

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

Serie Radiofónica: Panic-Hörspiel

Prueba escrita en la modalidad de Prototipo Profesional del examen profesional para la obtención del título de Licenciados en Ciencias de la Comunicación.

Alumnos:

Rodrigo Ernesto García Valdés

Araceli Ruiz Cabello

Asesor: Napoleón Glockner Corte

Ciudad Universitaria, octubre 6 de 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice.

I. Introducción.....	2
1. Radio	11
2. Arte	20
3. Panic Hörspiel	30
4. Bitácora	40
4.1 Definición de intereses de los productores	40
4.1.1 Lluvia de ideas.	
4.1.2 Elección del tratamiento: Farsa.	
4.2 Selección del género cuento adaptado al formato radioarte.....	42
4.2.1 Elección de los dos cuentos.	
4.2.2 Planteamiento de la estructura del fragmento en chino.	
4.3 Preproducción	44
4.3.1 Adaptación de ambas historias para resolver el problema de longitud distinta de cada una.	
4.3.2 Realización del guión literario.	
4.3.3 Realización del guión técnico.	
4.3.4 <i> Casting</i> y reconstrucción de personajes.	
4.3.5 Búsqueda de efectos sonoros.	
4.3.6 Selección de la banda sonora.	
4.3.7 Investigación y traducción del texto en chino.	
4.4 Producción	47
4.4.1 Grabación de cuento 1.	
4.4.2 Grabación de cuento 2.	
4.4.3 Grabación de fragmento en chino.	
4.4.4 Grabación de elementos en español.	
4.5 Postproducción.....	49
4.5.1 Construcción de un primer demo y corrección de errores.	
4.5.2 Postproducción de cuento 1.	
4.5.3 Postproducción de cuento 2.	
4.5.4 Armado final y presentación.	
4.6 Conclusiones.....	53
II. Apéndices.....	55
1. Proyecto formal.....	56
2. Guión literario de capítulos 1 y 2.....	58
3. Guión técnico de capítulos 1 y 2.....	70
4. Guión técnico de <i>inserts</i>	76
5. Glosario.....	95

Introducción.

Panic-Hörspiel busca presentar un producto sonoro/radiofónico hecho para *podcast*, con dos narrativas: una literaria en forma de cuento y una estética-expresiva a través de los elementos del lenguaje de la radio. De manera específica, se busca con este proyecto conseguir un público receptivo de la experimentación sonora que siga la serie, establecer un canal de comunicación real con el público, a través de los recursos de interacción y posible interactividad del podcast, entendiendo a ésta última como el intercambio de códigos entre productor y audiencia y, finalmente, desarrollar un esquema de trabajo profesional, aprovechando la versatilidad de los medios no institucionalizados digitales y la ausencia de restricción en contenidos y su manejo.

Elegimos presentarlo como un ensayo de forma que la perspectiva profesional y personal fuera el eje fundamental de la información contenida, con base en una serie de fuentes de refuerzo a nuestro argumento. Los autores de este ensayo, así como productores del material sonoro conjunto, consideramos pertinente argumentar nuestro objetivo y forma de producción con la experiencia de primera mano, tanto de informaciones que conocimos a través del recorrido universitario de la licenciatura, como de temas y datos que hemos adquirido luego de que aquella finalizara formalmente, de modo que el ensayo nos permitirá hacer uso de los conceptos que ya forman parte de nuestra vida profesional sin la urgencia didáctica de fundamentar todos y cada uno de ellos, excepto los conceptos que consideramos clave para entender este trabajo y cualquiera otro de temática similar. Si bien la intención de este texto tiene un fin académico, el principal fundamento es aportar nuestra visión del fenómeno audible así como la experiencia de crear un producto real en sus diferentes etapas de desarrollo a manera de colaboración verdaderamente útil para futuras generaciones de profesionistas del ramo.

Como origen de la idea contenida, el drama es toda acción de conflicto que es representada por personajes en un espacio y tiempo. Según los elementos propios del medio, el radiodrama es todo aquello que puede ser representado por personajes con la combinación de voz, música, ruido y silencio. El radioarte es “toda obra que, creada por y para la radio, tiene como intención expandir las posibilidades creativas y estéticas de este medio electrónico a partir de los elementos que fundamentan su lenguaje”. (Camacho 13)

La noción de radioarte en conjunto con la noción de drama, nos presentan una posibilidad para explorar la producción sonora donde se perciban dos discursos fundamentales: un cuento relatado y una pieza creativa audible. Por un lado, los cuentos serán la adaptación radiofónica de obras literarias que llevan como eje común el suspenso como motivo principal de su construcción. En el siguiente nivel, una obra creada con la intención de ser un ejercicio de creatividad, una obra fundamentalmente estética. La suma de estas dos partes, darán vida a la serie Panic-Hörspiel.

Panic-Hörspiel es el nombre bajo el cual proponemos una serie radiofónica de 13 capítulos, siendo dos de ellos presentados como proyecto profesional para recibir el título de Licenciados en Ciencias de la Comunicación. La elección del formato seriado se tomó a partir de los elementos que queremos presentar y la duración de cada uno de los capítulos. En cada uno de ellos, el trabajo consistirá en la presentación de dos cuentos distintos, pero relatados de tal forma que, sin necesariamente confundirse, propongan la lectura de un tercer relato: el que se podrá apreciar a partir de la combinación de los dos primeros. De esta forma, un capítulo abordará el inicio de dos cuentos y el siguiente el desenlace de aquellos, el tercer capítulo plateará el principio de dos más y el cuarto los cerrará, y así sucesivamente. Es decir, el capítulo primero abordará los cuentos 1 y 2, de igual manera que el capítulo segundo. Cada capítulo está delimitado para ser producido en 10 minutos, por lo tanto la serie tendrá una duración de 130 minutos o, de otra forma, dos horas con diez minutos.

Una vez escogidos los cuentos que abordaremos, la construcción de cada capítulo de esta serie tendrá como puntos principales los siguientes:

- ➔ Adaptación literaria y sonora de los cuentos, para conseguir un ritmo adecuado a pesar de las diferencias en longitud de cada cuento.
- ➔ Frases clave para la partición y combinación de los cuentos, así como la separación entre capítulo inicial y capítulo de desenlace.
- ➔ Designación de los personajes a los locutores.
- ➔ Elección de los efectos de sonido propicios para diferenciar a cada personaje.
- ➔ Elección de la música que servirá tanto de fondo como de elemento significativo.

Ahora bien, el soporte serial para todos estos cuentos no serán ellos en sí mismos, sino un programa de aprendizaje de español, para el cual los cuentos funcionarían como ejercicio de comprensión del idioma. Es decir, la lengua que el programa promovería será el español. Y será presentado para alumnos cuya lengua materna sea el chino. Por lo tanto, cada capítulo tendrá una presentación en chino, continuará a los cuentos y, en el caso de los capítulos de desenlace, cerrará con un cuestionario de opción múltiple para que los potenciales alumnos demuestren la atención prestada a cada una de las obras. La intención de este soporte, debemos aclarar, no es una construcción sonora pedagógica en la enseñanza de idiomas, sino una continuación del tono de farsa en que todo el proyecto está envuelto. Se trata de presentar un contenido expresivamente diferente a obras dramatizadas como se presentan de forma cotidiana en los medios, exagerando esta distinción hasta usar el idioma chino, uno muy lejano a nuestra realidad.

Elegimos trabajar fragmentos con el idioma chino para conseguir una estética sonora fuera de lo que convencionalmente se podría escuchar de una producción nacional hablada en español, sin olvidar que existen estaciones de

radio habladas enteramente en lenguas indígenas pero sí obviando el dominio de la lengua española en las producciones del país. La sonoridad del idioma chino contribuye con un ritmo muy diferente al del español, además de servir como atmósfera de desconcierto, ya que es probable que no se pueda comprender lo que se dice en la sección que no cuenta con doblaje simultáneo (primer capítulo), en una serie planeada para presentar historias esencialmente de horror. Los segmentos hablados en chino tendrán una duración mínima y su discurso será el de presentar cada historia además del cuestionario al final de cada cuento, de forma que no será necesario un doblaje para comprender lo que se está diciendo, excepto en las preguntas y respuestas del final con el afán de propiciar la participación y potencial interacción con la audiencia. Lo que será enunciado en chino, si bien estará dicho correctamente, formará parte del ambiente expresivo del producto con su cadencia, ritmo y tonos.

De esta manera, proponemos una serie radiofónica con elementos informativos, dramáticos y artísticos que bien representarán una producción profesional, una adaptación seria y meticulosa, además de un soporte con tono de farsa para convertir a la obra entera en una manifestación no sólo de los conocimientos aprendidos durante la licenciatura, sino de los distintos niveles que puede tener una sola producción y la multiplicidad de intereses, opciones y recursos que tenemos como profesionales de la comunicación creativa.

La enorme capacidad de difusión con que cuenta la radio ha determinado en gran medida su función y la administración del medio, lo cual en un principio suscitó debates e investigaciones motivados por el deseo, en algunos casos genuino, de dar aprovechamiento adecuado al medio desde un punto de vista social. Si bien este proyecto no está diseñado para ser producido ni transmitido por radio, los elementos que lo integran aprovechan todas las cualidades del medio radiofónico, contrastando únicamente en las particularidades del audio para internet de carácter técnico y de distribución. Teniendo en cuenta esta aclaración, el proyecto sigue llevando la línea de un material sonoro de transmisión pública,

aunque limitado de acuerdo a los alcances tecnológicos con que la audiencia pueda contar y que, en su primer detalle riguroso, determinará la existencia de esa audiencia: quienes tengan acceso a internet y quienes no lo tengan.

Ahora bien, en cuanto al contexto de esa primera condición de estar al alcance de un público, habrá que establecer cuál fue el origen de los medios no asociados con la maquinaria institucionalizada de comunicación. El momento previo a la creación de medios alternativos de radiodifusión fue la discusión del tipo de medios que hasta entonces existieron y las naciones que se vieron inmersas en este debate ya habían optado por uno de los dos modelos que supuestamente eran posibles en la radio: una radio comercial o una radio administrada por el Estado. La primera totalmente alejada del interés social y probablemente con el único objetivo de dar a conocer productos, pues “los medios difunden formas aceptadas socialmente de consumir” (Alva de la Selva 175), acompañando el mensaje de entretenimiento o disfrazándolo. La segunda con la finalidad de presentar mensajes de utilidad gubernamental y, de vez en cuando social, con modelos igualmente establecidos sobre lo que debía y no ser la radio.

Pero lo que fue una constante en ambos modelos, fue la restricción o cierre total de espacios para la participación del público en la creación de productos para la radio. Las regulaciones gubernamentales y el interés privado suscribieron la producción radiofónica a rígidas estructuras, así que quienes tenían el deseo de incursionar en la radio y no pertenecían al sistema, tuvieron que salir por completo de él.

Lo anterior dio como resultado la creación de espacios como las radios pirata y transmisiones *amateur* que quedan como experiencias importantes pero aisladas en la historia de la radiodifusión. Lo que sí quedó claramente establecido fue la necesidad de que los interesados en la radio crearan espacios propios con el fin de contar con la tecnología necesaria como un reto.

La cultura, en particular las artes, y la radio como medio de comunicación encontraron poca afinidad en una radio que a nivel mundial se adoptó como una herramienta comercial. Especialmente quienes veían en la radio un medio con un lenguaje propio susceptible de convertirse en arte mediante la experimentación sonora, se vieron en la necesidad de buscar nuevos medios de difusión a los cuales se pudiera adaptar el lenguaje radiofónico. Este interés por producir, compartir y conocer otros proyectos radiofónicos dio origen y es resultado de la variedad de adelantos tecnológicos que lo hicieron posible.

Los artistas o experimentadores sonoros, que cobraron relevancia a partir de la evolución del radiodrama hacia el nuevo radiodrama o *neue Hörspiel* (Camacho 59) con materiales sonoros que no sólo narraban historias a través de la voz sino mediante el montaje y tomando en cuenta los recursos propios de la radio, principalmente rescatado por los radioastas, se beneficiaron claramente del avance tecnológico que fue el *streaming*. Este recurso, diseñado para internet, permitió a los radioastas y artistas sonoros, producir y difundir por sí mismos, creando una red de interacción con muchas menos restricciones que las existentes en la radio convencional, pues si bien esta era una nueva forma de emisión, no dejó de ser en el fondo radio, aunque a las emisiones se les llamara en aquel momento *on air, on line, on site*.

El lenguaje radiofónico fuera de la radio, pero disponible en internet, es un proceso que aún no finaliza, pues lo que en determinado momento fue intercambio de material sonoro con formatos radiofónicos, es ahora el diseño y producción de programas de radio y otros materiales sonoros distribuidos periódicamente (como un *podcast*) que abordan diversidad de temas, de igual forma a como ocurre en la radio. Se trata de audios para internet que usan la misma serie de elementos que se detallarán más tarde como integradores del lenguaje radiofónico, pero que tienen un punto de diferencia menos marcado en la producción que en la distribución. Los audios para internet se valen de un espacio en la web para almacenar los capítulos o programas unitarios, que luego pueden ser reproducidos

en el mismo sitio o ser descargados para la reproducción del escucha en su equipo de cómputo personal o en su reproductor de audio portátil; además, aparece el elemento de interacción que puede ser simultáneo a la transmisión del material, pero que también puede ser posterior a la misma en forma de comentarios colocados en el sitio web donde el programa estuvo alojado, que es una de las intenciones que este proyecto lleva consigo: saber la opinión directa de su audiencia a través del mismo medio por el cual se dio a conocer originalmente.

La creación de un *podcast* puede ser tan simple como abrir un blog público con los enlaces para cada producción, o bien ser todo un proceso de construcción de un canal especial y un sitio *web* único con transmisión en vivo y servicio de descarga. En nuestro caso, la primera opción resulta la más adecuada no sólo por la falta de recursos y conocimientos tecnológicos, sino por la facilidad que ofrecen sitios como Blogspot o RapidShare, para el almacenamiento y distribución. Adicionalmente, creemos que el uso de elementos gratuitos y públicos nos permitirá el análisis de la capacidad de estos sitios *web* para convertir al producto en uno de mayor alcance que el de los círculos de amigos de los autores, así como otros casos lo han logrado hasta ser reconocidos internacionalmente (en otros ámbitos, no necesariamente el de la experimentación sonora).

Pero la diferencia entre un *podcast* y la radio, más allá de la tecnología, radica en la libertad que posee el productor del *podcast* para elegir el tema a tratar, aunque de igual forma puede hacerlo el escucha participativo.

En la actualidad, el intercambio por medio de internet de todo tipo de materiales, escritos, audiovisuales y sonoros es una acción cotidiana, cuyos fines y resultados tienen innumerables lecturas. Si bien logran acercar un material a un enorme número de personas y, por lo tanto, darle una característica masiva, también brinda una oportunidad a los usuarios creadores para dirigirse a un público específico, mismo que puede elegir “a la carta” lo que desea recibir.

En México, la presencia del *podcast* como un medio en expansión para difundir temas relacionados con experimentación sonora, puede tomar como referencia la experiencia de Tripulación Kamikaze, programa surgido de Radio UNAM y también transmitido por Ibero 90.9, estación de radio de la Universidad Iberoamericana. En el programa se transmiten contenidos de creación sonora y reinterpretación de productos sonoros ya existentes, que en la actualidad se presenta en radio en vivo pero que también tienen contenidos únicos dedicados al *podcast*.

De igual forma, en Ibero 90.9 se creó el espacio Bestiario, serie de cápsulas radiofónicas donde se entrelazan el valor del lenguaje sonoro y radiofónico con la adaptación literaria y el público puede tener acceso a la transmisión por medio del formato *podcast*.

El crecimiento en el interés por la experimentación sonora y el radioarte ha dado lugar a la creación de una diversidad de espacios que posteriormente, o de origen, llegan a Internet y no necesariamente en forma de *podcast* pero que significan un buen ejemplo para acercarse al tema y comprender la interrelación del internet y la radio. Muestra de ello es la Bienal Internacional de Radio, que se celebra en la Ciudad de México desde 1996 y pone a disposición de los escuchas internautas los audios de trabajos ganadores en la categoría de radioarte a través de su página de Internet.

Es fin de este proyecto retomar la diversificación o evolución de lo sonoro en los medios electrónicos, aprovechando el elemento democratizador que lo caracteriza, pero principalmente apelando a su carácter no enteramente comercial, pues proponemos crear un espacio de experimentación sonora susceptible de captar público sin que sea la cantidad de sus escuchas lo que determine sus contenidos ni su permanencia, sino el instinto creador de quien gusta de producir para audios, sin restricciones y escuchando las necesidades propias del radioasta.

Si bien los contenidos a manejar en este proyecto para *podcast* surgen de las inquietudes de sus autores, no se pretende dejar de lado el efecto que estos detonen en el escucha. La posibilidad de interacción del formato *podcast* será importante para conocer la lectura que del proyecto hace el público, pues es este un experimento en sí mismo, una serie de programas dedicados a provocar al público, acercarlo al radioarte, aproximarlo al radiodrama, recordarle que existen los cuentos, pero que es nuestra imaginación sobre los mismos la única capaz de atemorizarnos realmente. Es por eso, para que jueguen con su imaginación y la nuestra, por lo que proponemos la creación de Panic-Hörspiel.

Radio.

Radio: Aparato hecho a base de un montón de transistores, emisor de todos los ruidos imaginables e inimaginables, junto con los indeseables; se le encuentra en una gran variedad de formas y tamaños.

En cambio, el concepto de la radio, planteado como medio de comunicación, deja en el aire algunas variables que sólo podemos inferir: ¿entre quiénes es tal comunicación?, ¿ésta siempre tiene lugar?, ¿puede coexistir con el concepto de medio de difusión e información?

La radio puede considerarse la voz de la ciudad de donde procede, ya sea una voz distorsionada o de gran fidelidad, por lo tanto en la imagen sonora que nos proporciona la radio no importan los antagonismos de su funcionamiento. La comunicación puede convivir por un instante con la difusión y funcionar como medio de comunicación entre los radiodifusores y escuchas, que en determinados casos pueden cambiar de papel entre sí.

