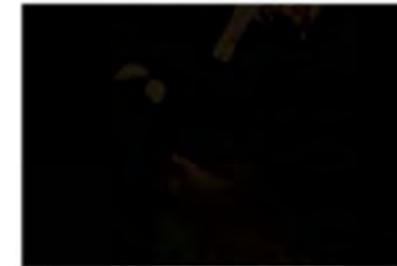
+00:19:41;00



+00:20:20;29



+00:20:50;28



+00:20:54;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>COMANDANTE</p> <p>No nos tembló la mano para eliminar al enemigo infiltrado en nuestras filas, y no nos temblará para castigar ejemplarmente a los traidores.</p>		Pasos comandante, hasta Demetrio	Apagan la lampra y deja de sonar el ruido eléctrico	S	
<p>PERIODISTA</p> <p>Mi Comandante...</p>			Botón de la linterna, y el sonido que hace cuando se la pasan	S	
<p>COMANDANTE</p> <p>Qué pasa?</p>			Alguien camina hasta la lámpara y la enciende, vuelve a sonar el ruido eléctrico de ésta.	S	
<p>PERIODISTA</p> <p>Este no puede ser de la CIA</p>					
<p>COMANDANTE</p> <p>Nuestros servicios de contrainteligencia lo hicieron confesar. Es de la CIA.</p>					
<p>PERIODISTA</p> <p>Pero es un niño.</p>					
<p>COMANDANTE</p> <p>Usted no sabe de lo que es capaz el enemigo.</p>					

PERIODISTA Pero mi Comandante...					
COMANDANTE Qué!!??					
PERIODISTA Mi comandante, esto se va a ver mal en cámara.					
COMANDANTE Entonces apágume ese aparato. Lo matamos así no más...					
COMANDANTE ¡¡Una linterna que no veo nada!!					
PERIODISTA Un momento, mi Comandante...					
COMANDANTE Qué pasa!!??					
PERIODISTA Usted puede sacar mayor partido de esto... Siendo piadoso.					
COMANDANTE ¿Perdonándolo?					
PERIODISTA Pero con la cámara encendida.					
COMANDANTE Prenda pues ese aparato.					



+00:20:55;28



+00:21:02;00



+00:21:09;00



+00:21:25;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>MARÍA</p> <p>Les cortaba la cabeza de un machetazo. Pa que alcanzaran a verse antes de morir. Los despellejaba. Se tomó la sangre de uno. Se comió el corazón de otro. ¿Y usted? Usted es un cobarde. Prefirió hacerle caso a un cura y largarse pa'l monte. Prefirió zafarse de su deber de hombre. Matar al hijueputa que mató a su padre.</p>	<p>Ambiente psiquiátrico, gritos cantos y gemidos opresivos de los pacientes.</p> <p>Reverberado, luz que emite un heeze, salamandras, murciélagos, ratas</p>		<p>María saca la foto de un cajón, o debajo de la cama</p>	<p>S</p>	<p>Es un hospital psiquiátrico, como cual?</p> <p>Donde esta la foto que saca María.</p>



+00:21:34;29



+00:21:40;29



+00:21:57;28



+00:22:03;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO HIJO Matar un hombre es fácil. Pero para matar a un hombre y quedar vivo hace falta plata.	Al verse a Demetrio, el ambiente del hospital aumenta	Demetrio se retira		S	
	La calle por la que pasa demetrio			S	Hay un barrio de referencia para este lugar?
		disparo		B	Que arma?
	Música..				



+00:22:10;00



+00:22:17;00



+00:22:26;29



+00:22:28;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

Ambs

Foley

Fx

PROCEDENCIA

OBSERVACIONES



+00:22:31;29



+00:22:36;29



+00:22:40;29



+00:22:42;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

Ambs

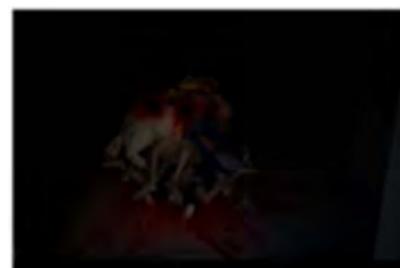
Foley

Fx

PROCEDENCIA

OBSERVACIONES

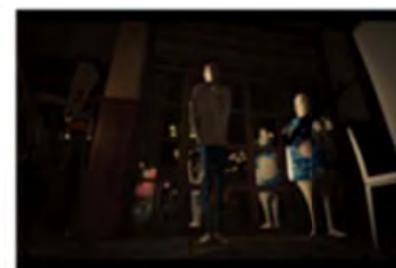
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES



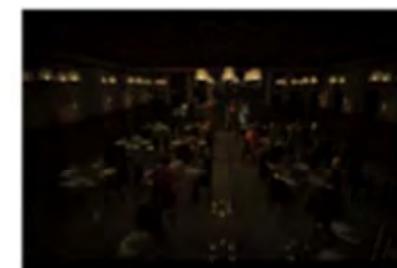
+00:22:45;29



+00:22:49;29



+00:22:51;29



+00:22:56;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Restaurante elegante, ruidos de la cocina y los meseros, voces de los comensales y ruido de cubiertos y platos	Pasos fuertes de Demetrio y sus secuaces que irrumpen en el lugar	Abren la puerta del local	B	Se mezclarían los ambientes de toda ésta secuencia de los muertos, o iría la música sobre todo?



+00:23:03;00



+00:23:07;00



+00:23:13;00



+00:23:22;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO HIJO. El sueño del padre Ignacio ya no existe, padre. Sólo mi sueño. Y mi sueño es matar al hijueputa que mató a mi padre.					



+00:23:28;29



+00:23:46;29



+00:23:50;29



+00:23:55;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>PADRE HIPÓLITO</p> <p>En ese caso, estoy perdido. Pero antes de matarme, por favor, respóndeme esta pregunta: Ya tienes mucho dinero. Ya mataste a muchos hombres. ¿Por qué no has matado al asesino de tu padre?</p>	Mismo ambiente de la casa de demetrio	Hipolito se arrastra en el suelo	La silla de ruedas se va acercando hasta llegar a oírse cerca	S	Es una silla de ruedas vieja, nueva? Funciona bien, o tiene chirridos?
<p>MARÍA</p> <p>Porque sigue siendo un cobarde</p>					
<p>MARÍA</p> <p>Y no solo cobarde, sino además estúpido. Ya una vez se dejó engañar de un cura una vez, y ahora esta a punto de dejarse engañar por otro.</p>					



+00:24:02;00



+00:24:04;00



+00:24:10;00



+00:24:23;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

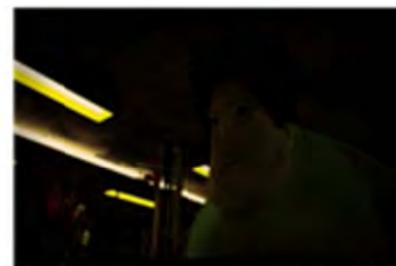
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>DEMETRIO HIJO. Mamá, ya lo iba a matar. Estaba averiguando qué sabía, antes de matarlo.</p>		Maria saca el arma de un costado de la silla		S	
<p>MARÍA Pero antes de hacerlo contéstale. ¿Por qué no has matado al asesino de tu padre?</p>					
<p>DEMETRIO HIJO. Yo no soy cobarde. He matado un montón de gente.</p>					
<p>MARÍA No has matado al único que importa.</p>					
<p>MARÍA Pero primero, mate a este cura, aquí mismo, frente a mi.</p>					



+00:24:57;29



+00:25:03;01



+00:25:08;00



+00:25:11;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

Diálogos	DISEÑO SONORO				
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
MARÍA ¿Qué esperas? ¡Hazlo!		Demetrio camina hasta maria, toma la pistola y luego se para frente a hipolito		S	
VOZ Matálo pues					



+00:25:18;00



+00:25:23;00



+00:25:39;00



+00:25:45;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

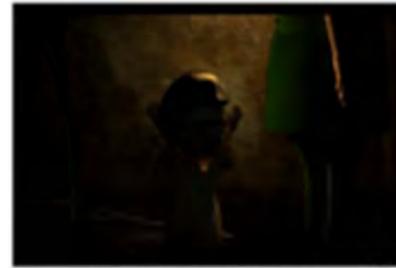
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
POLICÍA GORDO Nosotros en el 49 matábamos niños, ancianos, mujeres... Eso sí, todos liberales	El ambiente cambia de nuevo a el sótano donde habían grabado a Demetrio y al comandante			S	
POLICÍA JOVEN Pero es que en esa época nadie los investigaba, mi cabo.					
POLICÍA GORDO Nadie nos investigaba, porque era el gobierno el que daba la orden. Ahora nadie va a investigar, porque a nadie le importa el cadáver de un gamín. Matálo pues...					



+00:25:47;29



+00:25:50;29



+00:25:59;29



+00:26:11;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
VOZ Qué valentía! Qué derroche de heroísmo el de nuestras fuerzas del orden!			Se acercan unos pasos, luego veremos que es el padre ignacio	S	Esa agua que hay al lado es de un caño o de que? Es turbulento o calmado? Hay goteras?
POLICÍA GORDO (AL OTRO POLICÍA, SUSURRANDO) Baje el arma que el cadáver de un cura si lo investigan... (AL PADRE IGNACIO) No, padre, sólo lo estábamos asustando, usted tranquilo que ya no lo levábamos a la estación.					



+00:26:16;00



+00:26:19;00



+00:26:24;00



+00:26:30;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE IGNACIO Aquí nadie se va a ninguna parte. Tiren las armas y arrodíllense.		El padre Ignacio saca el arma de su saco		S	
POLICÍA JOVEN Si de verdad es un cura, no es capaz de disparar.					
PADRE IGNACIO ¿Probamos?					



