

**AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES PARA LA CONSULTA, LA  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL  
TEXTO COMPLETO**

Puerto Colombia, **Noviembre 22 de 2023**

Señores

**DEPARTAMENTO DE BIBLIOTECAS**

Universidad del Atlántico

Cuidad

**Asunto: Autorización Trabajo de Grado**

Cordial saludo,

Yo, **YEFERSON RAFAEL OLIVERO HERNÁNDEZ.**, identificado(a) con **C.C. No. 1.045.237.537** de **LURUACO**, autor(a) del trabajo de grado titulado **UN VIAJE A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE UNA OBRA TRANSMEDIA BASADA EN MITOS DE LA PROVINCIA SUR DEL ATLÁNTICO** presentado y aprobado en el año **2023** como requisito para optar al título Profesional de **PROFESIONAL EN MÚSICA.**; autorizo al Departamento de Bibliotecas de la Universidad del Atlántico para que, con fines académicos, la producción académica, literaria, intelectual de la Universidad del Atlántico sea divulgada a nivel nacional e internacional a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios del Departamento de Bibliotecas de la Universidad del Atlántico pueden consultar el contenido de este trabajo de grado en la página Web institucional, en el Repositorio Digital y en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad del Atlántico.
- Permitir consulta, reproducción y citación a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato CD-ROM o digital desde Internet, Intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer.

Esto de conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

Atentamente,



**YEFERSON RAFAEL OLIVERO HERNÁNDEZ**  
**C.C. No. 1045237537 de LURUACO**

**DECLARACIÓN DE AUSENCIA DE PLAGIO EN TRABAJO ACADÉMICO PARA GRADO**

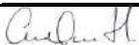
*Este documento debe ser diligenciado de manera clara y completa, sin tachaduras o enmendaduras y las firmas consignadas deben corresponder al (los) autor (es) identificado en el mismo.*

Puerto Colombia, **Noviembre 22 de 2023**

Una vez obtenido el visto bueno del director del trabajo y los evaluadores, presento al **Departamento de Bibliotecas** el resultado académico de mi formación profesional o posgradual. Asimismo, declaro y entiendo lo siguiente:

- El trabajo académico es original y se realizó sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, en consecuencia, la obra es de mi exclusiva autoría y detento la titularidad sobre la misma.
- Asumo total responsabilidad por el contenido del trabajo académico.
- Eximo a la Universidad del Atlántico, quien actúa como un tercero de buena fe, contra cualquier daño o perjuicio originado en la reclamación de los derechos de este documento, por parte de terceros.
- Las fuentes citadas han sido debidamente referenciadas en el mismo.
- El (los) autor (es) declara (n) que conoce (n) lo consignado en el trabajo académico debido a que contribuyeron en su elaboración y aprobaron esta versión adjunta.

Título del trabajo académico:	<b>UN VIAJE A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE UNA OBRA TRANSMEDIA BASADA EN MITOS DE LA PROVINCIA SUR DEL ATLÁNTICO</b>
Programa académico:	<b>MÚSICA</b>

Firma de Autor 1:							
Nombres y Apellidos:	<b>YEFERSON RAFAEL OLIVERO HERNÁNDEZ</b>						
Documento de Identificación:	CC	X	CE		PA	Número:	<b>1045237537</b>
Nacionalidad:	<b>Colombiana</b>			Lugar de residencia:	<b>Luruaco, Atlántico</b>		
Dirección de residencia:	<b>Cra 17 # 19 - 76</b>						
Teléfono:	<b>3185743221</b>			Celular:	<b>3185743221</b>		

**FORMULARIO DESCRIPTIVO DEL TRABAJO DE GRADO**

<b>TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO DE GRADO</b>	<b>UN VIAJE A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE UNA OBRA TRANSMEDIA BASADA EN MITOS DE LA PROVINCIA SUR DEL ATLÁNTICO</b>
<b>AUTOR(A) (ES)</b>	<b>YEFERSON RAFAEL OLIVERO HERNÁNDEZ</b>
<b>DIRECTOR (A)</b>	<b>LUIS FERNANDO SÁNCHEZ GOODING</b>
<b>CO-DIRECTOR (A)</b>	<b>NO APLICA</b>
<b>JURADOS</b>	<b>RICARDO OSPINA DUQUE; DIEGO VALBUENA MARTÓN</b>
<b>TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE</b>	<b>PROFESIONAL EN MÚSICA</b>
<b>PROGRAMA</b>	<b>MÚSICA</b>
<b>PREGRADO / POSTGRADO</b>	<b>PREGRADO</b>
<b>FACULTAD</b>	<b>BELLAS ARTES</b>
<b>SEDE INSTITUCIONAL</b>	<b>SEDE BELLAS ARTES</b>
<b>AÑO DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO</b>	<b>2023</b>
<b>NÚMERO DE PÁGINAS</b>	<b>43</b>
<b>TIPO DE ILUSTRACIONES</b>	<b>ILUSTRACIONES, GRAFÍAS MUSICALES Y TABLAS</b>
<b>MATERIAL ANEXO (VÍDEO, AUDIO, MULTIMEDIA O PRODUCCIÓN ELECTRÓNICA)</b>	<b>NO APLICA</b>
<b>PREMIO O RECONOCIMIENTO</b>	<b>MERITORIA; MENCIÓN DE HONOR EN LA BECA DE COMPOSICIÓN EN MÚSICA CONTEMPORÁNEA DEL MINISTERIO DE CULTURA; RECONOCIMIENTO XVII ENCUENTRO DEPARTAMENTAL DE SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN; RECONOCIMIENTO XXII ENCUENTRO NACIONAL DE SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN</b>



**UN VIAJE A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE UNA OBRA TRANSMEDIA  
BASADA EN MITOS DE LA PROVINCIA SUR DEL ATLÁNTICO**

**YEFERSON RAFAEL OLIVERO HERNÁNDEZ**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESIONAL EN  
MÚSICA**

**PROGRAMA DE MÚSICA  
FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO  
PUERTO COLOMBIA  
2023**



**UN VIAJE A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE UNA OBRA TRANSMEDIA  
BASADA EN MITOS DE LA PROVINCIA SUR DEL ATLÁNTICO**

**YEFERSON RAFAEL OLIVERO HERNÁNDEZ**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESIONAL EN  
MÚSICA**

**EN LA MODALIDAD INVESTIGACIÓN-CREACIÓN**

**TUTOR**

**LUIS FERNANDO SÁNCHEZ GOODING  
MAGÍSTER EN INVESTIGACIÓN MUSICAL**

**PROGRAMA DE MÚSICA  
FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO  
PUERTO COLOMBIA  
2023**

NOTA DE ACEPTACIÓN

Meritorio.

4.8 (cuatro punto ocho)

\_\_\_\_\_

DIRECTOR(A)

Luis Fernando Sánchez Gooding

JURADO(A)S

Ricardo Ospina Duque

Diego Valbuena Martón

## **DEDICATORIA**

A Rafael Antonio Oliveros Martínez, por cultivar este sueño en mí.

## **AGRADECIMIENTOS**

Al maestro Guillermo Carbó Ronderos, por guiar los primeros pasos de este camino.

Al maestro Luis Fernando Sánchez Gooding, porque sin su tutoría y apoyo tan fundamental habría sido casi imposible realizar este trabajo investigativo.

A mi tía y segunda abuela, Adriana Patiño, por recibirme y cuidarme como a un hijo mientras estuve en Barranquilla.

A mi familia, por apoyarme cuando los desafíos se hacían implacables.

A mi gran amigo Henry Pushaina, por inspirarme siempre con el ejemplo.

## UN VIAJE A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE UNA OBRA TRANSMEDIA BASADA EN MITOS DE LA PROVINCIA SUR DEL ATLÁNTICO

### RESUMEN

El presente trabajo aborda la oportunidad de creación de una obra transmedia, en un contexto de cambios tecnológicos en el área de las TIC, que generan nuevas dinámicas de interacción que invitan a integrar dentro del proceso creativo una gama amplia de posibilidades. Se realiza una investigación-creación, desde la noción del concepto de obra extendida, que da como resultado la composición de una ópera de cámara que hace parte de una obra transmedia basada en mitos de la Provincia Sur del Atlántico.

Entre las revelaciones del trabajo investigativo se plantea un modelo propio para implementar las narrativas transmedia en la creación de la obra desde dos ejes; una narrativa transmedia desde la trama general de la obra y una desde el rol del investigador-creador en la misma. Se destaca el reconocimiento de las relaciones del creador con la obra para articular un discurso narrativo desde las particularidades y especificidades que implica la creación musical.

Se obtiene como conclusión principal que es fundamental asumir una postura más realista y práctica en la composición musical, reconociendo las dificultades y oportunidades de exploración en el proceso. No obstante, se concluye también que es pertinente, teniendo en cuenta las nuevas dinámicas de creación que se dan en las narrativas transmedia, derrumbar fronteras y límites en el concepto del proceso creativo para entender que este es continuo e inclusivo cuando se propone una obra transmedia.

**PALABRAS CLAVE:** *narrativa, ópera, mitología, caribe, composición*

### SUMMARY

This work addresses the opportunity of creating a transmedia work, in a context of technological changes in the ICT area, which generate new dynamics of interaction that invite to integrate a wide range of possibilities within the creative process. A research-creation is carried out, from the notion of the concept of extended work, which results in the composition of a chamber opera that is part of a transmedia work based on myths of the South Province of the Atlantic.

Among the revelations of the research work, a model is proposed to implement transmedia narratives in the creation of the work from two axes; a transmedia narrative from the general plot of the work and one from the role of the researcher-creator in it. The recognition of the creator's relationships with the work is highlighted to articulate a narrative discourse from the particularities and specificities that musical creation implies.

The main conclusion is that it is essential to assume a more realistic and practical stance in musical composition, recognizing the difficulties and opportunities for exploration in the process. However, it is also concluded that it is pertinent, taking into account the new dynamics of creation that occur in transmedia narratives, to break down borders and limits in the concept of the creative process to understand that it is continuous and inclusive when proposing a transmedia work.

**KEYWORDS:** *narrative, opera, mythology, Caribbean, composition.*



## TABLA DE CONTENIDO

Introducción .....	1
<b>1. Las narrativas transmedia y la obra transmedia .....</b>	<b>2</b>
1.1 Una experiencia inmersiva .....	2
<b>1.2. De las narrativas transmedia a la obra transmedia .....</b>	<b>4</b>
<i>1.2.1. Definición y características de las narrativas transmedia .....</i>	<i>5</i>
<i>1.2.2. Elementos presentes en las narrativas transmedia .....</i>	<i>10</i>
<i>1.2.3. La obra transmedia .....</i>	<i>11</i>
<b>2. El proceso creativo de una ópera transmedia .....</b>	<b>15</b>
2.1. Motivaciones personales y aportes al proceso creativo .....	15
2.2. Textos de soporte para composición o para la construcción de una obra .....	17
2.2.1. <i>Mitos del Caribe colombiano y la trama general .....</i>	<i>17</i>
2.2.2. <i>La creación del libreto .....</i>	<i>23</i>
2.3. El proceso de composición de la música .....	26
2.3.1. <i>La metodología compositiva .....</i>	<i>26</i>
2.3.2. <i>Las Cartas de Zenda .....</i>	<i>28</i>
3. Un viaje transmedia.....	35
Conclusiones .....	39
Bibliografía .....	42
ANEXOS.....	43

## LISTA DE ILUSTRACIONES

<i>Ilustración 1. Medios tradicionales versus transmedia. Tomado de: (Pratten citado en Minutti, 2015) .....</i>	6
<i>Ilustración 2. Estructura del viaje del héroe. Elaboración propia. ....</i>	21
<i>Ilustración 3. Estructura dramática de Freytag. Elaboración propia. ....</i>	22
<i>Ilustración 4. Material musical central. Elaboración propia. ....</i>	28
<i>Ilustración 5. Estructura formal de la obra. Elaboración propia. ....</i>	29
<i>Ilustración 6. Capa 2 del Aria I. Elaboración propia. ....</i>	30
<i>Ilustración 7. Capa 12 del Aria I. Elaboración propia. ....</i>	30
<i>Ilustración 8. Material musical del Recitativo II. Elaboración propia .....</i>	31
<i>Ilustración 9. Recitativo II para voz y fagot. Tomado de Anexo C. ....</i>	33
<i>Ilustración 10. Recitativo II para voz y cello. Tomado de Anexo B. ....</i>	34

## Introducción

En la investigación se planteó como objetivo encontrar una forma propia de integrar las dinámicas transmedia en el proceso creativo de la obra *El Viaje de Mito*, en la que se propone la integración de varias piezas y que se basa en algunos mitos de la Provincia Sur del Atlántico, situando tres componentes fundamentales en todo el proceso de investigación-creación; el mito, la obra y la narrativa transmedia.

En el primer capítulo, *Las narrativas transmedia y la obra transmedia*, se esboza un ejercicio imaginativo con el fin de establecer un marco experiencial que se aproxime a lo que sería una experiencia transmedia. Luego se hace un acercamiento al concepto de la obra transmedia, que parte de la exploración a conceptos y definiciones próximas a las narrativas transmedia, describiendo sus elementos más significativos.

En el segundo capítulo, *El proceso creativo de una ópera transmedia*, se reconocen los imaginarios construidos en la experiencia creativa e investigativa previa en relación con la creación de la obra. Se destacan las motivaciones personales ligadas a la familiaridad con los entornos en los que se contaban los mitos e historias propias del territorio de origen de estos y que sirvieron de base discursiva para la construcción de los principales textos de soporte durante el proceso creativo; la trama general del *Viaje de Mito* (obra transmedia) y el libreto de la pieza *Las Cartas de Zenda* (ópera de cámara pieza de la obra transmedia), para los cuales fueron determinantes los planteamientos en cuanto a estructuras dramáticas y narrativas de Campbell y Freytag. Se aborda la metodología compositiva de la ópera de cámara haciendo énfasis en las particularidades, dificultades, oportunidades y en general de las especificidades del proceso creativo.

Y en el tercer capítulo, *Un viaje transmedia*, se expone una forma propia de aplicar el modelo transmedia en la obra propuesta (que fue resultado de la investigación), teniendo en cuenta dos enfoques para implementación de la estrategia de la narrativa transmedia; uno desde la trama general de la obra y otro desde la experiencia del investigador-creador con la obra, desde la noción del *viaje del héroe* planteada por Campbell.

## 1. Las narrativas transmedia y la obra transmedia

Voy a empezar con la exposición de esta búsqueda investigativa planteando un ejercicio imaginario en el que tiene lugar una experiencia determinada. En este ejercicio seré un experimentador que interactúa en distintos escenarios de posibles entregas de una obra, en la que se han aplicado unos modelos y dinámicas de procesos interactivos.

### 1.1 Una experiencia inmersiva

Imaginé que estuve en un teatro en el que me encontraba ubicado entre las mejores sillas de cara al escenario. De pronto se abrió el telón y en escena apareció una joven. Sonó la música y su canto me atrapó casi que de inmediato. Después de varios minutos de escucharla a ella y a los demás personajes participantes, no sólo pude entender la historia de la obra sino también a la protagonista, me compadecí de esa pobre joven y hasta me identifiqué con ella porque estaba luchando contra sus miedos más profundos, los cuales se convirtieron en invencibles y poderosos monstruos arraigados en lo recóndito de su mente. También me sentí inspirado por ella porque a pesar de lo terrible que eran sus miedos no renunció a proteger lo que más amaba y luchó desesperadamente por encontrar una forma de salvar a su mejor amigo. La obra que capturó mi atención podría decirse que era un drama musical porque había luces, actuación, maquillaje, vestuario, utilería, música y todas las cosas que normalmente hay en un drama musical, añadiendo a esto por supuesto la experiencia de haber estado en el espacio físico de ese teatro. Se cerró el telón, la obra había acabado y pude entender mucho mejor a aquella joven. Sus sentimientos, sus miedos, sus acciones, sus emociones y todo su discurso penetraron con gran fuerza en mi interior.

Días después abrí en la pantalla de mi teléfono una *app* de *streaming* de música en la que seleccioné una pieza y la reproduje, para encontrarme de nuevo inmerso en el mundo de aquel personaje, pero esta vez desde una experiencia distinta porque se trataba de un momento de escucha. Cerré mis ojos para concentrarme durante toda mi experiencia de escucha y cuando terminó la pieza, la cual era electroacústica, tuve más detalles sobre la narrativa, lo que me permitió poder entender más cosas y me permitió tener interpretaciones adicionales a partir de mis propias impresiones. Sin necesitarlo para entender el anterior drama musical, escuchando esa pieza me sumergí en los sentimientos de uno de los

personajes alternativos de la trama, mi concentración me ayudó a percibir muchas más cosas y a captar más elementos. Como la pieza fue pensada para ser escuchada con auriculares, mi audición fue muy inmersiva debido a las nociones y elementos de espacialización que potenciaron ciertas sugerencias psicoacústicas durante toda la experiencia sonora que tuve.