La radio, por lo tanto, es reflejo de lo intangible de su origen por medio del sonido, pero no por lo anterior debe mostrarse a la radio como simple artefacto o medio para tal fin, aunque su origen primigenio fuera transmitir y retransmitir sonido a grandes distancias; la radio es capaz de crear un mundo propio que nos habla del que está fuera de él, “llega a ser un auténtico código de comprensión cultural, un modo convencional aceptado por emisores y receptores para establecer un tipo particular de reconocimiento”. (Haye 15)

La radio es, así, algo que se aprende a escuchar, un código que debe comprenderse y, posterior a este primer paso, buscar la forma de apropiárselo para poder crear con él.

El mensaje transmitido por el medio es, obviamente, sonoro y tiene como finalidad básica la trascendencia, pero no solo trascendencia de tipo espacial, sino temporal, misma que no sólo puede tener como apoyo a la tecnología porque también debe ayudarse del desarrollo de un lenguaje propio y, tal vez, en el caso ideal, provocar emociones en el escucha. De tal forma, la trascendencia será ya no únicamente un recuerdo en la memoria del escucha sino un tema que esté rondando su imaginación y, con suerte, despertar su participación. Y a este último, que si bien se ve como algo secundario generalmente y le es antepuesta la información o la difusión, las provocaciones por medio de la radio y las sensaciones producidas son en sí mismo una finalidad.

En las ocasiones aisladas (...) la radio pudo recrear su formidable capacidad seductora, la cual se encontró en la integración de lo semántico y estético. En suma se halla el fundamento de la capacidad radiofónica de estimular la imaginación...". (Haye 36)

La radio es el uso de la tecnología y no la tecnología misma, sin olvidar que esta última surge de la necesidad de expandir uno de los sentidos (el habla) y alimentar a otro (el oído). Este medio, como usuario de diversidad de lenguajes, tiene una gran cantidad de recursos para interpretar a la sociedad que recibe sus mensajes, y así mismo, estructurando estos, le da valor a los signos enviados mediante el lenguaje.

La radio no pretende ser el sonido de fondo que acompaña al escucha, sus capacidades le impulsan a dejar de hacer que la familiaridad de sus sonidos sean lo que acerque al público, las posibilidades de la radio son, cómo ya se manifestó, muchas y llegan hasta los terrenos del arte.

La imagen que de la radio se tiene proviene en gran medida del fenómeno de la audición por lo cual la percepción que el escucha tenga del medio es base fundamental para definirlo, así como la radio puede ser fuente de información,

medio de comunicación, lugar de experimentación o un arte en sí mismo.

La radio es un elemento de ambigüedad, un medio que ayuda a dibujar el imaginario popular, pero también el personal, la primera respuesta del escucha es la conformación mental de una realidad, todo lo que ocurre en el lugar de origen del mensaje radiofónico (sonido y silencio) llega al oído que pronto alcanza a tocar el paladar y a iluminar la visión, es perfectamente capaz de recrear el resto de los sentidos, nos da la información necesaria y obliga a nuestra mente a crear aquella que pudiera faltar. Salvador Novo comentó:

Porque el radio es una máquina nueva y peculiar, deberá desarrollar una nueva y peculiar técnica en que la palabra ceda cada vez más su puesto al oído puro y que en todas aquellas voces en que sea imprescindible recuerde que va a ser oída y no vista, ni leída. Por ausencia misma, residente del aire, la palabra dicha en el radio no puede aspirar a eternizarse-aspiración literaria.¹
(cit. en R. Rocha, pár. 27)

La forma en que provoca estas sensaciones y emite la información puede ser clasificada en aquellos elementos que dan origen al lenguaje radiofónico, aquellos de los que se compone todo mensaje que desde la realidad se puede traducir al medio: sonido, voz, silencio, música y ruido. Los siguientes conceptos son propuestos de forma concreta por Ricardo M. Haye en su obra *El arte radiofónico: algunas pistas sobre la construcción de su expresividad*, además de ser enriquecidos por los autores de este ensayo a partir de las diferentes asignaturas de la licenciatura relacionadas al guionismo y la producción radiofónica.

➔ **Sonido:** Es una onda de presión oscilante que se transmite a través de

¹ Ricardo Rocha, en su artículo titulado *Radio y democracia: el reto del siglo XXI*, cita a su vez un pasaje del ensayo *Meditaciones sobre la radio*, de Salvador Novo, contenido en la antología *Toda la prosa* de Novo. En el artículo, Ricardo Rocha reflexiona sobre el oficio de lanzar palabras al aire y la libertad en el ejercicio del periodismo en vísperas del siglo XXI.

algún medio adecuado, se compone de frecuencias dentro del rango de la escucha humana con niveles con suficiente volumen para ser escuchados por los órganos sensibles. De tal forma, el sonido es todo aquello que podemos escuchar.

- ➔ Voz: Se trata del principal sonido que realizan los seres humanos haciendo uso de las cuerdas vocales, los pulmones y las articulaciones de este sistema, que incluyen labios, lengua, mejillas y paladar. En el lenguaje radiofónico, la voz suele ser usada como una declamación unipersonal o como una conversación entre dos a más personajes manifestados. Considera una de las más importantes dicotomías en cuanto a su característica de significación: es a la vez el soporte objetivo de la información, al ser enunciada bajo un código común al de la audiencia, así como lo es en un ámbito subjetivo al partir de la modulación, entonación y cadencias para comunicar ya no únicamente información concreta sino establecer un vínculo emocional.

- ➔ Silencio: Es una relativa ausencia de sonido, lo cual depende del contexto en que es usado tal concepto. Dentro de una referencia de audición sensible, el silencio sería la falta de toda cualidad sonora. Dentro de un contexto de comunicación, el silencio es el lapso temporal en que ningún sonido se realiza intencionalmente, una idea utópica, lo que suena cuando no se quiere escuchar nada y vale la pena mencionar que posiblemente sea el elemento menos explorado en su fin estético o comunicativo. Enfrentarse a un silencio “total” dentro de una obra puede ser agresivo cuando llega de pronto, pero también puede ser melancólico cuando ya se espera, una provocación a la audiencia llena de connotaciones sensibles.

- ➔ Música: Es el sonido organizado de forma estética que se vale del tono, ritmo, timbres y texturas, creando piezas sonoras que nacen de lo social para convertirse en una sublimación de la realidad, tanto para fines rituales

como para fines de entretenimiento. Se trata de uno de los elementos culturales donde cada comunidad admite o rechaza ciertos sonidos para que formen parte de una composición musical, su ambigüedad es subjetiva.

→ Ruido: De carácter aún más subjetivo, el ruido es un sonido idealmente desagradable, cualidad con un alto valor de discrepancia no sólo a nivel de comunidad sino individual. Puede ser un sonido sin significado, con volumen más fuerte del esperado, construido con una complejidad poco familiar, etc. Es así que el ruido puede ser música, sonido, voz y, a veces, silencio, desde un punto de vista muy subjetivo y obsesivo, donde el silencio es tal y tan marcado que una sensación de molestia auditiva ocurre con facilidad.

El uso de todos estos elementos dan un lenguaje propio a la radio pues no hay más como para ser confundido con otro medio, pero tampoco pueden ser confundidos con la realidad porque se emiten todos desde un mismo lugar físico y han sido controlados, normalmente, desde el momento del inicio hasta el final de un mensaje, una manipulación sensible para concretar aquello que busca imitar la realidad o imaginar una nueva partiendo de los mismos principios.

La mezcla de estos elementos corresponde a las llamadas imágenes acústicas (Haye 41), signos a los que además otorga cualidades expresivas que se prevén exitosas cuando se ajustan a las siguientes características: “vivo, pertinente, coloquial, sugerente, sensual, apelativo, verosímil, emocional, conectable y creativo”. (197)

Sin embargo, antes de entrar a los terrenos propiamente artísticos e interpretativos habrá que señalar aquellos de comunicación objetiva, donde se espera que lo transmitido sea reconocido como un mensaje inequívoco de significado único. Pensemos, pues, en la radio como un medio informativo por primera cuenta.

La radio, a lo largo del tiempo, ha podido suscribir los tipos de emisión dentro de categorías conocidas como formatos radiofónicos, retomados desde Mario Kaplún y su obra *Producción de programas de radio. El guión, la realización* (133 - 154). La inclinación por alguno de estos formatos dependerá del objetivo de la transmisión, según el tema habrá un formato culturalmente adecuado, sin embargo, la inclusión de elementos de varios formatos en un solo trabajo radiofónico no es rara y pueden presentarse combinaciones afortunadas.

La charla es uno de estos formatos radiofónicos, este se utiliza para exponer algún tema y básicamente se vale de la voz. Por hacer uso solo de este recurso, se recomienda que los contenidos manejados a través de este formato puedan presentarse en tiempo breve.

En el caso del formato noticiero, este se presenta para proporcionar exclusivamente información de forma rápida y sintetizada, Mario Kaplún habla de este formato como “un servicio permanente de una emisora” (138). Dentro de un noticiero puede tener cabida la crónica que nos habla de un hecho noticioso, pero ampliando la información sobre el mismo con un punto de vista participativo.

El comentario, también sirve para ampliar información, ya sea dentro de un noticiero o no, aunque la información que se proporciona al escucha también busca influir en la posición que este tiene ante el tema a tratar debido a que un comentario suele ser realizado por aquella persona con dominio de un tema en concreto.

El diálogo es un formato que en gran medida busca ponerse en el lugar del radioescucha, pretendiendo que éste (en forma dramatizada) tiene una conversación sencilla en donde se resuelven dudas sobre determinado tema. Los fines del diálogo, están enfocados al aspecto didáctico, aclarar ciertos puntos sobre un tema, por lo cual también en este formato se da cabida al radio consultorio, en el cual una llamada telefónica o cualquier otro medio que ponga al

radioescucha en contacto directo con el programa en cuestión, resolverá dudas del público.

La entrevista informativa puede ser catalogada como otro tipo de diálogo, aunque es uno más especializado y enfocado a obtener respuestas que comúnmente no vienen de quienes intervienen en el programa de radio, sino de algún invitado externo. Existe también la entrevista indagatoria, cuya diferencia con la anterior es el tipo de preguntas, que puede rondar aquellos temas que causan polémica y se dispone de más tiempo para obtener respuestas del entrevistado.

Si de extensiones se habla y las posibilidades que esto proporciona, el radio periódico es un perfecto ejemplo de algo que va más allá de un noticiero para situarse en el campo del análisis de determinadas notas, tal como su nombre lo indica, este género, al igual que un periódico, puede proporcionar más que la nota y situar la información en diversas secciones.

En cuanto a los llamados programas misceláneos son los que abordan temas de manera rápida y por lo general con la intención de entretener, el dinamismo es base fundamental para mantener un público en este caso. Para un mejor ejemplo de cuál es el tipo de información difundida, hay que mencionar que a los programas misceláneos también se les llama radio-revistas y la versatilidad de sus temas lleva a este formato a valerse de otros constantemente.

Un formato más es la mesa redonda, donde participan variedad de personas en discusión sobre algún tema con ayuda de un moderador, se pretende que especialistas en el tema a tratar sean quienes den respuesta a las preguntas planteadas, pero también se busca que quienes son participes directos de la problemática tengan voz en el debate.

El radio reportaje es un formato que permite abordar un solo tema en sus

diferentes vertientes, utilizando a otros formatos para dicho fin, la presencia de un solo tema da oportunidad para contextualizar la información y hurgarla hasta una profundidad más allá de una simple nota.

En cuanto al formato de radiodrama, que es el que nos ocupará primordialmente, este apela en gran medida a la empatía que una representación ficticia puede provocar en el público, en algunos casos esta representación sonora tiene un fin didáctico y pretende mostrar un caso sobre el tema que se esté tratando con el fin de que el interés despertado en el escucha gracias a la dramatización le haga reflexionar. Existen tres variantes de los radiodramas: los de tipo unitario, en el que cada capítulo es independiente entre sí en cuanto a la historia; el seriado, que plantea alguna relación entre capítulos, ya sea por la ubicación de la historia o cualquier otra elemento que dé un factor común a las dramatizaciones. La narración y representación sonora de un suceso que no es verdadero, pero sí verosímil, aproxima al escucha a la experiencia y, por tanto, puede llegar incluso a la apropiación de la historia a través de las sensaciones que este suceso le producen.

Por último encontramos a la radionovela, cuya historia se desarrolla a lo largo de diversos capítulos y requiere del seguimiento de estos por parte del escucha, el suspenso al final de cada capítulo es clave para el funcionamiento de estas piezas. Deriva directamente del radiodrama.

El origen del radiodrama se sitúa a principios de la década de 1920, cuando obras de teatro fueron representadas a través de la radio. Lidia Camacho dedica el segundo capítulo de su obra, *El Radioarte*, para analizar el origen específico del drama en la radio, su paso por el radioteatro, la radionovela y su eventual conexión con el radioarte. Los primeros dramas transmitidos, pero no adaptados, a través de la radio fueron actos de obras shakesperianas, en la BBC de Londres en 1923, para posteriormente introducir una obra completa del mismo autor, sin embargo su desarrollo trató más de un corte del texto en lugar de una adaptación

del mismo, dadas las limitaciones de estos primeros experimentos de teatralidad.
(45-46)

Los formatos radiofónicos son en alguna forma elementos estratégicos proporcionados de forma estándar para diferentes fines en la radio, la mezcla entre ellos es constante, tomar un formato radiofónico es mirar en cierta medida un instructivo susceptible de ser modificado para los fines que se desee.

Arte.

La radio, como parte de un fenómeno tecnológico con fines de interés social, está inserta y es asimilada por el entorno en el cual se suscribe, de igual forma, gran parte de sus contenidos tienen al mismo entorno como fin y origen: lo transmitido por este medio es parte de la cultura cotidiana a la que estamos expuestos, todo aquello que tiene cabida en la radio y las figuras que protagonizan los eventos de los que este medio se ocupa se convierten de forma casi automática en referentes culturales para personas que pueden encontrarse a grandes distancias unas de otras y no compartir nada más que los mencionados referentes culturales.

Cabe mencionar, que el concepto cultura nos remite a un conjunto de conocimientos, creencias y costumbres interrelacionados que el individuo obtiene como parte de una sociedad, la cual actualmente no tiene fronteras bien definidas y, por lo tanto, los medios se encargan de difundir una cultura general o universal.

La forma en que la radio participa del proceso de mediatización de la cultura, guarda indiscutible relación con un entorno, en el cual cualquier cosa está sujeta a convertirse en objeto de consumo. Los productos culturales pueden ser de cualquier naturaleza y su valor se fija de acuerdo a la oferta y la demanda, por lo tanto, lo mismo ocurre con cualquier cosa a la que se le dé el calificativo de arte.

Actualmente, los medios de comunicación, incluidos los sonoros, difunden un mensaje en el cual los objetos de tipo cultural y especialmente aquellos catalogados como obras de arte adquieren su importancia y valor de acuerdo a la facilidad con que estas obras se mantengan como objetos únicos, lo cual quiere decir que en la cultura en la cual nos encontramos insertos, a mayor dificultad de reproducción de una obra de arte, esta será más valiosa.

Pero en el arte, más allá de su valor económico, se debe buscar su importancia o relevancia en otros aspectos y es propicio rescatar una acepción de arte concebida por Etienne Souriau:

El arte es la dialéctica de toda actividad que aspira a instaurar unos objetos propios para actuar por su propio aspecto sensible (...) El arte, dentro de una sociedad dada, es el conjunto de los trabajos que aspiran a satisfacer las necesidades estéticas de esa sociedad. (cit. en González, pár. 1)

La creación artística en la actualidad es la búsqueda de poner esencia y aspiraciones estéticas por medio de un objeto, no el objeto mismo, es la idea sobre la materia que la compone, fondo y forma. La obra requiere de un análisis constante por parte del artista y del espectador que permita reinterpretar a la misma, tal como lo afirmaría Joseph Kosuth al hablar sobre el trabajo del artista, en el cual éste no debe limitarse a la producción de obras de arte en la sociedad industrializada y normativa, sino que se extiende hasta el análisis de la significación y de la utilización de las realizaciones artísticas.

La decadencia de la capacidad del artista para luchar por el significado de su trabajo es un reflejo del aumentado poder de la maquinaria de cultura en masa para reducir los procesos culturales a relaciones de poder económico. Aun así, el mecanismo cultural de esta sociedad dio a luz tanto a la cultura de masas y al arte experimental.² (Kosuth 210)

De lo anterior rescatamos principalmente el que además de lo imprescindible del artista, es el espectador de la obra, parte importante de la colusión de la misma, en la medida en que estos pueden redireccionar el sentido original de la obra creando mayor empatía con la misma, apropiándose un poco de ella, sin olvidar al artífice de dicha emoción.

² The waning of the artist's ability to fight for the meaning of their work is a reflection of the increased power of the mass cultured machine to reduce cultural processes to economic power relations. Yet, the cultural mechanism of this society gave birth to both the forms of mass culture and experimental art.

Sin embargo, el concepto de arte seguirá siendo tema de debate por la calidad única del concepto mismo, es difícil dar con una frase que describa sin omisiones todo aquello que el arte sí es, sin entrar demasiado en lo que al autor le gustaría que fuera

Una breve noción de varias definiciones de arte en la historia (Sánchez Vázquez, Antología 40-41, 69, 403) ayudan a comprender la concreción del concepto por estudiosos contemporáneos y así elegir la que mejor satisface nuestro ideal conceptual, aunque la explicación vendrá más tarde:

- ➔ Imitación o reproducción imitativa de lo real que no tiene nada que ver con la copia servil: Aristóteles.
- ➔ Manifestación sensible del espíritu que cobra conciencia de sí mismo: Georg W. F. Hegel.
- ➔ Actividad psíquica que se explica por complejos arrinconados en el inconsciente: Sigmund Freud.
- ➔ Un hecho espiritual, interior, que no requiere materialización: Benedetto Croce.
- ➔ Arte bello es el modo de representación cuyo fin es que el placer acompañe las representaciones como método de conocimiento: Immanuel Kant.
- ➔ Es una mentira que nos hace ver la realidad: Pablo Picasso.