+00:26:37;00



+00:26:38;00



+00:26:43;00



+00:26:48;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE IGNACIO ¿Es verdad lo que dijiste?		Uno de los policías saca el arma. El padre Ignacio le dispara y éste cae al suelo.		S	El policía que mata es el gordo o el flaco?
PADRE IGNACIO Que eres un chulavita asesino de mujeres y niños.		El otro policía deja caer su arma. El padre Ignacio camina hacia él		S	
POLICÍA GORDO ¿Usted es el cura rebelde verdad?		Demetrio se mete al agua		S	
PADRE IGNACIO Niño, mejor espérame detrás de esa pared.					
POLICÍA GORDO No me vaya a matar, padre...					
PADRE IGNACIO Arrepiéntete de tus pecados...					
POLICÍA GORDO No me vaya a matar, padre...					
PADRE IGNACIO ¡Arrepiéntete de tus pecados que Dios perdona todo!					

POLICÍA GORDO No me vaya a matar, padre...					
PADRE IGNACIO ¡Arrepiéntete! ¡O te vas al infierno!					
POLICÍA GORDO No me vaya a matar, padre...					
PADRE IGNACIO ¡Arrepiéntete infeliz! ¡Arrepiéntete! ¡Arrepiéntete!					
POLICÍA GORDO No me vaya a matar, padre...					



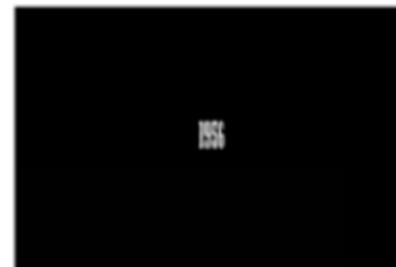
+00:27:12;01



+00:27:22;00



+00:27:35;00



+00:27:39;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		Disparo,	campanas		
BOBO DEL PUEBLO Ahí viene Revancha mochando cabezas!! Ahí viene Revancha mochando cabezas!!					



+00:27:43;00



+00:27:47;00



+00:27:53;00



+00:27:58;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
BOBO DEL PUEBLO Ahí viene Revancha mochando cabezas!! Ahí viene Revancha mochando cabezas!!	Ruidos del pueblo: gente, caballos, gallinas, un radio	Tambor del bobo	campana	s	
BOBO DEL PUEBLO Ahí viene Revancha mochando cabezas!! Ahí viene Revancha mochando cabezas!!		Pasos revancha ¿caballo?		s	Por que se va a cambiar el caballo de revancha?
BOBO DEL PUEBLO Ahí viene Revancha mochando cabezas!! Ahí viene Revancha mochando cabezas!!					



+00:28:03;01



+00:28:10;01



+00:28:21;01



+00:28:30;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>PADRE MIGUEL ÁNGEL</p> <p>"¡Primero mató al cura de Campo Hermoso! ¡Lo acuchilló en el confesionario! ¡Y luego lo colgó del campanario! ¡Después asesinó a todo el pueblo! ¡Hombres mujeres y niños! ¡Y el usurpador e ilegítimo gobierno militar, así como lo ha hecho con toda la chusma bandolera, le ha perdonado! ¡Y así como toda la chusma bandolera está invadiendo nuestro pueblo, Revancha también viene para acá! ¡El mismísimo Revancha viene para acá! Queda algún hombre valiente en este pueblo que nos defienda? ¡Que levante la mano! ¡Ninguno? ¡Salvemos entonces nuestras almas cobardes, ya que no habiendo quien lo detenga, Revancha va a asesinarnos a todos, uno a uno sin excepción!</p>					
<p>BOBO DEL PUEBLO</p> <p>Ahí viene Revancha mochando cabezas!! Ahí viene Revancha mochando cabezas!!</p>					

Pueblo a lo lejos,
room tone de el
espacio cerrado de la
iglesia.
Hay bastante
reverberación.
Algunos de los
feligreses susurran.

s

¿el padre Miguel golpea el atrio?



+00:28:36;00



+00:28:42;00



+00:28:55;00



+00:29:02;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

Ambs

Foley

Fx

PROCEDENCIA

OBSERVACIONES

Rio. Viento. A lo lejos los ruidos del pueblo.

Pasos de revancha y de los soldados sobre el puente de madera. El ruido que emiten los fusiles que llevan cargados

s



+00:29:08;01



+00:29:13;01



+00:29:15;01

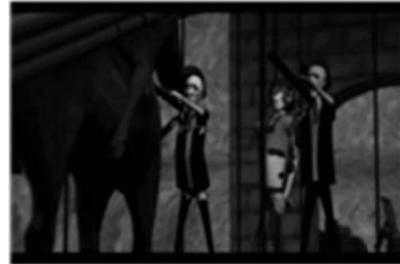


+00:29:18;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>CAPITÁN GUZMÁN Así que usted es el famoso Revancha?</p>		Motor carro	Carro que llega	b	¿el carro está o llega? ¿está encendido o apagado?
<p>DEMETRIO PADRE Mi nombre es Demetrio Núñez.</p>			El capitán camina hasta donde revancha		
<p>CAPITÁN GUZMÁN En nombre del gobierno de mi general le doy la bienvenida a la vida civil y legal. Le anuncio que, mientras esté bajo mis dominios, no habrá de temer por su seguridad. Pero bajo ningún pretexto, motivo o excusa, le será permitido a usted portar ningún tipo de arma, de fuego. De incumplir esta condición, será considerado de nuevo como bandolero criminal, y como tal será capturado o dado de baja. Además, el gobierno de mi general, generosamente ha dispuesto que a los ex bandoleros les sean entregadas de forma gratuita tierras para que puedan empezar...</p>					



+00:29:25;01



+00:29:34;00



+00:29:46;00



+00:29:56;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE Yo no necesito regalos de su general. Yo vengo por la tierra de mi padre, que por derecho me pertenece.					



+00:30:05;00



+00:30:14;29



+00:30:16;29

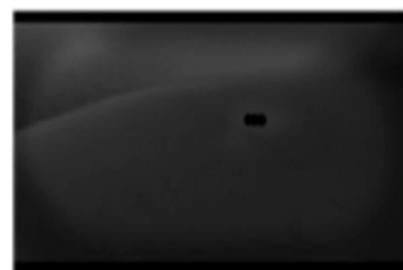


+00:30:26;29

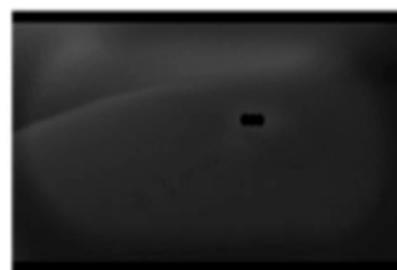
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
CAPITÁN GUZMÁN Lleva armas encima?		El capitán se acerca masa revancha		s	
DEMETRIO PADRE Por qué no me revisa?					



+00:30:31;29



+00:30:34;29



+00:30:36;29



+00:30:41;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Campo abierto. Chicharras y animales de monte			e	



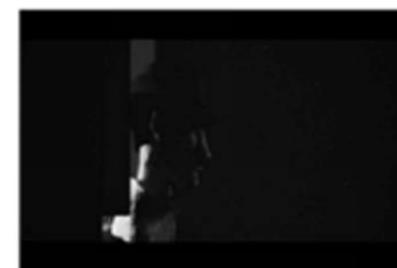
+00:30:45;28



+00:30:50;28



+00:30:55;28



+00:31:01;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Mismo ambiente anterior, atenuado por estar en el interior de la casa	La puerta se abre		s	La puerta debe sonar vieja y gastada por estar la casa sola hace tiempo
		Pasos Demetrio por la casa	Demetrio abre la ventana	s	La ventana también debe sonar desgastada y vieja.



+00:31:08;00



+00:31:43;29



+00:31:47;28



+00:31:56;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

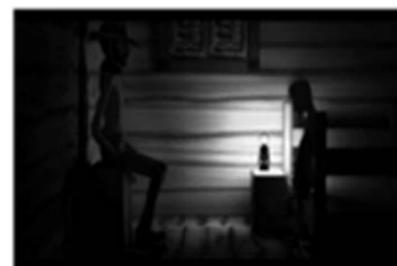
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PUTA ¿Tú eres Revancha, verdad?	La gente habla y ríe en el prostíbulo, hay ruido de botellas. Al entrar Demetrio solo queda el ruido de la música, lo demás en completo silencio				S
DEMETRIO PADRE Mi nombre es Demetrio Núñez.		Los hombres salen apresurados del bar, se oyen sus pasos, y que empujan y tumban objetos			S
PUTA ¿Y no es lo mismo?		Demetrio camina hasta la barra, toma una botella y se sirve.			s
PUTA María, María, Despierta. Adivina quién está aquí.		Pasos de la puta.			s



+00:32:02;00



+00:32:08;00



+00:32:13;00



+00:32:14;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	En la habitación la música se escucha menos fuerte, excepto cuando abren la puerta que da al complejo de habitaciones.	Unos pasos se acercan a la puerta. La puerta se abre	La música se escucha mas fuerte cuando abren la puerta que da al segundo piso, cuando la vuelven a cerrar vuelve a sonar igual. Cuando abren la puerta de la habitación, también se siente un poco mas fuerte la música, pero no tanto como cuando abrieron la pueta del segundo piso.	s	El suelo es de madera?