Después de eso accedí desde mi computador personal a un micrositio *web* de contenidos audiovisuales para disfrutar de una nueva entrega sobre el universo de la joven del drama musical. Esta vez se trataba de un performance de danza y música cuya narrativa se sumaba a la trama general que había estado experimentando hasta el momento. En esta ocasión la obra me permitió entrar en los pensamientos y sentimientos del personaje antagonista gracias a toda la estética, la expresividad y la compenetración de la danza con la música. La música acompañaba cada gesto y movimiento, se reflejaba fielmente en el performance de los danzantes, y aunque la música tenía un rol importante, ésta no subordinaba a la danza ni la danza a la música, había un perfecto equilibrio o más bien un contrapunto dramático entre los dos discursos que coadyuvaba a una sensación de unidad y coordinación. Una vez terminó la pieza que había sido relativamente corta, fui consciente de que tenía más elementos de la trama general disponibles para analizar, puesto que la experiencia se había ampliado y ahora poseía nuevos referentes que me llevaban a hacer interpretaciones más complejas y contrastantes sobre la obra en su totalidad.

Luego de esto surgió algo nuevo y fue que después de revisar la página web del creador de la obra me percaté de un error en su sitio web, un error que resultó ser una pista que me condujo a otro sitio web en donde había ciertos contenidos como fotos, textos, videos cortos y archivos de audio, que revisé con gran fascinación porque eran detalles y datos adicionales sobre la trama de la obra, sentí una gran satisfacción al profundizar entre estos datos porque me sumergieron mucho más en el universo narrativo que me había estado atrapando y emocionando intensamente durante todo ese tiempo. En ese punto de mi experiencia no sólo cuestioné mi conocimiento de la narrativa de la obra, sino que también me cuestioné a mí mismo como intérprete de los sucesos.

En otra ocasión abrí en la pantalla de mi teléfono un videojuego que trataba también sobre la trama del drama musical, de repente tenía una participación mayor y un rol mucho más activo en cuanto a la experiencia porque podía interactuar con los elementos narrativos que se me presentaban y no sólo recibir estímulos audiovisuales sino también influir en ellos

de forma directa e indirecta, incluso podía generarlos con acciones. El videojuego lo percibí como un espacio de interacción entre el jugador oyente y sus elementos en tiempo real, más que eso este videojuego no sólo era un entorno en el que la música jugaba un papel importante como elemento interactivo, sino que también era una plataforma de interacciones en la que tenía la posibilidad de generar procesos con las acciones que realizaba como jugador oyente y estos a su vez regresaban a mí en forma de estímulos auditivos, visuales y sensitivos, dado que el juego aprovechaba todos los recursos y tecnologías con las que contaba mi teléfono móvil.

Fui sumando más y más elementos en mi experiencia cada vez que tenía contacto con una nueva pieza que hacía parte de ese gran rompecabezas que era la obra general. Adicionalmente experimenté algo extendido en el tiempo y en diversos medios que me brindó una satisfacción mayor, gracias al estímulo que me generaba la sensación de descubrimiento de nuevas respuestas, nuevos planteamientos narrativos y estéticos, nuevas posibilidades de interacción y nuevas experiencias con la obra general en el marco de la trama desarrollada. Esta experiencia nunca se trató de un conjunto de obras artísticas en donde la música tenía un rol dominante en la estética narrativa, se trató más bien de una obra segmentada por partes en la que se planteó un modelo de dispersión de sus elementos, en distintos medios, con distintas narrativas pequeñas pertenecientes a un todo más grande y global que las articulaba entre sí. Fue como una forma de descubrir una galaxia viajando por sus diferentes sistemas de planetas y estrellas a través de diversos medios.

## **1.2. De las narrativas transmedia a la obra transmedia**

El tema transversal en todo este proceso de investigación-creación son las narrativas transmedia y mi búsqueda investigativa comienza con exploraciones a algunas de sus definiciones y conceptos. Paulatinamente me iré acercando al tema conceptual de la investigación: la *obra transmedia*, por lo pronto, voy a establecer un marco de referencia sobre qué son las narrativas transmedia. Es importante resaltar que comúnmente se suelen asociar otros conceptos al de narrativas transmedia, en algunos casos unos más cercanos que otros al concepto central, como lo es el *crossmedia*, el multimedia, lo multiplataforma, la multimodalidad, los medios híbridos, los mundos transmediales y muchos otros conceptos

(Minutti, 2015). Creo que es apenas natural que surjan concepciones tan heterogéneas en un modelo narrativo que precisamente trata de la diversidad, la dispersión y la pluralidad en cómo se trasmite un discurso.<sup>4</sup>

### ***1.2.1. Definición y características de las narrativas transmedia***

Las narrativas transmedia son “un proceso en el que elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de entrega con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada”. (Jenkins, 2007).

Estoy de acuerdo con la definición del autor en la idea de una dinámica en la que una narrativa se divide en segmentos más pequeños y adaptables a diferentes medios o canales de entrega, también en la noción de una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada que resulta ser imprescindible, debido a que sin un sentido de coordinación y encaje no podría hablarse de una obra conjugada desde las partes que la conforman, no obstante, me parece significativo destacar que no necesariamente debe tratarse de una ficción para que se pueda hablar de una estrategia transmedia, teniendo en cuenta que esta podría orbitar en torno a una historia real, como la vida de una persona o una causa social específica. En estos casos la narrativa transmedia podría potenciarse desde la multiplicidad de canales de entrega en los que se dispersa el discurso narrativo a través de varias piezas. Es totalmente posible abordar un discurso narrativo basado en una problemática medioambiental, social o política con múltiples perspectivas con las posibilidades que ofrece el transmedia, por lo que condicionar el concepto de lo transmedial a la ficción es, en mi opinión, desconocer su potencial de aplicación en todo tipo de áreas diversas, como en los medios masivos por ejemplo, en los que una cadena mediática podría usar este mecanismo para hacer un cubrimiento inmersivo a una noticia o simplemente proponer una determinada narrativa para manipular las masas, dispersando un mensaje propagandístico en múltiples piezas diferentes a través de diversos canales de entrega como la radio, la televisión, el internet, el periódico, etc.

Es claro que la naturaleza del transmedia va mucho más allá de los géneros, las tecnologías, los medios, los contextos y las intencionalidades estéticas, narrativas,

discursivas, funcionales o sociales que se le quiera infundir, su característica determinante va más en función de lograr articular unos elementos estructurales, que son necesarios para que una estrategia o narrativa transmedia cualquiera que sea ésta, pueda ser verdaderamente efectiva. Es en la dispersión del discurso narrativo y la pluralidad de canales de entrega donde está el punto de inflexión de este mecanismo.

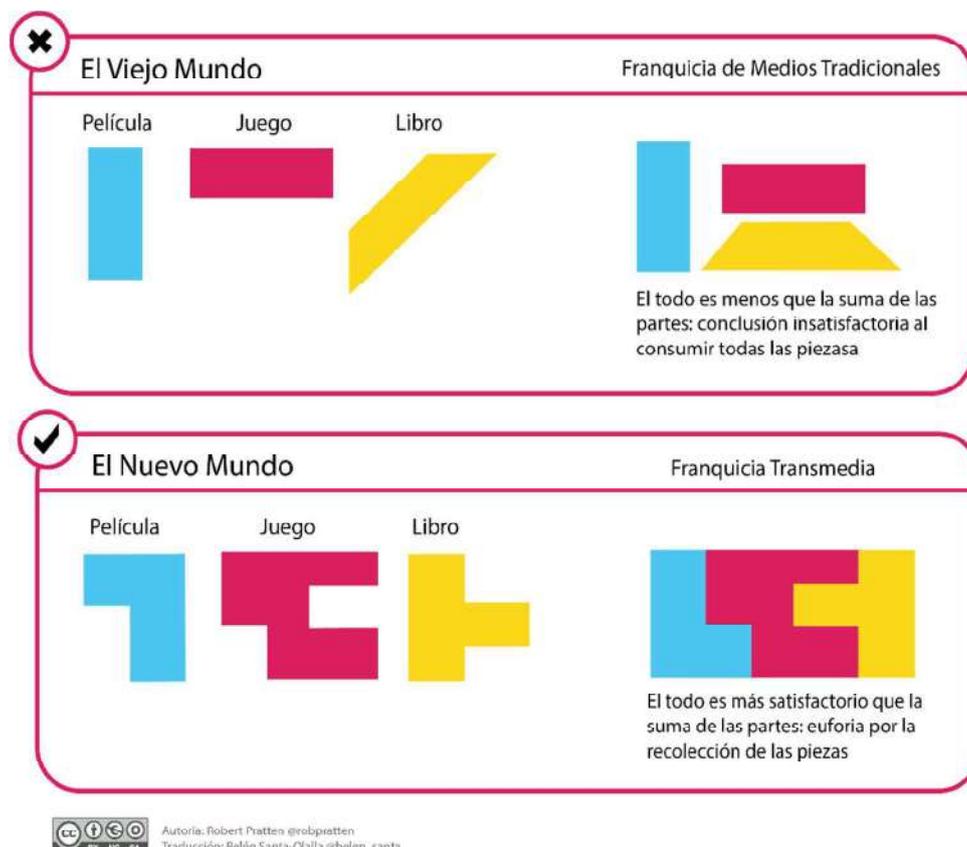


Ilustración 1. Medios tradicionales versus transmedia. Tomado de: (Pratten citado en Minutti, 2015)

En la ilustración 1, Pratten hace una comparación y expone las diferencias esenciales entre las dinámicas de las narrativas transmedia y los procesos usados en los modelos narrativos tradicionales. En lo que él llama el “viejo mundo”, la experiencia es lineal y la satisfacción de la audiencia cuando experimenta cada pieza o entrega muchas veces no es tan alta. En lo que considera como el “nuevo mundo”, ilustra los procesos de las narrativas transmedia como figuras que encajan perfectamente unas con otras debido a que, en éste modelo narrativo la audiencia asume un rol de consumo activo, como si de una recolección de piezas de rompecabezas se tratase, adicional a esto declara que la satisfacción de la

audiencia con el modelo transmedia, en relación al consumo general, es mucho más alta que con el modelo tradicional.

En mi opinión, comparar la satisfacción del público en las experiencias transmedia en relación con los medios narrativos tradicionales, tal y como lo plantea el autor, podría conducir a un sesgo de subjetividad además que también se podría confundir en algunos casos, la satisfacción de la experiencia con la necesaria proactividad que se requiere para adentrarse en este tipo de dinámicas interactivas. Se debe reconocer lo transmedia también como un resultado del cambio tecnológico en una industria del entretenimiento orientada al logro de un consumo masivo, muy característico del capitalismo salvaje, en el que las corporaciones detrás de las grandes franquicias aprendieron a interpretar el cine, los videojuegos, la música, los comics, la literatura, etc., como medios que se podían integrar para crear una experiencia más grande en la que fuese estrictamente necesario, por lo menos en la mayoría de los casos, consumir cada pieza para poder disfrutar en totalidad y tener una visión completa de la experiencia global ofrecida en el marco de una narrativa transmedia aplicada.

En este orden de ideas, una saga de películas es estrenada en cine, anterior o posterior a esto se lanza una serie cinematográfica en alguna plataforma de *streaming* que profundiza el universo de esas películas y adicionalmente se publica un videojuego que expande mucho más ese universo o *mundo de las cosas*, no obstante, si vemos al respecto se publican constantemente artículos en internet, en los que explican qué películas o series del *Universo Marvel* o del *Universo DC*, deben ser vistos antes de asistir al estreno de una nueva entrega de sus películas, lo cual denota una característica de clara linealidad en algunos medios que puede generar un alto margen de satisfacción entre las nuevas audiencias, por lo que no se podría establecer una contraposición tan estricta entre el modelo transmedia y el modelo tradicional.

Dentro de las narrativas transmedia no se puede ignorar el componente económico implícito que busca maximizar las ganancias, a partir de lograr la máxima fidelización del público con los productos de la franquicia, y aquí entran en juego unos términos cruciales que arrojan ciertas luces sobre el transmedia: *consumidores* y *prosumidores* (Scolari, 2013). Los *consumidores* básicamente son las audiencias tradicionales que acceden a la obra o producto de entretenimiento y desde el enfoque del transmedia se consideran pasivos. Los

*prosumidores*, por otra parte, es aquella audiencia más proactiva que genera contenido a partir de lo que consume, no es exclusiva del transmedia, pero sí juegan un rol muy importante en la mayoría de las narrativas transmedia.

No existe realmente un punto claro de cuando los *consumidores* empezaron a compartir espacio con los *prosumidores*, pero su auge está muy ligado al aumento del acceso a internet, es decir, en el momento en que surgieron las primeras comunidades que interactuaban en foros y salas de chat para hablar y especular sobre todo lo relacionado con las franquicias de moda, se comenzó a difuminar la línea que separaba a la audiencia pasiva de aquella más proactiva, más exigente y más interesada en descubrir información adicional sobre las películas que iban a ver al cine, los videojuegos que jugaban en múltiples consolas o los libros que leían, y esto explotó con la fuerza que tomó el *fandom*, al punto que quienes consumían empezaron a crear a partir de eso que consumían en diversos medios y a generar comunidades, por lo que se volvieron muy comunes cosas como los *fan mades*, que son obras creadas por los propios fans, los sitios *webs* como auténticas enciclopedias sobre los universos de las franquicias y muchas otras cosas, que fueron expandiendo accidentalmente los universos de las franquicias con unas dinámicas de interacción hacia los productos muy profundas que trascendían la experiencia de las audiencias.

En la medida en que las audiencias tuvieron nuevos medios a disposición gracias al cambio tecnológico y la competencia entre las compañías por capturar la atención de estas se tornó más agresiva, la industria del entretenimiento en su conjunto fue entendiendo que era necesario integrar de forma consciente diferentes medios y canales para ofrecer experiencias que generaran una mayor fidelidad e inmersión por lo que el transmedia se consolidó como una herramienta fundamental.

Pienso entonces en algunas de las franquicias más famosas del cine o los videojuegos, como *Star Wars* o *Pokémon*, en donde hay varias piezas o entregas distribuyéndose a través de múltiples canales de entrega como el cine, videojuegos para distintas consolas, series en múltiples plataformas de streaming, comics, anime, etc., y puedo decir que en general las definiciones de Jenkins y Pratten me ayudan a identificar en estas franquicias unos procesos narrativos sobre los que se desarrollan historias que se cuentan en distintos medios y plataformas, de una manera en que cada obra encaja dentro del todo de una narrativa más grande sin dejar de articular a cada una, pero es importante tener en cuenta que estas

franquicias en sus inicios surgieron desde medios tradicionales totalmente lineales y sería muy difícil decir que la satisfacción de la experiencia de sus audiencias no era tan alta. En mi opinión las narrativas transmedia, no fueron pensadas como una necesidad expresiva o artística sino más bien como la oportunidad de articular nuevos medios y modelos de interacción digital que iban surgiendo con cada cambio tecnológico con una orientación al logro de un consumo masivo que maximizara las ganancias.

Hay una característica muy interesante que es más atribuible mayoritariamente al “nuevo mundo” del que habla Pratten y es que a diferencia de los modelos narrativos tradicionales donde el creador o el autor parece tener un dominio absoluto sobre el discurso de la obra, en las narrativas transmedia no siempre es así, el creador no siempre tiene control sobre el *mundo de cosas* que crea, por ejemplo, con la franquicia *Pokemon* se dan unas dinámicas en las que sus comunidades de *prosumidores* llegan al punto incluso de crear sus propios videojuegos basados en el universo de *Pikachu*, es una situación en la que la fidelidad es tan alta que el consumidor de contenido se vuelve un productor de este para expresar su visión de cómo le habría gustado que fuera el videojuego. Esto ya ha sucedido antes en los medios tradicionales, pero en el caso del transmedia el componente fundamental es la participación e interacción de las audiencias como comunidad y es una forma en la que un público de prosumidores está expresando cómo quiere que sea una obra, pieza o producto de entretenimiento, lo cual es algo sobre lo que el creador o dueño de la franquicia o la obra tiene poco o ningún control.

Desde el punto de vista del derecho de la propiedad intelectual el *fan made*, podría interpretarse como algo conflictivo, pero existen casos en los que el creador abre esa puerta como una posibilidad válida, como sucedió con la promoción del estreno de la película *Annabelle 2: la creación del universo terrorífico de El Conjuro*, para el que se lanzó el concurso *My Annabelle Creation*, en el que los participantes debían producir un cortometraje basado en la saga de películas, el resultado fueron cinco cortometrajes ganadores hechos por estudiantes y fans que fueron adheridos al canon oficial. Las potencialidades del transmedia son muy amplias y radican en toda la transtextualidad que se pueda disponer al servicio de los objetivos creativos en el marco de un discurso narrativo real, de ficción o abstracto, incluso a veces esa transtextualidad trasciende a la obra misma a niveles fascinantes como sucede con el *jedismo*, un movimiento religioso inspirado en el concepto de la *fuerza* del que

hablan las películas y series de la franquicia de *Star Wars*, y que en 2001 registraba en el Reino Unido más de 46.000 personas.