Sí y no. Todas estas definiciones, siendo una pequeña muestra de las cientos que debe haber, tienen momentos de claridad y momentos de mucha inclusión. El arte no puede ser la mera imitación de lo real porque deja de lado la subjetividad y experiencia de su autor siendo un proceso esencialmente creativo. El arte va más allá de la manifestación del espíritu, dando por hecho que éste existiera y ante el cual su autor no tendría mayor autoridad siendo un ente exterior. No puede ser tampoco el producto de los complejos escondidos, no es un síntoma. Tampoco puede ser un producto que motive únicamente placer, hay una gama más amplia de reacción ante las obras de arte. Finalmente, muchas

mentiras nos hacen ver la realidad sin ser artísticas, por ejemplo, las monarquías europeas o la física cuántica, en tanto que ambos casos son elementos de la realidad que responden o bien a la falacia o bien a la especulación, siendo a final de cuentas territorio verosímil, pero no verdadero. Por otro lado, hay enunciaciones del arte que suenan aún más honestas pero que no explican mucho, como que “los objetos de arte no son ilusiones; el arte es arte, nada más, nada menos” (Kosuth 3), siendo entonces una que únicamente podemos citar por su impacto y crudeza, pero no con un sentido de justificación.

De este modo, luego de realizar un modesto análisis a las fallas y omisiones que consideramos de cada una, llegamos a una definición que resulta apropiada por su carácter incluyente, organizado y carente de expectativas ideológicas, la del filósofo y académico Adolfo Sánchez Vázquez, quien dice:

El arte es una actividad humana práctica creadora mediante la cual se produce un objeto material, sensible, que gracias a la forma que recibe una materia dada, expresa y comunica el contenido espiritual objetivado y plasmado en dicho producto u obra de arte, contenido que pone de manifiesto cierta relación con la realidad. (Sánchez Vázquez, Estética 167)

Incluyente porque refiere a actividades humanas en toda la variedad de técnicas conocidas: abarca la pintura, la literatura, escultura, danza, *performance*, arte objeto, instalación, videoinstalación, radioarte, entre otras. Organizada porque delimita bien los parámetros esenciales para que estas actividades puedan ser reconocidas como arte: ser realizadas por un ser humano en la realidad sensible y a través de materias que se pueden apreciar, es decir, el arte no es una idea sino su concreción. Sin embargo, esta idea sí es punto fundamental del ejercicio artístico, es un contenido espiritual, la vida abstracta dentro una obra que le dota de significación y, finalmente, puede tener relación con la realidad si así se desea, pero no es un requisito.

La definición nos da pauta a estudiar numerosos objetos en la realidad como si de arte se tratara, sin embargo recordar estos puntos facilitará la labor donde se discrimine un objeto en favor de otro, un hecho contra otro o el enfrentamiento de un objeto que permanecerá en un lugar ante una acción que sólo existió en un espacio y tiempo específicos para nunca más ser vueltos a repetir. Aterrizando los conceptos y haciendo gala de síntesis, el arte debió ser creado con la intención de serlo y deberá, por tanto, expresarlo por sí mismo.

Es una idea que se ajusta a la finalidad de la obra sonora que se presenta como punto de mayor interés para este estudio, no se trata de buscar una que nos lo facilite en el territorio de lo burdo, sino una que no esté enfrentada a nuestra finalidad de comunicación ligada al arte, situación que aún está por ser descrita en el siguiente capítulo.

Ahora bien, si tenemos una definición del arte sólo por ser arte, deberemos entrar a definiciones del contenido del arte mismo, las convenciones que permitirán darle un mejor nombre cuando el producto sea finalizado. Como lo vimos en la radio y sus contenidos, el arte puede tener también géneros, pero por cuestiones de integración conceptual, habremos de llamarlos categorías. Categorías estéticas para ser aún más precisos.

La estética, pues, cumple una función esencial dentro de la obra de arte, es lo sensible que da un significado general del panorama, es la primera referencia que anticipa las expectativas del público en las obras de arte. Un punto de partida que, si se quisiera, puede tomar otros rumbos conforme la obra transcurre o su contemplación lo amerite. Y será preciso aclarar que estos rumbos pueden ser de un sutil movimiento o un corte desconcertante, los dos juntos o ninguno.

Para analizar al arte y las categorías estéticas que lo convierten en tal, es necesario tomar en cuenta el hecho de que, si bien el arte es visto como un objeto o suceso sublime, no por esto se encuentra alejado del quehacer humano y es en

cualquier caso algo de tipo social y sobre lo cual se puede hacer un estudio en el que no será difícil encontrar que tanto el objeto final como el proceso necesario para su creación, pueden ser considerados arte en mismo grado.

Pero lo que permite dar el calificativo de arte a objetos y procesos es su valor estético, independientemente de si ese es su valor único o si, incluso, es un valor agregado a un objeto que pretende ser práctico-utilitario, tal sería el ejemplo de la arquitectura y el diseño industrial entre otras manifestaciones.

Para comprender la estética hay que aceptar que sus límites son prácticamente infinitos, no se le puede circunscribir a ciertos espacios, el tiempo dará la razón de esto, pues lo que anteriormente era tomado por antiestético y, por lo tanto, alejado del arte, no se encontraba en un museo y con el paso del tiempo ha sido aceptado y apreciado como algo definitivamente de carácter estético.

Las categorías estéticas son un intento de estandarizar las emociones que una obra, ya sea o no de arte o acción, pueden desatar en quien la mira o en quien la crea. Sin embargo desde el primer momento debe comprenderse que no son inamovibles y que pueden tener subcategorías o mezclarse en determinados casos entre sí. Definamos el concepto:

Categorías estéticas son una entidad definida por la reunión de los siguientes caracteres: un *ethos* (atmósfera afectiva especializada), un sistema de fuerzas estructuradas, un tipo especializado de valor, referencia a un juicio estético, con posibilidad abierta a todas las artes. Por ejemplo, bello, bonito, gracioso, trágico, patético, cómico, bufonesco, sublime, etc. (Souriau 255)

Como se comprendió en aquellas definiciones de arte anteriormente expuestas y juzgadas, la primera categoría ligada al arte es la belleza. Incluso de la estética se llega a decir que es un estudio de lo bello. La razón es, posiblemente, que es la convención de belleza lo que produce un placer más

inmediato en la sensibilidad humana; lo bonito se reconoce fácilmente y de igual facilidad es el disfrute. Sin embargo, la noción de estética y su liga única con la belleza ya se ha rebasado, como lo explica Etienne Souriau, quien define a la estética como el “estudio reflexivo de lo bello, en sentido general, que se subdivide en el estudio de los modos de lo bello, las categorías estéticas”. Y estas son muchas y no solo se comparan a lo bello, sino que también se enfrentan o ni siquiera lo toman en cuenta. (535)

Lo que se enfrenta a lo bello, sin duda alguna, debe ser lo feo. Su contemplación causa extrañeza y, aun así, produce placer por una variedad de razones, el contraste con lo bello puede ser una de ellas. Hablar de arte feo, quitando toda connotación de lo feo como algo negativo, es una idea mucho más joven que la primera categoría pero no por ello menos legítima.

Luego tenemos los puntos máximos de esta dicotomía. Más bello que lo bello: lo sublime. Más feo que lo feo: lo repulsivo. Otras categorías plenamente aceptadas y trabajadas son lo cómico, lo trágico, el kitsch, el camp, lo grotesco, etc. Sin embargo, proponemos el estudio de las categorías tradicionalmente aceptadas.

Por ejemplo, Luis Farré (48) analiza a las siguientes como las categorías estéticas generalmente aceptadas y bien definidas en las artes: belleza, gracia, lo sublime, tragedia, comedia y la fealdad. Las anteriores están pensadas como emociones que van desde el proceso creador hasta la apreciación final de una obra y, por lo general, parten de la categoría belleza para, escalonadamente, alejarse o acercarse a ella, con lo cual quedaría claro que el punto más alejado de la belleza, pero aun así estético, sería la fealdad.

La razón por la cual se toma en cuenta a la belleza como punto de partida para asignar una categoría estética es que a la belleza se le considera la más equilibrada de todas ellas, pues produce la sensación de paz y calma; el resto de

las categorías van saliendo de ese equilibrio pero siempre se encuentran en relación con la belleza y esta va desapareciendo porque el encanto que tiene la belleza no puede eternizarse ni manifestarse en todas partes, tal como lo enuncia Luis Farré.

En cuanto a lo gracioso, esto se hace presente cuando la paz de la belleza se ve turbada y producen algo de inquietud, esto sin buscar el desequilibrio total y sin alejarse de la belleza, de alguna forma la sigue rondando. En el libro *Categorías estéticas* de Luis Farré, se habla de representar a lo gracioso como una línea curva que reserva lo imprevisto de la belleza y se caracteriza por ser y producir liberación de la ley, subitaneidad y oposición al análisis. (48)

En lo que refiere a lo sublime, esta categoría refiere a la sensación que produce algo que supera de forma violenta los límites de la belleza y para la cual, la única reacción final es la de admiración. Farré, nos habla de lo que caracteriza a un objeto sublime.

Resumiendo, diríamos que lo sublime precisa: de parte del objeto, una magnitud cuyos límites, si lo tiene, escape a la comprensión humana; segundo, un ánimo que, al darse cuenta de su incapacidad para abarcarlo, se exalta en el hecho de la conciencia que lo arrima a lo ilimitado y especialmente, por la autonomía de la libertad. (Farré 63)

La tragedia no es precisamente el opuesto a lo sublime pero tiene estrecha relación con esta, pues también habla de los límites y de intensidad de emociones, particularmente del dolor. La tragedia hace al hombre mirarse tal cual es, poniéndolo a prueba a pesar de su virtud. Quien presencia una obra trágica puede llegar a sentir horror ante la situación, pero esta le mantendrá atento y no ahuyentará su mirada de forma definitiva como podría hacer una sensación de temor.

En cuanto a lo cómico se puede comenzar hablando de un contraste con lo sublime, es una sensación transmitida por aquello que busca las altas contemplaciones sin poder apartarse de los aspectos más burdos del ser humano, queda poco espacio para lo racional, el cuerpo se opone a lo espiritual. El alma se vuelve presa del cuerpo y este solo puede moverse de manera que podríamos calificar de ridícula.

Lo feo, según Luis Farré:

A seguimiento de lo cómico, entramos de lleno a considerar lo ínfimo, esto es, fealdad. Es el fin del proceso y, a la vez, a semejanza de un movimiento dialéctico, urgencia e impulso para búsqueda nuevamente de la normalidad.
(106)

Es una relación de oposición con la normalidad, con lo bello, pero no por eso niega su existencia, lo que compone la fealdad parece no guardar relación entre sí, pero esta aparente falta de orden solo es uno diferente al que caracteriza a la normalidad y no representa en sí mismo algo negativo.

De esta forma, comprendemos que la estética en sus distintas categorías ofrecen una sensibilidad ante la contemplación de los objetos a los que se confiere ese sentido estético, pero consideramos efectivo terminar este tema hablando de una de las sensibilidades y, por ello, acercamientos estéticos, que se enfrentan con mejor disposición al tipo de obra que hemos de presentar en el terrero real y sensible. Hablemos del camp.

Se trata de una de las sensibilidades con mayor intención provocadora, aunque como se verá más tarde, no puede ser esta la intención consciente. Dentro del camp existe una admiración por lo que no es natural, es un gusto por lo artificial y, además, exagerado. Como apunta Susan Sontag en su ensayo *Notes on Camp*, la intención final del camp es destronar a lo serio o, mejor dicho, el

camp ofrece una compleja relación con lo serio, se puede ser frívolo con lo serio y se puede ser serio con lo frívolo. Propone una visión cómica del mundo, no una comedia amarga o controversial (288). Camp es el arte que se propone a sí mismo como muy serio, pero no se puede tomar enteramente en serio porque es “demasiado” – *too much* –. Remata Sontag, “camp es el intento de hacer algo extraordinario”. (284)

Ahora bien, consideramos de suma importancia hacer la siguiente aclaración. No es objeto del estudioso de la estética también la de hacer crítica de arte, así como no es objeto de este proyecto presentarse a sí mismo como arte crudo.

La misión de la estética no puede identificarse con la de la crítica de arte. El crítico valora una obra determinada y trata de fundamentar su valoración aplicando, aunque no sea siempre plenamente consciente de ello, determinados principios estéticos [...] La estética trata de apresar conceptualmente el ser del arte, la estructura de toda obra estética, sus categorías, su lugar con respecto a otras actividades humanas, su función social, etc. (Sánchez Vázquez, Las ideas 107)

Panic Hörspiel.

Una vez contemplados los asuntos de radio y de arte, soporte y pretensión, respectivamente, del trabajo presentado con este ensayo, habremos de realizar una fusión de aquellos conceptos y, así, delimitar nuestra obra final. Sin embargo, antes de hacer dicha delimitación, vale la pena aclarar a qué nos referimos con que arte es una pretensión nuestra y no una realidad indiscutible: el arte, se dice en varios contextos, está definido por quien lo contempla, pues si bien el trasfondo ocupa una gran materia y energía en ser planteado, como ya hemos visto, el arte no es una idea sino un producto. Preferimos un veredicto público antes que autoproclamarnos artistas de la comunicación.

El radioarte tiene su origen o está compuesto por diversos momentos en la historia tanto de la música, el drama, la experimentación y la propia radio. La inconformidad con las formas de expresión artísticas con que conviven corrientes como el dadaísmo y el futurismo dieron paso a una serie de eventos en el campo sonoro que van desde el replanteamiento de lo musical hasta la creación de instrumentación propia, refiriendo concretamente a la creación de una serie de elementos reales que fungieron como instrumentos musicales cuando los ya existentes no ofrecían la cualidad sonora de estas nuevas piezas para interpretar música, elementos de la vida cotidiana o nuevas formas de musicalizar.

La experimentación con el sonido permitió replantear el panorama sonoro que rodeaba al mundo, tomar los sonidos cotidianos y repetirlos de forma casi infinita dio la oportunidad de hacer de algo familiar y cotidiano, un objeto de reinterpretación desde una nueva perspectiva. El sonido que nos rodea, fuera de su contexto, puede cambiar de significado.

Obtener sonidos aislados y de forma controlada para conservarlos fue posible gracias a tecnologías de almacenamiento de audio, de igual forma unir

estos sonidos con otros de ambientes completamente distintos. Esta forma de experimentación, en conjunto con la aparición de sintetizadores en el ámbito musical, dio lugar a la creación de espacios para la difusión de las nuevas formas de crear sonido, capturarlo y, por supuesto, escucharlo.

La posibilidad de manipular el sonido, darle efectos y defectos, ya sea con fines propiamente musicales o no, permitieron el desarrollo de la música electrónica y de más elementos técnicos para la creación del arte sonoro con origen claro en la experimentación sonora.

El radioarte, debe aclararse, no es la difusión tal cual de alguna de las bellas artes, sino la creación de obras artísticas para este medio, mismas que no bastan con ser obras sonoras, sino que deben ser pensadas para escucharse a través de la radio, tomando en cuenta los elementos que puedan rodear a esta y al escucha. Los orígenes del radioarte en la experimentación de lo sonoro permitieron a la radio replantear los géneros que ya poseía y darles nuevas configuraciones y propósitos.

Un breve recorrido por la historia de este nuevo e indefinido arte, hasta ahora, comienza en el futurismo de Filippo Marinetti (Souriau 609), quien lanzó un reto a creadores de inicios del siglo XX para comenzar a escribir la historia del nuevo arte que tenía al futuro como inspiración. No más museos, no más historia clásica, no más artes tradicionales, sino una pugna por lo nuevo en la forma de un violento proceder. Como parte de su contribución, realizó el guión para cinco obras radiofónicas que incluían y mezclaban música, voz, silencio y ruidos. Posteriormente llegó a la escena Luigi Russolo, quien escribió *El Arte de los Ruidos*, un manifiesto futurista sobre la esencia del radio, sus factores sensibles y las palabras en libertad. Las nociones de vanguardia llegaron rápidamente a México, donde Manuel Maples Arce fue un importante precursor de esta experimentación, enfocándola a su propuesta de estridentismo (Del Conde, pág. 4) inspirado en la idea futurista del arte.

Más tarde, siguiendo el recorrido, las ideas del compositor Pierre Schaeffer comenzaron a tomar relevancia en su campo de especialidad que era la creación musical y, con ello, el inicio de la música concreta, obras creadas para que cada sonido pudiera ser escuchado con atención. Le siguió en el mismo terreno John Cage, quien retomó para su composición los sonidos olvidados de la cotidianidad, los amplificó y presentó en una delicada o muy violenta pieza, a veces una, a veces ambas.

Radioarte es definido por José Iges, quien tendrá mayor relevancia algunos párrafos más tarde, de la siguiente forma: "... un arte que emplea únicamente el sonido como materia sensible... organización temporal o espacio – temporal de los objetos sonoros, con intencionalidad artística." (cit. en Rivera 66)

Manuel Rocha, artista mexicano, ofrece una aproximación más sencilla al arte sonoro, que en el mundo de lo experimental, nos invita a la reflexión de lo dicho:

Arte sonoro es un concepto artificial que surge como una necesidad de definir todo lo que no cabe dentro del concepto música. De acuerdo a la definición de John Cage de la música (sonidos organizados en el tiempo), el arte sonoro sería música, pero dejemos de lado este concepto moderno y completamente abierto que no nos ayuda demasiado a particularizar, e intentemos definir lo que es el arte sonoro... Arte sonoro tiene que ver en general con obras artísticas que utilizan el sonido como vehículo principal de expresión, que lo convierten en su columna vertebral. La mayor parte de estas obras son de carácter intermedia, es decir, que utilizan distintos lenguajes artísticos que se entrecruzan e interactúan dándole una dimensión temporal a la experiencia... (M. Rocha, Currículum pár. 1)

Esta historia resumida, por mucho, identifica los momentos clave en que las primeras nociones de diversidad sonora culminaron con una serie de, hasta ahora,

propuestas y música con sentido plenamente artístico. Pero como traducción a ello, de igual forma que lo previamente expuesto en cuestión de géneros radiofónicos, el radioarte y la experimentación sonora en general también tienen a su prole, una serie de clases inferiores a la idea general de experimentación sonora, plenamente distinguibles entre sí pero no siempre con total claridad. Se tendría que mencionar al paisaje sonoro o *soundscape*, el *happening*, el radio drama, la poesía sonora, escultura e instalación sonora.