+00:32:17;00



+00:32:27;29



+00:32:37;29



+00:32:41;29

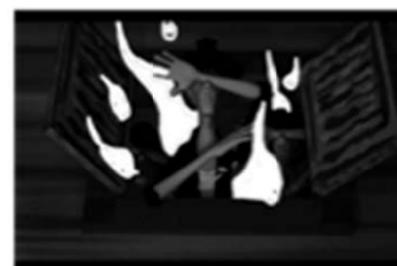
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
MARÍA ¿Es verdad todo lo que dicen de usted?	Música ahogada en el primer piso.		Se abre la puerta del segundo piso y se escucha mas fuerte la música, se escuchan pasos que se acercan. Se abre la puerta de la habitación	s	
DEMETRIO PADRE Qué dicen?			Pasos de los hombres en la habitación.	s	
MARÍA Que las balas no le entran. Que tiene tratos con el diablo.					
DEMETRIO PADRE No todo.					
MARÍA Por una primera vez se paga mucho dinero. Varios tipos han ofrecido plata por mí. Pero como los conservadores fueron los que mataron a mi mamá, mi tía dice que debemos ser agradecidas con usted.					
DEMETRIO PADRE Vístete.					
MARÍA ¿No vamos a hacer nada?					



+00:33:06;00



+00:33:23;00



+00:33:26;29

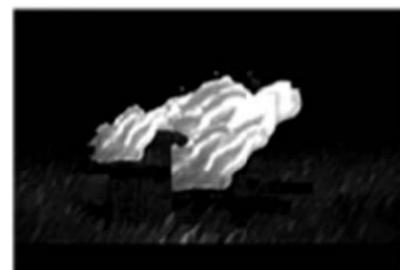


+00:33:43;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
HOMBRE 1 ¡Se nos escapó!	Llamas. Música de cantina.	La lámpara estalla. Gritos y golpes. Disparos. Machetazos y como el machete rompe los huesos y penetra la carne.	La lámpara estalla. Gritos y golpes. Disparos. Machetazos y como el machete rompe los huesos y penetra la carne.	s	
DEMETRIO PADRE Hasta luego señorita.		Demetrio sale de la habitación.		s	



+00:34:01;00



+00:34:08;00



+00:35:26;00



+00:35:31;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE MIGUEL ÁNGEL Limpia su alma para que quede blanca como la nieve. Libéralo Señor, libera a Revancha. Manifiesta tu presencia sobre el espíritu del orgullo que lo ha llevado a desafiarte con sus pecados. Libéralo Señor, libera a Revancha.	Llamas. Grillos y ranas.	El padre arroja el agua bendita.		S	
PADRE MIGUEL ÁNGEL ¡Revancha! ¡Me sorprende verlo con vida!		Pasos Demetrio. Demetrio acciona el gatillo de su arma.		S	
DEMETRIO PADRE Yo no soy Revancha.		Padre miguel se retira en el burro.		S	El burro se conserva?
PADRE MIGUEL ÁNGEL ¿Luego no estaban prohibidas las armas? Sólo los bandoleros las llevan.	Llamas. Animales de la noche.	Dos hombres empujan a pedro. Pedro cae al suelo		s	
DEMETRIO PADRE Son las armas de sus hombres.					
PADRE MIGUEL ÁNGEL No son mis hombres. Son hombres de Cristo, valientes, que defienden las leyes de Dios por encima de las leyes humanas. De forma un poco excesiva, debo admitirlo. Así que si va a disparar, ya que tanto le gusta matar curas, hágalo ya. De lo contrario deme					

permiso, Revancha. Debo seguir mi camino.					
PADRE MIGUEL ÁNGEL Esta será una noche larga. Pero yo he traído suficiente aceite bendecido.					



+00:35:34;00



+00:35:39;00



+00:35:48;29

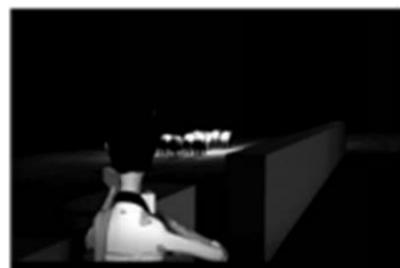


+00:35:52;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

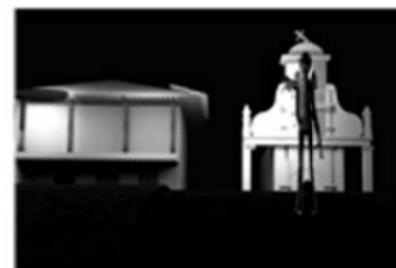
Diálogos	DISEÑO SONORO				
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
HOMBRE 4 Alguien viene!		Los hombres patean a pedro.	El sonido de sus respiraciones agitadas y los sonidos guturales que se hacen al golpear.	S	
			Gatillo del arma con que van a disparar a pedro.	b	
		Muchos cerdos chillan como si los estuvieran matando. Las llamas en su lomo.	Los machetazos que penetran la carne y rompen los huesos de los dos hombres.	s	



+00:36:02;01



+00:36:08;01



+00:36:27;00



+00:36:32;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

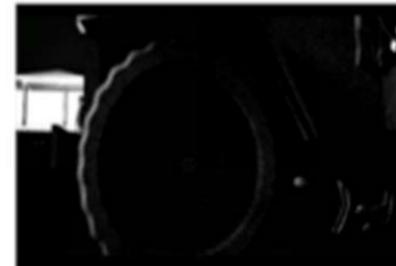
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE Quietico. Tire el arma.		Revancha acciona el gatillo		b	
DEMETRIO PADRE Tire el arma.		disparo		b	



+00:36:36;00



+00:36:39;00



+00:36:42;00



+00:36:43;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

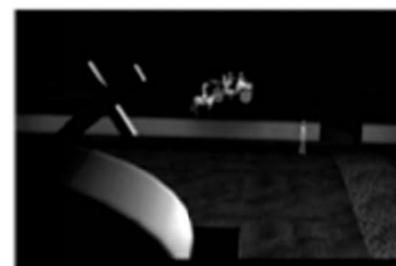
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
CAPITÁN GUZMÁN Revancha! Tire el arma!		El carro del capitán se acerca y llega al plano.		B	
		Se abren las puertas del carro y los hombres bajan del carro, haciendo sonar sus pasos y sus fusiles.		S	



+00:36:49;29



+00:36:55;29



+00:36:57;29



+00:37:08;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

Ambs

Foley

Fx

PROCEDENCIA

OBSERVACIONES

El padre prosigue
el camino en su
burro.

s



+00:37:11;01



+00:37:16;01



+00:37:20;01



+00:37:21;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
BOBO DEL PUEBLO Ahí viene Revancha, mochando cabezas! Ahí viene Revancha, mochando cabezas!	Susurros de los militares, sus pasos y movimientos, del exterior se siente la voz del bobo y los ruidos del pueblo		Tambor del bobo	s	¿el capitán esta quieto, o se mueve y golpea la mesa?
CAPITAN Un Fusil. Un Revolver. Ocho muertos.					
CAPITAN ¿No fui claro? ¡Cuando regresó a este pueblo le dije que quedaban prohibidas las armas!					



+00:37:29;00



+00:37:37;00



+00:37:42;00



+00:37:45;00

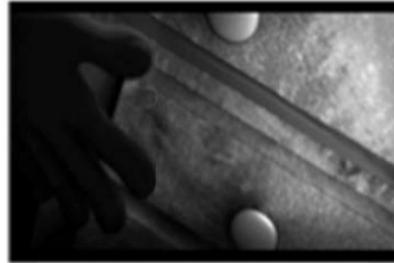
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE También dijo que garantizaba mi seguridad. Usted incumplió, yo también. Estamos a mano.					
CAPITAN Yo también he matado mucha gente, Revancha. Tenga cuidadito con la boca.					
DEMETRIO PADRE El problema es el cura.					
CAPITAN ¿Qué?					
DEMETRIO PADRE La justificación siempre la pone el cura. Sólo falta alguien que se aproveche para quedarse con las tierras. Antes era Don Rafael, ahora puede ser cualquiera. No es ni religión ni política, capitán, es la tierra.					



+00:38:04;01



+00:38:12;01



+00:38:15;01



+00:38:21;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
CAPITAN ¿Está insinuando que arreste al padre Miguel?		El capitán abre el cajón y saca un libro.		s	
DON PEDRO Usted es la ley.		El capitán corre su silla y se pone de pie		s	¿el armario y la silla son viejos? Ambos son de madera ¿la silla emite un ruido agudo cuando el capitán la mueve (para generar mas tensión)?
CAPITAN "En nombre de Dios, de quien emana todo el poder..." ¿Sabe qué libro es este?					
DEMETRIO PADRE La Biblia.					
CAPITAN No. La constitución. La ley emana del poder de Dios.					



+00:38:28;00



+00:38:37;00



+00:38:39;00



+00:38:51;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE ¿Y si no creo en Dios?		El capitán golpea a Demetrio padre.		b	
CAPITAN Entonces me queda la fuerza bruta.		Demetrio cae al suelo junto con la silla de madera	Se escuchan los pasos de don pedro que se acerca	s	
CAPITAN En mi hoja de vida se vería muy bien la muerte de un bandolero famoso					
DON PEDRO Capitán, deje ir inmediatamente a este hombre. Usted y yo solos vamos a arreglar este problema.					
CAPITAN ¿Y cómo vamos hacer eso, Don Pedro?					
DON PEDRO Como todo el mundo sabe que se arreglan los problemas con la ley.					