### ***1.2.2. Elementos presentes en las narrativas transmedia***

Sin duda uno de los elementos principales en las narrativas transmedia es la trama general a partir de la cual se estructura la historia o discurso narrativo que se quiere expresar en cada pieza de entrega, esta es necesaria para articularlas todas y lograr la efectiva dispersión de los discursos narrativos en todo tipo de medios y plataformas, puede ser tanto una historia central estructurada como una idea abstracta que permita su propia expansión, dependiendo de qué se quiera hacer se hablaría de trama general o de narrativa general.

En el proceso se usan diversas tecnologías con el propósito de generar la mayor inmersión posible para las audiencias en las experiencias narrativas que se les están ofreciendo, lo cual obedece a objetivos netamente expresivos, narrativos y estéticos al momento de contar una historia o expresar una narrativa en particular. Un ejemplo que vale la pena resaltar, fue lo que hizo la banda de rock y hip hop alternativo Twenty One Pilots con su álbum *Trench* en 2018, cuando subió a uno de sus sitios *web* un video que mostraba una página *web* con un error 404<sup>1</sup> y que luego, mediante ciertas pistas, sus seguidores lograron descifrar un mensaje secreto que los condujo a otra página *web* en la que había videos, planos, textos y varios contenidos de uno de los personajes del álbum, el cual contaba que había sido encerrado en una especie de prisión. Esto me parece muy interesante porque refleja la búsqueda de nuevas posibilidades para contar una historia desde el arte en combinación con medios tecnológicos, en este caso la música con las plataformas *webs*, lo cual se convierte en una experiencia en la que las audiencias tienen un rol activo y participativo en contraste con el rol pasivo que aparentemente puede representar el sólo hecho de escuchar el álbum. Estas interacciones hacen que el público y las audiencias tengan que invertir un mayor esfuerzo en recorrer la experiencia transmedia para entender la trama general que se quiere contar, y adicionalmente el proceso de consumo de dicha trama puede llegar a ser toda una conversación de ida y vuelta a través de las tecnologías usadas.

---

<sup>1</sup> Un Error 404 es el código HTTP que envía el servidor al usuario cuando la URL a la que está intentando acceder no existe.

Es importante entender que el concepto de tecnología en las narrativas transmedia puede llegar a ser bastante amplio ya que recoge no sólo el uso de procesos específicos en la interacción a través de una página web o una red social, sino que se entiende también como los mecanismos propios de un código de expresión, por ejemplo, la tecnología usada en la música en el plano artístico es diferente de la que se usa en las artes plásticas, el teatro o en la danza.

Richard Wagner defendió el concepto del arte total, en el que se basó para crear sus dramas musicales, los cuales conjugaban artes de la época como la danza, la música, el teatro, la poesía, la escultura, la arquitectura y la pintura, en un discurso global cuya meta era maximizar los objetivos expresivos y estéticos del creador. Sus planteamientos eran sobre la unificación de los discursos artísticos en relación con un propósito narrativo general, por supuesto, en el marco de la linealidad de las obras y en el contexto de las tecnologías artísticas de la época con las que interactuó. Estas ideas podrían resultar un punto de partida valioso porque existen similitudes importantes entre la obra de arte total y lo que sería una obra producto de las narrativas transmedia.

[...] la obra de arte del futuro es una obra común y no puede surgir más que de una demanda común [...] aquello que hace posible la participación de todos, aquello que la hace necesaria y que jamás podría manifestarse sin esa participación, es el núcleo genuino del drama, a saber, la acción dramática. (Wagner, [1849] 2000, pág. 156). En esta cita, puedo interpretar que Wagner hace un acercamiento a las lógicas futuras del transmedia.

Se destaca en las narrativas transmedia la participación de las audiencias en los procesos narrativos de la obra, específicamente las conversaciones que las audiencias de manera directa o indirecta sostienen con las piezas o entregas que consumen. El rol activo que asumen las audiencias en las narrativas transmedia puede llegar a influir con gran impacto en sus dinámicas narrativas. Las audiencias, junto a la trama general y la tecnología, hacen parte de toda narrativa transmedia como sus elementos fundamentales.

### ***1.2.3. La obra transmedia***

Las narrativas transmedia no tienen campos de aplicación ni específicos ni exclusivos, debido a que son aplicables en la publicidad, el entretenimiento, el arte y en cualquier otro

campo que pueda ser susceptible de sus procesos, no obstante cuando se plantea la aplicación de estos modelos en las artes, me parece que es necesario hacer una distinción con el concepto de “obra transmedia”, entendida como el producto resultado de la aplicación de un proceso específico puesto que las narrativas transmedia son un proceso, la obra transmedia es el producto derivado de la aplicación de ese proceso, un producto que tampoco es exclusivo de ninguna disciplina artística y cuya intención más importante es la narrativa general articulada que busca expresar algo.

En la obra transmedia es necesario incluir tanto el concepto de *historia* como el de *narrativa*, entendiendo la narrativa como un discurso que puede ser contado a través de códigos no necesariamente comprensibles desde las figuras literarias, como sucede en el caso de obras con planteamientos musicales demasiado crípticos o abstractos, por ejemplo, una pieza musical en la que el compositor ha usado la retrogradación y aumentación melódica con la intención de comunicar o hacer alusión a alguna idea simbólica dentro del discurso narrativo propuesto. En la música sería mucho más común hablar de narrativa por la tecnología que usa, sin embargo, en el caso de la obra propuesta el concepto de historia es más acorde porque tiene un libreto que nace de una trama general.

Para un acercamiento a la obra transmedia se debe entender su naturaleza de *obra extendida*, puesto que la obra transmedia es un conjunto de piezas o entregas segregadas en distintos medios y plataformas. El álbum de Twenty One Pilots antes mencionado, es un ejemplo de obra transmedia con clara naturaleza de obra extendida porque está conformado por piezas más pequeñas que son las canciones del álbum, plantea un performance para las audiencias que se manifiesta en las plataformas con las que estas pueden interactuar, todo el álbum obedece a una trama general que une cada canción generando interdependencia entre las mismas y finalmente se trata de una obra completa ofrecida por partes a su público.

En la obra transmedia, resulta de vital relevancia, tanto la dispersión de sus piezas como la tecnología para dicha dispersión. Plasmada en los medios y plataformas usados, la conversación o el rol activo de sus públicos depende de estos elementos porque es en el trayecto que recorren las audiencias entre una entrega y otra dónde se genera la mayor interacción, entonces, la tecnología en el medio o plataforma usada para la obra debe posibilitar y facilitar el rol de consumo activo de quien accede a la obra. El conjunto de dinámicas que se dan en el marco de este consumo activo muchas veces puede ser planeado

de forma intencional, aunque en las narrativas transmedia este proceso se conoce como el "diseño de la experiencia de usuario", en la obra transmedia me parece prudente mantener estas intencionalidades en los territorios del contexto de la obra, en esencia porque la efectividad de diseñar la interacción que pueda llegar a tener la audiencia con la obra en realidad va a depender mucho de las variables del contexto cultural y social de quien accede a esta, y también porque estas variables se multiplican cuando es el caso de obras que no siguen propósitos enfáticamente comerciales, en todo caso en la obra transmedia se hablaría de *diseño de la experiencia del público*.

Al respecto pienso que delimitar en la creación de una obra el acceso a un público muy específico me parece ajeno a mis intereses creativos y coincido con Wagner en que la obra no puede surgir más que de una demanda común. Para mí, las demandas comunes de las audiencias hacia una obra en particular hacen parte de una situación contextual y no son resultado de un proceso separado para determinar cómo y de qué forma la audiencia o el público debería acceder a una obra cualquiera que sea. En este punto quiero distanciarme de un enfoque muy común en las narrativas transmedia aplicadas en la publicidad y el entretenimiento que apunta a que las creaciones sean masivas, creo que el magnetismo que pueda tener una obra para las audiencias conviene más cuando es generado a partir del valor intrínseco de la pieza y no como resultado del sesgo o el condicionamiento impositivo sobre cómo las personas deben aproximarse a esta.

En resumen, en la obra transmedia se articulan varios elementos similares a los que actúan en las narrativas transmedia, están los públicos o audiencias, la tecnología y trama general, cuando se relaciona con las historias de cada pieza o narrativa general, cuando no se plantean historias sino discursos narrativos críticos. Las audiencias o públicos tienen un rol importante porque interlocutan con la obra, influyen en esta de una manera u otra y en muchos casos inciden en su proceso discursivo. La tecnología está relacionada con los canales a través de los cuales se da tanto la interacción del espectador con la obra como el medio por el cual se accede a esta. En las narrativas transmedia como en la obra transmedia la tecnología juega un papel fundamental porque posibilita precisamente esa interlocución público-obra de las maneras más diversas y variadas, dentro de la tecnología artística del teatro se puede apreciar un ejemplo característico cuando un actor rompe la cuarta pared e interactúa con el público.

La narrativa como concepto ampliado al de historia, tal y como lo mencionaba antes, incluye tanto el discurso estético de la obra como el planteamiento de interacción que tiene el público o espectador con la misma. Aunque es transversal, también es a la vez el conjunto de tres resultados o productos creativos principales que funcionan de forma articulada; la trama general o narrativa general, la obra o piezas de la obra y el diseño de la experiencia del público. Estos elementos conforman una unidad, pero también cierta jerarquía porque el núcleo creativo es la trama general, la cual hace posible la creación de la obra o piezas en sus diferentes soportes, y cuando se ha creado la obra es posible diseñar la experiencia del público, que se debe entender no como un camino obligatorio que necesariamente deban recorrer las personas durante la experiencia transmedia, sino más bien como una ruta de referencia opcional que está relacionada directamente a la obra y a la trama de la que nace y cuya principal función es potenciar una noción del discurso unificado y coordinado.

## **2. El proceso creativo de una ópera transmedia**

### **2.1. Motivaciones personales y aportes al proceso creativo**

Antes de abordar lo recogido durante el proceso creativo, quiero hablar un poco sobre el imaginario que he construido desde mi experiencia personal creativa e investigativa en relación con la creación musical y, en este sentido, quiero destacar la constante búsqueda de una comprensión más profunda de la forma en el discurso musical que fue de gran ayuda para la construcción de mi forma de pensar la composición musical y que influyó mucho en la manera de acercarme al trabajo compositivo.

Es importante haber encontrado el valor pedagógico práctico que tiene el estudio de la forma musical, entendiéndola en su sentido amplio y mucho más allá de una simple enumeración de compases o acordes, e incluso de identificación de estructuras. Cobran gran relevancia nociones como el primer plano de la percepción humana frente al fondo, el logro de una continuidad convincente, la velocidad de presentación de la información en una pieza y el concepto de progresión, entendido no como una sucesión de acordes, sino más bien como una serie progresiva de eventos del mismo tipo en un periodo de tiempo limitado. También es crucial el concepto de progresión en su sentido más general que se relaciona a su vez con el concepto de impulso, que es la tendencia de la música a ir en una dirección específica, lo cual es fundamental para lograr una convincente continuidad discursiva. (Belkin, 1999).

Todos estos elementos tuvieron un impacto significativo a la hora de direccionar el proceso creativo desde las posibilidades estéticas y técnicas de una obra musical en el marco de una narrativa transmedia. Para mí, fue sumamente emocionante experimentar que es posible y viable extrapolar estas nociones que se fueron adhiriendo a mi pensamiento compositivo, a las dinámicas e interacciones que pueden darse desde una narrativa transmedia y viceversa en una obra.

Específicamente descubrí en el discurso narrativo-musical que ofrece una ópera de cámara, una oportunidad de integrar diferentes temas que me apasionan y que captan mi atención de una forma poderosa. Siempre me he sentido fascinado por los mitos y las leyendas del Caribe colombiano, principalmente de las que surgieron con el pasar de los años en lo profundo de la provincia Sur del Atlántico. Recuerdo de niño una pesadilla muy particular, también recuerdo las tertulias familiares en las que participaban propios y externos

a la familia, cómo olvidar esos pequeños espacios sociales en los que se contaban anécdotas que dejaban una fuerte sensación de enseñanza sobre casos particulares de la cotidianidad de la vida en un pueblo como Luruaco.

En esos espacios siempre había una especie de presencia o trasfondo que brindaba la evocación a algún mito particular, estas evocaciones eran especialmente notables cuando se trataba de un velorio. Éste como ritual fúnebre y social era especialmente curioso porque daba la impresión de que siempre seguía una estructura más o menos determinada que comenzaba con la traída del muerto para ser velado en la casa y en el que eran recurrentes los llantos antes o después del rezo, lo cuales eran estimulados con la llegada de un pariente lejano, un vecino o un compañero que le tenía aprecio al difunto. En las costumbres de antes, acompañar a un pariente que fallecía era un acto social muy importante por muy lejano que fuese, por lo que los velorios eran bastante concurridos y ya en las etapas más avanzadas de la noche o la madrugada surgían tertulias que eran interrumpidas por dramáticos llantos y en las que lo místico, lo mágico, lo mitológico y lo legendario se revestían de una seriedad impresionante, ya sea porque los relatos de estas narrativas eran dirigidos por personas mayores o autoridades familiares o porque el mito antes era un generador de realidades e imaginarios determinante en las dinámicas sociales de estas y muchas poblaciones.

Las historias eran acompañadas de una oratoria y forma de contarlas muy interesante porque todo el que contaba una historia de repente asumía cierto léxico, cierto aire, cierta forma incluso de articular las palabras que definitivamente hacían parecer que era otro plano de la realidad. Las historias eran variadas en cuanto a temática, pero siempre conectadas por un elemento fantástico; el vecino que escuchó los trotes del caballo sin cabeza cuando iba para el monte borracho en la madrugada, la nieta que le alzó la voz a la abuela y en la noche oyó el llanto de la llorona, el pescador que se gastó la plata de la comida y se le apareció la lamparita, etc.

Creer con estas narrativas a nivel personal, hace que me sienta unido al mito y tener la oportunidad de crear una obra en la que pueda plasmar y expresar estas construcciones del mundo me parece algo muy motivador, es por esta razón que desplegar el proceso creativo a partir de un conjunto de ideas en el contexto de esos mitos fue nostálgico y espiritualmente importante para crear la obra.

Adicionalmente, quiero resaltar la valiosa experiencia de haber hecho ponencias derivadas de este trabajo investigativo en eventos departamentales y nacionales de investigación, fue altamente provechoso recibir sugerencias, observaciones y comentarios desde otras perspectivas investigativas. En este mismo sentido quiero destacar también la oportunidad de haber presentado una propuesta de obra, derivada de fases tempranas de esta investigación, en una convocatoria nacional de composición en la que la propuesta fue declarada ganadora suplente y exaltada con mención de honor por parte del Ministerio de Cultura de Colombia.

## **2.2. Textos de soporte para composición o para la construcción de una obra**

Para que las ideas creativas pudieran ser más efectivas en el proceso compositivo debían estar organizadas y es cuando se vuelve crucial el concepto de *textos de soporte para composición o para la construcción de una obra*, los cuales sirven “para mapear y negociar entre el contexto de la obra, nuestra memoria o vivencia personal, y el resultado del proyecto artístico”. (López Cano & San Cristóbal, 2014). Desde mi perspectiva los percibo como insumos vitales que dan forma a la obra musical y cobran mayor relevancia dependiendo del tipo de obra que esté siendo creada. En mi caso particular encontré en la ópera de cámara el formato y el género idóneo para expresar mis ideas compositivas y narrativas, en relación con este tema que me apasiona profundamente como lo son los mitos y leyendas de los pueblos del Caribe colombiano, por lo que incluir de forma consciente textos de soporte para la composición de la obra me pareció doblemente importante; como generadores en el proceso creativo y como resultados del mismo.