En arte sonoro podemos incluir poesía sonora, acciones sonoras, radio arte, obras de arte conceptual que hacen referencia al sonido, obras intermedia en las que el sonido es el elemento principal e incluso música electroacústica y música experimental si quisiéramos ser muy amplios, pero para mí, arte sonoro es sobre todo: escultura sonora, instalación sonora y obras intermedia en las que el sonido es el elemento principal (que no sean danza ni teatro), como en el performance sonoro, ya que es esta característica intermediática lo que hace único al arte sonoro y lo diferencia de las demás artes basadas en el tiempo. (M. Rocha, ¿Qué es...? pág. 3)

Pero se debe admitir que el delineado de las artes sonoras no ha sido siempre muy claro, ni siquiera en cuestión de la teoría a su alrededor. El teórico William Furlong asegura que nunca hubo un grupo de artistas que se identificaran plenamente con un arte sonoro, si bien fue usado consistentemente en sus obras, incluso pone en duda el mismo término. A pesar de ello, podemos tener una noción de que un género de artes no necesariamente se constituye de acuerdo a su número de agremiados, especialmente cuando sus elementos y lenguaje son tan claros como ya se ha expuesto, punto en el que el teórico sí da su visto bueno.

Este fracaso del sonido por intentar construir una categoría distintiva en sí misma, se ha convertido de hecho en una ventaja, dado que las categorías al final se vuelven restrictivas y que el trabajo circunscrito se marginaliza. Entonces, a pesar de la frecuencia con que el sonido se ha utilizado dentro de los trabajos de varios artistas, sigue estando remarcablemente libre de

asociaciones a priori, y no depende de precedentes históricos o del peso de la tradición. (cit. en M. Rocha pár. 6)

El caso del radiodrama nos ocupa de forma principal y también es este uno de los géneros que más se transformó, cuando menos en Europa, con la tendencia hacia el radioarte. Antes de la mitad del siglo XX, el radio drama predominante era una extensión o importación de las obras teatrales hacia la radio; por lo tanto, el esfuerzo estaba encaminado a la adaptación y no a la creación y es este el punto en que el desarrollo del radio drama y el radioarte se cruzan pues es la explotación de los recursos sonoros lo que propicio la evolución a un verdadero radio drama y la creación del radioarte.

Se considera que la primera obra dramática escrita específicamente para radio es *Danger* de Richard Huges (Camacho 46), pero esta es sólo el inicio del sonido como protagonista y lo que alcanzamos a percibir, sin quitarle el mérito que merece, es una obra que se crea específicamente para la radio. Tal vez los mejores ejemplos de dramatizaciones cuyas atmósferas son representativas del trabajo de audio son *Maremoto* y la reconocida *Guerra de los Mundos*, una sobre un barco a punto de naufragar, la otra sobre una invasión extraterrestre. El silencio, el sonido, voz y música se complementan en estos y otros radiodramas, pero es hasta el surgimiento del llamado neue Hörspiel, el término en alemán para el “nuevo radio drama”, que todos los sonidos usados en la radio para la narración adquieren igual importancia, la voz no es ya única guía de una historia, incluso puede prescindirse de esta o utilizarla para producir sonidos, no solo palabras.

Esta necesidad o deseo por expandir las posibilidades de la radio y, en general, del sonido, dio como resultado la creación de espacios en los cuales la experimentación era la pieza fundamental. Ejemplo de esto fue la creación de Ars Sonora, Ars Acustica y Kunstradio, con origen en Europa, y base para la creación de los espacios.

Ars Sonora se creó en 1985 por Francisco Felipe y José Iges, en Radio Nacional de España, con la intención de difundir radioarte de y para todo el mundo; el espacio se mantiene hasta el día de hoy, con disposición pública de un *podcast*. Otro espacio importante para esta escucha es el llamado Ars Acustica, formado y emitido desde la European Broadcasting Union para difundir el arte sonoro y trabajar conjuntamente con representantes de radiodifusoras estéticamente propositivas de Europa, América y Australia, que se unen en este proyecto del año 1989; entre los iniciadores del proyecto encontramos a Klaus Schöning.

Luego de ese recorrido, proponemos uno diferente que también da contexto de la personalidad del proyecto presentado y se refiere al uso de recursos y la explicación detrás de su elección. Tomando en cuenta que la categoría estética en que se inserta es la del camp, que se explicará extensivamente más tarde, se debe también comprender qué elementos están dando forma a ese tipo de trabajo estético.

Como eje principal que nos motivó a elegir el radiodrama, localizamos en primer momento la experiencia previa con que contamos en sentido profesional, habiendo producido antes otras piezas más o menos semejantes a la ahora propuesta, donde la narrativa juega un papel de gran importancia pero la expresividad sonora, no sólo en las voces, goza también de una carga enorme de impacto. De tal forma, concebimos nuestro punto fuerte en producción el momento que mezcla con igual importancia un texto y su contexto sonoro pero no en competencia sino en aparente armonía (no armonía en su acepción de teoría musical sino un contexto armonioso de dos partes que integran el todo).

En el trabajo radiofónico se trata de la tecnología como principal elemento a disposición de los productores, tecnologías que se renuevan a pasos acelerados y donde es difícil contar con lo más nuevo de un ámbito porque rápidamente se encuentra en desuso en razón de la aparición de algo mejor. Lo es así en los micrófonos y lo es así en el *software* de grabación y postproducción. Sin embargo,

la elección de tecnologías para este proyecto fueron las correspondientes a sistemas desarrollados no sólo hace mucho tiempo sino ya fuera de uso en la categoría de producción digital: un micrófono unidireccional de diadema y el programa de edición Cool Edit Pro 2, que en su versión comercial ahora es Adobe Audition.

¿A qué corresponde la elección intencional de elementos precarios para un proyecto de esta relevancia? Al enfoque filosófico que deriva del DIY, movimiento conceptual concebido en la globalifóbica cultura punk y cuyas siglas significan *Do It Yourself*, pero no se debe entender como un Hazlo Tú Mismo como si de manualidades se tratase sino un hacer y reaccionar del individuo cuando está de acuerdo en verse como un sujeto de acción en el mundo, con todas las capacidades necesarias para dominar no únicamente una tarea o especialidad. Es decir, el DIY aporta un sentido de pertenencia conceptual del autor, quien está involucrado en todos los pasos de su obra, planeación y construcción de forma propia y a su alcance inmediato, no porque sea imposible buscar mejores recursos o profesionales, sino porque es posible crear algo a través de perfeccionar toda una serie de conocimientos sin la legitimidad de una visión de mayor jerarquía.

La ética del DIY, además, contribuye a una sensación de empoderamiento del individuo en tanto que éste no afronta ni resuelve su vida a través de sacar chambas y copiar formas, sino estudiando sus posibilidades, eligiendo una solución y perfeccionándola al punto de que es posible confundir su trabajo con el de un profesional del rubro de que se hable, en este caso, un productor contemporáneo cuya instrucción involucrara más que un taller dentro de una cabina con otras 20 personas, manipulando reliquias que tuvieron sus mejores días algunos años atrás, una eternidad para los avances tecnológicos del siglo XXI. Además de ello, se trata de la intención de no recurrir ciegamente al consumismo comercial de la sociedad contemporánea.

Nociones de esta filosofía aplicadas al entorno académico son ajenas a

nuestra realidad inmediata pero no lo son así en todas partes, basta tomar como ejemplo a Stephen Downes, investigador de tiempo completo del National Research Council of Canada, quien analiza la postura del *edupunk*, concepto primeramente usado en 2008, que es una posibilidad académica que tiene tres ejes básicos para su puesta en práctica: estar en contra de la comercialización educativa, adoptar la actitud DIY frente a las muy caras opciones de grandes corporativos de tecnología y, finalmente, la necesidad de aprender por uno mismo al reconocer los obstáculos y retos por delante. (Rowell pár. 5)

Downes explica (cit. en Lim pár. 1), de la primera condición de su postulado, que no se trata de estar en contra de elementos de apoyo educativo sólo porque sí, se trata del rechazo del registro exagerado de patentes y derechos de autor, con el único fin de percibir ganancias cada que una técnica o sistema sean utilizados para un propósito desde muy básico hasta avanzado; en cuanto al DIY, refiere que se trata de comprender las necesidades que plantea una tarea y descubrir, a través del tercer punto, pensar por sí mismo, cuál es la posibilidad a la mano para resolver la tarea sin hacer uso de los estandarizados sistemas de acceso comercial, situación que implica la construcción de un proyecto con medios precarios que puede ofrecer, a través de trabajo minucioso, un resultado de tanta calidad y efectividad como uno realizado de la tradicional forma profesional.

Ejemplos del *edupunk* en la conformación de planes de estudio y actividad académica en instituciones de relevancia son la experiencia del propio Downes en la Universidad de Columbia Británica, Barbara Ganley de la Universidad de Middlebury, el Dr. Kevin Lim de la Universidad de Buffalo, entre otros defensores de la educación abierta y libre. Así, el concepto de la educación autosuficiente, que no es únicamente una forma de ver la academia de parte del alumno sino también del profesor, como el caso de los antes citados, conviene también a la justificación que este proyecto incluyó en su origen y su proceso, con la intención siempre presente de ser un producto hecho de inicio a fin por sus productores, a través de sus medios y sin necesidad de aplicar mejores recursos porque,

simplemente, es posible presentar un producto de gran calidad de esta forma.

Finalmente, esperando no llevar a costas la etiqueta de anarquistas sin oficio ni beneficio, exponemos qué es y por qué existe Panic Hörspiel. Se trata de un radio drama que retoma las nociones de la radio tradicional y las de la radio experimental, es decir, crea una síntesis de mucho de lo que a una le repele de la otra. El interés de este sincretismo auditivo viene de una particularidad estética de la que ya se ha hablado antes, el camp.

Recurriendo nuevamente a Susan Sontag (288), habremos de entender que el camp no es una construcción planeada para llevar esa etiqueta, pero sí es una construcción planeada. Es, incluso, un estilo de vida más o menos determinante en cada acción expresada por un sujeto, dos en este caso, no es que la vida se nos vaya en ser *campy*, pero cuando la vida se llega a ir por ese rumbo, se va con toda naturalidad. De igual forma, nuestro proyecto sonoro se auxilia de esta personalidad para llevar al escucha por momentos de seriedad vistos desde una perspectiva de frivolidad y chistes. Malos chistes, obvios, bobos, llenos de referencias muy específicas, muy de sus productores, sin embargo debe ser notado también que la construcción sonora y útil está ahí, definida con precisión y cuidado.

Panic Hörspiel no es un capricho profesional de sus autores, pero de serlo, es un capricho bien hecho para sus demás escuchas. La experiencia será informativa igual que estética, tan de reflexión dentro de lo abstracto como tan incitadora de una sonrisa cómplice ante una frase muy burda o muy fina.

El nombre, combinación del inglés y el alemán, contribuyen a la personalidad cercana al kitsch de la obra. Es para tomarse en serio, pero siempre en contexto, contexto explicado en los dos párrafos anteriores. Panic porque entrelaza dos historias de horror, cuentos narrados en distinto espacio y tiempo que, en tres puntos nodales, se juntan sin llegar a ser un mismo relato, pero

incitando a una versión unísona. Hörspiel porque evoca el inicio de una dramatización experimental. Ambas palabras, originarias de un idioma no materno a los creadores, tienen una sonoridad apropiada al resto del trabajo. Suenan a algo serio y lo es, pero no.

Panic Hörspiel es un proyecto de experimentación sonora y narrativa, experimentación vocal y de montaje. Panic Hörspiel es un recorrido por historias de horror que, en el mejor de los casos, podrían causar un susto y bastante risa a pesar de tratar dos temas inequívocamente aterradores: monstruos y las arañas.

Más explicaciones existen pero es la obra quien debe ofrecer su propia justificación, además de que se trata de un proyecto de comunicación, de forma que damos este ensayo por finalizado.

Bitácora.

1.1 Definición de intereses de los productores.

Panic-Hörspiel empezó a ser planeado a partir de que los dos productores trabajamos juntos con buenos resultados, ambos asumiendo roles de dirección, guión, edición y *casting*. La producción sonora se convirtió primero en una afición y luego en un proyecto profesional a largo plazo que sigue creando nuestra historia personal, la titulación bajo esta modalidad fue sólo la excusa para seguir brindando nuevas experiencias a la sociedad más o menos establecida. Y para seguir brindando en general.

1.1.1 Lluvia de ideas.

Elegimos juntarnos con libreta y pluma, comenzar a pensar qué ideas nos gustaría integrar y cuáles definitivamente no, la visión desde un principio fue hacer un programa del cuál podríamos ser fanáticos de escucharlo en otro lado, aprovechando la libertad que el proyecto permite, es decir, sin tener una sola restricción de contenido ni de producción. De esa manera decidimos que dramatizar cuentos ya escritos era una buena idea de integrar la noción de un proyecto personal y con contexto público al mismo tiempo, además de hacer uso de recursos que se relatarán más tarde y salen del común de lo que se esperaría de un programa de historias de miedo, que también se verá después.

1.1.2 Elección del tratamiento: Farsa.

En la serie de proyectos que hemos realizado como coproductores, el tono fársico ha sido la constante más efectiva a nuestra disposición porque integra nociones del melodrama exacerbado, comedia y exageración constante, elementos que además forman parte de nuestra vida diaria por ejercicio constante. De cierta

forma, también fue un intento de trabajar al nivel de producciones que, en el género de farsa, han marcado gran parte de nuestro estilo hasta ahora: en televisión, *La Hora Chanante* y *Hasta en las Mejores Familias*; en cine, desde *The Rocky Horror Picture Show* hasta la filmografía de René Cardona Jr. o François Ozon; en radio, *La Mano Peluda*; en formatos digitales, la animación flash *Alejo y Valentina*. Entre otros.

Estas producciones tienen en común el tratamiento fársico, intencional o no en su origen, de temas que van desde el testimonio de vivencias paranormales magnificadas en su efectismo, pasando por una visión apocalíptica de la ciencia ficción, la imitación exagerada de individuos y celebridades, hasta la exposición de problemáticas familiares y sociales de la sociedad mexicana cuando el público es extraterrestre y un enano hace un juicio moral de las experiencias relatadas. La seriedad de los temas en estos ejemplos podría tener otro tratamiento pero la farsa los presenta como una burla a los géneros y formatos a los que hace alusión.

La consulta de tres de estos ejemplos, uno radiofónico y dos audiovisuales, puede encontrarse en los siguientes vínculos:

- ➔ <http://www.fantasmas.com.mx/manopeluda/index.html>
- ➔ <http://www.paramountcomedy.es/programas/la-hora-chanante/>
- ➔ <http://www.locoarts.com.ar/alejoyvalentina.htm>

1.2 Selección del género cuento adaptado al formato radioarte.

Al decidir que trabajaríamos una dramatización, como fondo del proyecto, el tomar cuentos para adaptarlos a nuestro estilo fue una opción que nos pareció mejor idea que el resto pues, si bien tenemos historias originales más o menos desarrolladas, tener un par de cuentos bien conocidos por el público meta, que en la era digital es prácticamente abierto en cada caso, fue con la intención de que exista un contexto y un punto de vista previo para lanzar la crítica. El formato de radioarte, que desde el inicio de este ensayo ya se ha dejado claro que es más una expectativa que un hecho, se debe a las características del trabajo previo que hemos realizado y cuyo resultado nos ha dado más satisfacción: la libertad de hacer uso del lenguaje radiofónico para llegar a un caos ordenado, propositivo y con creatividad estética.

1.2.1 Elección de los dos cuentos.

Este punto se generó por dos motivos muy concretos: gusto personal y afinidad narrativa. Se trata de un par de cuentos que nos resultan especialmente atractivos por apelar al horror, más profundo y absurdo uno, más literal y circunstancial el otro. Los cuentos elegidos fueron *El Almohadón de Plumas*, de Horacio Quiroga (63) y *La Migala*, de Juan José Arreola (82).

1.2.2 Planteamiento de la estructura del fragmento en chino.

Estructurar un segmento en idioma chino fue la reacción natural al intentar hacer uso de todos los recursos con que pudimos contar, en este caso, el Taller de Chino Básico al que acudimos en la FCPyS. La cualidad sonora del idioma y la intención fársica del proyecto nos llevaron a plantear el proyecto como un taller de español como segundo idioma para el público en China, situación irreal y muy lejos de las expectativas propias del proyecto, usado en realidad con la intención de hacer

cortes sonoros y conceptuales muy concretos para salir del contexto del resto del programa. Sin embargo, aunque no es intención del proyecto ser un material didáctico real pues se trata de una farsa, cuenta con todas las posibilidades y formato para llegarse a concretar como un verdadero ejercicio académico de aprendizaje de idiomas, siempre que su contenido sea revisado y propuesto de acuerdo a las necesidades de un material netamente educativo.

Al decidir que dentro de la estructura de nuestro audio se incluyera como recurso sonoro el idioma chino, hubo que encontrar la forma de incluirlo en nuestra narrativa y al decidir que no fuera parte de la adaptación de los cuentos sino una intervención externa, se realizó el texto en idioma español, mismo del que hizo una traducción al idioma chino, tanto gráfica como fonéticamente. Si es que alguien lo estuviera tomando demasiado en serio, los bloques en chino serían el golpe para traerlo de vuelta a la realidad.

1.3 Preproducción.

1.3.1 Adaptación de ambas historias para resolver el problema de longitud distinta de cada una.

El cuento de *El Almohadón de Plumas* tiene una extensión mayor a la de *La Migala*, pero la narración en tercera persona permite obviar mucho de lo que ahí se relata en favor de una dramatización menos descriptiva, que fue la solución que conseguimos para reducir esa extensión hasta casi la misma longitud entre uno y otro, de modo que los cortes pudieran tener una cualidad casi matemática.

1.3.2 Realización del guión literario.

En este punto se buscó conservar la intención original de los cuentos así como su estructura en la medida de lo posible, sin embargo en este punto fue necesario hacer algunas modificaciones a las historias con el único fin de establecer compatibilidad entre ambas en cuestiones de duración. Por último se designaron los puntos de corte donde las historias se habrían de mezclar en la postproducción.