+00:38:59;00



+00:39:08;01



+00:39:20;01



+00:39:25;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
BOBO DEL PUEBLO Ahí viene Revancha, mochando cabezas! Ahí viene Revancha, mochando cabezas!	Al salir el exterior, la voz del bobo se hace mas fuerte, al igual que los ruidos del pueblo.				
BOBO DEL PUEBLO Ahí viene Revancha, mochando cabezas! Ahí viene Revancha, mochando cabezas!	Se escucha provenir desde el piso de abajo música y voces de las putas y los clientes	María trapea, sus pasos se escuchan como si pisaran algo pegachento por la sangre seca		s	¿en el prostíbulo hay música en la parte de abajo, o está cerrado al público?
	Afuera llueve y truena			b	



+00:39:30;01



+00:39:33;01



+00:39:37;00



+00:39:42;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE ¿Así imaginabas a Revancha?		Se escuchan lo pasos de revancha al llegar, luego, se escucha cuando cierra la puerta.		S	
		Revancha se quita el sombrero y la camisa		s	¿De que material serian el sombrero y la camisa?



+00:39:49;00



+00:39:54;00



+00:39:57;00



+00:40:05;00

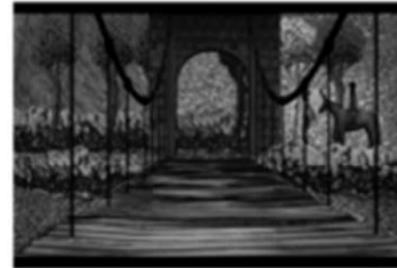
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE ¿Quieres saber por qué? ¿Por qué maté toda esa gente?	Los truenos se intensifican, y se pierde el ruido del prostibulo				
DEMETRIO PADRE Cuando te diga, no vas a querer estar conmigo.					



+00:40:11;29



+00:40:20;29



+00:40:29;29



+00:40:40;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DON PEDRO ¡Demetrio!	Muy a lo lejos se escucha el pueblo. En el puente se escucha el rio y animales, sobre todo las chicharras.	Pasos de revancha y maría obre la tierra, después sobre el puente		S	¿Por que se cambian los caballos aquí?
CON PEDRO No pensaba despedirse?		Los pasos de pedro que los alcanza		s	
DEMETRIO PADRE Eso son cosas de mujeres.					
DON PEDRO ¿Cómo le va, señorita?					



+00:40:51;28



+00:40:54;28



+00:40:58;28



+00:41:12;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DON PEDRO ¿Y su tierra?	Viento tipo western			s	
DEMETRIO PADRE Vale más la vida. Me voy a donde no me conozcan.					
DON PEDRO Eso va ser difícil.					
DEMETRIO PADRE Eso es lejos. Así que si necesita algo Don Pedro, es ahora.					
DON PEDRO Soborné al Capitán Guzmán. Él va a retirar sus soldados del pueblo un día entero.					



+00:41:17;29



+00:41:21;29



+00:41:29;29



+00:41:33;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DON PEDRO Antes de irse mate al cura.					
DEMETRIO PADRE Ya no es buen cristiano?					
DON PEDRO Ya no soy pendejo.					



+00:41:39;29



+00:41:49;28



+00:41:56;28



+00:42:02;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

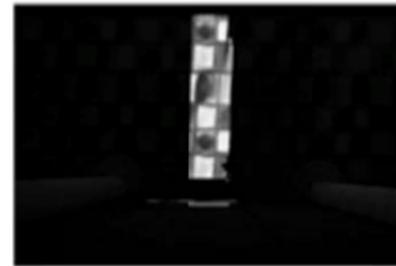
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE Padre, me acuso que he pecado	Campanas de iglesia	revancha camina sobre el piso de baldosa, y sus pasos se escuchan con eco		s	La voz de ambos se debería escuchar un poco reverberado por la acústica del lugar.
PADRE MIGUEL ANGEL Dime tus pecados.		Revancha corre un butaco para sentarse en el confesionario		s	
DEMETRIO PADRE Padre, he matado. He matado a muchos hombres. Hasta ya perdí la cuenta. Los maté de todas las formas que se le ocurra. Con machete, cuchillo, pistola, fusil, con maldad, con razón o sin razón, por pura sospecha. Y lo hice con gusto.					



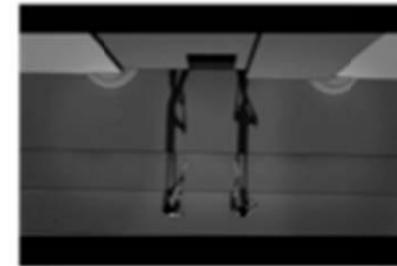
+00:42:32;29



+00:42:44;29



+00:43:10;00



+00:43:31;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE MIGUEL ANGEL Para entender la verdadera dimensión de tus actos debo hacerte una pregunta.		Revancha se pone de pie, corre el butaco y camina hasta el confesionario donde abre la puerta de éste. El padre se corre con su silla hacia atrás.		s	
PADRE MIGUEL ANGEL Eres conservador o liberal?		Revancha clava una y otra vez el machete en el cuerpo del padre, se escucha como penetra la carne y desgarrar huesos		s	
DEMETRIO PADRE Ni lo uno ni lo otro, padre.		Revancha camina hacia la salida		s	
		disparos		s	¿qué tipo de fusiles son?



+00:43:37;29



+00:43:42;29



+00:43:48;29



+00:43:51;29

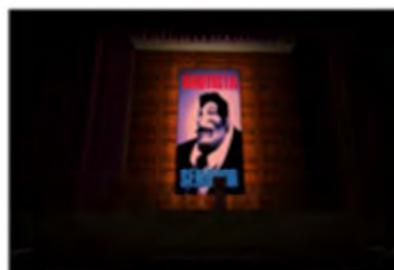
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
CAPITÁN Ahora, el postre.	Voces de los hombres del capitán, se ríen y celebran		El ruido del motor del jeep	s	¿Está encendido el auto?



+00:43:55;29



+00:44:01;00



+00:44:06;00



+00:44:10;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

Ambs

Foley

Fx

PROCEDENCIA

OBSERVACIONES

Algún room tone, un
ruido eléctrico que
unifique los planos



+00:44:15;00



+00:44:19;00



+00:44:27;00



+00:44:36;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	En el salón se escucha el ruido de las luces que hay en los espejos, y afuera el ruido de un aire acondicionado, o algún aparato eléctrico grande	Pedro se toca la cara		s	
	Cuando se abre la puerta se siente fuerte el ruido del exterior, luego se vuelve a disminuir con la cerrada de la puerta	Se abre la puerta, luego se vuelve a cerrar		s	
		El padre Hipólito camina hasta donde pedro bautista		s	



+00:44:42;29



+00:44:47;29



+00:45:21;00



+00:45:34;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO Buenas noticias. Las encuestas siguen subiendo.					
PEDRO BAUTISTA Entonces tenemos que hacer algo con él.					
PADRE HIPÓLITO ¿Con quién?					
PEDRO BAUTISTA Con Demetrio.					
PEDRO BAUTISTA Es un peligro para el proyecto. Es un asesino y un delincuente.					
PADRE HIPÓLITO No entiendo lo que dices...					
PEDRO BAUTISTA Lo que digo es que lo que necesitamos es a su plata, no a su vida.					
PEDRO BAUTISTA Debe desaparecer.		El padre toma aire		s	
PADRE HIPÓLITO Yo sé cómo hacerlo.					

PEDRO BAUTISTA ¿Cómo?					
PADRE HIPÓLITO Ponte de rodillas.		Pedro se levanta de la silla, la corre y se pone de rodillas		s	
PADRE HIPÓLITO ¡De rodillas!					
PADRE HIPÓLITO Renunciáis al demonio?					
PEDRO BAUTISTA ¡Si. Renuncio!					
PADRE HIPÓLITO ¿Renunciáis a todas sus obras?					
PEDRO BAUTISTA ¡Si. Renuncio!					
PADRE HIPÓLITO ¿Renunciáis a todos sus engaños?					
PEDRO BAUTISTA ¡Si. Renuncio! PADRE HIPÓLITO ¿Juras, ante Dios, que no asesinarás nunca más a ningún hombre?					
PEDRO BAUTISTA Lo juro!					



+00:46:08;01



+00:46:30;00



+00:46:34;00



+00:46:39;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO Escúchame bien: De lo contrario, yo mismo me encargaré de denunciarte a las autoridades... Aunque ello nos cueste el sueño del padre Ignacio...	Al quedar abierta la puerta, entra fuertemente el ruido de fuera de la habitación	El padre le hecha agua a Pedro encima		s	
PADRE HIPÓLITO Pedro Bautista, yo te bautizo en el nombre del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo.		El padre cae desgonzado al suelo	Disparos, se rompen vidrios y caen objetos al suelo	s	
MARÍA ¡Mira cómo te quedó la cara! Pareces un monstruo!		Demetrio se arroja al suelo	La silla de ruedas se acerca hacia Demetrio	s	
PEDRO/DEMETRIO ¡Mama! ¿Qué hiciste?			Los escoltas entran corriendo y sacan sus armas, murmuran	s	



+00:46:46;00



+00:46:50;29



+00:46:56;29



+00:47:04;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
MARÍA ¡Lo que tenía que haber hecho hace mucho tiempo!		Maria recuesta el arma sobre la silla, y arrastra la silla hacia la salida		s	¿cómo suena el motor de la silla?
MARÍA Yo misma voy a hacerlo.		Gira la silla para dirigirse a demetrio		s	
MARÍA ¡Ustedes dos van a ayudarme! ¡Ya que parí a un cobarde imbécil, yo misma voy a matar al hijueputa que mató a su padre!		Uno de los escoltas toma a María y forcejean.			
		Llega otro escolta y forcejean entre todos. Hay muchos disparos, golpes, respiraciones agitadas y la silla que se mueve violentamente			