### **2.2.1. Mitos del Caribe colombiano y la trama general**

Una vez tomé la decisión de componer una ópera de cámara con el uso de narrativas transmedia, el primer gran desafío fue la creación del libreto, el texto de donde parte el proceso compositivo que es netamente musical y que a su vez pasa por un proceso creativo propio, debido a que es una obra literaria, al fin y al cabo. Sin embargo, para crear el libreto antes se debe crear por lo menos la estructura de la trama general, que en las obras transmedia como ya he mencionado, sirve de texto de soporte madre para dar forma no sólo al libreto en

este caso, sino a otros documentos creativos importantes como el *diseño de la experiencia del público*, si se quisiera extender la experiencia a múltiples medios y canales de entrega, y obviamente a la obra en su totalidad finalmente. Es muy importante recordar que la trama general en el transmedia es en esencia un discurso narrativo que se quiere contar a una determinada audiencia de una forma particular y con la posibilidad de la interacción y la interlocución. En este orden de ideas, un discurso narrativo puede ser, por ejemplo, un mensaje publicitario para promover determinado producto comercial usando una estrategia transmedia, la trama general en ese caso es aquella historia de base a partir de la cual se estructuran otras historias derivadas; aunque podría tratarse de una narrativa general cuando lo que se quiera expresar no sea una historia central como tal sino más bien un conjunto de elementos narrativos crípticos o abstractos. En el caso particular de la ópera de cámara que me propuse crear, me incliné por una trama general basada en mitos del Caribe colombiano que desarrolla varias historias que es posible expandir en su propio universo o *mundo de cosas*, más allá de este trabajo investigativo-creativo.

Para comenzar a estructurar la trama general planteada, lo primero fue consultar en fuentes secundarias toda la información relevante a mitos del Caribe colombiano y en ese sentido encontré referencias a mitos de la creación del mundo, el nacimiento del Sol y la Luna, la formación del mar y muchos otros, no obstante, decidí enfocarme específicamente en el Sur del Atlántico, para ser exacto en el municipio de Luruaco, en clara concordancia con mis motivaciones creativas personales.

Eres tierra de mitos y leyendas. Donde la lamparita nos salió. Y los cuentos del caballo sin cabeza. De este himno tu eres la inspiración. (Roa citado en Alcaldía municipal de Luruaco, 2017).

Así dice un fragmento del himno de Luruaco, en el que se puede notar la presencia de una mitología propia como una característica para definir rasgos de identidad cultural de un territorio, al punto de incluir mitos específicos como la Lamparita y el Caballo Sin Cabeza en un símbolo institucional tan valioso como lo es un himno municipal. Esto demuestra una clara importancia del mito en la vida sociocultural del pueblo. Por otro lado, y aunque en el himno municipal no se menciona, se pueden encontrar varias notas de prensa que referencian otra de las leyendas notables en Luruaco y que corresponde al mito de la mujer que vive en una cueva ubicada en Arroyo de Piedra, un corregimiento del municipio al que visitantes

acuden regularmente para conocer el hogar de una de las figuras más icónicas de la mitología del Caribe: la Mojana. (Orozco Montesino, 2015).

El mito en Luruaco es indudablemente importante y aunque algunas veces parece pasar desapercibido, hay ocasiones en que llega a estar tan presente que puede incluso cuestionar a la realidad misma, como pasó en 2011 cuando al tema de la explotación minera en el corregimiento de Arroyo de Piedra, que estaba ya fuera de control, se le añadió que las autoridades locales querían autorizar la explotación en la Cueva de la Mojana (lugar donde habita la mojana). Esto desató un debate social de proporciones amplias en todo el municipio que se replicaba en variados escenarios y espacios sociales, pero curiosamente el centro del debate no era el negativo impacto ambiental que generaría el proyecto minero en el territorio, sino algo mucho más insospechado, aparentemente: la represalia que tomaría la mojana como consecuencia de la profanación a su cueva. Es decir, había personas del común alegando la inconveniencia del proyecto minero con unos argumentos basados en que la mojana atacaría a la comunidad, que iban a haber muchos ahogados en la laguna de Luruaco o que la criatura haría que los campesinos se perdieran en el monte. Estas formas en que la comunidad interpreta unas realidades desde el filtro de la superstición que genera un mito o una leyenda, demuestran que estos están arraigados en lo profundo del imaginario colectivo de las personas que conviven en estos territorios.

Teniendo claridad de la profundidad del mito y su significado social para Luruaco, construí con base en las fuentes secundarias, un inventario lleno de detalles sobre los mitos cuyo potencial como material narrativo pudiera ser explorado al momento de entrar a estructurar la trama general. Posterior a esto me aventuré a acercarme a los actores clave de la comunidad que conocen del tema, no solo para entrevistarlos sino también para aprovechar la oportunidad de compartir con ellos y conocerlos un poco más. Y fue en ese ejercicio investigativo de entrevistar a varios miembros de la comunidad para ampliar mi conocimiento general, que pude descubrir que hay diferentes asimilaciones de los mitos entre la misma comunidad y que estos no son tan remotos como podrían parecer en una primera instancia, más bien de alguna forma están más presentes que nunca entre nosotros debido a que los hemos adaptado a los nuevos contextos socioculturales y también a los nuevos tipos de interacciones sociales que van surgiendo con el pasar del tiempo, los cuales continúan construyendo realidades de las formas más diversas.

Entre las personas entrevistadas en relación con el mito de la mojana la mayoría coincide con la versión reseñada en la página institucional de la Alcaldía Municipal de Luruaco (2017) en la que se describe a la criatura como un ser maligno y que "...su intención siempre era atraer a los jóvenes, pero cuando ellos se acercaban, los poseía y desaparecía por entre las piedras". En sus características físicas en general se habla de una mujer hermosa y muy atractiva para quienes la veían, sin embargo, esta versión se aleja un poco de lo que plantea Humberto Currea, quien, en 2020 para la Radio Nacional de Colombia, dijo que según lo que le contaron sus abuelos, la mojana "[...] cuando la gente se le acercaba, ella se desaparecía [...] no era dañina, ni se llevaba a nadie". (Rodríguez, 2020)

Es interesante la conexión que tienen algunos de estos mitos con los cuerpos de agua que tiene el municipio de Luruaco. Beliza Patiño dice que el mito de la mojana está unido al del moján, el cual es una criatura que vive en los ríos y lagunas, y que en tiempos anteriores por mandato de la mojana asustaba a las mujeres que acudían a la Laguna del pueblo a lavar sus ropas. Otro mito que guarda una relación con el agua es el mito de la Lamparita, que en algunas descripciones dadas por las personas entrevistadas, era una luz que se les aparecía a los pescadores en medio de la laguna y otras veces a los campesinos que iban en la madrugada para el monte.

Algunos mitos se alejan más de la característica de cercanía con el agua, como el mito del Caballo Sin Cabeza que cuentan quienes dicen haberlo visto, era un caballo negro que corría por las calles, los caminos y trochas del pueblo, su principal elemento era el sonido de sus fuertes trotes al andar.

Después de un análisis de posibilidades decidí establecer entonces, el mito de la mojana como el principal en la trama general y los mitos del moján, la lamparita y el caballo sin cabeza como mitos secundarios que concomitan alrededor. En este orden de ideas la trama general abordaría la mojana como elemento mitológico principal y por ende las historias derivadas en otras obras o piezas extenderían el mundo de cosas a partir de esta idea.

Para operativizar el proceso creativo planteé una metodología por sesiones de dos horas diarias en las que me aislaba en mi habitación con un lápiz y un cuaderno procurando anotar cada idea que se me ocurriera, a este proceso lo llamé exploraciones creativas porque en esencia se trataba de explorar ideas a partir de los datos recogidos en el inventario, pero al cabo de tres semanas no obtuve los resultados que me hicieran sentir satisfecho,

evidentemente había un error en mi planteamiento metodológico que no me permitía avanzar y debía replantear algunas cosas.

Me di a la tarea de consultar varios textos y luego de una búsqueda por todo tipo de fuentes encontré trabajos interesantes que me ofrecieron una mayor claridad en el proceso. Campbell propuso que los mitos comparten una estructura narrativa similar entre sí. “El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos”. (Campbell, [1949] 1969 , pág. 25)

Esta es la definición de lo que se conoce como *el viaje del héroe* o *monomito* e incluye una secuencia arquetípica de diecisiete etapas organizadas en tres grandes momentos de la estructura.

<b>La partida</b>	<b>La iniciación</b>	<b>El regreso</b>
1. La llamada de la aventura	6 El camino de las pruebas	12 La negativa al regreso
2. La negativa al llamado	7 El encuentro con la diosa	13 La huida mágica
3. La ayuda sobrenatural	8 La mujer como tentación	14 El rescate del mundo exterior
4. El cruce del primer umbral	9 La reconciliación con el padre	15 El cruce del umbral del regreso
5. El vientre de la ballena	10 Apoteosis	16 La posesión de los dos mundos
	11 La gracia última	17 Libertad para vivir

*Ilustración 2. Estructura del viaje del héroe. Elaboración propia.*

Al respecto me parece importante destacar, que pienso que la teoría de Campbell se encuadra más desde un enfoque en las tradiciones míticas occidentales y por esto no tuve interés en intentar aplicar estos planteamientos para caracterizar o tratar de entender un conjunto de mitos y leyendas, como en el caso de los que tienen su origen en el Caribe colombiano, en los que existe una constante prevalencia de rasgos un poco más trágicos y no tanto heroicos. No obstante, este trabajo me aportó una claridad crucial en cuanto a las posibilidades de conexiones que se pueden establecer a un nivel simbólico entre el contexto social y cultural del lugar de donde provienen los mitos, en este caso de Luruaco, y la trama general de la obra. Posterior a la lectura de este texto realicé un nuevo ejercicio de exploración creativa que me condujo a concebir a *Mito*, un personaje heroico femenino con una forma particular de interactuar con los demás elementos narrativos. Tener este personaje

medianamente definido me facilitó vislumbrar el carácter y el tono ideal que quería tanto en la trama como el libreto de obra.

Freytag (1863), dramaturgo alemán, propuso una estructura dramática que hoy en día se conoce como la *Pirámide de Freytag* y que es un poco más simple que la estructura narrativa del monomito.

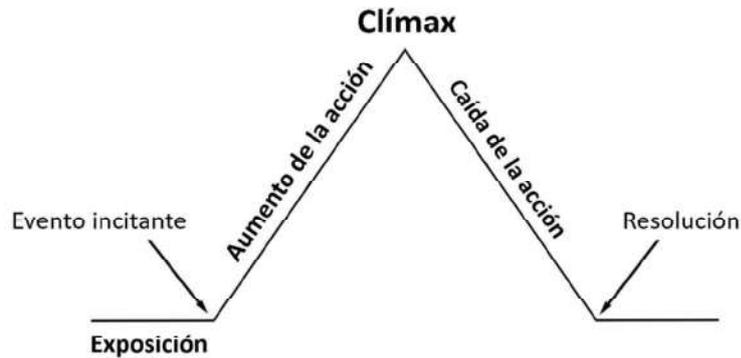


Ilustración 3. Estructura dramática de Freytag. Elaboración propia.

Este vigente esquema me ayudó a estructurar a grandes rasgos los elementos o puntos de inflexión más determinantes para la trama. El proceso se hizo mucho más práctico en los ejercicios de exploración creativa porque en vez de esperar que la idea simplemente viniera a mi mente, empecé a hacerme preguntas concretas que me condujeron a obtener respuestas creativas concretas. Pasé de un ejercicio de exploración similar a tratar de encontrar un objeto en una habitación oscura, a uno en el que trataba de encontrar el mismo objeto en la misma habitación oscura, pero con una vela encendida. Después de lograr la exposición en la que presentaba a los personajes como *Mito* y su contexto, ¿cuál iba a ser el evento incitante para que ella se moviera?, ¿cómo iba a ser el aumento de la acción dramática?, ¿con qué elementos podría llegar al clímax? Este tipo de preguntas se volvieron recurrentes y fundamentales para obtener un resultado creativo más preciso.

Fue de esta forma que pude lograr la trama general de la obra, que en términos generales plantea un *viaje del héroe* ajustado al contexto mitológico de Luruaco con base en la siguiente estructura:

**Exposición:** presento a *Mito* como personaje principal que es una joven que sufre el rechazo y aislamiento de las personas que le rodean por causa de un trastorno de psicosis que

hace que todos piensen que está loca o poseída, y a *Dilan*, su único amigo que logra ver lo maravilloso en ella.

**Evento incitante:** *Dilan* cae enfermo y necesita de una medicina especial que se prepara con una planta que sólo se encuentra en la Cueva de la Mojana por lo que *Mito* debe moverse para conseguir la planta.

**Aumento de la acción:** *Mito* emprende un peligroso viaje en el que debe salir bien librada de encuentros con criaturas y espantos algunos de los cuales son producto de su trastorno psicótico y otros *reales*.

**Clímax:** *Mito* debe salir vencedora al enfrentar sus peores miedos encarnados en una criatura que vive en la Cueva de la Mojana.

**Disminución de la acción:** *Mito* logra regresar con la planta medicinal para que *Dilan* recobre su salud.

**Desenlace:** *Dilan* ya recuperado acompaña a una *Mito* más consciente de sí misma y de cómo afrontar sus dificultades internas.

### **2.2.2. La creación del libreto**

Teniendo la trama general definida, di continuidad al proceso creativo abordando la creación el libreto de la ópera, había diferentes posibilidades porque podía generar historias o narrativas derivadas, podía hacer que el libreto, por ejemplo, no tratara estrictamente del viaje de *Mito* para salvar a *Dilan* sino que, como comúnmente sucede en las obras transmedia, hacer que tratara de sucesos paralelos, posteriores o anteriores. Tuve por supuesto la opción de abordar en el libreto los eventos directos que había planteado en la trama general, sin embargo, opté por expandir el mundo de las cosas que había propuesto. Esto lo hice por una motivación personal, es claro que esta obra y su contexto mitológico representa una oportunidad que va más allá de este trabajo investigativo porque me brinda la posibilidad de seguir explorando la creación de piezas relacionadas a la mitología del Caribe colombiano con base en una narrativa que refleja mi pensamiento creativo y motivaciones personales.

Para crear el libreto realicé varios ejercicios de exploración creativa enfocados en *descubrir* el mundo de cosas que había creado en la trama general y me pareció profundamente interesante expandirlo hacia adelante en una eventual línea temporal en la

que el personaje principal de la trama, *Mito*, terminara ocupando por alguna razón, el rol de antagonista, la mojana, ya sea porque el destino de *Mito* era ser su reencarnación o porque el espíritu de la criatura terminaría poseyendo su cuerpo con el tiempo.

Con este marco establecido comencé a idear una historia en la que *Mito* sería la nueva mojana o tal vez la única mojana, entendiendo que en la trama general la criatura no tiene una participación como tal sino más bien una evocación emanada de la extrapolación al *mundo real* de las alucinaciones que *Mito* sufre por su trastorno psicótico. Lo importante para mí era encontrar un enfoque adecuado para una historia en la que había una alusión a varios mitos de Luruaco, incluyendo obviamente el mito de la Mojana, pero con una compenetración al contexto del territorio que no generara una sensación de extrañeza al público que tiene cierto conocimiento de estos mitos.

Me dispuse a identificar patrones en los mitos y leyendas más comunes, pensando un poco en el contexto en el que estos se desarrollan y toda la dinámica de interacción social que involucran. Es notable el carácter implícito de enseñanza con el que buscan imponer unos valores morales entre la comunidad apegados profundamente a las tradiciones y costumbres familiares, por ejemplo, la anécdota de una niña que le gritó a la abuela y en la noche oyó el llanto de la llorona o el campesino que se bebió la plata de la cosecha y se le apareció la lamparita, eran claras advertencias de comportamientos en lo que no se podía incurrir, de ahí la importancia pedagógica para los más jóvenes que crecimos escuchando estas historias. Teniendo en cuenta todos estos elementos realicé las sesiones de exploración creativa y como resultado obtuve una historia en la que está presente un enfoque de reprensión como consecuencia de no hacer las cosas bien.

Apliqué la teoría de Freytag para estructurar el argumento que iba a dar vida al libreto basándome en la estructura dramática que creé en la trama general, pero planteando el desarrollo de los eventos en la obra de una forma un poco diferente. Quería contar un suceso que había ocurrido dentro de la historia como elemento que generara expectativa entre el público, como un secreto del pasado que se revelaba al final, de este modo podía tener un aumento de la tensión dramática siendo potenciada desde las posibilidades del discurso musical y escénico hasta el llegar clímax. Como quería tener varios esquemas sonoros o más bien quería diferenciarlos entre sí, planteé esa misma dinámica a nivel narrativo en el libreto por lo que busqué contar la historia desde diferentes planos, hay una información que la da

una narradora durante la obra, hay otra viene directamente del monólogo de la protagonista en el que se expresa desde sí misma y también expresa la participación de otros personajes que no aparecen como tal en la obra.

Es importante destacar que, para la obra, que se podría definir como una ópera de cámara transmedia, desde un primer momento tuve claro que quería tener una única cantante, que pudiera interpretar a otros personajes o simplemente expresar desde su perspectiva interna las ideas de estos y adicionalmente me pareció mucho más viable en un sentido amplio del término. Esto podría interpretarse como una limitación a la hora de plantear los cuadros escénicos e incluso el discurso musical mismo, no obstante, lo vi como una oportunidad para adentrarme en otras posibilidades creativas usando recursos concentrados. Por otro lado, la idea de incluir una voz en off narrando o más bien complementando el discurso general de la obra me pareció que aportaría una noción de cercanía para el público. La voz de la narradora la planteé casi que susurrada pensada para el público y desde el eventual tratamiento sonoro que pudiera hacerse en vivo o como pista.