1.3.3 Realización del guión técnico.

Una vez acotada la extensión de cada cuento, decidimos trabajar varios guiones por separado y construir uno final, especialmente porque el mismo programa se trata de bloques que no pretenden ser realizados para un auditorio en vivo, es decir, las instrucciones para construir el producto final se pueden apreciar con mayor orden por separado, sin que la conjunción a un mismo documento cause afectación.

1.3.4 Casting y reconstrucción de personajes.

La elección de quién representaría a cada personaje se hizo tomando en cuenta el deseo de los creadores de utilizar únicamente sus propias voces para así ser parte esencial de cada etapa de la producción. La reconstrucción de los personajes tuvo que ver con un ejercicio de imaginación e interpretación de los cuentos. En el caso del cuento de Arreola, la voz principal es de un narrador a quien acompaña una sola voz incidental, por lo que se decidió que fuera su adaptadora quien resolviera las diferencias. En el cuento de Quiroga, las voces son dos principales, un narrador y dos incidentales, por lo que ambos productores usamos nuestra capacidad histriónica manteniendo el fin fársico, es decir, creamos una variedad de voces que realmente no suenan tan distintas entre sí pero no causan confusión, sino risa.

1.3.5 Búsqueda de efectos sonoros.

En este caso recurrimos a efectos pregrabados y disponibles de manera gratuita a través de fonotecas web. Para los más específicos recurrimos a producirlos por medios propios, además de la fonoteca que hemos construido en algunos años de trabajar juntos, no sólo porque son apropiados a la narrativa del proyecto sino porque en sí mismos ya están llenos de un contexto que, para el sentir de sus productores, resulta muy gratificante.

1.3.6 Selección de la banda sonora.

En este punto se tomó en cuenta el gusto personal de los productores y la sensación que para ellos transmite determinada música o canciones, dejando gran parte de esta experimentación para cada postproducción por separado si bien la elección de pistas se hizo en conjunto. En el caso de Arreola, la pista fue sonorizada con ambientes de The Beatles, particularmente correspondientes al disco *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, debido al gusto personal y por la

tendencia en el mencionado disco a producir, de forma experimental, piezas de música popular, lo cual dio cierta libertad para manipular la música para los fines narrativos y estéticos de la obra, que cuenta también con impactos de otras pistas. En el caso de Quiroga, se seleccionó la banda sonora de Tanya Tagaq por tener un temperamento tan nervioso como el cuento mismo, con altos y bajos rítmicos y emocionales que propiciaban el suspenso que se narra.

Para los bloques hechos “en estudio”, se eligió trabajar sin banda sonora porque la voz en chino ya contribuía con la sonoridad buscada. En tanto la cortinilla de entrada al programa, se usó el Himno Nacional de la República Popular de China mientras que en la cortinilla de los cuentos, elegimos un tema de gran ternura de The Cardigans, Carnival, momento donde elegimos el contraste para dar desde el inicio la idea desconcertante de lo que está por venir.

1.3.7 Investigación y traducción del texto en chino.

Cuando el texto estuvo bien acotado, el primer paso fue buscar un diccionario en línea que no sólo nos diera los hanzes, o ideogramas chinos, sino el fonema que los pronuncia pues, si bien la instrucción previamente recibida nos permite leer apropiadamente cada palabra con la entonación correcta, en este caso preferimos asegurar la dicción y cadencia de las palabras. Finalmente armamos un guión en español y uno en chino para estos bloques, considerando que un guión técnico en idioma distinto lleva acotada la pronunciación, que en este caso usó el sistema pinyin para su creación.

1.4 Producción.

1.4.1 Grabación del cuento 1.

La grabación de este cuento requirió esfuerzo al recrear las voces de los personajes, así como imprimir el sentimiento de horror que comienza a embargar la atmósfera de la historia conforme avanza, por lo que fue obligatorio comprender y transmitir el sentimiento de cada personaje para conseguir el elemento de verosimilitud. Antes habíamos mencionado que la distinción de voces no fue un punto primordial, pero queremos aclarar que ello no significa que la historia, en sí misma, no buscara ser perfectamente comprensible y verosímil. La dirección de voces en este cuento corrió a cargo de Rodrigo García.

1.4.2 Grabación del cuento 2.

La grabación de este cuento tuvo especial atención en la intensidad y dramatismo que debe ponerse en el único personaje que lleva la carga emocional de la historia, además de la migala, que no tiene diálogo, y el saltimbanqui del circo que es incidental, por lo cual la grabación se centró principalmente en este punto de pasión. La dirección de voces corrió a cargo de Araceli Ruiz.

1.4.3 Grabación de los fragmentos en chino.

Este momento de la grabación represento un reto principalmente en el aspecto fonético, ya que como este idioma no es el de los creadores, los conocimientos que se tenían tuvieron que emplearse al máximo, además de consultar otras fuentes para lograr un audio lo más fidedigno al chino coloquial, siempre tratando de mantener el contenido que se buscaba transmitir en chino de forma correcta, es decir, lo que está dicho en chino está bien dicho. Elegimos hacer la grabación por bloques de frases completas para evitar la mala pronunciación y conseguir frases

enteras con el ritmo adecuado.

1.4.4 Grabación de elementos en español.

Estos elementos no tuvieron ninguna intención emotiva, fue todo para informar con claridad los créditos de la grabación, las respuestas en traducción, la entrada al programa y la cortinilla de inicio.

4.5 Postproducción.

4.5.1 Construcción de un primer demo y corrección de errores.

La construcción de este primer demo tuvo como finalidad encontrar las fallas de toda índole en el programa final. El demo fue elaborado cuidadosamente colocando los audios en el orden requerido y sin detallarlo mucho, esperando poder modificar y mejorar algunos aspectos de la obra. A partir de que lo escuchamos en su totalidad en el plano de secuencialidad, decidimos comenzar a hacer los ajustes para finalizar el producto con un método que hemos usado y nos sirve para mantener orden y cuidando que no hayan olvidos.

Para la postproducción mantenemos tres niveles de trabajo en cada audio: armado, edición y musicalización. El armado consiste meramente en posicionar las distintas pistas en el orden correcto de la barra de trabajo sonoro, sin modificación, de forma que se puedan reconocer errores en la grabación. La edición consiste en mejorar los audios, eliminar errores sonoros, limpiar en general todos los elementos y acotar los espacios para que el flujo de información tenga una cadencia correcta, además de ser el momento justo para introducir los efectos sonoros. Por último, la musicalización, implica un primer momento de edición meramente musical para luego ser ajustada a la pista hablada, por lo que el ajuste de niveles, dirección y velocidad se hacen a la par con el ajuste final de la obra.

Para tal acomodo, elegimos la nomenclatura A, E, M, armada, editada y musicalizada, respectivamente, lo que implicaría una pista de audio, por ejemplo, con los nombres Cuento1, Cuento1A, Cuento1AE y Cuento1AEM, siendo el primero de ellos el meramente grabado sin haber hecho más que su registro. Por último, todo ello se graba en formato mp3 porque, además de contribuir con aquella idea de lo hecho a mano o casi techno-orgánico, la capacidad de nuestros recursos resultarían en un desperdicio de bytes si fuera grabado en wav porque la

calidad no sería mejor, situación que no desmerece la calidad presentada tomando en cuenta esta argumentación y la intención total de la obra.

4.5.2 Postproducción de cuento 1.

Una vez armado el primer cuento, luego de la corrección de fríos que involucró quitar los largos espacios y regrabar frases afectadas, se procedió a dar a todos los diálogos un nivel semejante de volumen y algunos efectos de reberverancia. Además de insertar los *tracks* de música como fondo, se cambió de canal el audio de forma que los diálogos en primera persona tuvieran una salida en bocinas distintas, dándoles espacio físico a cada una de las voces. Entre los efectos sobresalientes se incluyó el de un llanto muy dramático, correspondiente a uno existente en una biblioteca digital, el cual fue modificado en tono, velocidad y volumen. Los pasos en el piso se grabaron, efectivamente, a través de pasos con zapatos ruidosos y luego editados para dar la percepción de opacidad por estar sobre una alfombra.

En cuanto a los gritos que estuvieron presentes durante los dos cuentos, se grabaron en la misma habitación con el micrófono unidireccional opuesto a la fuente del grito, que además se ahogó por momentos con almohadas hasta conseguir el grado esperado de intensidad sin que ello significara también la saturación de la pista. Otro de los efectos sobresalientes fue el de la respiración agravada de la mujer a punto de morir, el cual se registró desde el sonido que emitía un perro durmiendo, mientras que el sonido de la picadura del animal se registró con la succión de la piel del brazo del productor mismo.

Las voces de personajes se afectaron con un efecto de radio viejo en un sólo canal, lo que les concedió cierto brillo y distinguió claramente de la voz del narrador, quien además contó con una cadencia de tranquilidad continua en todo el relato, situación opuesta a la alarma de los personajes.

En cuanto a la música de fondo, jugó por momentos también el rol de recordatorio de la gravedad de la situación relatada, siendo una pista musical de gran contraste en lo rítmico, que permanecía en suspenso y subía a primer plano en sus puntos más ríspidos.

4.5.3 Postproducción cuento 2.

Una vez grabado el cuento dos, se procedió a su mezcla, en la cual se utilizaron diversos efectos de sonido, en su mayoría creados por los productores del programa; durante la mezcla de fríos se conservó la narrativa del cuento, pero en algunos momentos, tanto de intervención de voz, como de efectos de sonido, mediante la edición, se rompió con la linealidad de la misma.

En la mezcla de fríos se utilizaron efectos sonoros, tales como el rasguño dentro de una caja, el canto de un gallo, el cual fue cortado y uno de sus fragmentos se repitió hasta terminar en el efecto original del canto de un gallo. Se utilizó también un efecto que podría describirse como la textura de la migala, mismo que fue elaborado a partir del sonido que produce una lechuga al ser aplastada.

Antes de llegar a la musicalización, en un trabajo por separado se buscó lograr la ambientación de la feria en donde fue comprada la migala, para esto se hizo la búsqueda de un *track* que además de la música adecuada contuviera otros sonidos adecuados para el cuento. Una vez ubicado el *track*, por medio de la edición, se hicieron algunas variaciones del mismo.

Posterior a la mezcla de fríos, se musicalizó utilizando las pistas previamente seleccionadas, a las cuales se les asignó un número, independientemente de su orden de aparición en el programa. Cabe mencionar que al terminar la grabación tanto del cuento uno al igual que en el dos, se buscó lograr mediante la edición conservar el ritmo del programa al momento de juntar

ambos cuentos mediante el *cross fade*, que involucró escoger una frase muy reconocible de cada cuento y mezclarla con la del otro en un intento de separar bien las ideas pero también dejar una percepción de situaciones que ocurren en un mismo tiempo pero diferente espacio.

4.5.4 Armado final y presentación.

Una vez terminada la edición de todos los bloques de audio, se procedió a juntarlos como un mismo elemento sonoro. Lo que en el guión se aprecia como un *cross fade* entre el *insert 1* y el *insert 2* se llevó a cabo a través de una mezcla de las dos frases previamente argumentadas para ligarse uno al otro, despojándolo de su elemento de música de fondo y jugando con los canales y volumen para llevar el programa de un cuento a otro de forma progresiva pero bien delimitada, sin sutilezas más allá de la confusión inicial que esta repetición de frases crea en el primer momento de escucha. Posteriormente es este mismo recurso el que sirve como motivo para reconocer el mismo tránsito en el capítulo 2 y el final, donde las dos frases ya no se intercalan sino que se enciman para acabar exactamente al mismo tiempo.

Una vez unificado todo el programa como un sólo producto sonoro se complementó con los créditos de inicio y de final, para ser grabado como una pista de audio en disco compacto como audio y como datos.

Fin del proyecto.

4.6 Conclusiones.

A través del recorrido efectuado con el planteamiento y realización de este proyecto sonoro, los autores y productores podemos afirmar que es posible la creación de productos sonoros mixtos tanto de temas como de formatos. Conocer la literatura que sobre este punto se ha escrito es una obligación de nuestra formación académica, sería impensable pretender dar un argumento si no se conoce lo que alguien antes tuvo a bien analizar a fondo. Sin embargo, a medida que los medios de comunicación y su audiencia han puesto en duda sus límites, los contenidos en ellos también debieron dar un salto a la posibilidad de mutaciones y reencuentros no obstante la teoría, o más bien la interpretación de la teoría, que en ocasiones parece insistir en mantener un *status quo* cuya sustentabilidad es cada vez más confusa. Y difícil. Y muy cara.

Aterrizar la idea de una serie de cuentos de horror matizados con la exageración cómica y creativa en un entorno profesional fue el producto de conocer el medio para el cual Panic-Hörspiel fue creado. Conocer la posibilidad narrativa de su contenido más allá de una clara exposición. Conocer también la posibilidad creativa del medio sonoro como principal sustento más allá de una buena dicción. Conocer además la posibilidad de distribución dejando por fin de lado el argumento de que no hay espacios y, así, creándolos.

El estudio de cada uno de los temas en este ensayo tuvo el propósito de presentar un contexto amplio de las relaciones que Panic-Hörspiel guarda con otras disciplinas tanto de conocimiento como de acción. No se trató, pues, de una comparación ni justificación de por qué no es radio, pues desde el inicio se planteó que no lo sería. De igual forma, hablar del arte no fue un intento de convencimiento de las cualidades artísticas de sus productores, pues también hicimos hincapié en que se trataba más de una expectativa que un objetivo. Lo que sí era un objetivo era presentar un producto sonoro terminado y

fundamentado en varios de sus elementos, llevando como justificación la noción muy clara de que era posible, congruente y legítimo; a final de cuentas es el título de profesionales de la comunicación lo que buscamos, no de otras disciplinas que en este espacio tuvieron eco con la intención de fundamentar y argumentar.

Por otro lado, el registro de cada uno de los pasos que acompañaron este proyecto se trató, quizá, del momento más importante antes de su presentación física y sonora. La bitácora de producción plantea un plan de acción que se puede seguir en el planteamiento de todo tipo de producciones y no únicamente las sonoras, aunque el sentido común deberá proponer cambios cuando la materia de trabajo así lo requiera. Fue intención de este equipo de trabajo colaborar con las siguientes generaciones de productores y entregarles un documento que les sirva para el trabajo verdadero dentro o fuera del estudio de grabación, un compendio de experiencias y opiniones que de mucho podrán servir a quienes lo quieran atender pero también a quienes busquen refutarlo o dar mejores opciones.

La propuesta está aquí y fue probada por los autores, lo que sigue debe ir más allá y en esa perspectiva esperamos volver a poner de nuestra parte para seguir contribuyendo, para seguir ampliando expectativas, seguir retando estereotipos y mantener la mentalidad de que si no existe un medio, se inventa, y si no existe interés, se despierta.

Apéndices.

A continuación se presentan el proyecto formal y los guiones de trabajo para cada uno de los elementos que conforman el proyecto final. Incluye el guión literario de los capítulos 1 y 2, el guión técnico de los capítulos 1 y 2, además de los *inserts* que se mezclaron con lo anterior.

Decidimos emplear *inserts* para los cuentos en lugar de presentar un guión completo porque, como ya se aclaró antes, no es un trabajo que pretenda ser realizado en vivo durante la presentación de cuentos, no así la producción en cabina que sí puede ser realizada al momento de la transmisión. De tal forma, los cuentos ya presentados como una pista realizada de audio serán mezclados a través de un *cross fade* que involucra partirlos en el punto de clímax y tomar la última frase del primer y la primera del segundo para su combinación, misma situación que se repite en el segundo punto climático, que aparece en el siguiente capítulo del cuento.

La presentación de los apéndices irá de lo general a lo particular, iniciando con el proyecto, que si bien no es un material pensado para la radio, sí puede responder los lineamientos que se esperarían para ese medio con un fin de claridad académica; los guiones literarios de los capítulos finalizados, primero en español para dejar claro de qué se trata desde el inicio y después en pinyin que es como en realidad están producidos; luego su construcción técnica y, finalmente, los guiones separados de cada uno de los *inserts* antes descritos.

El formato con el que se trabajaron los guiones corresponde netamente a las técnicas aprendidas en las dos asignaturas de guionismo en la licenciatura, así como los dos talleres de producción radiofónica en que participamos, uno como crédito obligatorio y el otro como optativo.

Proyecto formal.

Nombre del proyecto.

Panic-Hörspiel, serie sonora de 13 capítulos.

Sinopsis.

Serie capitulada que presentará la dramatización de cuentos populares de horror, insertados en el contexto de un taller para que la población de China aprenda el idioma español. El tratamiento de la serie es farsa con estética camp.

Justificación.

El programa tiene como principal punto de interés la experimentación sonora y narrativa, elementos que tienen eco en una minúscula esfera de la radio nacional, aunque con mayor difusión en materiales distribuidos por internet, como lo es nuestro caso.

Objetivos del programa.

Aportar una experimentación sonora del público en un territorio poco explotado, el de la experimentación y lo artístico. Además, se espera la participación de la audiencia a través de las formas de interacción que ofrece el soporte digital distribuido por internet a manera de integrar una audiencia realmente participativa y no sólo espectadora.

Audiencia meta.

A pesar de tener acceso a todo tipo de públicos a lo largo de internet, la intención de este material es llegar a oídos de aquellos quienes tengan mayor apertura a la escucha y contemplación de una propuesta experimental, por lo que una audiencia con alta preparación académica, o gran interés por los productos culturales, resultaría ideal. Por otro lado, la escucha del programa mismo depende directamente del acceso del público a una conexión a internet. Queda claro que

tendrá mayor facilidad y oportunidad de conocer el proyecto aquella audiencia con las condiciones socioeconómicas mínimas para controlar el acceso desde la comodidad de su hogar y sus equipos de cómputo, sin embargo también será posible tener acceso al programa desde sitios gratuitos como universidades o puntos estratégicos sin costo como los ya existentes en la Ciudad de México.

Estructura.

El programa se compone de una cortinilla de entrada única, diálogo y presentación de los cuentos por parte de los locutores, presentación de dos cuentos dramatizados y mezclados entre sí, un cuestionario y cortinilla de salida con créditos. La totalidad de los momentos dependerá del trabajo de dos locutores, quienes también tienen el papel de directores y productores.

Características técnicas.