+00:47:12;01



+00:47:20;01



+00:47:24;00

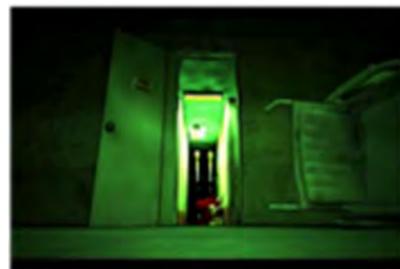


+00:47:32;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
ESCOLTA I Qué hacemos, patrón?		María cae al suelo. Al igual que los dos escoltas La silla se arrastra y queda de lado, el motor queda encendido y se escucha una llanta girando.		s	
PEDRO ABADÍA Llévensela bien lejos. Que para mí sea como si estuviera muerta.	La silla sigue chillando el resto de la escena	Los escoltas se ponen de pies y recogen sus armas		s	
MARÍA No eres digno de llevar ese nombre. Yo te lo di, yo te lo quito. Ya no te llamarás más Demetrio Núñez		Los escoltas levantan a María y se la llevan a rastras		s	



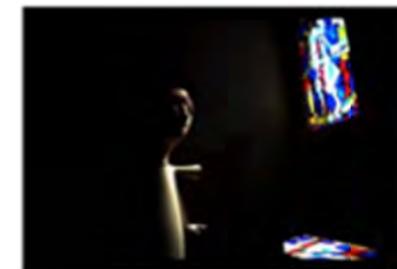
+00:47:48;00



+00:47:52;00



+00:47:57;29

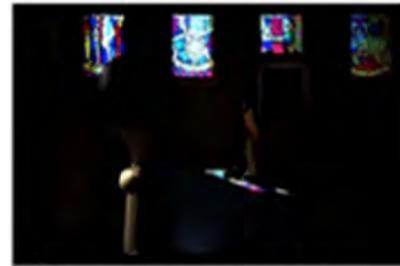


+00:48:03;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Se escuchan ruidos de pueblo al exterior y hombres que corren, pero muy tenuemente	El padre Ignacio se pone de pie, abre una cortina y camina. Demetrio camina tras él		s	



+00:48:08;01



+00:48:50;00



+00:49:00;02



+00:49:08;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE IGNACIO ¿Tienes hambre, niño?		Suena el tambor del arma del padre.		b	¿es una pistola o un revolver?
DEMETRIO HIJO No.					
PADRE IGNACIO Entonces por qué robas?					
DEMETRIO HIJO Estoy juntando para comprarme un arma.					
PADRE IGNACIO Y Se puede saber, ¿tú qué vas a hacer con un arma?					



+00:49:14;01



+00:49:17;01



+00:49:24;01



+00:49:29;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO HIJO Voy a matar al hombre que mató a mi papá.					
PADRE IGNACIO ¿Y tú eres capaz de matar?					
PADRE IGNACIO ¿Qué no te enseñan religión? ¿No sabes que matar es pecado mortal?					



+00:49:32;01



+00:49:38;00



+00:49:45;00

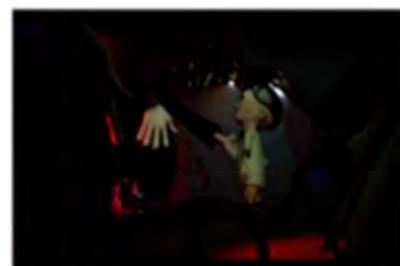


+00:49:55;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO HIJO ¿Entonces usted por qué mató a esos policías?		El padre se pone de pie, y da unos pasos. Se pasa la mano por el pelo y se gira.		s	Aquí en el guion dice que se va hacia la venta y le habla de lejos, en el la maqueta se acerca hasta el niño en fuera de campo y le pone la mano en la espalda. ¿qué acción va a quedar?
PADRE IGNACIO Porque yo me voy a ir al infierno.					



+00:50:01;00



+00:50:18;29



+00:50:21;29



+00:50:32;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE IGNACIO Sólo Dios dispone de la vida de los hombres, y castiga a todos los que matan. Yo desobedecí y Dios me va a castigar por eso. No sigas mi mal ejemplo. Tu no vas a matar a ningún hombre, ¿entendido?		Pasos del padre saliendo del lugar		s	
PADRE IGNACIO Ya fue suficiente. Vámonos. Te acompaño a tu casa.					



+00:50:36;29



+00:50:41;28



+00:50:45;28



+00:50:48;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

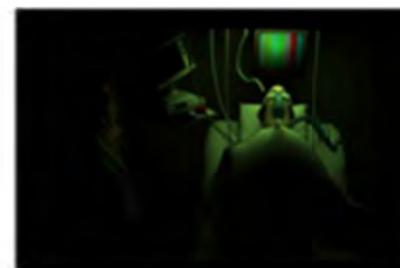
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Hospital, ruidos de las máquinas que hay en éste. Y el movimiento tanto de empleados como pacientes. Room tone de las maquinas que hay en el lugar.			S	¿en el hospital hay mas doctores y pacientes o solo Hipólito?
	El ruido del aparato respirador y todas las maquinas que tiene conectadas Hipólito.			s	



+00:50:51;28



+00:50:55;28



+00:51:04;00



+00:51:19;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO No me de-jan leer el perio-dico. No me dejan ver las noti-cias. Cuén-tame co-mo va la cam-paña.		Pasos Demetrio. Demetrio saca un fosforo y lo enciende.		s	



+00:51:23;29



+00:51:27;29



+00:51:29;29

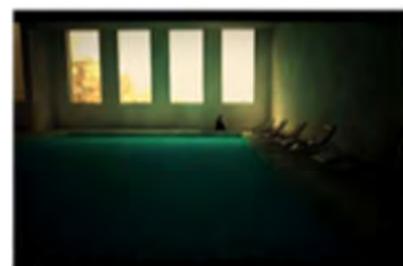


+00:51:35;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Exterior. Automóviles de todo tipo, ruido de transeúntes	El automóvil de Pedro Abadía llega. Se abre la puerta del automóvil y se cierra.		s	¿qué carro sería?
		Pasos de Demetrio y el mayordomo.		s	



+00:51:41;29



+00:51:46;28



+00:51:51;28



+00:51:54;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Se siente un room tone de los espacios por los que van pasando	Se abre la puerta del turco. Sale del turco el sonido del agua hirviendo y del vapor.	Adentro se escuchan voces.	s	¿los lugares por los que pasan en los planos están solos, o hay gente?
			Sonido fuerte de vapor, cuando éste inunda el cuadro.	s	



+00:51:58;28



+00:52:05;00



+00:52:09;00



+00:52:20;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
VOZ I Candidato, ¿sabe usted por qué está aquí?	Continúa el sonido del agua en estado de ebullición, la maquina que la calienta y algunas toses y susurros de los personajes dentro del turco. Se escuchan goteos.		Los pasos de Demetrio suenan con la particularidad de la baldosa mojada.	s	
DEMETRIO HIJO ¿Quiénes son ustedes?					
VOZ I Eso no es importante, candidato. Lo importante es quién es usted.					



+00:52:29;29



+00:52:40;29



+00:52:53;28



+00:53:06;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
VOZ II Lo sabemos todo, candidato, todo. Sabemos que su nombre es Demetrio Núñez. Sabemos que es un criminal poseedor de una astronómica fortuna. Sabemos que fue criado en un hogar de bienestar porque su madre no era apta para cuidarle, debido a las secuelas que le dejó un disparo en la cabeza, y que su padre fue asesinado durante la violencia de los años 50. Sabemos que conoció personalmente al sacerdote revolucionario Ignacio Gómez Buendía, que militó en las filas de la subversión de orientación católico-marxista, y que se salvó de morir ejecutado en una de sus tantas purgas.					



+00:53:18;00



+00:53:31;29



+00:53:46;29



+00:54:10;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
VOZ III Sabemos además cosas que usted ignora y que pueden ser de su interés. Pero las sabrá en la medida que su actitud sea de colaboración y obediencia. ¿Nos escucha, señor Núñez?					
PEDRO ABADÍA Si.					
VOZ I Usted renunciará a su candidatura presidencial.					
VOZ III Su campaña, con sus recursos y votantes, se adherirá a la campaña de nuestro candidato presidencial.					
VOZ I Una vez este sea presidente, le permitiremos continuar con sus lucrativas actividades.					
VOZ II A cambio de un razonable porcentaje, claro está.					
VOZ III Por cuestiones de cordialidad y etiqueta, no hablaremos aquí de lo que					

puede suceder ante una negativa suya.					
VOZ I Lo sabemos todo, señor Núñez. Todo. Por favor, no nos busque. El departamento de servicio al cliente se pondrá en contacto con usted. Puede retirarse. Tenga usted una buena tarde.			Sonido fuerte de vapor, cuando éste inunda el cuadro.	s	