Después de realizar varias exploraciones creativas obtuve un argumento narrativo muy cercano a cómo quería que fuera el libreto, tenía un personaje principal y otros personajes que, aunque no participaban de forma directa eran muy importantes. La historia se centraba en las hermanas *Zenda* y *Denara*, que estaban unidas por una situación que involucraba a su padre con la mojana. Había una temporalidad que iniciaba con *Denara* recordando una advertencia de su abuelo, la narradora complementando y luego *Zenda* contándole a través de un mensaje de texto que había tenido un sueño extraño. *Denara* nota que el sueño de su hermana es muy parecido al que ella tuvo relacionado con el moján, lo cual hace que se preocupe porque podría tratarse del peligro del que tanto la cuidaba su abuelo. Debido a esto, *Denara* decide abrir un testamento reservado para su hermana menor y encuentra una carta en la que descubre que su papá hizo un pacto con la mojana para salvar la vida de *Zenda* a un alto precio. La joven entiende que ella y su hermana tienen esos sueños porque la mojana está reclamando una deuda y para cobrarla ha enviado al moján.

Con el esquema claro de la historia que se desarrollaría en el libreto, pasé a redactarlo formalmente y para esto me fue necesario consultar con dramaturgas<sup>2</sup> que me orientaron en cuanto a las especificidades técnicas de un libreto que se ajustaba a una obra de teatro

---

<sup>2</sup> Julia Villareal y Lin Lopez

musical. Este proceso me tomó varias semanas, en parte por la complejidad misma que me representaba escribir por primera vez para teatro y en parte porque quise tener periodos de tiempo en los que me alejaba del texto para retomarlo luego con un enfoque más fresco que me permitiera ver o darme cuenta de lo que no funcionaba bien. Al final logré terminar el libreto entendiendo que al momento de ponerle música iba a ser posible modificar algunas partes, principalmente del monologo de la protagonista. La obra tendría por título *Las Cartas de Zenda*.

## **2.3. El proceso de composición de la música**

### ***2.3.1. La metodología compositiva***

Quiero hablar de la metodología que usé para la composición de la música de la obra, la cual fue un momento especial dentro de todo el proceso creativo de la ópera transmedia, porque en esa temporalidad plasmé las ideas emanadas de mi pensamiento musical, a través de un procedimiento que podría definir como técnico y riguroso, pero con abundantes periodos de exploraciones y reflexiones creativas. El proceso compositivo como algo separado de lo trabajado en la trama general y en el libreto de la ópera, lo planteé desde cuatro estados que fueron; *exploración creativa, transformación por capas, fijación del soporte y retroalimentación*. La aplicación de estos estados o sub-etapas dentro del proceso compositivo fue lineal en algunos casos y transversal en otros, realmente fue algo que se ajustó mucho a mis necesidades compositivas y de tiempo.

La *exploración creativa* en el proceso compositivo consistía en una sesión de dos horas, que iniciaba con la creación de una imagen mental de cómo se iba a escuchar alguna frase o pasaje determinado dentro de la obra, obviamente teniendo en cuenta la trama general y el libreto como textos de soporte al momento de crear estas imágenes mentales. La idea era imaginar un posible escenario en el que se estuviera interpretando la obra haciendo mucho énfasis en el despliegue sonoro, es decir en cada sesión imaginaba los sonidos de los instrumentos, sus melodías, sus armonías, los gestos de la voz, las posibles dinámicas, los timbres, etc., y el objetivo principal de imaginar cómo sonarían estos elementos, era tener una imagen mental rápida que me permitiera probar, con la mayor fidelidad posible para mi mente y para mi oído interno, ciertos planteamientos musicales de manera que si estos se

ajustaban a lo que quería hacer, pasaba a plasmarlos con el mayor nivel de aproximación posible en una partitura tipo bosquejo.

Al respecto quiero decir desde mi experiencia como compositor, que la imaginación como una forma de creación inmediata, resulta muy útil al momento de componer música porque permite un acercamiento desde diferentes procesos de condicionamiento de la escucha, tanto de aquellos que son resultado de la exposición automática a los entornos sonoros, como de los que resultan de un direccionamiento específico como los que se dan en los programas de formación musical. Recuerdo que en una ocasión compuse una obra electroacústica que trataba sobre mis recuerdos del pasado, algunos sucesos del presente y mi visión del futuro, el cual fue un proceso creativo muy fluido precisamente porque el trabajo lo concentré en materializar los planteamientos sonoros que provenían principalmente de mi imaginación, desde una noción del paisaje sonoro.

Para organizar el proceso compositivo dividí la pieza en cinco partes estructurales en las que realicé las exploraciones creativas de las que obtuve bosquejos, pasajes, frases y planteamientos sonoros, con los que posteriormente hice una selección de los materiales musicales que más se ajustaban o tenían mayor potencial de desarrollarse desde la imagen mental propuesta para la pieza en general. Es importante notar que estos materiales musicales eran en algunos casos, líneas melódicas cortas y en otros, pequeñas secuencias de notas provenientes de algún proceso azaroso. Una vez seleccionados los cinco materiales musicales (uno por cada parte estructural de la pieza) continué al procedimiento de la *transformación por capas*, que radicaba en hacer sesiones para extender estos materiales, modificarlos, reducirlos, instrumentarlos, armonizarlos, etc. Al final de cada sesión obtenía un resultado que representaba una *capa* de dicho material y que podía seguir perfeccionándose en una nueva sesión. Después de aplicar varias sesiones de *transformación por capas* y obtener un fragmento de la pieza lo suficientemente bien estructurado, pasaba entonces al procedimiento de *fijación del soporte*, que consistía en plasmar en la partitura el soporte definitivo para la correcta interpretación de la pieza.

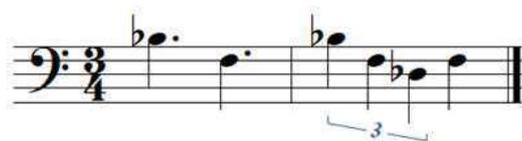
El proceso compositivo también incluyó una sub-etapa de *retroalimentación* cuya aplicación era transversal a las demás sub-etapas. Fue fundamental la participación de mi maestro de composición, quien hizo sugerencias y observaciones durante las *exploraciones creativas*, las *transformaciones por capas* y la *fijación del soporte*. Adicionalmente tuve la

oportunidad de tener espacios de conversación con varios intérpretes a los que pude consultar sobre la viabilidad técnica de algunos pasajes o frases en la pieza. Estos aportes fueron de gran ayuda porque me permitieron ajustar elementos como pasajes, notas y técnicas que resultaban en algunos casos innecesariamente incómodas para el intérprete. En mi opinión creo que es bueno que el compositor tenga una relación más colaborativa con los intérpretes al momento de escribir música, porque es una forma no solo de aprender más sobre las particularidades de tocar un instrumento, sino también de entender que la composición es un proceso de múltiples esfuerzos, que no depende únicamente de quien compone la música y que el objetivo es materializar lo que al final termina siendo una proyección de cómo podría sonar algo.

Adicionalmente, pienso que la partitura es una aproximación, a veces ambigua, a un resultado sonoro donde el intérprete es quien tiene la mayor responsabilidad de llevarlo al plano real, los compositores entonces debemos facilitar ese proceso y la primera oportunidad de hacerlo es al momento de fijar esa proyección de la obra (aproximada también a nosotros) en la partitura. Es por esta razón que las dinámicas en las que el compositor dialoga con el intérprete me parecen de mucha utilidad práctica.

### *2.3.2. Las Cartas de Zenda*

La composición de la pieza inició con una exploración creativa en la que pude hacerme a una idea bastante general de la configuración sonora que esta podría tener, imaginé diferentes escenarios sonoros y al final escogí uno con el que sentí que la obra se conectaba bien. Escribí el planteamiento de forma textual y luego de varias exploraciones creativas que realicé en las que obtuve diferentes materiales sonoros, escogí uno que me pareció que concentraba el concepto general que buscaba desarrollar en la pieza.



*Ilustración 4. Material musical central. Elaboración propia.*

Me gustaría destacar que el material musical que se observa en la ilustración 4, define de alguna forma el carácter general de la pieza. Este podría interpretarse como un acorde de

Bb menor en primera inversión que nos acerca a ese tono triste y melancólico que prevalece en varias partes del libreto, no obstante, en el contorno melódico que desciende y asciende con esa variación rítmica que brinda el tresillo de negras, es donde planteo la relación subjetiva con el libreto como texto de soporte para la composición de la pieza. Específicamente con ese material busco evocar el fragmento del libreto que dice: "...En mis sueños andamos las dos en canoa, por la laguna...", el cual considero de gran importancia para la pieza, porque habla de la actividad de navegar por una laguna y la relación con los cuerpos de agua que guardan una relación poderosa con el mito de la mojana. En este orden de ideas, este sería el material musical principal en la pieza.

Cómo lo mencioné antes, dividí la obra en cinco partes musicales de manera que el proceso compositivo se hiciera más fluido y dinámico, y que pudiese también abordar o trabajar cada una de las partes de la pieza de forma separada. Al tratarse de una ópera de cámara organicé las cinco partes musicales en tres *arias* y dos *recitativos*, teniendo en cuenta por supuesto que la narradora que interviene en la obra hace parte integral del discurso sonoro al igual que las partes habladas de la cantante en el monólogo del personaje de *Denara*. En este sentido definí la estructura general de la siguiente forma:

<b>Elemento/parte</b>	<b>Tipo</b>	<b>Accionante</b>
Aria I	Música	Cantante
Narración	Voz en off	Pista
Monólogo	Voz hablada	Cantante
Recitativo I	Música	Cantante
Monólogo II	Voz hablada	Cantante
Aria II	Música	Cantante
Narración II	Voz en off	Pista
Recitativo II	Música	Cantante
Narración III	Voz en off	Pista
Monólogo III	Voz hablada	Cantante
Aria III	Música	Cantante

*Ilustración 5. Estructura formal de la obra. Elaboración propia.*

Con el material musical que definí como central para la pieza y que expongo en la ilustración 4, apliqué la transformación por capas en lo que sería el primer *aria* de la pieza,

usé la disminución, la retrogradación, la inversión y otros tratamientos, para extender el material musical y empezar a construir la base sobre la que se desarrollaría la línea de la voz.

Musical score for Soprano and Cello. The tempo is marked as quarter note = 64. The Soprano part is mostly rests. The Cello part starts with a quarter note, followed by a descending line of eighth notes. There is a triplet of eighth notes and a quintuplet of eighth notes. An orange bracket highlights the first four measures of the Cello part.

Ilustración 6. Capa 2 del Aria I. Elaboración propia.

En la ilustración 6 se puede observar el uso de la disminución para extender el material, adicionalmente definí el tempo exacto en negra igual sesenta y cuatro ( $\text{♩} = 64$ ) y también un formato instrumental tentativo que sería voz y violonchelo.

Musical score for Soprano and Cello. The Soprano part has lyrics: "Cui da te del mic do la tris". The Cello part has triplets and quintuplets. Orange brackets highlight specific passages in the Cello part.

Ilustración 7. Capa 12 del Aria I. Elaboración propia.

El parámetro para las transformaciones por capas era permanecer dentro de esa noción relacionada al agua, apegado a lo que en un sentido general proponía el libreto como texto de soporte compositivo, por esa razón me pareció necesario en la pieza volver de forma recurrente al material musical principal como lo muestra la ilustración 7. Es importante resaltar en la ilustración lo que serían errores tempranos de notación musical, debido a que en ese momento en que trabajaba con la *transformación por capas* lo que buscaba era la mayor fluidez posible al plasmar la ideas, es válido por supuesto ser cuidadoso con la

intención que se le impregna a la notación desde un principio, pero en mi caso me generaría un estrés anticipado e innecesario que terminaría afectando el sentido del obtener una *capa* al final de una sesión que va a ser mejorada en la siguiente.

En la misma ilustración se puede observar la línea de la voz, a la que buscaba darle una noción de aparición progresiva y lenta en el discurso musical que había propuesto hasta esa *capa*, pero también un poco desfasada en relación con la línea del violonchelo. Planteé esta dinámica de interlocución entre los dos instrumentos como contraposición a la sensación de marcha que percibía en el *aria*, en este sentido me pareció interesante explorar para la voz una noción de diferenciación entre los dos planos, que en ciertos momentos se encontrarán por medio de articulaciones u otro tipo de puntuación. Después de trabajar varias capas llegué a un resultado que me pareció el más aproximado al *aria* que había proyectado y que se articulaba bien con lo que había planteado en el libreto.

Para el *recitativo* imaginé en una primera sesión de exploración creativa un discurso sonoro con base en un conjunto tónico específico, para materializarlo opté por un proceso diferente al que usé en el *aria*, por lo que definí que iniciaría por la línea de la voz y adicionalmente decidí usar un mecanismo azaroso para generar los sonidos de la línea melódica. Busqué en el navegador *web* un generador de números aleatorios y establecí como parámetro los números 0 y 12. Los resultados fueron 10, 12, 11, 9, 11, 0, 12 y 9, que equivalen a las clases tónicas A, B, A#, G#, A#, C, B y G#. Decidí usar el diseño rítmico de uno de los fragmentos del *aria* en un compás de cuatro cuartos.



Ilustración 8. Material musical del Recitativo II. Elaboración propia

Me di cuenta de que cometí un error al establecer el parámetro de los números para la generación aleatoria, ya que no incluí todos los números posibles entre 0 y 12, sin embargo, conservé la secuencia melódica resultante y la usé como material musical provisionalmente. El discurso musical que había proyectado en la imagen mental del *recitativo*, era similar a las sonoridades armónicas presentes en la música dodecafónica, aunque no estaba interesado en hacer un planteamiento de este tipo de música, sí quería de alguna forma tener esa atmósfera sonora en la pieza. Seleccioné a un compositor característico de la música

dodecafónica y seleccioné una de sus obras más representativas dentro de su repertorio. El Opus N° 21 de Arnold Schoenberg, *Pierrot Lunaire* (1912), está conformado por 21 piezas y lógicamente cada una de estas piezas tiene un número determinado de compases. Configuré un primer generador aleatorio de números con el parámetro numérico entre 1 y 21, que es el número de piezas que tiene la obra, y un generador aleatorio entre 1 y el número máximo de compases de cada una de sus piezas.

Esto quiere decir que cuando activaba el primer generador aleatorio me daba un número entre 1 y 21 que correspondía a una pieza específica dentro de *Pierrot Lunaire*, y cuando activaba un segundo generador aleatorio me daba un número que correspondía al número del compás de la pieza que antes había sido seleccionada aleatoriamente. Este procedimiento se diferencia un poco de lo que han hecho compositores como Luciano Berio en su obra *Rendering* (1989), o de lo que algunos compositores hacen en música electroacústica cuando citan un fragmento de una obra existente para generar material musical nuevo, en el sentido en que, en este proceso compositivo, no se está citando la obra del compositor, sino más bien tomando algunos datos en los que éste ha planteado unas disposiciones interválicas específicas. Del procedimiento azaroso obtuve un total de 21 compases de los que extraje las disposiciones interválicas y con éstas generé 21 materiales musicales en los que aplicaría la transformación por capas. Es importante resaltar que intenté realizar este procedimiento con ayuda de Inteligencia Artificial, no obstante, los modelos que encontré en internet me parecieron demasiado complejos de replicar.

Después de aplicar varias transformaciones por capas tuve un resultado muy cercano a lo que esperaba hacer. La conexión subjetiva entre el libreto y la música de este recitativo estaba relacionada con los sentimientos de *Denara*, de preocupación e incertidumbre que le generaba el sueño que su hermana *Zenda* había tenido.

El procedimiento de las *exploraciones creativas* y las *transformaciones por capas* lo apliqué con las arias y los recitativos restantes, en algunos casos fue necesario cambiar algunas palabras para lograr una mayor unidad entre el discurso literario y el discurso musical de la obra. Una vez logré completar todas las piezas pasé a la sub-etapa *fijación del soporte* de la obra. Para este proceso, que duró aproximadamente tres semanas, usé el software de notación musical *Finale*, conté con la asesoría de mi maestro de composición, Luis Fernando Sánchez, quien además posibilitó varios espacios en los que pude interactuar con intérpretes

de amplia trayectoria y experiencia, como la cantante colombiana Natalia Merlano, que hizo aportes y sugerencias valiosas para la preparación de la partitura final.