- a) Tipo de programa: Seriado de arte y entretenimiento.
- b) Género: Radiodrama y arte sonoro.
- c) Duración: Capítulos de 10', dos capítulos por cada par de cuentos y último capítulo de la serie como evaluación final.
- d) Temas: Capítulos 1 y 2, miedo, muerte y enfermedad. Capítulos posteriores por definir.
- e) Periodicidad: Dos capítulos cada semana con la posibilidad de transmitirse juntos al final de la misma.
- f) Distribución: Blog especializado, mesuenatzara.blogspot.com.
- g) Horario propuesto: 21:00 hrs. de cada martes y jueves.
- h) Recursos: Equipo de cómputo de escritorio, PC, con acceso a internet de banda ancha. Micrófono unidireccional de diadema, RadioShack. Programa de edición Cool Edit Pro, de Adobe, liberado. Paquetería de procesamiento de texto, Microsoft Office u Open Office. Fonoteca en formatos mp3 o wav, preferentemente grabados y no comprados. Condiciones de grabación ininterrumpida de aproximadamente 2 horas por capítulo, además de aproximadamente 4 horas para la posproducción.

Panic-Hörspiel, capítulo 1, guión literario
Rodrigo García Valdés, guión y adaptación
Araceli Ruiz Cabello, guión y adaptación
Mayo 18 de 2009

LOCUTOR 1:

Radionovela-radioarte-radiotaller como español como segundo idioma, Panic-Hörspiel. Capítulo uno, año uno, transmisión para la región Asia-Pacífico.

LOCUTOR 2:

La República Popular de China presenta: Panic-Hörspiel. Con el apoyo de los Estados Unidos Mexicanos y Producciones Que Te Vaya Bien!

LOCUTOR 1:

Adaptación de la Infanta Ara de Aragón sobre el cuento La Migala, de Juan José Arreola.

LOCUTOR 2:

Adaptación de Rodrigo Ernesto Laguardia sobre el cuento El Almohadón de Plumas, de Horacio Quiroga.

LOCUTOR 2:

Bienvenidos a nuestro primer taller de español como segundo idioma (*Yíng xīn wǒmen shǒu xiān xué xī bān yá yǔ rú tóng qí cì yǔ zuò*).

LOCUTOR 1:

Comenzaremos con un clásico de la literatura en español: La Migala, de Juan José Arreola (*Wǒmen zhào jiāng wén xié xī bān yá yǔ gǔ diǎn: La Migala, Juan José Arreola dē*).

LOCUTOR 2:

Y también con *El Almohadón de Plumas*, de Horacio Quiroga (*Hé yē jiāng El Almohadón de Plumas, Horacio Quiroga dē*).

LOCUTOR 1:

Escuchemos con atención (*Wǒmen qīng tīng*).

LOCUTOR 3:

Panic-Hörspiel.

NARRADOR:

Su luna de miel fue un largo escalofrío. Rubia, angelical y tímida, el carácter duro de su marido heló sus soñadas niñerías de novia. Ella lo quería mucho, aunque a veces con un ligero temor. Él, por su parte, la amaba profundamente, sin darlo a conocer. La casa en que vivían influía un poco en sus estremecimientos. Al cruzar de una pieza a otra, los pasos hallaban eco en toda la casa, como si un largo abandono hubiera sensibilizado su resonancia. En ese extraño nido de amor, Alicia pasó todo el otoño. Vivía dormida en la casa hostil, sin querer pensar en nada hasta que llegaba su marido. No es raro que adelgazara. Tuvo un ligero ataque de influenza que se arrastró insidiosamente días y días; Alicia no se reponía nunca. Al fin una tarde pudo salir al jardín apoyada en el brazo de él. Miraba indiferente a uno y otro lado. De pronto Jordán, con honda ternura, le pasó la mano por la cabeza, y Alicia rompió en seguida en sollozos, echándole los brazos al cuello. Lloró largamente todo su espanto callado, redoblando el llanto a la menor tentativa de caricia. Luego los sollozos fueron retardándose, y aún quedó largo rato escondida en su cuello, sin moverse ni decir una palabra. Fue ese el último día que Alicia estuvo levantada. Al día siguiente amaneció desvanecida. El médico de Jordán la examinó con suma atención, ordenándole calma y descanso absolutos.

MÉDICO 1:

No sé, tiene una gran debilidad que no me explico, y sin vómitos, nada... Si mañana se despierta como hoy...

JORDAN:

Claro, le llamaré enseguida.

NARRADOR:

Al otro día Alicia seguía peor. Hubo consulta.

MÉDICO 1:

Les puedo constatar una anemia de marcha agudísima, completamente inexplicable. Por lo pronto, continúen con los mismos cuidados.

NARRADOR:

Alicia no tuvo más desmayos, pero se iba visiblemente a la muerte. Todo el día el dormitorio estaba con las luces prendidas y pasábanse horas sin oír el menor ruido. Alicia dormitaba. Jordán se paseaba sin cesar de un extremo a otro, con incansable obstinación. La alfombra ahogaba sus pasos. A ratos entraba en el dormitorio y proseguía su mudo vaivén a lo largo de la cama, mirando a su mujer cada vez que caminaba en su dirección. Pronto Alicia comenzó a tener alucinaciones, confusas y flotantes al principio, y que descendieron luego a ras del suelo. La joven, con los ojos desmesuradamente abiertos, no hacía sino mirar la alfombra a uno y otro lado del respaldo de la cama. Una noche se quedó de repente mirando fijamente. Al rato abrió la boca para gritar, y sus narices y labios se perlaron de sudor.

ALICIA:

¡Jordán! ¡Jordán! ¡Por el amor de Dios, Jordán!

COMPRADOR DE MIGALA:

La migala discurre lentamente por la casa.

NARRADOR:

Al rato abrió la boca para gritar y sus narices y labios se perlaron de sudor.

ALICIA:

¡Jordán! ¡Jordán! ¡Por el amor de Dios, Jordán!

COMPRADOR DE MIGALA:

La migala discurre libremente por la casa.

NARRADOR:

Al rato abrió la boca para gritar y sus narices y labios se perlaron de sudor.

COMPRADOR DE MIGALA:

La migala discurre libremente por la casa, pero mi capacidad de horror no disminuye.

ALICIA:

¡Jordán! ¡Jordán! ¡Por el amor de Dios, Jordán!

COMPRADOR DE MIGALA:

La migala discurre libremente por la casa, pero mi capacidad de horror no disminuye. El día en que Beatriz y yo entramos en aquella barraca inmunda de la feria callejera, me di cuenta de que la repulsiva alimaña era lo más atroz que podía depararme el destino. Peor que el desprecio y la conmiseración brillando de pronto en una clara mirada.

SALTIMBANQUI:

Pasen y conozcan a la increíble mujer tortuga acompañada de la mujer cangrejo y véalas comer charales. Descubra a la fabulosa, aterradora, impactante, espeluznante, enorme y escurridiza Migala. Venga y participe de la experiencia.

COMPRADOR DE MIGALA:

Unos días más tarde volví para comprar la migala, y el sorprendido saltimbanqui me dio algunos informes acerca de sus costumbres y su alimentación extraña.

SALTIMBANQUI:

Podría mejor llevarse al gnomo.

COMPRADOR DE MIGALA:

Entonces comprendí que tenía en las manos, de una vez por todas, la amenaza total, la máxima dosis de terror que mi espíritu podía soportar. Recuerdo mi paso tembloroso, vacilante, cuando de regreso a la casa sentía el peso leve y denso de la araña, ese peso del cual podía descontar, con seguridad, el de la caja de madera en que la llevaba, como si fueran dos pesos totalmente diferentes: el de la madera inocente y el del impuro y ponzoñoso animal que tiraba de mí como un lastre definitivo. Dentro de aquella caja iba en el infierno personal que instalaría en mi casa para destruir, para anular al otro, el descomunal infierno de los hombres. La noche memorable en que solté a la migala en mi departamento y la vi correr como un cangrejo y ocultarse bajo un mueble, ha sido el principio de una vida indescriptible. Desde entonces, cada uno de los instantes de que dispongo ha sido recorrido por los pasos de la araña, que llena la casa con su presencia invisible.

Todas las noches tiemblo en espera de la picadura mortal.

NARRADOR:

Al rato abrió la boca para gritar y sus narices y labios se perlaron de sudor.

ALICIA:

¡Jordán! ¡Jordán! ¡Por el amor de Dios, Jordán!

COMPRADOR DE MIGALA:

Todas las noches tiemblo en espera de la picadura mortal

NARRADOR:

Al rato abrió la boca para gritar y sus narices y labios se perlaron de sudor.

COMPRADOR DE MIGALA:

Todas las noches tiemblo en espera de la picadura mortal.

ALICIA:

¡Jordán! ¡Jordán! ¡Por el amor de Dios, Jordán!

COMPRADOR DE MIGALA:

Todas las noches tiemblo en espera de la picadura mortal.

LOCUTOR 3:

Panic-Hörspiel.

LOCUTORES 1 y 2:

Locución: Ara Fawcett, Ernesto Vanguardia y Lesly Salado.

Doblado por Que Te Vaya Bien Producciones.

Posproducción: Araceli Ruiz y Rodrigo García.

Guión: Rodrigo García y Araceli Ruiz.

Producción y dirección: Araceli Ruiz Cabello y Rodrigo García Valdés.

Panic-Hörspiel, capítulo 2, guión literario

Rodrigo García Valdés, guión y adaptación

Araceli Ruiz Cabello, guión y adaptación

Mayo 18 de 2009

LOCUTOR 1:

Radio novela, radio arte, radio taller de español como segundo idioma, Panic-Hörspiel. Capítulo 2, año 1 transmisión para la región Asia-Pacífico.

COMPRADOR DE LA MIGALA:

Todas las noches tiemblo en espera de la picadura mortal

NARRADOR:

Al rato, abrió la boca para gritar y sus narices y labios se perlaron de sudor.

ALICIA:

¡Jordán, Jordán, por el amor de Dios, Jordán!

NARRADOR:

Jordán corrió al dormitorio y al verlo aparecer, Alicia dio un alarido de horror.

JORDÁN:

Soy yo Alicia, soy yo

NARRADOR:

Alicia lo miro con extravió, miro la alfombra, volvió a mirarlo y después de largo rato de fría confrontación, se sereno. Sonrió y tomo entre las suyas la mano de su marido, acariciándola temblando. Entre sus alucinaciones más obstinadas hubo un antropoide, apoyado en la alfombra y que tenía fijos en ella los ojos.

Los médicos volvieron inútilmente, Alicia yacía en estupor mientras ellos la pulsaban, pasándose de uno a otro la muñeca inerte; la observaron largo rato en silencio y siguieron al comedor.

MÉDICO 1:

Tenemos delante de nosotros una vida que se acaba, desangrándose día a día, hora a hora, sin saber absolutamente como.

MÉDICO 2:

Pfff, es un caso serio, poco hay que hacer,

JORDÁN:

¡Oh, solo eso me faltaba!

NARRADOR:

Alicia fue extinguiéndose en su delirio de anemia. Durante el día no avanzaba su enfermedad, pero cada mañana amanecía lívida, parecía que únicamente de noche se le fuera la vida en nuevas olas de sangre. Tenía siempre al despertar la sensación de estar desplomada en la cama con un millón de kilos encima; desde el tercer día este hundimiento no la abandono más.

Apenas podía mover la cabeza, no quiso que le tocaran la cama, ni aún que le arreglaran el almohadón. Sus terrores crepusculares avanzaron en forma de monstruos, que se arrastraban hasta la cama y trepaban apenas por la colcha. Perdió luego el conocimiento. Los dos días finales, deliro sin cesar a media voz; las luces estuvieron fúnebremente encendidas en el dormitorio y la sala. En el silencio agónico de la casa, no se oía más que el delirio monótono que salía de la cama y el rumor ahogado de los eternos pasos de Jordán.

Murió por fin. La sirvienta, que entró después a deshacer la cama, miro un rato extrañada el almohadón.

SIRVIENTA:

Señor, el almohadón hay manchas que parecen de sangre... parecen picaduras.

JORDÁN:

Levántelo a la luz

NARRADOR:

La sirvienta lo levanto, pero en seguida lo dejó caer, se quedó mirando, lívida y temblando. Sin saber por qué, Jordán sintió que los cabellos se le erizaban

JORDÁN:

¿Qué hay ahí?

SIRVIENTA:

Pesa mucho

NARRADOR:

Jordán lo levanto, pesaba extraordinariamente. Salieron con él y sobre la mesa del comedor, Jordán cortó funda y envoltura de un tajo; las plumas superiores volaron y la sirvienta dio un grito de horror con toda la boca abierta, llevándose las manos crispadas a la cabeza. Sobre el fondo, entre las plumas, moviendo lentamente las patas velludas, había un animal monstruoso, una bola viviente y viscosa, estaba tan hinchado que apenas se le pronunciaba la boca. Noche a noche, desde que Alicia había caído en cama, había aplicado sigilosamente su boca, su trompa mejor dicho, a las cienes de aquella, chupándole la sangre; la picadura era casi imperceptible. La remoción diaria del almohadón había impedido sin duda su desarrollo, pero desde que la joven no pudo moverse la succión fue vertiginosa. En cinco días, en cinco noches, había vaciado a Alicia.

COMPRADOR DE LA MIGALA:

Todas las noches tiemblo en espera de la picadura mortal.

NARRADOR:

En cinco días, en cinco noches, había vaciado a Alicia

COMPRADOR DE LA MIGALA:

Muchas veces despierto con el cuerpo helado, tenso, inmóvil, porque el sueño ha creado para mí con precisión el paso cosquilleante de la araña sobre mi piel, su peso indefinible, su consistencia de entraña. Sin embargo, siempre amanece, estoy vivo y mi alma inútilmente se apresta y se perfecciona. Hay días en que pienso que la migala ha desaparecido, que se ha extraviado o que ha muerto; pero no hago nada para comprobarlo, dejo siempre que el azar me vuelva a poner frente a ella, al salir del baño o mientras me desvisto para echarme en la cama. A veces el silencio de la noche me trae el eco de sus pasos, que he aprendido a oír aunque sé que son imperceptibles.

Muchos días encuentro intacto el alimento que he dejado la víspera, cuando desaparece, no sé si lo ha devorado la migala o algún otro inocente huésped de la casa. He llegado a pensar también, que acaso estoy siendo víctima de una superchería y que me hallo a merced de una falsa migala. Tal vez el saltimbanqui me ha engañado, haciendo me pagar un alto precio por un inofensivo y repugnante escarabajo. Pero esto no tiene importancia, porque yo he consagrado a la migala la certeza de mi muerte aplazada. En las horas más agudas del insomnio, cuando me pierdo en conjeturas y nada me tranquiliza, suele visitarme la migala. Se pasea embrolladamente por el cuarto y trata de subir con torpeza a las paredes, se detiene, levanta la cabeza y mueve los palpos, parece husmear agitada... un invisible compañero. Entonces, estremecido en mi soledad, acorralado por el pequeño monstruo, recuerdo que en otro tiempo yo soñaba con Beatriz y en su compañía imposible.

NARRADOR:

En cinco días, en cinco noches, había vaciado a Alicia

COMPRADOR DE LA MIGALA:

Recuerdo que en otro tiempo yo soñaba con Beatriz y en su compañía imposible.

LOCUTOR 2:

Repasemos (*Wǒmen wēn kè*).

LOCUTOR 1:

¿Dónde habitaba la Migala? (*Migala zhù zài nǎr?*)

LOCUTOR 2:

En una feria, en un almohadón de plumas, en ambas (*Yú miāo huì... yú é máo dā zhěn tou... yú shuāng fāng*).

LOCUTOR 1:

¿Qué ocurre con la heroína de Quiroga? (*Zhào Quiroga dē nǚ yīng xióng shénme?*)

LOCUTOR 2:

Está plagada, está muerta, es adicta (*Tā shí jiāng hài... tā shí sǐ le... tā shí shàng yǐng*).

LOCUTOR 1:

¿Quiénes son los protagonistas? (*Zhǔ jiǎo shénme?*)

LOCUTOR 2:

Un bicho, dos bichos, el miedo (*Yī gè hài chóng... èr gè hài chóng... tòng*).

LOCUTOR 1:

Los esperamos en la siguiente lección de español como segundo idioma (*Wǒmen yíng hōu xià xiān xué xī bān yá yǔ rú tóng qí cì yǔ zuò*).

LOCUTOR 2:

Nos despedimos de ustedes Ara Fawcett (*Wǒmen sòng xíng nǐmen Ara Fawcett*).

LOCUTOR 1:

Y Ernesto Vanguardia. Gracias (*Hé Ernesto Vanguardia. Xiè xiè*).

LOCUTOR 2:

Hasta luego (*Zāi jiàn*).

LOCUTOR 1 y 2

Música de The Cardigans, Wendy Carlos, Tanya Tagaq, Tian Han y Nie Er.

Todas las piezas son propiedad de sus autores

Reparto de La Migala:

Marjorie Stewart Baxter y Hubbert Cumberlande

Reparto de El Almohadón de plumas:

Bonnie Parker y Clyde Barrow

Locución:

Ara Fawcett, Ernesto Vanguardia y Lesly Salado

Doblado por Que Te Vaya Bien Producciones

Postproducción:

Araceli Ruiz y Rodrigo García

Guión:

Rodrigo García y Araceli Ruiz

Producción y Dirección:

Araceli Ruiz Cabello y Rodrigo García Valdés.