+00:54:26;00



+00:54:30;00



+00:54:34;29

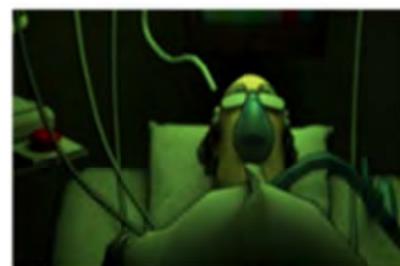


+00:54:37;29

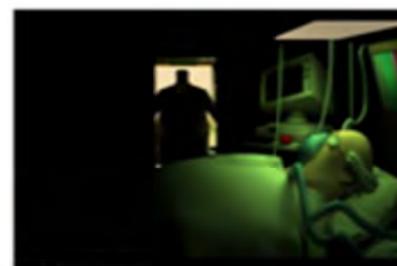
Diálogos

DISEÑO SONORO

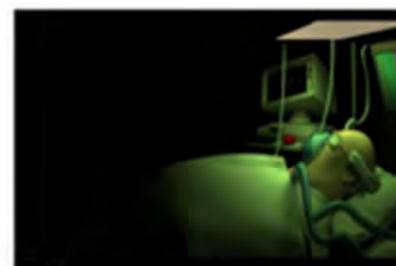
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PEDRO/DEMETRIO ¿Qué hacemos, padre?	Vuelva al ambiente de antes de entrar al club	Llega el carro y se detiene. Se abre y cierra la puerta.		s	
	De nuevo el ambiente del hospital			s	



+00:54:44;29



+00:55:10;00



+00:55:26;00



+00:55:31;00

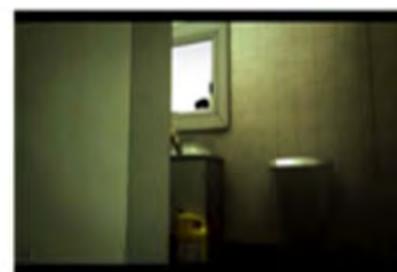
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO Loú-nico que pode-mos hacer: o-bedec-erles. Si no lo hacemos puede s-er el fin del sue-ño del pa-dreIgnacio.					
PEDRO/DEMETRIO Si, padre.					
PEDRO/DEMETRIO Padre, ¿Cuál es el sueño del padre Ignacio?		Demetrio camina a la salida y abre la puerta.		S	
PADRE HIPÓLITO Hacer realidad el reino de Cristo en la tierra.		Se cierra la puerta.	Queda fuerte presencia de la maquina de respirar.	s	



+00:55:38;00



+00:55:43;29



+00:55:46;29

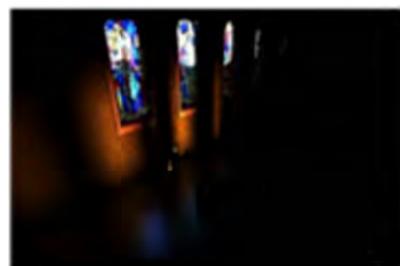


+00:55:51;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

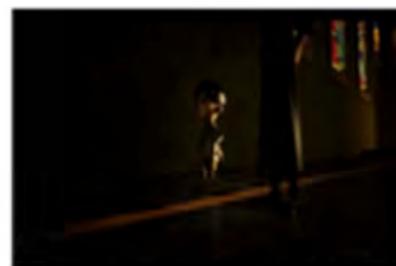
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Se escucha solo el sonido de un aparato eléctrico, puede ser una nevera, un ventilador, etc.	Cae el agua del grifo. Pedro se hecha agua encima y se frota el rostro.		s	¿qué espacio es éste, una bodega adentro o afuera de la ciudad, hay ruidos cerca de automóviles o gente o animales?



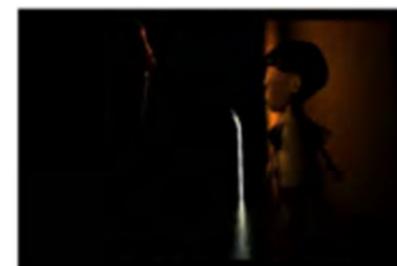
+00:55:59;29



+00:56:04;01



+00:56:07;01



+00:56:10;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

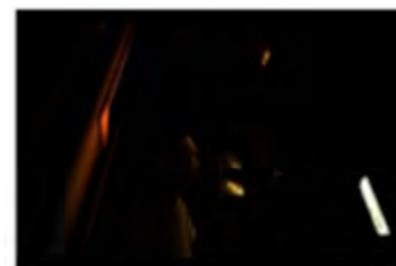
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Se combina el ambiente de la bodega con el de la iglesia.	Pasos de Ignacio y Demetrio niño		s	



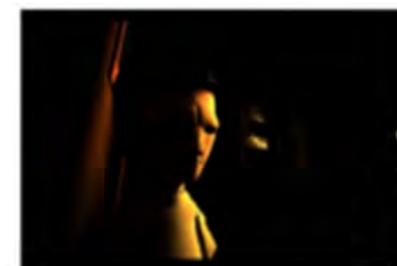
+00:56:13;01



+00:56:16;00



+00:56:23;00



+00:56:57;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>PADRE IGNACIO</p> <p>Hay un dicho, cuyo autor no quiero recordar, que dice "no pierdas tu tiempo arrojando piedras a los perros que te ladran en el camino. Desprécialos". ¿Quieres matar? Recorre el camino, niño, y no te detengas. Al final vas a encontrar a los hombres que merecen morir. ¿El asesino de tu padre? Ese es un perro a la orilla del camino. Busca a los hombres que merecen morir y mátalos. Yo creía que estaba haciéndolo, pero sólo hoy me doy cuenta que lo único que estuve haciendo fue apedrear chandosos. Tú puedes tener mejor suerte.</p>	<p>Afuera de la iglesia hay gritos y algunos disparos, fuego y golpes. Indicadores de que están combatiendo.</p>	<p>Ignacio desenfunda su arma.</p>		s	
<p>PADRE IGNACIO</p> <p>Están arriba, y lejos.</p>					



+00:57:03;01



+00:57:17;01



+00:57:21;00



+00:57:25;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		Pasos del padre retirándose. Se abre la puerta y entra el ruido del exterior, al cerrarla se vuelve a atenuar éste ruido.		s	
			Disparos de diferentes armas.	b	
			Objetos que caen. Vidrios que se rompen.		



+00:57:29;00



+00:57:34;00



+00:57:37;00



+00:57:40;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		Pasos de Demetrio que corre.		s	
			teléfono	b	



+00:57:47;00



+00:57:55;29



+00:58:06;01



+00:58:11;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

Diálogos	DISEÑO SONORO				OBSERVACIONES
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	
PADRE HIPÓLITO ¿Pedro?		Teléfono p.p.		b	



+00:58:21;01



+00:58:43;00



+00:58:48;00



+00:59:06;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO ¡Pedro! ¿Dónde has es-tado? ¡Llevo días es-perán-dote!	El mismo ambiente del hospital.	La respiración forzada del padre Hipólito	La maquina de respiración. Hay un ruido de teléfono.	s	
DEMETRIO/PEDRO Padre, tengo buenas noticias...			Se abre y cierra la puerta. En el pequeño lapso que está abierta, se filtra el ruido del exterior.	s	
PADRE HIPÓLITO ¿Qué ha pasa-do?		Demetrio camina hasta donde Hipólito, corre una silla y se sienta.	Demetrio camina hasta donde Hipólito, corre una silla y se sienta.	s	
DEMETRIO/PEDRO Padre, yo cumplí mi parte. ¡Y ellos también!		Demetrio va hasta el teléfono y lo descuelga.		s	
PEDRO/DEMETRIO ¿Sí?					
VOZ DE MUJER CORPORATIVA Señor Baustista, buenas noches. Le hablo desde el departamento de servicio al cliente del club. Antes que nada permítame ofrecerle una disculpa oficial de parte de la institución por cualquier molestia que					¿Demetrio está quieto o se mueve mientras escucha?

<p>haya podido tener durante la reunión introductoria. El propósito de mi llamada es que usted entienda las ventajas que ha adquirido con el trato que ha realizado con los miembros del club. Como ya hemos recibido de manera satisfactoria su primera consignación, usted puede ahora recibir, tal como se le informó en la reunión introductoria, información que usted ignora y puede ser de su interés. Como usted bien lo sabe, el sacerdote revolucionario Ignacio Gómez Buendía, fue dado de baja la tarde del 5 de marzo de 1964, a manos de fuerzas del estado. Lo que usted seguramente no sepa es que, para que eso sucediera, el sacerdote Ignacio Gómez Buendía tuvo que ser delatado. Señor Bautista, desea usted saber el nombre de la persona que traicionó y delató al sacerdote Gómez Buendía?</p>					
--	--	--	--	--	--



+00:59:16;01



+00:59:38;00



+01:00:05;00



+01:00:12;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO Eso es menti-ra. Es una men-tira. Lo que quieren es aca-bar con el sueño del pa-dreig-nacio.		Hipólita se mueve en la cama tratando de levantarse.		s	
PEDRO/DEMETRIO Yo sé que eso es lo que querían, padre. Pero no se preocupe. Esa es la buena noticia.	Multitud vitoreando a morales, gritos y canticos.	Disparos en p.p. Vidrio que se rompe. Morales se queja y luego cae.	Gente que huye corriendo y gritando, objetos que caes.	s	¿esta situación será como en el guión o la maqueta?
PADRE HIPÓLITO ¿Cuál?					
PEDRO/DEMETRIO ¡Hemos hecho realidad el sueño del padre Ignacio!					