Cabe resaltar que la obra tiene dos versiones; una para voz y violonchelo y una segunda para voz y fagot, para esta última tuve la oportunidad de conversar con el fagotista Hernán Guzmán que me ayudó a expandir mis conocimientos sobre las técnicas extendidas en este instrumento, así como sus diversas formas de notación. La versión para fagot se dio luego de que me surgiera un interés insólito por este instrumento, el cual me parece fascinante en sus posibilidades tímbricas. Adicionalmente quiero agregar que fue una experiencia altamente satisfactoria, tener una sesión en la que pudiera escuchar a un intérprete de este instrumento tocar pasajes de la pieza con diferentes técnicas, en especial porque desde mi experiencia en la ciudad de Barranquilla es muy difícil encontrar fagotistas.

**Inquietante** ♩ = 64

Soprano *p* *mf* *p*  
Ho - la De - na, ¿cò - mo te va? Hay al - go,

Fagot *p* *mf* *p*

S *mf* *mp* *f*  
que quie - ro con - tar - te y me á - te - rra. Ho - la De - na, ¿es - tas á - hí?

Fg. *mf* *p* *mf* *p* *f* *p* flz.

Ilustración 9. Recitativo II para voz y fagot. Tomado de Anexo C.

Inquietante ♩ = 64

Soprano

Cello

S

Vc.

*p* *mf* *p*

*mf* *mp* *f*

*pizz.* *arco*

*mf* *p* *mf* *p* *f* *p*

Ilustración 10. Recitativo II para voz y cello. Tomado de Anexo B

Las ilustraciones 9 y 10 fueron tomadas de la partitura final del segundo *recitativo* y aunque podrían parecer mínimas las diferencias entre la versión para voz y cello, y la versión para voz y fagot, el tratamiento tímbrico es muy diferente en cada una.

### 3. Un viaje transmedia

Quienes hayan leído el presente texto, hasta este punto, se podrían estar preguntando de qué forma la obra compuesta se conjuga en una narrativa transmedia. Para responder a esta eventual pregunta voy a hacer una exposición de mi propia forma de aplicar el modelo transmedia, en una obra con la que me siento conectado en varios sentidos y que me ofrece múltiples posibilidades de integrar diversos elementos expresivos a futuro.

Antes quiero mencionar que en capítulos anteriores hablé del *diseño de experiencia del público*, como uno de los documentos claves al momento de integrar una narrativa transmedia, toda vez que en éste se proyectan los diferentes canales de los que dispone precisamente el público para interactuar con las múltiples piezas de entrega de la obra. En este sentido, me pareció interesante plantear, en lo que sería un posible *diseño de experiencia del público*, una narrativa que me permitiera manifestar mi perspectiva de creador y relacionarla con la trama general de la obra. Es decir, tener un rol dentro de todo el entramado de la narrativa transmedia de la obra y ser partícipe de su *mundo de cosas*.

En una primera instancia pensé en asumir la voz de un personaje dentro de la trama general y articular esto con la idea de que voy a componer otras piezas que expandirán el *mundo de cosas* propuesto en la obra transmedia como obra extendida. No obstante, me di cuenta de que la obra como tal empezaba a generar unas relaciones y unas dinámicas con mi mundo real, que escapaban a mi control y que impactaban en el contexto inmediato que me rodeaba. Esto me pareció profundamente interesante y fue entonces que decidí aprovechar esas potenciales dinámicas de interacción que podrían darse entre el público y la obra, desde el punto de vista de mi propia experiencia creativa, para proponer algo que explorara un poco más el concepto de *diseño de experiencia del público*.

Comencé a reflexionar sobre las relaciones que hasta el momento había establecido con la obra como investigador-creador durante el proceso creativo, también sobre aquellas que habían surgido desde el acercamiento que tuve con el mito, tanto de los mitos que había explorado en el territorio para integrarlos a la trama general, como también de aquella noción arquetípica del *monomito* que plantea Campbell y que fue de gran ayuda para establecer la estructura dramática de la obra. En medio de este ejercicio acabé dándome cuenta que todo el camino recorrido durante el proceso se había convertido en mi propio *viaje del héroe* que

involucraba a otros. Me entregué tanto a la creación de esta obra, que dicho propósito se transformó en un mito personal que quería realizar y compartir con los demás.

La mitología empieza donde empieza la locura. La persona que se encuentra a merced de una vocación, de una entrega, de una creencia o de un empeño, se zambullirá completamente en su mito, aunque ello suponga sacrificar su seguridad, su vida, sus relaciones personales, su prestigio y su desarrollo personal. (Campbell, 2004, pág. 149)

Finalizar el proceso investigativo y realizar el estreno de la obra con todo lo que implicaban y lo que involucraban estos propósitos, se convertiría entonces en un camino de experimentación transmedia en el que asumía un rol determinante como investigador-creador, pero también como participe dentro del *mundo de cosas* de la obra, el reto sin embargo, era lograr una integración de mi rol que diera una sensación de unidad con lo que artística y narrativamente estaba proponiendo. Descarté definitivamente la idea de encarnar un personaje de la trama general, y en general de tener una participación tan explícita dentro de la misma, por lo que escudriñé sobre aquellos elementos que me hacían sentir conectado al mundo narrativo de la obra y concluí que el aspecto mitológico era lo que más me hacía sentir cercano a ésta.

Con este planteamiento definido propuse ubicarme, dentro de la narrativa transmedia de la obra, en el plano de lo real, pero con una proyección subjetiva de mi rol. Decidí construir internamente la idea de una misión especial que adoptaba para que las personas a mí alrededor se apropiaran del conocimiento generado en la investigación y de la obra misma. Teniendo en cuenta que iba a crear más piezas derivadas de la trama general de la obra, establecí dos ejes para el despliegue de la narrativa transmedia; uno desde la obra misma que desarrollaría su *mundo de cosas* y otro desde mi experiencia como investigador-creador de la obra para expresar e integrar las particularidades de lo que sería una causa común.

En el eje de la narrativa transmedia planteada a partir de la trama general de la obra propuse, extender su *mundo de cosas* a través de la creación de otras piezas de entrega tanto musicales como de otras disciplinas, en este sentido dejé abierta la posibilidad de componer un drama musical basado en la historia central, una ópera de cámara que diera continuidad a los eventos de la obra compuesta, una pieza electroacústica que explorara los mitos presentes en la trama general, entre otras posibilidades, así como también poder ampliar el margen de

colaboración en el proceso creativo para integrar la creación colectiva de una obra de teatro, el desarrollo de un videojuego, la producción de un corto de animación y en general todo lo que la mente creativa pudiera concebir y fuese viable en el tiempo con los recursos disponibles en los momentos determinados.

Adicionalmente en este eje planteé por supuesto, desplegar contenidos en redes sociales que concomitarán alrededor de la historia de la ópera transmedia compuesta. Está la posibilidad de crear un perfil en redes sociales de uno de los personajes de la obra para generar una sensación de que es real y de que puede interactuar con el público. También está la opción de crear piezas audiovisuales cortas orientadas a aumentar la expectativa y/o complementar elementos de la historia, incluso el estreno de la ópera de cámara irá precedido de un *creative tráiler* que permitirá explorar otros elementos narrativos de la historia.

En el eje de la narrativa transmedia planteada desde mi experiencia como investigador-creador, en el que comparto con el público las especificidades del proceso creativo desde la noción de mi propio *viaje del héroe*, planteé establecer una narrativa que habla de mí como compositor, como investigador, como persona sensible que va a los territorios, que habla con la gente, que visita los lugares relacionados a los mitos, que experimenta lo místico, lo insospechado, lo misterioso y lo “irreal” de esos lugares con el fin de proponer un dialogo con el público en torno a una causa común: el cuidado del territorio. En esta narrativa espontánea quiero mostrarle al público mi visión de lo que significa crear música desde los territorios, crear música desde la resistencia a un sinfín de situaciones y sesgos que dificultan o posibilitan la creación musical en diferentes formas, no obstante también quiero explorar otro significado que alcancé a percibir durante todo este trabajo y proceso creativo, uno que tiene que ver con la profunda relación que guardan estos mitos con la naturaleza, con la tierra, con el agua, con la comunidad.

En este sentido la aplicación que propongo del modelo transmedia en este trabajo tiene dos estados o fases que en determinados puntos se conectan o cruzan, parte de un primer estado en el que la narrativa transmedia se centrará principalmente en la exploración que haré en los territorios con el fin de experimentar de una forma más cercana el mito, por ejemplo, visitando los lugares como la Cueva de la Mojana. Con esto busco estar presente en el espacio físico porque quiero comunicar mis percepciones y sensaciones al público, a través de una narrativa que transmita toda esa espiritualidad y misticismo que contienen estos lugares.

El segundo estado o fase, apunta a enfocar la narrativa transmedia en la trama general y en la historia que se desarrolla en el libreto de la ópera de cámara. En esta etapa se expondrán los elementos narrativos de la obra para que el público tenga la posibilidad de interactuar con ellos antes del estreno de la ópera de cámara, con las posibilidades que mencioné que los medios y la tecnología permitan, como narrativa en redes sociales, contenidos cortos y un *creative tráiler*, entre otros.

Quiero señalar que lo que aquí he planteado como narrativa y estrategia transmedia, es un proceso complementario a este trabajo investigativo, pero también un conjunto de intencionalidades que apuntan a desarrollar un trabajo creativo más extenso, además hace parte de una tendencia creativa que toma fuerza con cada cambio tecnológico y que también se difumina cada vez más en su definición y naturaleza.

## Conclusiones

Durante todo el proceso investigativo experimenté una constante sensación de descubrimiento y exploración, por lo que me parece importante resaltar el origen del trabajo investigativo en un interés netamente creativo, unido a unas motivaciones personales relacionadas con la familiaridad que me generan los mitos e imaginarios con los que crecí y las interesantes dinámicas de interacción creativa que traen los cambios tecnológicos. La pregunta de investigación de hecho expresa ese conjunto intereses y motivaciones, *¿cómo integrar las dinámicas de las narrativas transmedia en la creación de una obra basada en mitos de la Provincia Sur del Atlántico?*

La investigación realizada responde a esta pregunta pasando por varias aristas, sin embargo antes es necesario plantear una reflexión sobre la articulación de tres componentes presentes en el trabajo investigativo; mito, obra y narrativa transmedia. El componente mitológico que recoge un poco de ese imaginario colectivo en el que conviven *la mojana, la lamparita, el caballo sin cabeza, el mojón* y demás, se vuelve un eje que junto a la narrativa transmedia crea una sinergia discursiva que posibilita extender el proceso creativo o el concepto de obra creada. Es de fundamental importancia tener presente, desde el entendimiento de las dinámicas transmedia expuestas a lo largo de este texto, que el proceso creativo no ha culminado, todo lo contrario, la obra transmedia como obra extendida conformada por múltiples piezas derivadas de una trama o narrativa general, invita a que pensemos la creación desde otras perspectivas. La ópera de cámara compuesta es una obra autónoma, pero es interdependiente como pieza que hace parte de una obra extendida que resulta ser la obra transmedia, y en esa noción de obra extendida u *obra creada por partes* el proceso creativo es continuo, no se detiene.

Cuando planteo la creación de otras piezas musicales o contenidos alternos, o la creación de un *creative tráiler*, me estoy moviendo dentro de una corriente que hace parte de un mismo proceso creativo. Incluso la idea de crear perfiles en redes sociales con los que el público pueda interactuar desde la narrativa de la obra, también resulta ser finalmente parte de esa obra transmedia que se extiende a través de sus múltiples piezas y contenidos.

En este orden de ideas, *El Viaje de Mito* es la obra transmedia que agrupa múltiples piezas y contenidos, y la ópera de cámara *Las Cartas de Zenda*, viene siendo una pieza que

hace parte de la obra transmedia o del *universo* de esta. Debido a esto, una importante conclusión como resultado de aplicar el modelo de las narrativas transmedia en la obra propuesta, es que es necesario reconocer el concepto de obra extendida, es necesario entender que una obra puede estar segmentada en diferentes partes autónomas, pero interdependientes entre sí.

Por otro lado, en la búsqueda de lograr el objetivo de encontrar una forma de integrar las dinámicas transmedia en el proceso creativo, destacan las relaciones que como investigador-creador establecí con la obra y también aquellas que la obra misma generó y sigue generando en mi entorno, con las personas que entrevisté y con las que van conociendo de este trabajo. Esas particularidades resultan muy relevantes porque me permitieron plantear dos enfoques dentro de la narrativa transmedia aplicada en la obra; uno desde la obra misma y otro desde mi rol en su continuo proceso creativo.

En relación a mi rol en el proceso creativo me detengo en la idea de mi propio *viaje del héroe* como un intento de asumir lo que implica crear la música que a uno le gusta, idea que quizá no sigue exactamente la estructura propuesta por Campbell, pero sí que contiene varios de sus elementos. Pienso que es importante una reflexión sobre el contexto de la creación musical, que para los límites de este trabajo considero prudente abordarla desde mi propia experiencia. Esta investigación también representa un viaje de liberación con algunos supuestos adquiridos en las primeras etapas de mi formación musical, representa libertad creativa, representa la oportunidad de ser feliz creando música con unas dinámicas creativas totalmente diferentes a lo que antes había conocido. Es un viaje de redescubrimiento de mis sensibilidades creativas que me rescata del asfixiante y (al parecer) obligatorio calvario de intentar reproducir los pasos que dieron compositores de otra época y en contextos muy diferentes al mío.

De las cosas más valiosas encuentro la gran reflexión sobre el significado de los mitos y la conclusión más poderosa (porque el conocimiento empodera), es que esas criaturas que “amenazan” con reaccionar si las empresas mineras destruyen territorios ancestrales, con castigar a los niños desobedientes, con reprender al padre de familia irresponsable, con desorientar al pescador bebedor y muchas otras cosas más, sólo somos nosotros proyectando la más profunda humanidad a través de mitos que creamos de una forma inconsciente para

cuidarnos, para cuidar nuestros territorios, para cuidar a nuestros seres queridos, para cuidarnos incluso de nosotros mismos y este trabajo busca profundizar también en esa idea.

Por último quiero expresar que la investigación-creación aquí planteada me ha permitido encarar la composición musical desde una forma más realista y práctica, reconociendo la validez de las dificultades del proceso, las oportunidades de exploración que sólo emergen después de soltar las pesadas cadenas de algunos complejos colectivos que curiosamente también hemos construido entorno a la composición musical, pero en especial este trabajo investigativo me ayudó a entender y reconocer que es totalmente válido iniciar el proceso creativo creyendo que se sabe lo que se está haciendo y luego descubrir que se sabe poco o nada, porque lo que hacemos al investigar-crear es descubrir lo que estamos haciendo (Retallack & Cage, 2012, pág. 7).

## Bibliografía

- Belkin, A. (1999). *Alan Belkin Music*. Obtenido de [https://alanbelkinmusic.com/bk/Guia\\_Composicion.pdf](https://alanbelkinmusic.com/bk/Guia_Composicion.pdf)
- Campbell, J. ([1949] 1969). *El héroe de las mil caras*. (L. J. Hernández, & C. J. Arribas, Trads.) Fondo de Cultura Económica.
- Campbell, J. (2004). *Pathways to bliss. Mythology and Personal Transformation [En busca de la felicidad. Mitología y transformación personal]*. New World Library.
- Freytag, G. (2008). *Freytag's Technique of the Drama*. (E. J. MacEwan, Trad.) BiblioBazaar.
- Jenkins, H. (21 de Marzo de 2007). *Henry Jenkins*. Obtenido de [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)
- López Cano, R., & San Cristóbal, Ú. (2014). *Investigación artística en música*. Fondo Nacional para la Cultura y las Artes y ESMuC.
- Minutti, I. R. (21 de Febrero de 2015). *Epireality*. Obtenido de <https://epireality.wordpress.com/2015/02/21/transmedia-crossmedia-difference/>
- Orozco Montesino, L. (22 de Mayo de 2015). *La Mojana, un tesoro natural*. Obtenido de <https://revistas.elheraldo.co/si/paseo/la-mojana-un-tesoro-natural-133991#:~:text=Ubicada%20en%20el%20corregimiento%20de,gruta%20es%20h%C3%A1bitat%20de%20murci%C3%A9lagos.>
- Retallack, J., & Cage, J. (2012). Loft de Cage en Nueva York. En J. Retallack, *Music: John Cage en conversación con Joan Retallack* (S. Jatz Rawicz, Trad., pág. 7). Metales pesados.
- Roa, B. (28 de Septiembre de 2017). *Alcaldía Municipal de Luruaco*. Obtenido de <http://www.luruaco-atlantico.gov.co/municipio/nuestro-municipio>
- Rodríguez, R. (1 de Noviembre de 2020). *¿Quién es La Mojana? Leyenda de Luruaco, Atlántico*. Obtenido de <https://www.radionacional.co/cultura/quien-es-la-mojana-leyenda-de-luruaco-atlantico>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia*. Deusto.
- Wagner, R. ([1849] 2000). La obra de arte del futuro. En R. Wagner, *La obra de arte del futuro* (pág. 156). Publicacions de la Universitat de València.