1 **OPERADOR** **ENTRA INSERCIÓN 1 EN PP Y SALE DIRECTO.**
2 **ENTRA INSERCIÓN 2 EN PP Y SALE DIRECTO.**
3
4 LOCUTOR 1 Adaptación de la Infanta Ara de Aragón sobre el
5 cuento La Migala, de Juan José Arreola.
6
7 LOCUTOR 2 Adaptación de Rodrigo Ernesto Laguardia sobre el
8 cuento El Almohadón de Plumas, de Horacio Quiroga.
9
10 **OPERADOR** **ENTRA FX 1 EN PP Y FADE OUT.**
11
12 LOCUTOR 1 Bienvenidos a nuestro primer taller de español como
13 segundo idioma.
14
15 LOCUTOR 2 Comenzaremos con un clásico de la literatura en
16 español: La Migala, de Juan José Arreola.
17
18 LOCUTOR 1 Y también con El Almohadón de Plumas, de Horacio
19 Quiroga.
20
21 LOCUTOR 2 Escuchemos con atención.
22
23 **OPERADOR** **ENTRA INSERCIÓN 3 EN PP Y SALE DIRECTO.**
24 **ENTRA INSERCIÓN 4 EN PP Y SALE DIRECTO.**
25 **ENTRA INSERCIÓN 3.1 EN PP Y SALE DIRECTO.**
26 **ENTRA INSERCIÓN 6.1 EN PP Y SALE DIRECTO.**
27
28 FIN

1	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA INSERT 1.1 EN PP Y SALE DIRECTO.</u>
2		<u>ENTRA INSERT 3.1 EN PP Y SALE DIRECTO.</u>
3		<u>ENTRA INSERT 5 EN PP Y SALE DIRECTO.</u>
4		<u>ENTRA INSERT 3.1 EN PP Y SALE DIRECTO.</u>
5		
6	LOCUTOR 2	Repasemos.
7		
8	LOCUTOR 1	¿Dónde habitaba la Migala?
9		
10	LOCUTOR 2	En una feria, en un almohadón de plumas, en
11		ambas.
12		
13	LOCUTOR 1	¿Qué ocurre con la heroína de Quiroga?
14		
15	LOCUTOR 2	Está plagada, está muerta, es adicta.
16		
17	LOCUTOR 1	¿Quiénes son los protagonistas?
18		
19	LOCUTOR 2	Un bicho, dos bichos, el miedo.
20		
21	LOCUTOR 1	Los esperamos en la siguiente lección de español
22		como segundo idioma.
23		
24	LOCUTOR 2	Nos despedimos de ustedes Ara Fawcett.
25		
26	LOCUTOR 1	Y Ernesto Vanguardia. Gracias.
27		
28	LOCUTOR 2	Hasta luego. CONTINÚA...

1	LOCUTOR 1 Y	Música de The Cardigans, Wendy Carlos, Tanya
2	LOCUTOR 2 EN	Tagaq, Niè Êr y Tián Hàn. Todas las piezas son
3	MEZCLA	propiedad de sus autores. Reparto de La Migala:
4		Marjorie Stewart Baxter y Hubert Cumberlandale.
5		Reparto del Almohadón de Plumas: Bonnie Parker
6		y Clyde Barrow. Locución: Ara Fawcett, Ernesto
7		Vanguardia y Lesly Salado. Doblado por Que te
8		Vaya Bien Producciones. Postproducción: Araceli
9		Ruiz y Rodrigo García. Guión: Rodrigo García y
10		Araceli Ruiz. Producción y Dirección: Araceli Ruiz
11		Cabello y Rodrigo García Valdés.
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		FIN

1	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA INSERCIÓN 1 EN PP Y SALE DIRECTO.</u>
2		<u>ENTRA INSERCIÓN 2 EN PP Y SALE DIRECTO.</u>
3		
4	LOCUTOR 1	Adaptación de la Infanta Ara de Aragón sobre el
5		cuento La Migala, de Juan José Arreola.
6		
7	LOCUTOR 2	Adaptación de Rodrigo Ernesto Laguardia sobre el
8		cuento El Almohadón de Plumas, de Horacio
9		Quiroga.
10		
11	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA FX 1 EN PP Y FADE OUT.</u>
12		
13	LOCUTOR 1	Yíng xīn wǒmen shǒu xiān xué xī bān yá yǔ rú
14		tóng qí cì yǔ zuò.
15		
16	LOCUTOR 2	Wǒmen zhào jiāng wén xié xī bān yá yǔ gǔ diǎn:
17		La Migala, Juan José Arreola dē.
18		
19	LOCUTOR 1	Hé yē jiāng El Almohadón de Plumas, Horacio
20		Quiroga dē.
21		
22	LOCUTOR 2	Wǒmen qīng tīng.
23		
24	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA INSERCIÓN 3 EN PP Y SALE DIRECTO.</u>
25		<u>ENTRA INSERCIÓN 4 EN PP Y SALE DIRECTO.</u>
26		<u>ENTRA INSERT 3.1 EN PP Y SALE DIRECTO.</u>
27		<u>ENTRA INSERT 6.1 EN PP Y SALE DIRECTO.</u>
28		FIN

1	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA INSERT 1.1 EN PP Y SALE DIRECTO.</u>
2		<u>ENTRA INSERT 3.1 EN PP Y SALE DIRECTO.</u>
3		<u>ENTRA INSERT 5 EN PP Y SALE DIRECTO.</u>
4		<u>ENTRA INSERT 3.1 EN PP Y SALE DIRECTO.</u>
5		<u>ENTRA INCERSIÓN 7 EN SP Y SALE DIRECTO.</u>
6		
7	LOCUTOR 2	Wǒmen wēn kè.
8		
9	LOCUTOR 1	Migala zhù zài nǎr?
10		
11	LOCUTOR 2	Yú miāo huì... yú é máo dā zhěn tou... yú shuāng fāng.
12		
13		
14	LOCUTOR 1	Zhào Quiroga dē nǚ yīng xióng shénme?
15		
16	LOCUTOR 2	Tā shí jiāng hài... tā shí sì le... tā shí shàng yǐng.
17		
18	LOCUTOR 1	Zhǔ jiǎo shénme?
19		
20	LOCUTOR 2	Yī gè hài chóng... èr gè hài chóng... tòng.
21		
22	LOCUTOR 1	Wǒmen yíng hōu xià xiān xué xī bān yá yǔ rú tóng qí cì yǔ zuò.
23		
24		
25	LOCUTOR 2	Wǒmen sòng xíng nǐmen Ara Fawcett.
26		
27	LOCUTOR 1	Hé Ernesto Vanguardia. Xiè xiè.
28		CONTINÚA...

1 LOCUTOR 2 Zāi jiàn.
2
3 LOCUTOR 1 Y Música de The Cardigans, Wendy Carlos, Tanya
4 LOCUTOR 2 EN Tagaq, Niè Ēr y Tián Hàn. Todas las piezas son
5 MEZCLA propiedad de sus autores. Reparto de La Migala:
6 Marjorie Stewart Baxter y Hubert Cumberlande.
7 Reparto del Almohadón de Plumas: Bonnie Parker
8 y Clyde Barrow. Locución: Ara Fawcett, Ernesto
9 Vanguardia y Lesly Salado. Doblado por Que te
10 Vaya Bien Producciones. Postproducción: Araceli
11 Ruiz y Rodrigo García. Guión: Rodrigo García y
12 Araceli Ruiz. Producción y Dirección: Araceli Ruiz
13 Cabello y Rodrigo García Valdés.
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28 FIN

Insert 1: Presentación de la producción.

Elementos de producción:

Sin pista musical.

FX especiales:

- FX de radio viejo a la voz del locutor.

Locutor: Hombre joven de voz suave pero grave.

Este *insert* cuenta con una versión 1.1, la cual únicamente cambia el dato de Capítulo 1 por Capítulo 2, por lo que se conserva en su totalidad.

1	<u>OPERADOR</u>	<u>FX DE RADIO VIEJO A LA VOZ DE LOCUTOR 1</u>
2		<u>EN CANAL DERECHO HASTA FINAL.</u>
3		
4	LOCUTOR	Radionovela-radioarte-radiotaller como español
5		como segundo idioma, Panic-Hörspiel. Capítulo
6		uno, año uno, transmisión para la región Asia-
7		Pacífico.
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		FIN

Insert 2: Presentación del programa.

Elementos de producción:

Pistas musicales:

- Track 5: Himno Nacional de la República Popular de China.

Sin FX especiales.

Locutora: Mujer joven de voz suave y acelerada.

Panic Hörspiel, *insert 2*, Presentación del programa.
Guión: Araceli Ruiz y Rodrigo García.
Duración: 0' 41"

1/1

1	<u>OPERATOR</u>	<u>ENTRA EN PP TRACK 5 Y BAJA A SP EN 0' 31"</u>
2		<u>Y FONDEA.</u>
3		
4	LOCUTORA	La República Popular de China presenta: Panic-
5		Hörspiel. Con el apoyo de los Estados Unidos
6		Mexicanos y Producciones Que Te Vaya Bien!
7		
8	<u>OPERADOR</u>	<u>FONDO SUBE A PP EN 0' 39" Y SALE DIRECTO</u>
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		FIN

Insert 3: Cortinilla de inicio de cuentos.

Elementos de producción:

Pistas musicales:

- Track 6: Carnival, The Cardigans, del album *Life*, editado por Stockholm Records en 1995.

Sin FX especiales.

Voces:

- Locutor 1: Hombre joven que pueda gritar y reír.
- Locutor 2: Mujer joven que pueda gritar y reír.
- Locutor 3: Mujer de voz grave y muy sensual, no debe gritar ni reír.

Este *insert* cuenta con una versión 3.1, la cual únicamente incluye los gritos y la mitad de la música, sin introducción.

Panic Hörspiel, insert 3, Cortinilla de inicio para cuentos.

1/1

Guión: Araceli Ruiz y Rodrigo García.

Duración: 0' 43"

1	<u>OPERATOR</u>	<u>FADE IN A SP DE TRACK 6 A PARTIR DE 3' 01",</u>
2		<u>SE MANTIENE Y FADE OUT.</u>
3		
4	LOCUTOR 2	(Grito de horror, 3' 07").
5		
6	LOCUTOR 1	(Grito de horror, 3' 19").
7		
8	LOCUTOR 3	(Susurrado, 3' 35") Panic-Hörspiel.
9		
10	LOCUTORES 1 Y 2	(Grito de horror y risas. 3' 38").
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		FIN

Cuento 1: El Almohadón de Plumas, de Horacio Quiroga.

Adaptación para radio de Rodrigo E. García Valdés para Que te Vaya Bien Producciones.

Elementos de producción:

Pistas musicales:

- Track 4: Sila, Tanya Tagaq Gillis, del álbum *Sinaa*, publicado por Jericho Beach Music en 2005.

FX especiales:

- Estornudo: El sonido de un estornudo agripado.
- Lágrimas: Sonido de una mujer llorando de forma desolada.
- Zapatos: Sonido de pasos sobre una alfombra.
- Monstruo: Sonido de un ser monstruoso de características viscosas que se arrastra por el suelo de forma pesada.
- Cuchillo: Sonido de un cuchillo al ser afilado.
- Grito 1: Grito de mujer con terror y sorpresa.
- Grito 2: Grito de mujer con terror.
- Grito 3: Grito de hombre con terror.
- Alarido: Largo alarido de pánico de mujer.

Personajes:

- Narrador: Hombre con tono de voz suave que relata la historia de forma tranquila y sin gran empatía con el resto de personajes. Su voz refiere contraste con lo representado.
- Jordán: Hombre con tono de voz grave, tiende a la preocupación.
- Alicia: Mujer de voz aguda y muy enferma. Capaz de gritar.
- Médicos 1 y 2: Hombres de voz con fuerte carraspera y espasmos.
- Sirvienta: Mujer de voz aguda y habla rápida.

1 NARRADOR Alicia no tuvo más desmayos, pero se iba visiblemente a
2 la muerte. Todo el día el dormitorio estaba con las luces
3 prendidas y pasábanse horas sin oír el menor ruido. Alicia
4 dormitaba. Jordán se paseaba sin cesar de un extremo a
5 otro, con incansable obstinación. La alfombra ahogaba
6 sus pasos.

7

8 **OPERADOR ENTRA FX ZAPATOS Y FADE OUT.**

9

10 NARRADOR A ratos entraba en el dormitorio y proseguía su mudo
11 vaivén a lo largo de la cama, mirando a su mujer cada
12 vez que caminaba en su dirección. Pronto Alicia comenzó
13 a tener alucinaciones, confusas y flotantes al principio, y
14 que descendieron luego a ras del suelo. La joven, con los
15 ojos desmesuradamente abiertos, no hacía sino mirar la
16 alfombra a uno y otro lado del respaldo de la cama. Una
17 noche se quedó de repente mirando fijamente. Al rato
18 abrió la boca para gritar, y sus narices y labios se
19 perlaron de sudor.

20

21 ALICIA ¡Jordán! ¡Jordán! ¡Por el amor de Dios, Jordán!

22

23 NARRADOR Jordán corrió al dormitorio y, al verlo aparecer, Alicia dio
24 un alarido de horror.

25

26 **OPERADOR ENTRA Y SALE DIRECTO FX ALARIDO.**

27

28 JORDÁN Soy yo Alicia, soy yo. CONTINÚA...

1 NARRADOR Alicia lo miro con extravió, miro la alfombra, volvió a
2 mirarlo y después de largo rato de fría confrontación, se
3 sereno. Sonrió y tomo entre las suyas la mano de su
4 marido, acariciándola temblando. Entre sus
5 alucinaciones más obstinadas, hubo un antropoide,
6 apoyado en la alfombra y que tenía fijos en ella los ojos.
7 Los médicos volvieron inútilmente, Alicia yacía en
8 estupor mientras ellos la pulsaban, pasándose de uno a
9 otro la muñeca inerte; la observaron largo rato en
10 silencio y siguieron al comedor.
11
12 MÉDICO 1 Tenemos delante de nosotros una vida que se acaba,
13 desangrándose día a día, hora a hora, sin saber
14 absolutamente como.
15
16 MÉDICO 2 ¡Pfff, es un caso serio! Poco hay que hacer.
17
18 JORDÁN ¡Oh, sólo eso me faltaba!
19
20 **OPERADOR** **ENTRA FX DEDOS EN MESA Y FADE OUT.**
21
22 NARRADOR Alicia fue extinguiéndose en su delirio de anemia.
23 Durante el día no avanzaba su enfermedad, pero cada
24 mañana amanecía lívida, parecía que únicamente de
25 noche se le fuera la vida en nuevas olas de sangre.
26
27
28 CONTINÚA...

1 NARRADOR Tenía siempre al despertar la sensación de estar
2 desplomada en la cama con un millón de kilos encima;
3 desde el tercer día este hundimiento no la abandono
4 más. Apenas podía mover la cabeza, no quiso que le
5 tocaran la cama, ni aún que le arreglaran el almohadón.
6
7 **OPERADOR FADE IN FX MONSTRUO, PERMANECE 12" Y FADE**
8 **OUT.**
9
10 NARRADOR Sus terrores crepusculares avanzaron en forma de
11 monstruos, que se arrastraban hasta la cama y
12 trepaban apenas por la colcha. Perdió luego el
13 conocimiento. Los dos días finales, deliro sin cesar a
14 media voz; las luces estuvieron fúnebremente
15 encendidas en el dormitorio y la sala. En el silencio
16 agónico de la casa, no se oía más que el delirio
17 monótono que salía de la cama y el rumor ahogado de
18 los eternos pasos de Jordán.
19
20 **OPERADOR ENTRA FX ZAPATOS Y FADE OUT EN 3".**
21
22 NARRADOR Murió por fin.
23
24 **OPERADOR SUBE TRACK 4 A SP EN 5'57" Y PERMANECE**
25 **HASTA 6'04", FADE OUT.**
26
27 NARRADOR La sirvienta, que entró después a deshacer la cama,
28 miro un rato extrañada el almohadón.

1 SIRVIENTA Señor, el almohadón hay manchas que parecen de
2 sangre... parecen picaduras.
3
4 JORDÁN Levántelo a la luz.
5
6 **OPERADOR** **SUBE TRACK 4 A SP Y PERMANECE HASTA 6'25"**.
7
8 NARRADOR La sirvienta lo levanto, pero en seguida lo dejo caer, se
9 quedó mirando, lívida y temblando. Sin saber por qué,
10 Jordán sintió que los cabellos se le erizaban.
11
12 JORDÁN ¿Qué hay ahí?
13
14 SIRVIENTA Pesa mucho.
15
16 **OPERADOR** **SUBE TRACK 4 A SP Y PERMANECE HASTA EL**
17 **FINAL.**
18
19 NARRADOR Jordán lo levanto, pesaba extraordinariamente. Salieron
20 con él y sobre la mesa del comedor...
21
22 **OPERADOR** **ENTRA Y SALE DIRECTO FX CUCHILLO.**
23
24 NARRADOR ... Jordán cortó funda y envoltura de un tajo; las plumas
25 superiores volaron...
26
27 **OPERADOR** **FX GRITO1 Y GRITO2, SALEN DIRECTO.**
28 CONTINÚA...

1 NARRADOR ... y la sirvienta dio un grito de horror con toda la boca
2 abierta, llevándose las manos crispadas a la cabeza.
3 Sobre el fondo, entre las plumas, moviendo lentamente
4 las patas velludas, había un animal monstruoso, una
5 bola viviente y viscosa...

6

7 **OPERADOR** **ENTRA FX GRITO3 Y SALE DIRECTO.**

8

9 NARRADOR ... estaba tan hinchado que apenas se le pronunciaba la
10 boca. Noche a noche, desde que Alicia había caído en
11 cama...

12

13 **OPERADOR** **ENTRA Y SALE DIRECTO FX SUCCIÓN.**

14

15 NARRADOR ... había aplicado sigilosamente su boca, su trompa
16 mejor dicho, a las sienes de aquella, chupándole la
17 sangre; la picadura era casi imperceptible. La remoción
18 diaria del almohadón había impedido sin duda su
19 desarrollo, pero desde que la joven no pudo moverse la
20 succión fue vertiginosa. En cinco días, en cinco noches,
21 había vaciado a Alicia.

22

23

24

25

26

27

28

FIN

Cuento 2: La Migala, de Juan José Arreola.

Adaptación para radio de Araceli Ruiz Cabello para Que te Vaya Bien Producciones.

Elementos de producción:

Pistas musicales:

- City of Temptation, Wendy Carlos, del album *Tales of Heaven & Hell*, editado por East side Digital en 2003.
- Sinfonia to Cantata No. 29, Wendy Carlos, del álbum *Switched-On Bach*, editado por Columbia Records en 1963.
- Brandenburg Concerto No. 3, Wendy Carlos, del álbum *Switched-On Bach*, editado por Columbia Records en 1963.
- Being for the Benefit of Mr. Kite, The Beatles, del album *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, editado por Parlophone en 1967.

FX especiales:

- Rasguño: Rasguño débil dentro de una caja de madera.
- Gallo: Canto de gallo por la mañana.
- Murmullo de gente: Murmullo de gente en una feria.
- Textura de Migala: Sonido de tipo chicloso.
- Viento: Viento soplando fuertemente.