+01:00:16;29



+01:00:21;29



+01:00:48;28



+01:00:54;28

Diálogos

DISEÑO SONORO

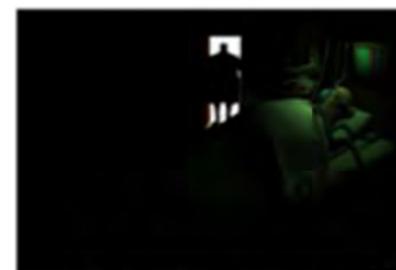
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO Puedes matar a ese desgraciado. Y al siguiente. Y al siguiente. Pero no servirá de nada. Porque hay otros 100 ávidos de tomar su lugar. Y si los matas a todos, habrá elecciones de nuevo y tendrás que matar a otros 100. Y luego a otros 100. Y luego 1000.	Ambiente del hospital			s	
PEDRO/DEMETRIO Aún no he terminado de contarle, padre...	Ambiente urbano. Carros, gente, construcción y aquinas, voces ilegibles de muchas personas	Explosión fuerte.	Gente que muy a lo lejos grita.	s	



+01:00:56;28



+01:01:05;00



+01:01:40;29

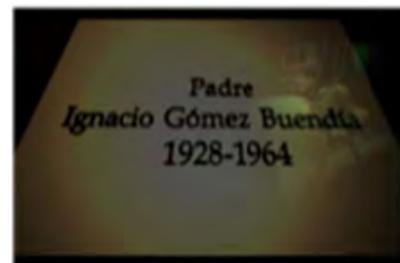


+01:01:42;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
PADRE HIPÓLITO Por favor, detente. Piensa lo que estás haciendo. Esos hombres te engañaron...		Demetrio se pone en pie. Desenfunda una pistola		s	¿Demetrio corre la silla hacia atrás, o se levanta fuerte y ésta cae al suelo?
PEDRO/DEMETRIO Yo sé, padre. Yo creo en su palabra. El que rompió el juramento soy yo. Maté otra vez.		Disparos. Demetrio enciende un fosforo. Pasos de Demetrio dejando la habitación. Abre y cierra la puerta.		s	
PEDRO/DEMETRIO Y usted me va a denunciar.					



+01:01:47;28



+01:01:54;28



+01:02:05;00

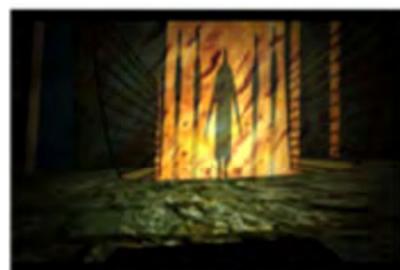


+01:02:14;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Ambiente urbano medio día. Autos, gente. Chicharras.	Flores que caen sobre la tumba.		s	¿Que tipo de lugar es, parecido a cual?
		Pasos de Demetrio y sus hombres.	s		



+01:02:28;29



+01:02:39;29



+01:02:45;29



+01:02:50;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

Ambs

Foley

Fx

PROCEDENCIA

OBSERVACIONES

Cuerpos que caen
al suelo.

Disparos.

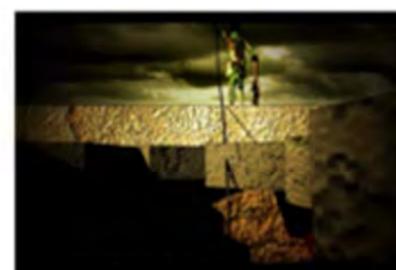
s



+01:02:54;28



+01:03:01;00



+01:03:03;00



+01:03:05;00

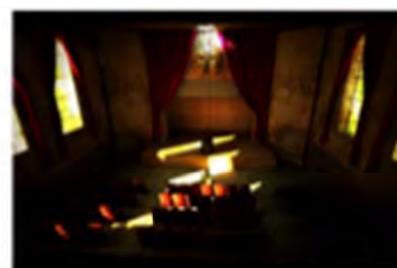
Diálogos

DISEÑO SONORO

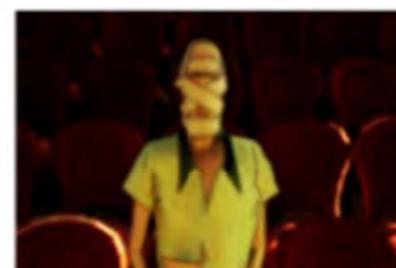
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>LOCUTOR NOTICIERO</p> <p>Luego de la serie de atentados que cobraron la vida de dos candidatos presidenciales y varios senadores de la república, en los que se utilizaron hombres armados y carros bomba, esta semana el país se ha visto sacudido por una seguidilla de muertes de fiscales, policías y diversos funcionarios de la rama judicial. Las autoridades están en máxima alerta siguiendo pistas que puedan llevar a esclarecer quien o quienes están detrás...</p>	<p>Selva. Un río. Monos, grillos, ranas y demás animales.</p>	<p>La antena que suena por el viento que la mece.</p>		s	



+01:03:08;00



+01:03:17;00



+01:03:22;00



+01:03:26;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
MÉDICO Todo parece estar en completo orden. La próxima semana ya podremos retirar los vendajes. Está cicatrizando perfectamente.	Adentro los ruidos de la selva se atenúan. Hay mas presencia del televisor y algún aparato eléctrico.			e	¿el televisor como es?
HOMBRE VENDADO ¿Es necesario que usted venga para retirarlos?		El medico retira algunos vendajes.	El botón del control. Y el televisor que hace un ruido antes de dejar de sonar.	s	¿Demetrio se queja con la quitada de los vendajes o no le duele?
MÉDICO Es lo mas recomendable.		Disparo.		s	
HOMBRE VENDADO Aló?		Teléfono.	Vuelve a sonar el encendido del televisor, y la voz del locutor de la tv.	b	
MARÍA ¿Demetrio?					
PEDRO/DEMETRIO ¿Mamá?					
MARÍA Óyeme bien, Demetrio, que toda la vida no has hecho mas que oír a cualquiera menos a mi. Sigue considerándome como muerta, que para mí tu estas muerto.					

Si vas a hacer algo por mí, haz lo único que le he pedido en la vida.				
---	--	--	--	--



+01:04:21;00



+01:04:35;29



+01:05:26;00



+01:05:32;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>VOZ DE MUJER CORPORATIVA Señor Bautista, buenas tardes. Le hablo desde el departamento de servicio al cliente del club. El motivo de mi llamada es hacerle saber el descontento que los miembros del club manifiestan frente a su poca colaboración y obediencia. Y pese a sus violentos ataques y sus inocentes intentos de tratar de que lo crean muerto, los miembros del club desean arreglar las cosas civilizadamente. Por eso le están citando a una reunión personal de carácter urgente, a la mayor brevedad posible. En 24 horas le llamaremos para darle instrucciones específicas sobre cómo encontrarnos. ¿Le ha quedado alguna duda, señor Bautista?</p>					
<p>VOZ DE MUJER CORPORATIVA Señor Bautista, De nuevo, gracias por su tiempo y pase una buena tarde.</p>					



+01:05:35;00



+01:05:39;00



+01:05:42;29



+01:05:45;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Ambiente del pueblo. Hay algunos disparos gritos y golpes afuera		María trata de liberarse y solloza.		



+01:05:48;29



+01:05:54;29



+01:05:59;29



+01:06:14;00

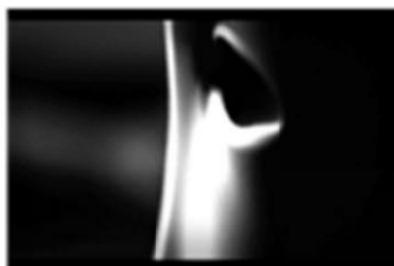
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>CAPITÁN Usted se preguntará, cómo se llega a algo tan elaborado, cómo se da uno cuenta de algo como esto. Pues es un accidente. Muchas personas deben tenerlo pero tal vez nunca se den cuenta. Yo sí. Fue durante una emboscada de los bandoleros. Mataron a todo mi pelotón. Yo pude escapar. Los bandoleros me persiguieron hasta cercarme. Yo encontré un escondite excelente. Pero justo sobre un hormiguero de hormigas arrieras. Y yo tuve que estar varias horas completamente quieto, con los bandoleros a unos metros, y las hormigas dándose un festín con mi cuerpo.</p>		<p>Saca unos envases de vidrio y los pone sobre la mesa. Abre un frasco. Salen volando polillas.</p>	<p>El capitán abre y cierra un cajón.</p>	<p>s</p>	



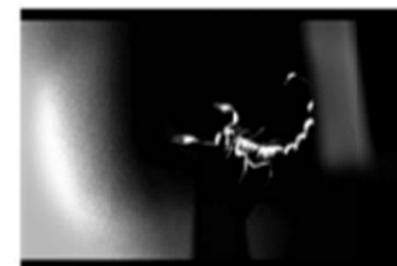
+01:06:19;00



+01:06:23;00



+01:06:31;00



+01:06:34;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
<p>CAPITÁN Y créame, señorita. No hay placer más grande. Lo único más grande es mezclarlo con otros placeres que ya conocía de antes. Placeres más simples, sí. Como matar.</p>		<p>El capitán abre otro frasco. Camina hasta donde maría.</p>			



+01:06:37;00



+01:06:44;00



+01:06:47;29



+01:06:55;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

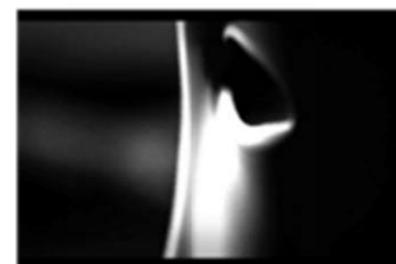
	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
CAPITÁN Pero no piense que los alacranes son para matarla.		El capitán le pone los alacranes a María. Ella toma aire asustada y solloza.	El capitán va hasta su escritorio, levanta y abre otro frasco.	s	
CAPITÁN Los alacranes son para asegurarme que no pueda sacudirse.		María vuelva a emitir un suspiro de miedo. Solloza.	Le arroja las hormigas a María.	s	



+01:06:58;29



+01:07:01;01



+01:07:08;01



+01:07:14;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
		El capitán se baja los pantalones y se toca. María llora.		s	



+01:07:18;01



+01:07:22;00



+01:07:32;00



+01:07:42;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
DEMETRIO PADRE El diablo me engañó. Las balas si me entran.			Se acercan unos pasos velozmente. Se abre la puerta. Disparo.	s	
		El cráneo del capitán que se destruye. El capitán cae al suelo.	Pasos de Demetrio cojeando, hasta quedar frente a María.	s	
		El cráneo de Demetrio que recibe el balazo.	Pasos que entran a la habitación. Disparo.	s	
			Pasos de don pedro hasta quedar frente a María.		