## ANEXOS

Anexo A. Libreto de *Las Cartas de Zenda*

Anexo B. Partitura de *Las Cartas de Zenda. Versión 1*

Anexo C. Partitura de *Las Cartas de Zenda. Versión 2*

Anexo D. Certificación encuentro departamental de semilleros de investigación

Anexo E. Certificación encuentro nacional de semilleros de investigación

Anexo F. Resolución del Ministerio de Cultura

LIBRETO

**LAS CARTAS DE ZENDA**

Por Yeferson R. Olivero

(En la noche, al interior de una habitación. Denara está de pie frente a un espejo)

**ARIA**

**Denara:** (cantando)

*"Cuidate de la tristeza, el miedo y el dolor // Hija, mijita //  
Los ríos, las noches y todas sus pesadillas cuando ella se  
manifieste, clamarán".*

**Narradora:** Así recuerda Denara lo último que dijo su abuelo, han pasado varios años desde aquella vez que el desdichado viejo les dejó esta extraña advertencia a ella y a su hermanita. (Denara sostiene una foto con las dos manos). Él creía que un espíritu maligno intentaría apoderarse de sus nietas, en especial de la pequeña Zenda; se volvió paranoico con el tiempo y llenó la casa de todo tipo de objetos raros que, según él, mantenían alejados a los espantos. El anciano, murió de un raro caso de demencia senil.

Se escucha vibrar un teléfono, Denara lo levanta y lo revisa)

**Denara:** Parece que ya vino la señal, ha estado escribiéndome mi hermana Zenda.

**RECITATIVO**

**Denara:** (Cantando mientras observa la pantalla del teléfono)

*"Hola Dena, ¿cómo te va? Hay algo que quiero contarte y me  
aterra // Hola Dena, ¿estás ahí? // Hace tres noches que estoy  
teniendo pesadillas con una sombra oscura // En mi sueño andamos  
las dos en canoa, por la laguna, y en la orilla lo vemos,  
rodeado por fatuos fuegos, ojos rojos como candelas de tizón y a  
su lado, una luz // Tengo un mal presentimiento, es un mal  
agüero, lo sé. // Si algo pasa quiero que sepas que te amo".*

**Denara:** (pensativa) Ese sueño, es exactamente igual al que tuve hace tres noches. El abuelo dijo que esto sucedería, dijo que tendríamos pesadillas con un espanto, con uno en particular, uno que se lleva las almas de los pescadores, que se roba a los niños y atormenta a sus víctimas con alucinaciones horripilantes. No puede ser una coincidencia que Zenda y yo tengamos el mismo sueño. (Va a un extremo del escenario, recoge un sobre abierto, saca una carta y lee con misterio) El Moján, es una criatura de aspecto casi humano, maligno por naturaleza, de piel negra como el carbón, tiene el cabello largo, sus ojos

son penetrantes y rojos como el fuego. Vive en los charcos más profundos y peligrosos de algunos ríos y lagunas. Atormenta a sus víctimas con pesadillas y visiones desagradables. Es el más terrible de los sirvientes de la Gran Señora de las Aguas, cobra las almas de los que incumplen el pago de sus mandas. Denara mete la carta al sobre) Ninguna otra pista, nada distinto a lo que ya sé. (Denara dirige la mirada a un sobre sellado entre los objetos sobre el escenario) ¿Y si las explicaciones están en el sobre de Zenda? Si es así, entonces debo abrir su testamento y leer la carta. ¿Será que esta es la señal? ¿Podré encontrar las respuestas ahí? Quiero hacerlo pero siento en mi corazón que algo muy oscuro se oculta. Por otro lado estaría siendo una maldita con mi propia hermana. ¿Será que debo hacerlo? ¡Mi amada Zenda!

#### ARIA

**Denara:** (cantando)

*“¿Será que al fin la noche te alcanzó? // ¿Será que al fin la suerte se cumplió? // Yo no podré dormir pensando que el mal te atrapó // Mi hermana menor, tu alma no robarán. No temas mi amor, te protegeré de la maldad // ¿Será que al fin la diosa te escuchó? // ¿Será que al fin el Sol te delató? // ¿Vendrá a ti el trato siniestro de la crueldad? // La magia sirvió, ahora quiero llorar // ¿Será que al fin la luna se escondió? // ¿Será que así nació una maldición? Fukai, Fukai, Fukai no mori”.*  
(Amaga con abrir el sobre pero se detiene).

**Narradora:** Cuando murió el anciano las hermanas se quedaron solas, aunque hermanastras en realidad, nunca conocieron a sus madres y cuando el padre de ellas desapareció sin dejar rastro alguno, sólo les quedó el recuerdo y un sobre para cada una. En el sobre de Denara, había documentos importantes y cartas escritas por su padre e igual de raras como las creencias del abuelo. Denara ha estado guardando el sobre de Zenda para cuando ella esté lista para leerlo, aunque nunca lo ha abierto, siente que guarda una pesada verdad.

#### RECITATIVO

**Denara:** (toma el teléfono, canta mientras escribe)

*Hola Zenda, ¿cómo estás? Pienso que es mejor que nos veamos un rato // (Deja de escribir, pensativa) No debo permanecer muy lejos de mi Zenda // Y la carga la pondré sobre mis hombros, leeré tu carta que contiene la verdad // (Continua escribiendo en el teléfono) Mi hermana, espera en la casa y no salgas hasta que yo vaya por ti, espérame // (De nuevo deja de escribir, pensativa) Debo escudriñar en la verdad. Voy a conocer lo que no quiero saber. Tengo que hacerlo por ella // (Una vez más retoma la escritura) Tranquila, nada pasará, yo te cuidaré Zenda”.*

(Toma el sobre de Zenda).

**Narradora:** El amor que siente Denara (Denara abre lentamente el sobre y saca la carta) por su hermana es muy fuerte, es un amor puro, lleno de muchos sacrificios, ella daría hasta su propia vida por Zenda si así se lo pidiera el destino.

**Denara:** (Sostiene la carta y la lee) Zenda, mi niña preciosa, lamento mucho contarte esto. Cuando eras una bebé te enfermaste mucho, casi mueres. Yo estaba muy desesperado, entonces fui a verla. Me adentré en lo profundo del monte y encontré su cueva, ella sabía que la visitaría, me estaba esperando, entonces dijo que regresara a mi hogar porque te salvaría. Regresé y estabas sana, entonces no me importó nada más, hasta varios años después. Se me aparecía en sueños, decía que le debía y que enviaría a su sirviente a cobrarme. Una noche, una figura oscura me visitó, sus ojos eran como fuego incandescente y en su mano izquierda sostenía una lámpara, era el Moján. Como castigo se llevaría el alma de Dena y la tuya pero le ofrecí un trato. Me alumbró con su maligna luz y le ofrecí mi alma por la tuya, para protegerlas a las dos. Perdona mis errores Zenda, tú puedes salvar a tu hermana de este cruel destino. (Deja caer la carta al suelo).

#### **ARIA**

**Denara:** (cantando)

*"Tres cosas hay permanentes. // Una es la fe // Otra es la esperanza // Y otra el amor // Pero de estas la mayor de todas es el amor".*

FIN.

# Las Cartas de Zenda

## I - Aria

Lento ♩ = 64

Olivero

Soprano

Cello

V

*p con dolore*

S

Vc.

(p)

S

Vc.

*p tierno, supplicante*

Cu

i -

17 S - - - da - - - te - - - la - - - tris -

17 Vc.

*(p)* *mf* *p* *mf* *pp*

22 S - - - te - - - za - - - y - - - el - - - mie - - - do.

22 Vc.

*sub. mf* *pp* *p* *f* *mf* *p* *mf* *p*

27 S Hi - ja, - - - mi' - - - ja - - - ta - - -

27 Vc.

*p* *mf* *pp* *n. sub. f*

31 S *p* Los ri - os no -

31 Vc. *f sfz p*

36 S *(p)* ches sus pe - sa - di - llas.

36 Vc. *(p)* *mf* *f* *mf* *ff sub.* *p*

41 S *mp* cu - a - - n - do

41 Vc. *(p)* *mf* *fff* *f* *mf*

activar resonadores nasales

44 *mf*

S e - - - lla al talón se - - -

Vc. *(mf)* *f* *mf*

47 *(mf)* *f* *fff*

S ma - ni - fi - - - es - - -

Vc. *(mf)* *f* *fff*

50 *p*

S tc, ord. cia - ma - rán. - - -

Vc. *fff* *sub. p*

# Las Cartas de Zenda

## II - Recitativo

Olivero

Inquietante  $\text{♩} = 64$

*p*

Soprano

De - la De - na, ¿có - mo te va?

Cello

*mf* *p*

*mf* *mp* *f*

S

que quie - ro con - tar - te y me a - te - irra.

Vc.

pizz. arco

*mf* *p* *mf* *p* *f*

6 S *p* Ha - ce - tres no - ches que es - to y *mf* te - nien do pe - sa -

6 Vc. *ppp* *mf*

8 S *p* di - llas - con u - na - som - bra - os - cu - ra. *f* *p* En mi sue - ño an - da - mos - las dos — en

8 Vc. *mp* *p* *ord.*

11 S *f* ca - no - a — por la la - gu - na y — en la o - ri - lla lo vi - mos, *sub.f*

11 Vc. *p* *mp* *pizz.* *arco* *mf* *n.*

15 S *mp* ro - dea - do por fa - tuos *f* o - jos ro - jos co - mo can - de - la de ti -

15 Vc. *p* fue - gos, *mf* *pp* *mf* *pp* *mf*

pizz. arco sul tasto. ord. 6

18 S *mf* y a su la - do - - u - na luz. *mp*

18 Vc. *p* *pp sub. f* *p* *sub. mf* *ff*

pizz. arco pizz. arco

23 S *f* Ten - goun mal pre - sen - ti - mien - to, *mp* *f*

23 Vc. *f* *pp* *mf* *f* *mf* *pp* *mf*

arco

*f* *p* misterioso

S. 27 sc. Si al - go pa - sa qui - e - ro que se - pas que - te a - mo.

Vc. 27 pizz. *(mf)* *p*

# Las Cartas de Zenda

## III - Aria

Olivero

Atento  $\text{♩} = 90$

Soprano

Cello

sul tasto.

*p* *f* *f* *mf*

S

Vc.

*f* *p* *f* *mf* *f* *mf*

17 S no drá (mf) po - dré a tra - dor el mi - ran - do que - mal (tra - crué) pó - dad? (Miher - La)

17 Vc. sul G ord. (mf) p f

22 S ma - na - gia me - nor, tu a - no que - ro - ba - rán. No te - mas mi

22 Vc. sul G ord. (f) sul pont. (mf) p sub. ff

28 S amor, te pro - te - ge - ré de la mal - dad. ¿Se -

28 Vc. sul G ord. (ff) sul D sul tasto. (p)

34 S queal - fin ra lu - na sees - con - dio? ra quea -

34 Vc.

*f* *p*

39 S na - ciou - na mal - di - cion? Fu - kai... Fu - kai... Fu - kai... no

39 Vc.

(*p*) *f* *p*

45 S mo - ri. cambios de timbre

45 Vc.

# Las Cartas de Zenda

## IV - Recitativo

Olivero

Con angustia  $\text{♩} = 64$

*p*

Soprano

Cello

Ho - la Zen - da, ¿có - mo es - tás?

sul tasto.

Pien - so que...

*mf* *p*

*pp* *mf* *p*

*mf*

S

Vc.

es me - jor que nos ve - a - mos un ra - to.

ord.

No de - bo per - ma - ne - cer muy le - jos de ti Zen - da.

sul tasto.

*mf* *mp* *p* *mf* *pp* *mf* *p*

2 *f* *mp* *mf* *p* *mf*

S  
 Y la car - ga la pon-dré so-bre mis hom - bros, le-e-ré la car-ta-que con-tie-ne la ver-dad. —  
 Mi-her-ma - na,

7 *f* *pp* *f* *pp* *mf*

Vc.  
 ord.

13 *mp* *p* *mf* *mf* *mp* *pp* *mf*

S  
 es - pe - ra - en la ca - sa y no sal - gas has - ta que yo va - ya

13 *mp* *p* *mf* *mp* *pp* *mf*

Vc.

17 *(mf)* *ff* *mf* *mf*

S  
 por ti, es - pé - ra - me. — De - bo es - cu - dri - ñar en la ver -

17 *(mf)* *ff* *mf* *ff*

Vc.  
 sul pont.

22 S *p* *mp*  
 dad. - *mp*  
 ord.  
 a co-no-cer lo que no que-ro sa-ber.  
 3  
 22 Vc. *f* *p*

25 S *mf* *sf*  
 Ten-go que ha-cer - lo por e - lla. *sf*  
 3  
 25 Vc. *mf* *p* *sfp*  
 sul tasto.

31 S *p dolce*  
 Tran - qui - la na - da pa - sa - rá, yo te cui - da - ré, ten - paz. —  
 cambios lentos de timbre  
 31 Vc. *p*

# Las Cartas de Zenda

## V - Aria

Olivero

Con speranza ♩ = 64

*p dolce*

Soprano

Tres - co - sas ha - - y

Cello

sul tasto.

*p dolce* *mp* *p*

*(mp)*

S

— per ma - nen - tes, — u - na ord. la —

Vc.

*(p)* *mf* *p*

2  
11 (mp)

S — fe, tra es la es pe - ran -

Vc. *p* *mf* *ppsub. mp* *p*

17 *mf*

S za y o - tra el a - mor. Pe -

Vc. *p* *mf* *mf*

21 (mf)

S ro de las tres, la ma - yor al talón

Vc. *mf* *f* *f* *mf*

27 S *mf* de to - das \_\_\_\_\_ es \_\_\_\_\_ el \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_ *mp* *p*

27 Vc. *f* *mf* *p* *mf* *p*

32 S mor. \_\_\_\_\_ *p*

32 Vc. *p* *mp*

36 S *slowing down*

36 Vc. *p* *p*

sul tasto.

Ópera de cámara

# Las Cartas de Zenda

## I - Aria

Olivero

Lento ♩ = 64

Soprano

Fagot

*p con dolore*

*mf*

*p*

Detailed description: This system shows the first two staves of the score. The Soprano part is in treble clef and the Bassoon part is in bass clef. Both are in 3/4 time. The tempo is marked 'Lento' with a quarter note equal to 64. The key signature has one flat (B-flat). The Soprano part begins with a dotted quarter note, followed by a quarter note, and then a triplet of eighth notes. The Bassoon part has a similar rhythmic pattern. Dynamics include *p con dolore*, *mf*, and *p*. There are also hairpins and slurs indicating phrasing.

S

Fg.

*mf*

*p*

Detailed description: This system shows the continuation of the Soprano and Bassoon parts. The Soprano part has a triplet of eighth notes. The Bassoon part has a triplet of eighth notes. Dynamics include *mf* and *p*. There are also hairpins and slurs indicating phrasing.

S

Fg.

Cu

i -

*p*

*mf*

*p*

*tierno, supplicante*

Detailed description: This system shows the continuation of the Soprano and Bassoon parts. The Soprano part has a triplet of eighth notes. The Bassoon part has a triplet of eighth notes. Dynamics include *p*, *mf*, and *p*. There are also hairpins and slurs indicating phrasing. The Soprano part has the lyrics 'Cu' and 'i -' under it. The tempo and key signature remain the same as in the previous systems.

17 S - - - da - - - te - - - la - - - tris - -

17 Fg. *mf* *p* *mf* *pp*

22 S - - - te - - - za y - - - el - - - mie - - - do.

22 Fg. *sub. mf* *pp* *f* *mf* *p*

27 S Hi - ja, mi' - - - ji - - - ta - - -

27 Fg. *p* *mf* *pp* *n. sub. f*

31 S *p* Los rí - os las no -

31 Fg. *sfz* *p* *mf* *p*

36 S *f* sus pe - sa - di - llas

36 Fg. *mf* *f* *mf* *mp* *ff* *sub.* *p*

41 S *mp* cu - a - - n - do

41 Fg. *mp* *ff* *mf* *f* *mf*

activar resonadores nasales

44 S *mf* e - - - - - lla - - - - - SC - - - - -

44 Fg. *(mf)* *f* *mf*

47 S *f* *fff* es - - - - -

47 Fg. *(mf)* *f* *f* *ff*

50 S *p* te, - - - - - cla - ma - - - - - rân. - - - - -

50 Fg. *(mf)* *sub. p* *ff*

# Las Cartas de Zenda

## II - Recitativo

Olivero

Inquietante  $\text{♩} = 64$

**Soprano**  
Ho - la De - na, ¿có - mo te va?  
Hay al - go,

**Fagot**

**S**  
que quie - ro con - tar - te y me a - te - rra.  
Ho - la De - na, ¿es - tas a - hí?

**Fg.**  
flz.  
f

Detailed description of the musical score: The score is for a recitative scene. It begins with a tempo marking 'Inquietante' and a metronome marking of 64 quarter notes per minute. The Soprano part starts with a piano (*p*) dynamic, followed by a mezzo-forte (*mf*) section. The Bassoon part (Fagot) provides accompaniment, starting with a piano (*p*) dynamic and moving to mezzo-forte (*mf*). The second system features a mezzo-piano (*mp*) section for the Soprano and a forte (*f*) section for the Bassoon. The Soprano part includes a triplet of eighth notes. The Bassoon part includes a triplet of eighth notes and a final section marked 'flz.' (flautissimo) with a forte (*f*) dynamic.