Personajes:

- Comprador de Migala: Voz femenina, aguda y atemorizada.
- Saltimbanqui: Voz nasal y potente.

1	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA TRACK 1 HASTA SEGUNDO PLANO Y</u>
2		<u>SE MANTIENE HASTA 6'45" Y SALE DIRECTO.</u>
3		
4	COMPRADOR DE	La migala discurre libremente por la casa, pero mi
5	MIGALA	capacidad de horror no disminuye. El día en que
6		Beatriz y yo entramos en aquella barraca inmunda
7		de la feria callejera, me di cuenta de que la
8		repulsiva alimaña era lo más atroz que podía
9		depararme el destino. Peor que el desprecio y la
10		conmiseración brillando de pronto en una clara
11		mirada.
12	<u>OPERADOR</u>	
13		<u>FADE IN DE TRACK 2 HASTA SEGUNDO PLANO</u>
14		<u>Y SE MANTIENE HASTA 7'17" Y FADE OUT</u>
15		
16	SALTIMBANQUI	Pasen y conozcan a la increíble mujer tortuga
17		acompañada de la mujer cangrejo y véalas comer
18		charales. Descubra a la fabulosa, aterrador, impactante,
19		espeluznante, enorme y escurridiza
20		Migala. Venga y participe de la experiencia.
21		
22	COMPRADOR DE	Unos días más tarde volví para comprar la migala,
23	MIGALA	y el sorprendido saltimbanqui me dio algunos
24		informes acerca de sus costumbres y su
25		alimentación extraña.
26		
27	SALTIMBANQUI	Podría mejor llevarse al gnomo.
28		CONTINÚA...

1 **OPERADOR** **FX VIENTO EN 7'25" Y FX DE RASGUÑOS EN**
2 **7'38", AMBOS HACEN FADE OUT EN 8'00".**
3
4 COMPRADOR DE Entonces comprendí que tenía en las manos, de una
5 MIGALA vez por todas, la amenaza total, la máxima dosis de
6 terror que mi espíritu podía soportar. Recuerdo mi
7 paso tembloroso, vacilante, cuando de regreso a la
8 casa sentía el peso leve y denso de la araña, ese
9 peso del cual podía descontar, con seguridad, el de la
10 caja de madera en que la llevaba, como si fueran dos
11 pesos totalmente diferentes: el de la madera inocente
12 y el del impuro y ponzoñoso animal que tiraba de mí
13 como un lastre definitivo. Dentro de aquella caja iba
14 en el infierno personal que instalaría en mi casa para
15 destruir, para anular al otro, el descomunal infierno de
16 los hombres.
17
18 **OPERADOR** **ENTRA TRACK 3 EN 8'00" EN PRIMER PP, BAJA A**
19 **SP EN 8'09" Y HACE FADE OUT EN 8'32".**
20
21 COMPRADOR DE La noche memorable en que solté a la migala en mi
22 MIGALA departamento y la vi correr como un cangrejo y
23 ocultarse bajo un mueble, ha sido el principio de una
24 vida indescriptible. Desde entonces, cada uno de los
25 instantes de que dispongo ha sido recorrido por los
26 pasos de la araña, que llena la casa con su presencia
27 invisible. Todas las noches tiemblo en espera de la
28 picadura mortal. CONTINÚA...

1 COMPRADOR DE LA Muchos días encuentro intacto el alimento que he
2 MIGALA dejado la víspera, cuando desaparece, no sé si lo ha
3 devorado la migala o algún otro inocente huésped
4 de la casa. He llegado a pensar también, que acaso
5 estoy siendo víctima de una superchería y que me
6 hallo a merced de una falsa migala. Tal vez el
7 saltimbanqui me ha engañado, haciéndome pagar
8 un alto precio por un inofensivo y repugnante
9 escarabajo. Pero esto no tiene importancia, porque
10 yo he consagrado a la migala la certeza de mi
11 muerte aplazada. En las horas más agudas del
12 insomnio, cuando me pierdo en conjeturas y nada
13 me tranquiliza, suele visitarme la migala. Se pasea
14 embrolladamente por el cuarto y trata de subir con
15 torpeza a las paredes, se detiene, levanta la cabeza
16 y mueve los palpos, parece husmear agitada... un
17 invisible compañero.

18
19 OPERADOR ENTRA TRACK 3 EN 7'16" Y BAJA A FONDO EN
20 7'40".

21
22 COMPRADOR DE LA Entonces, estremecido en mi soledad, acorralado
23 MIGALA: por el pequeño monstruo, recuerdo que en otro
24 tiempo yo soñaba con Beatriz y en su compañía
25 imposible.

26 OPERADOR SE MANTIENE TRACK 3 Y FADE OUT.

27

28

FIN

Glosario.

Algo: **1.** pron. indef. n. Designa lo que no se quiere o no se puede nombrar. Leeré algo mientras vuelves Aquí hay algo que no comprendo. **2.** pron. indef. n. Denota cantidad indeterminada, grande o pequeña, especialmente lo segundo, considerada a veces en absoluto y a veces en relación a otra cantidad mayor o a la totalidad de la cual forma parte. Apostemos algo Falta algo para llegar a la ciudad Dio algo de sus ahorros. **3.** m. ant. Hacienda, caudal. Era u. t. en pl. con el mismo significado que en sing. El magnífico debe ser muy sabio porque sepa cómo ha de partir sus algos. U. en Burgos. **4.** adv. c. Un poco, no completamente o del todo, hasta cierto punto. Anda algo escaso de dinero Se franqueó algo conmigo Entiende algo el latín. **5.** adv. c. ant. Bastante, mucho.

Animación flash: Formato para la transmisión de video a través de internet, que puede ser video real o animación gráfica a través de recursos tanto manuales como digitales.

Audiodrama: Una obra dramática expresamente compuesta para ser difundida por la radio o en disco. La clave del arte del audiodrama está precisamente en lo que parece ser su punto débil, en esta imprecisión del sonido, que sugiere, orienta, pero nunca impone.

Bienal Internacional de Radio: La Bienal Internacional de Radio tuvo su edición más reciente, la octava, en el Centro Nacional de las Artes en la Ciudad de México en 2010, con el apoyo de Radio Educación y actividades alternas con sede en la Fonoteca Nacional y la Universidad del Claustro de Sor Juana.

Blog: Tipo de sitio web en donde su encargado hace comentarios sobre todo tipo de temas, que suele ser ilustrado con imágenes, audio o videos de refuerzo. Uno de los alojamientos más conocidos para la creación de blogs es el sitio web Blogspot.

Casting: Proceso de la preproducción en el cuál se buscan y asignan los talentos (actores, locutores) a los diferentes papeles ofrecidos en una obra.

Concesionario: La persona física o moral que está legalmente facultada para explotar comercialmente una frecuencia de radio y/o televisión por medio de un título de concesión que otorga la Secretaría de Comunicaciones y Transportes.

Cross fade: Salida, desvanecimiento o fade out de un elemento a tiempo que simultáneamente se introduce otro elemento.

Cultura: Conjunto de tradiciones, de informaciones, de aprendizajes o educación recibida, de impregnación del medio, que integra a los miembros de una sociedad determinada en una especie de patrimonio intelectual y afectivo que caracteriza a dicha sociedad. Es cierto que, en materia de arte, de literatura, de música, los juicios de un sujeto están fuertemente dominados por su culturización. Este relativismo introduce la posibilidad de una gran diferenciación entre cultura y civilización, según se emplee uno de los términos en sentido neutro, sin implicar ningún juicio de valor, y el otro laudatoriamente. La segunda acepción de la palabra cultura es el referente que se emplea cuando se objetiva a un hombre como culto. Este adjetivo no se emplea más que allí donde existe socialmente una cultura bastante desarrollada.

Editar: Alterar la composición de un material grabado; empatar, cortar y unir en el trabajo de postproducción. También seleccionar las partes apropiadas de un material a utilizar.

Escultura sonora: Género artístico y sonoro donde la intención es crear el ambiente de un espacio específico, haciendo uso de los elementos con que dicho espacio cuenta para desafiar su estadía y transformarla, a través de sonidos, en otro lugar.

Estridentismo: Proyecto de vanguardia artística acuñado por Manuel Maples Arce hacia 1921. Influido por el Futurismo italiano, tuvo predilección por los tópicos de la ciudad, la industria y las vías de comunicación, transformados en temas esenciales como el amor, la amistad, etc. Quizás la literatura y la plástica estridentistas no fueron tan influyentes ni trascendentes en su medio como sí lo fue su actitud, pues su irreverencia y su búsqueda de modernidad a través de un lenguaje que compite con el entorno en el que se genera, en muchas ocasiones no trasciende de lo anecdótico.

Farsa: La calificación de farsa supone siempre un juicio peyorativo dirigido a los actos excesivos, de una sinceridad simulada y de una afectación visible. Se designa también como farsa a todo efecto cómico un poco tosco, grosero o exagerado.

FX de sonido: Sonidos creados artificialmente o a través de la modificación de otros sonidos previamente registrados, con la finalidad de otorgar impactos o cualidades expresivas a una obra sonora o audiovisual. Los efectos de sonido, también llamados FX, no tienen una cualidad única y diferenciada al del resto de los elementos del lenguaje radiofónico, por lo que no se considera uno más pues los FX pueden ser tanto sonidos como música como voz hablada o ruido.

Fonoteca: Acervo sonoro. En México, la Fonoteca Nacional, primera de su tipo en Latinoamérica, abrió sus puertas el 10 de diciembre de 2008 con el apoyo de la Secretaría de Educación Pública y el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. En cuanto a los acervos sonoros en internet, o

fonotecas web, existen los dedicados a la comercialización de efectos de sonido y ambientes, así como los que aportan este mismo tipo de material de forma libre.

Guión: El guión es el instrumento que sirve para planificar cualquier programa radiofónico y, especialmente, para prever todo el material sonoro que será necesario para su producción. En el guión se detallan, por tanto, todos los pasos a seguir y, en función del programa al que nos vayamos a enfrentar, será más o menos exhaustivo. Además, el guión es la pieza clave para que locutores y técnicos de sonido se entiendan y sepan qué es lo que configura un espacio en cada momento.

Happening: Género artístico, multidisciplinario, donde la barrera con la audiencia es tan confusa que ésta puede ser parte de la obra y participar de la representación. Tipos de happenings en la actualidad son las caminatas o marchas zombies, las convocatorias a viajar en ropa interior en todo el mundo y otros tipos de improvisación organizada.

Insert: Palabra inglesa que define a una sección en la obra sonora o audiovisual, que ha sido registrada (grabada o filmada) en un espacio y momento diferentes a los que aparecen previamente en el guión, que se inserta en el plano espacial de la obra.

Kitsch: El kitsch es un concepto estético y cultural que en su origen ironizaba con la relación arte barato y consumismo: hoy designa la inadecuación estética en general y permite comprender en gran medida las formas de la cultura y el arte contemporáneos, llenos de producciones alternativas que se relacionan constantemente con el kitsch promoviendo efectos baratos, sentimentales y muchas veces dirigidos para el consumo masivo. Estética del mal gusto.

On air, on line, on site: Se trata de obras creadas colectivamente a partir de 1990 y donde participaron estaciones de servicio público, radios piratas y un número indeterminado de artistas, que gracias a las distintas redes tecnológicas de comunicación: vía telefónica, satelital, onda corta e internet lograron interconectar Europa, América y Australia para emitir, recibir, mezclar y transformar los materiales sonoros puestos en circulación en los diversos soportes y medios diseñados para esta creación colectiva simultánea en múltiples escenarios geográficos interconectados.

Podcast: Archivo multimedia que se transmite a través de internet hacia una computadora personal para su reproducción. Es posible también descargarlo para reproducir en un momento determinado, es decir, no está limitado a un horario de transmisión.

Poesía sonora: Género artístico donde la poesía es planteada específicamente para ser apreciada como una obra sonora y no únicamente un texto declamado. Su contenido puede incluir palabras fuera de contexto, inventadas o ruidos que en sí mismos representan la estética sonora de la obra.

Radioasta: Creador o productor de radioarte.

Radio pirata: Señal radiofónica que opera sin permiso ni concesión en las frecuencias de AM o FM, su legalidad permanece en debate y se debe diferenciar de las radios comunitarias, que no persiguen fines de lucro.

RapidShare: Servicio suizo de alojamiento de archivos digitales de forma gratuita, que se financia de suscriptores que gozan de mayores recursos para su operación. Es uno de los mayores servicios de alojamiento del mundo, dando salida a hasta tres millones de usuarios de forma simultánea.

Saltimbanqui: Persona que realiza saltos y ejercicios acrobáticos, generalmente en espectáculos al aire libre.

Sistema pinyin: Sistema oficial para transcribir caracteres chinos, hanzes, al alfabeto romano.

Soundscape: También llamado paisaje sonoro. Posibilidad del medio sonoro a través de la cual se plantea la escucha de una composición que tiene por propósito materializar el sonido de un lugar distinto al de la representación. Se trata de uno de los géneros del arte sonoro.

Streaming: Es un término que hace referencia al hecho de, en un equipo de cómputo, escuchar audio o ver videos sin necesidad de descargarlos, sino que se hace por fragmentos enviados secuencialmente a través de una red como lo es internet.

Sublime: En todas las categorías estéticas, se puede llamar sublime a un punto donde, cada una en su género, tocan lo absoluto y pueden sobreentender lo infinito. Lo sublime nos recuerda que nuestro ser no existe, pero nos empuja hacia él y nos ayuda.

Track: Subdivisión del contenido en un disco de audio (CD) o imagen con impresión de movimiento (DVD). Se trata de una serie consecutiva de sectores CHS que contienen información en un disco.

Referencias.

Fuentes citadas:

Alva de la Selva, Alma Rosa. *La radio de la capital y sus aspectos ideológicos*. México: UNAM. 1981.

Arreola, Juan José. *Confabulario*. México: J. Mortiz. 1971.

Camacho, Lidia. *El radioarte, un género sin fronteras*. México: Trillas. 2007.

Del Conde, Teresa y Enrique Franco Calvo. "Historia mínima del arte mexicano en el siglo XX". *Arte e Historia México* (sin fecha).
<<http://www.arts-history.mx/artmex/tema3.html>>

Haye, Ricardo. *El arte radiofónico, algunas pistas sobre su expresividad*. Buenos Aires: La Crujía. 2004.

Kaplún, Mario. *Producción de programas de radio: El guión, la realización*. Quito: CIESPAL. 1994.

Kosuth, Joseph. *Art after philosophy and after*. Massachusetts: MIT, 1991.

Lim, Kevin. "EduPunk: Do you fight for your right to ed-u-cate?" *Theory.IsTheReason* (2008).
<<http://theory.isthereason.com/?p=22540>>

Quiroga, Horacio. *Cuentos de amor, de locura y de muerte*. México: Prisma. 1984.

Rocha, Manuel. "Curriculum". *Arte Sonoro* (2009).

<<http://www.artesonoro.net/curriculum.html>>

Rocha, Manuel. "¿Qué es el arte sonoro?". *Arte Sonoro* (2009).

<<http://www.artesonoro.net/artesonoroglobal/QueEsElArteSonoro.html>>

Rocha, Ricardo. "Radio y democracia: el reto del siglo XXI". *Congresos Internacionales de la Lengua Española* (1997).

<<http://congresosdelalengua.es/zacatecas/plenarias/radio/rocha.htm>>

Rowell, Laurie. "Edupunk rocks the (virtual) house". *E Learn Magazine* (2008).

<<http://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=1454090>>

Sánchez Vázquez, Adolfo. *Estética y marxismo*. México: Era. 1970.

Sánchez Vázquez, Adolfo. Antología. *Textos de estética y teoría del arte*. México: Lecturas Universitarias UNAM. 1972.

Sánchez Vázquez, Adolfo. *De la estética de la recepción a la estética de la participación*. México: FFL UNAM. 2005.

Sontag, Susan. *Against interpretation and other essays*. Nueva York: Dell Publishing. 1981.

Souriau, Etienne. *Diccionario AKAL de estética*. Madrid: Ediciones AKAL. 1998.

Fuentes consultadas:

Adorno, Theodor W. *Teoría estética*, Vol. 07, Madrid: Taurus. 1971.

Booth, Jerry y Peter Lewis. *El medio invisible: Radio pública, privada, comercial, comunitaria*. Barcelona: Paidós. 1992.

Cohen, David. "Nevermind the pedagogues, here's edupunk". *The Guardian* (2008).

<<http://www.guardian.co.uk/education/mortarboard/2008/jun/16/punkormoreprecisel>
>

Collin, Claude. *Radiopoder. La radio como instrumento de participación social y política en México*. México: Folio Ediciones. 1983.

Gallegos, Angélica. "La naturaleza del arte". *Tampico Cultural* (2009).

<http://www.tampicocultural.com.mx/artman/publish/article_1482.shtml>

González, Lorena. "El arte hacia la búsqueda de lo real". *Venezuela analítica* (sin fecha).

< <http://www.analitica.com/art/1999.06/leer/00025.asp>>

Kamenetz, Anya. "How Web-Savvy Edupunks Are Transforming American Higher Education". *Fast Company* (2009).

<<http://www.fastcompany.com/magazine/138/who-needs-harvard.html>>

Moreno, Elena. "La cara kitsch de la modernidad" *Documentos Lingüísticos y Literarios*, Universidad Austral de Chile (sin fecha).

<http://www.humanidades.uach.cl/documentos_linguisticos/document.php?id=48>

Reverend. "The glass bees". *Bavatuesdays* (2008).
<<http://www.bavatuesdays.com/the-glass-bees/>>

Rivera, Adriana. *Propuesta para la creación de un espacio destinado a la escucha de arte sonoro en la Facultad de ciencias Políticas y Sociales de la UNAM*. México: El autor. 2006, 295 p.

Tecnológico de Monterrey. "Formato MLA". *Centro Virtual de Redacción* (2006).
<http://serviciosva.itesm.mx/cvr/formato_mla/categorias.htm>

Vilar, Josefina. *El sonido de la radio, Ensayo teórico práctico sobre la producción radiofónica*. México: UAM Xochimilco. 1988.