+01:07:45;00



+01:07:52;00



+01:08:04;01



+01:08:07;01

Diálogos

DISEÑO SONORO

Ambs

Foley

Fx

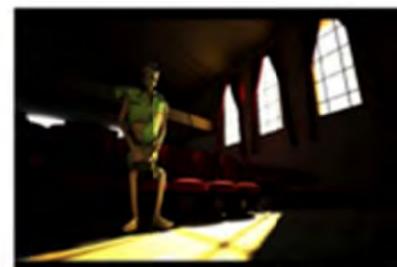
PROCEDENCIA

OBSERVACIONES

DON PEDRO
Qué desperdicio...



+01:08:11;01



+01:08:15;01



+01:08:38;00



+01:08:51;00

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
LOCUTOR DE TV. ...y cuando el país no salía del estupor causado por las muertes violentas de candidatos presidenciales, senadores y notables de la sociedad, hoy el país se estremece por los secuestros, al parecer simultáneos y organizados, de familiares de algunos de algunos de los más importantes personalidades políticas y empresariales del país. Según los informes oficiales...	Ambiente a lo lejos de la selva. El locutor de tv.		Teléfono.	S	
PEDRO/DEMETRIO Aló?		Demetrio contesta	Gente solloza con las bocas tapadas. Los hombres de Demetrio los reprenden para que se callen y se queden quietos.	s	
VOZ DE HOMBRE ACONGOJADO ¿Señor Núñez? Vamos a resolver esto civilizadamente.		disparos	disparos	b	
PEDRO/DEMETRIO ¿Le gustan los perros?		Las personas que escuchan los disparos empiezan a quejarse y a tratar de liberarse		s	
VOZ DE HOMBRE ACONGOJADO ¿Cómo dice?					

PEDRO/DEMETRIO ¿Qué si le gustan los perros?					
VOZ DE HOMBRE ACONGOJADO Sí, me gustan los perros.					
PEDRO/DEMETRIO Bien. Ya que se que no será posible encontrar a ninguno de ustedes, espero que sufran un poquito cuando mate sus perros.					
VOZ DE HOMBRE ACONGOJADO No olvide que tenemos a su madre.					
PEDRO/DEMETRIO ¿No la oyó? Esa mujer no es mi madre. Mi madre está muerta. Y no me llame señor Núñez, ese hombre también está muerto.					
HOMBRE ARMADO ¿Y las mujeres y los niños?					



+01:09:28;01



+01:09:41;00



+01:09:44;00



+01:09:47;00

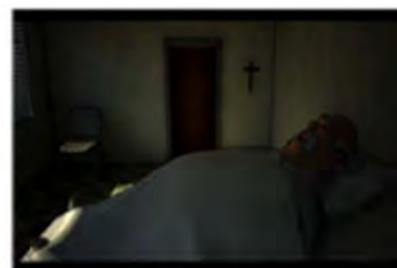
Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
	Ambiente de hospital mental. Room tone. Algunos pacientes y doctores se escuchan al fondo.				No es un hospital cualquiera, se ve como estrato 6.



+01:09:52;00



+01:11:34;29



+01:12:12;00



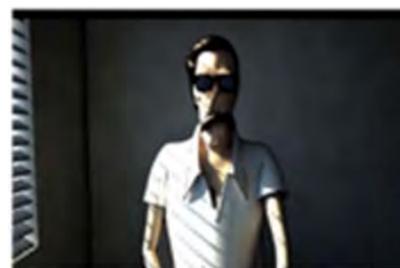
+01:12:41;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
MÉDICO Desde el punto de vista fisiológico, son desconexiones entre las neuronas. Y la causa es aún desconocida. Sin embargo algunas corrientes de la medicina alternativa, consideran que le sucede a las personas que se necesitan olvidar del pasado. Y como le digo, no tiene ningún sentido escucharla. Llega un punto del deterioro que es mejor no continuar grabándolos. Es tal el desorden de la memoria que surgen historias absurdas.		El terapeuta enciende la grabadora.		s	¿cómo suena esta grabadora? ¿qué tipo de grabadora es?
DEMETRIO HIJO Igual me quisiera escucharlo.					¿durante el tiempo de la grabación que hace Demetrio?
MÉDICO ¿Me dijo que era pariente?					
DEMETRIO HIJO Amigo de la familia.					
TERAPEUTA Señor, usted como se llama?					
DON PEDRO Pedro.					

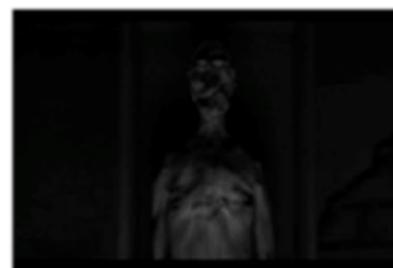
TERAPEUTA Pedro qué?					
DON PEDRO Pedro Gutiérrez.					
TERAPEUTA Usted tiene esposa, Don Pedro?					
DON PEDRO No					
TERAPEUTA No tiene esposa?					
DON PEDRO No					
TERAPEUTA Y tiene hijos?					
DON PEDRO Si.					
TERAPEUTA Cuántos?					
DON PEDRO Uno					
TERAPEUTA Cómo se llama su hijo?					
DON PEDRO Se llama como el papá					
TERAPEUTA Se llama Pedro?					
DON PEDRO No.					



+01:13:13;00



+01:13:49;29



+01:13:53;29



+01:13:58;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
TERAPEUTA Qué hace su hijo don Pedro?	Ambiente habitación de pedro. Parecido al del terapeuta, pero acá entran también ruidos de animales, sobre todo aves por la ventana. La constante voz del bobo y su tambor.	Pasos de Demetrio. Demetrio corre la silla y se sienta.			
DON PEDRO Quiere matarme				s	
TERAPEUTA Quién quiere matarlo, Don Pedro?					
DON PEDRO Mi hijo.					
TERAPEUTA Su hijo quiere matarlo?					
DON PEDRO Si.					
TERAPEUTA Por qué?					
DON PEDRO Porque la mamá lo manda.					

TERAPEUTA Por qué quiere matarlo la mamá de su hijo?					
TERAPEUTA Por qué quiere matarlo la mamá de su hijo?					
DON PEDRO Porque yo la violé. Y le disparé en la cabeza. Y le maté al marido. También mande a matar al cura y a Efraín y un montón de gente. Pero a la mamá y al niño no. Varias veces los tuve a tiro, y no fui capaz de matarlos, ni a ella ni al niño.					¿Demetrio desenfunda su pistola en éste plano?
DON PEDRO Se llama Demetrio.					
TERAPEUTA Quién se llama Demetrio?					
DON PEDRO Mi hijo. Porque ella le dijo que su papá era Demetrio. Pero el papá soy yo. No puede ser otro. Porque Demetrio era castrado					
DON PEDRO Los conservadores le habían arrancado las bolas. Y por eso fue hizo todo lo que hizo. No por su papá. Menos por el partido. Ese era su gran secreto. Fue Por su hombría que le arrancaron.					
DON PEDRO Mi hijo se llama Demetrio. Y él va a venir a matarme.					
	Animales. Viento.		Multitud de gente rezando y haciendo canticos religiosos.	s	



+01:14:06;00



+01:14:14;00



+01:14:44;29



+01:14:53;29

Diálogos

DISEÑO SONORO

	Ambs	Foley	Fx	PROCEDENCIA	OBSERVACIONES
BOBO DEL PUEBLO Milagro, Milagro, Los conservadores Están resucitando!					
JOAQUIN Entonces, para poder hacer la fosa común, tocó hacer campo quitando varias tumbas. Entre esas la de Lamparilla. Hasta nosotros nos asustamos cuando abrimos el ataúd y lo vimos así. Y eso se supo y fue como pólvora. Al momentico esto estaba lleno de gente. Y cada vez llega más gente de otros pueblos.					
DON PEDRO Pues hay que sacar esa momia de aquí hoy mismo.			Pasos que se aproximan sobre la tierra seca.	s	¿ El padre lleva algo en sus manos?
VOZ No se les dices momias. Se les dice incorruptos. Y el único que decide qué hacer con él es el párroco del pueblo.					
DON PEDRO En este pueblo no tenemos párroco.					
HOMBRE JOVEN Mucho gusto, Ignacio Gómez Buendía.					

Soy el nuevo párroco del pueblo.					
DON PEDRO ¡Padre! Mucho gusto, Pedro Gutiérrez. En ese caso, padre, usted dirá qué hacemos con este milagro.					
PADRE IGNACIO Tampoco se le dice milagro. Se le dice misterio.					
PADRE IGNACIO Un milagro fue la multiplicación de los panes y los peces.					
PADRE IGNACIO Un misterio, en cambio, es algo difícil de entender. Como por ejemplo que todos los muertos que han dejado las últimas masacres, supuestamente desatadas por el asesinato del padre Miguel, sean los propietarios de tierras por las que próximamente se construirá una importante carretera.					