*p* Ha - ce - tres no - ches que es - to y *mf* te - nien do pe - sa -

*p* di - llas - con u - na - som - bra - os - cu - ra. *f* *p* En mi sue - ño an - da - mos - las dos - en

*f* ca - no - a - por la la - gu - na y en la o - ri - lla lo vi - mos, *sub. f* *mp* *f* *mf*

15 S *mp* ro - dea - do por fa - tuos *f* o - jos ro - jos co - mo can - de - la de ti -

15 Fg. *p* fue - gos, *mf* *pp* *mf* *mf*

18 S *mf* zón y a su la - do u - na luz. *mp*

18 Fg. *p* *pp sub. f* *p* *sub. mf* *ff*

23 S *f* Ten - goun mal pre - sen - ti - mien - to, *mp* es un mal a - gue - ro, lo

23 Fg. *f* *pp* *f* *mf* *f* *mf*

*f* *p* misterioso

S<sup>27</sup> sé. Si al - go pa - sa qui - e - ro que se - pas que - te a - mo.

Fg.<sup>27</sup> (*mf*) *p*

# Las Cartas de Zenda

## III - Aria

Olivero

Atento  $\text{♩} = 90$

Soprano

Fagot

*mf*

*f*

*p*

*f*

*mf*

¿Se rá ra queal- queal-  
ra ra

flz. sempre

S

Fg.

*f*

*p*

*f*

*mf*

*f*

*mf*

fin la no - che teal - can zó? no - che teal - can  
fin la dio - sa tees - cu cho? cho? dio - sa tees - cu

la el la el queal- queal- rá ra queal- queal-  
suer - te se cum - plió? Yo  
Sol te de - la - to? ¿Ven -

17 S no drá po a dié ti dor el mir tra - to san si - nies - do queel tro mal de tea - tra cruel - pó. dad? dt

17 Fg.

*(mf)* *p* *f* *mf* *f*

Miher - La

22 S ma - na gia me - nor, tu a - no que - ro - ba - rán. No te - mas mi

22 Fg.

*f* *mf* *p* *sub. ff*

flz. sempre

28 S amor, te pro - te - ge - ré de la mal - dad. ¿Se -

28 Fg.

*mf* *p* *ff*

1. 2. dad. ¿Se -

34 S queal - fin la lu - na seces - con - dió? ¿Se - rá quea -

34 Fg.

*f* *p*

39 S na - cióu - na mal - di - ción? Fu - kai... Fu - kai... Fu - kai - no

39 Fg.

*(p)* *f* *p*

45 S mo - ri. cambios de timbre

45 Fg.

# Las Cartas de Zenda

## IV - Recitativo

Olivero

Con angustia ♩ = 64

*p*

Soprano

Fagot

Ho - la Zen - da, ¿có - mo es - tás?

Pien - so que...

*mf* *p*

*pp* *mf* *p*

*mf* *p*

S

Fg.

es me - jor que nos ve - a - mos un ra - to.

No de - bo per - ma - ne - cer muy le - jos de ti Zen - da.

*mf* *mp* *p*

*mf* *pp* *mf* *p*

2 *f* *mp* *mf* *p* *mf*

S  
 Y la car - ga la pon - dré so - bre mis hom - bros, le - e - ré la car - ta - que  
 con - tie - ne la ver - dad. —  
 Mi - her - ma - na,

Fig.  
*sfp* *f* *pp* *mf*

13 *mp* *p* *mf* *mf* *mp* *mf*

S  
 es - pe - ra - en la ca - sa y no sal - gas has - ta que yo va - ya

Fig.  
*mp* *p* *mf* *pp* *mf*

17 *(mf)* *ff* *mf* *ff* *(mf)* *ff*

S  
 por ti, es - pé - ra - me. — De - bo es - cu - diri - ñar en la ver -

Fig.  
*(mf)* *ff* *ff* *ff*

22 S *p* *mp*  
 dad. *f* *p*  
 22 Fg.  
 Voy a co-no-cer lo que no quie-ro sa-ber.

25 S *mf* *sf*  
 Ten-go que ha-cer - lo por e - lla. *p*  
 25 Fg. *mf* *sfp*

31 S *p dolce*  
 Tran - qui - la na - da pa - sa - rá, — yo te cui - da - ré, ten - paz. —  
 bisbigliando lento *p*  
 31 Fg. *p*

# Las Cartas de Zenda

## V - Aria

Olivero

Con esperanza ♩ = 64

*p dolce*

Soprano

Tres - co - sas ha - y

Fagot

*mp*

*p dolce*

*mp*

*p*

*(mp)*

S

per ma - nen - tes, u - na es la

Fg.

*(p)*

*mf*

*p*

*mp*

*p*

2 *(mp)*

S  
II

fe, —

tra —

es —

es —

pe —

ran —

Fig.  
II

*p* *mf* *p* *pp sub. mp* *p*

17

S

za —

o —

a —

mor. —

Pe —

Fig.  
II

*mf* *p* *mf*

21 *(mf)*

S

ro —

de —

las —

tres, la —

ma —

—

yor —

Fig.  
II

*f* *f* *f* *mf*

27 S *mf* de to - das *mf* es - el *mp* a -

27 Fg. *f* *(mf)* *f* *mf* *mp* *p* *mf* *p*

32 S mor. \_\_\_\_\_

32 Fg. *(p)* *p*

36 S r i t a a n d o.

36 Fg. *(p)* *p*

# XVII

ENCUENTRO DEPARTAMENTAL DE  
**SEMILLEROS**  
DE INVESTIGACIÓN  
RedCOLSI - Nodo Atlántico



*La Red Colombiana de Semilleros de Investigación RedCOLSI – Nodo Atlántico  
y la Corporación MAVI*

*Certifican que:*

***Yeferson Rafael Olivero Hernández***

*Participó en el XVII Encuentro Departamental de Semilleros de Investigación en calidad de:*

***PONENTE***

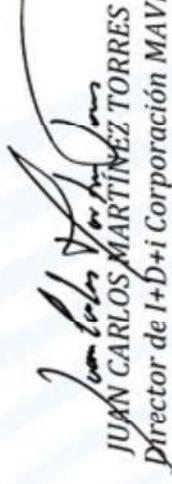
*Realizado en Modalidad Virtual  
entre los días 21 de septiembre al 02 de octubre de 2020.*



  
ANGÉLA QUIJANO RUEDA

Coordinadora RedCOLSI - Nodo Atlántico



  
JUAN CARLOS MARTÍNEZ TORRES  
Director de I+D+i Corporación MAVI

ENISI 2020

Promoviendo la  
Investigación  
Formativa en  
Colombia

Red Colombiana  
de Semilleros de Investigación  
Fundación  
RedCOLSI

RedCOLSI hace constar que,

# YEFERSON RAFAEL OLIVERO HERNÁNDEZ

Con número de documento de identidad 1045237537

Participó en el **XXIII ENCUENTRO NACIONAL Y XVII ENCUENTRO INTERNACIONAL DE SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN**, realizado de manera virtual para el año 2020, en calidad de

## **PONENTE**

Con el proyecto:

El Viaje de Mito: experiencias inmersivas en la creación de un ciclo de obras transmedia basado en narrativas sobre pueblos del Caribe colombiano

  
**HOLME HARRINSO GUTIERREZ BAUTISTA**

Coordinador Nacional

Diciembre 10 de 2020

República de Colombia



MINISTERIO DE CULTURA

Resolución Número **1161** de 2020

( 30 JUN 2020 )

Por la cual se acoge el "Acta Veredicto del Jurado" en la convocatoria del área Música: "Beca para la creación de música contemporánea."

**EL SECRETARIO GENERAL**

En uso de sus facultades legales y en especial las conferidas en el Artículo 110 del Decreto 111 de 1996, el Artículo 18 del Decreto 2120 de 2018 y en los numerales 19 y 36 del Artículo 5 de la Resolución No. 1851 del 21 de junio de 2019, y

**CONSIDERANDO:**

Que mediante Resolución No. 0526 del 1 de abril del 2020, se ordenó la apertura de las Convocatorias de Estímulos 2020 -Primera Fase del Ministerio de Cultura, donde se estableció que los requisitos generales y bases específicas de participación de cada una de las convocatorias se encuentran determinadas en el documento denominado "**Convocatoria de Estímulos 2020 -Primera Fase**".

Que, reunidos en la ciudad de Bogotá D.C., a los veintitrés (23) días del mes de junio de 2020, y después de haber realizado de manera independiente la evaluación de veinticuatro (24) proyectos participantes en la convocatoria "**Beca para la creación de música contemporánea**", los jurados decidieron de manera unánime otorgar el estímulo dispuesto en la Convocatoria, al siguiente ganador:

No. Rad	Tipo de participante	Título del proyecto	Nombre de la entidad, grupo constituido o participe	Documento de identificación NIT. /CC.	Nombre y Cédula del representante (si aplica)	Valor del estímulo
1149	Persona Natural	Del salto al vuelo, del vuelo al hombre ave.	Jonathan David Corzo Garavito.	1.022 360.366	.....	\$20.000.000

Que, la página 25 de la "**Convocatoria de Estímulos 2020 – Primera Fase**", dispone: "*Entre las obras o proyectos presentados a deliberación se designarán los ganadores y suplentes, cuando el jurado lo considere pertinente. En caso de que el jurado designe suplentes, se entenderá que estos podrán acceder al estímulo siempre y cuando los ganadores se encuentren inhabilitados o renuncien a aceptar el estímulo. En todos los casos, los suplentes obtendrán mención de honor (reconocimientos del jurado sin valor económico).*"

Que, en el Acta de Veredicto del Jurado del día veintitrés (23) de junio de 2020, se designó como Suplentes y Mención de Honor a:

**Continuación Resolución:** Por la cual se acoge el "Acta Veredicto del Jurado" en la convocatoria del área de Música: "Beca para la creación de música contemporánea."

No. Rad	Tipo de participante	Título del proyecto	Nombre de la entidad, grupo constituido o participe	Documento de identificación NIT. /CC.
1055	Persona Natural	Ópera de cámara el que sostiene la luz.	Yeferson Rafael Olivero Hernández	1.045.237.537 de Luruaco
1057	Persona Natural	Medio día en tu orilla.	Lina Melissa Vargas Franco	46.380.134 de Sogamoso

Que los recursos para otorgar los estímulos a los ganadores de la convocatoria "**Beca para la creación de música contemporánea**", se entenderán con cargo al Certificado de Disponibilidad Presupuestal 329320 de 9 de marzo 2020, previa disponibilidad de Programa Anual de Caja (PAC) Asignado al Ministerio de Cultura.

Que en la página 196 del documento denominado "**Convocatoria Estímulos 2020 – primera fase**", se determina como valor del estímulo a entregar dentro de la convocatoria "**Beca para la creación de música contemporánea**", la suma de: "(...) Veinte millones de pesos (\$20.000.000) al ganador."

En mérito de lo expuesto.

#### RESUELVE:

**ARTÍCULO PRIMERO:** Acoger el "Acta Veredicto del Jurado" de la convocatoria "**Beca para la creación de música contemporánea**" y, en consecuencia, seleccionar como ganador al participante que se relaciona a continuación:

No. Rad	Tipo de participante	Título del proyecto	Nombre de la entidad, grupo constituido o participe	Documento de identificación NIT. /CC.	Nombre y Cédula del representante (si aplica)	Valor del estímulo
1149	Persona Natural	Del salto al vuelo, del vuelo al hombre ave.	Jonathan David Corzo Garavito.	1.022.360.366		\$20.000.000

Así mismo, seleccionar como ganadores suplentes con Mención de Honor, a los siguientes participantes:

No. Rad	Tipo de participante	Título del proyecto	Nombre de la entidad, grupo constituido o participe	Documento de identificación NIT. /CC.
1055	Persona Natural	Ópera de cámara el que sostiene la luz.	Yeferson Rafael Olivero Hernández	1.045.237.537 de Luruaco
1057	Persona Natural	Medio día en tu orilla.	Lina Melissa Vargas Franco	46.380.134 de Sogamoso

**ARTÍCULO SEGUNDO:** La entrega del estímulo del que trata la presente Resolución, se hará bajo el amparo del Certificado de Disponibilidad Presupuestal No. 329320 de 9 de marzo 2020 de 2020, y previa disponibilidad del Programa Anual de Caja (PAC) asignado al Ministerio de Cultura, de la siguiente manera:

- El noventa por ciento (90%), previa expedición y comunicación del Acto Administrativo mediante el cual se asignan los ganadores y la entrega oportuna de los documentos solicitados en el artículo tercero de la presente Resolución.

PR

*Continuación Resolución: Por la cual se acoge el "Acta Veredicto del Jurado" en la convocatoria del área de Música: "Beca para la creación de música contemporánea."*

- El diez por ciento (10%) previa presentación y aprobación del informe final y sus correspondientes anexos.

**PARÁGRAFO PRIMERO:** Conforme lo dispone el artículo 2 del Decreto 818 de 2020, desde el cuatro (4) de junio de 2020 y hasta el treinta (30) de junio de 2021, "(...) los estímulos públicos culturales otorgados en desarrollo del artículo 18 de la Ley 397 de 1997 por parte del Ministerio de Cultura (...)" "(...) no están sujetos a retención en la fuente a título del impuesto sobre la renta y complementarios, sobre el pago o abono en cuenta." En consecuencia, el estímulo a entregar de que trata la presente Resolución no será objeto de retención en la fuente por parte del Ministerio de Cultura.

**ARTÍCULO TERCERO:** La entrega del reconocimiento económico por parte del Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura a los ganadores de la convocatoria de que trata la presente Resolución, estará sujeta a la previa presentación de los siguientes documentos:

- RUT actualizado con fecha de impresión no superior a un (1) año.
- Carta de compromiso firmada.
- Certificación bancaria expedida en 2020.
- Certificado de pago de parafiscales o de su exención de conformidad con lo establecido en el Estatuto Tributario (Personas Jurídicas).
- Formato de información financiera para pagos diligenciado y firmado.
- Póliza de cumplimiento de disposiciones legales por el diez por ciento (10%) del valor del estímulo.
- Para los proyectos nacionales, certificación de afiliación activa a salud (en el caso de grupos constituidos, de todos los integrantes del grupo).

**PARÁGRAFO PRIMERO:** Para los proyectos nacionales, la certificación de afiliación a salud debe estar activa por el tiempo de duración de la beca (en el caso de grupos constituidos, de todos los integrantes del grupo) y deberá presentarse para cada uno de los desembolsos.

**PARÁGRAFO SEGUNDO:** Las personas jurídicas deberán presentar la certificación de pago de parafiscales o de su exención, esto de conformidad con lo establecido en el Estatuto Tributario -Decreto 624 de 1989, para cada uno de los desembolsos.

**ARTÍCULO CUARTO:** La presente Resolución rige a partir de su publicación en la página web del Ministerio de cultura [www.mincultura.gov.co](http://www.mincultura.gov.co), opción Programa Nacional de Estímulos y en el siguiente vínculo <http://convocatorias.mincultura.gov.co/resultados>, de conformidad con lo establecido en la página 26 de la "**Convocatoria Estímulos 2020 - Primera Fase**".

*[Handwritten signature]*

*Continuación Resolución: Por la cual se acoge el "Acta Veredicto del Jurado" en la convocatoria del área de Música: "Beca para la creación de música contemporánea."*

**ARTÍCULO QUINTO:** Contra la presente Resolución procede el Recurso de Reposición, esto dentro de los diez (10) días siguientes a su notificación, de conformidad con el procedimiento establecido en el Artículo 76 del Código de Procedimiento Administrativo y de lo Contencioso Administrativo.

**NOTIFIQUESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE**

Dado en Bogotá D.C., a los

**30 JUN 2020**

  
**JULIÁN DAVID STERLING OLAVE**  
Secretario General

Aprobó: Juan Manuel Andrade Morantes, Jefe Oficina Asesora Jurídica.  
Revisó: Diana Patricia Gamboa Pedraza, Coordinadora del Programa Nacional de Estímulos.  
Carlos Alberto Álvarez Pérez, Asesor Secretaría General.  
Gloria Isabel Vargas Torres, Abogada Oficina Asesoría Jurídica.

Proyectó: Oscar David Melo Rodríguez, Abogado del Programa Nacional de Estímulos.