



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Licenciatura en Teatro y Actuación

Facultad de Música

Centro Universitario de Teatro

Problemáticas en torno a la teorización del diseño sonoro en México, hacia una comprensión músico-sonora de la puesta en escena. Caso: Now Playing

**Tesina académica para obtener el título de
Licenciado en Teatro y Actuación**

Presenta:

Emmanuel Mejía Tapia

Tutore principal:

E. Atanasio Cadena Gallardo

Ciudad de México, agosto de 2022



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

AGRADECIMIENTOS

Esta tesis está dedicada principalmente a Ofelia Mejía Tapia, mi madre. También se la dedico a Juana Mejía Tapia. Son mis principales pilares.

Gracias al equipo detrás de Now Playing, el monólogo que sirve como caso de estudio en este proyecto de investigación: Jimena, Sabina, Xanath, Fredy, Lenin, Sergio, Alita y Pedro. Me hacen creer en el trabajo colectivo.

A Fredy gracias dos veces.

Agradezco también a Atanasio por detonar el gran entusiasmo que generó en mí esta investigación y que solo pude reconocer en su enorme pasión por enseñar.

Asimismo, agradezco a mis sinodales Jocelyn Muñoz Díaz, Carmen Estela Mastache Martínez, Tania Gonzáles Jordán y Sergio Bátiz Fernández por su tiempo y generosidad al leer e involucrarse en esta investigación.

Gracias a la generación 2011-2015 por todas las risas compartidas.

Gracias al CUT. Ha sido un viaje largo que ha valido la pena cada segundo.

Gracias a Mario Espinosa, por insistir siempre y por formarme durante estos años inolvidables.

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo reflexionar en torno al diseño sonoro y sus problemáticas actuales, derivadas de la poca reflexión teórica, dado por un desconocimiento de las metodologías para crear sonido fértil en las artes escénicas, en un contexto de creación multi, inter y transdisciplinaria. Será importante analizar las razones de la falta de atención en la labor del diseño sonoro, en comparación a otras áreas creativas como la dirección y la actuación. Para esto se realizará un trabajo que brinde un contexto histórico de las ocasiones en que las artes escénicas y el sonido se conjuntaron. Por tanto, esta investigación tiene un carácter descriptivo y exploratorio para entender el fenómeno en su totalidad. El marco teórico de esta investigación será el de la teoría teatral y la musicología, con el objetivo de encontrar vínculos profundos para analizar el fenómeno del diseño sonoro actual. El caso específico del unipersonal *Now Playing* será de utilidad como ejemplo de un proceso multidisciplinario para ahondar en los cuestionamientos planteados.

PALABRAS CLAVE

Diseño sonoro

Escenofonía

Obra de arte total

Sonoridades

Audiovisual

Now Playing

ÍNDICE

Introducción.....	I
1. El diseño sonoro en el teatro.....	1
1.1 Breve línea temporal del diseño sonoro.....	3
1.2 La ópera y la <i>Obra de Arte Total</i>	3
1.3 El surgimiento del sonido en el cine.....	8
1.4 El diseñador sonoro en el teatro.....	13
2. El diseño sonoro en México.....	22
2.1 El diseño sonoro en México en el siglo XX: música original para teatro..	22
2.2 Luis Rivero: compositor de música para la escena.....	26
2.3 Radio Universidad en México del siglo XX.....	31
2.3.1 Radioteatro universitario.....	33
2.4 Rodolfo Sánchez Alvarado: la <i>escenofonía</i>	36
3. <i>Now Playing</i>	49
3.1 Proceso de creación sonora.....	50
3.2 Descripción de los elementos sonoros.....	58
3.3 Categorización sonora desde el punto de vista de la <i>escenofonía</i>	69
3.4 <i>Now Playing</i> : música y evocación.....	73
Conclusiones.....	IV
Bibliografía.....	IX
Anexos.....	XI

INTRODUCCIÓN

El sonido es parte de nuestra vida cotidiana, nos comunicamos a través de ondas sonoras dispuestas de una manera determinada para formar palabras que son parte del lenguaje aprendido desde nuestra primera infancia, determinado, por supuesto, por el lugar y contexto donde nacimos. Este lenguaje es transmitido a través de nuestra voz, el sonido particular del ser humano para comunicarse.

Nuestro transcurrir en el mundo está acompañado por diversos sonidos, resonancias, ecos, silbidos, truenos y tintineos. También existen sonidos combinados y ordenados previamente a lo que llamamos música. Y al principio, al final y entre un sonido y otro, podemos encontrar espacios a los que nombramos silencio.

La representación teatral echa mano de los elementos de la realidad para poder crear un universo propio de significados y símbolos con la finalidad de transmitir un mensaje a los espectadores, por lo tanto el sonido es uno más de los elementos invariablemente presentes en la representación teatral, sin embargo más allá de la música compuesta para la representación.

En México, el diseño sonoro ha sido relegado a través de los años como un elemento que existe pero que no alcanza la categoría creativa de otras áreas en el teatro, como el diseño de iluminación o el diseño de la escenografía, que son consideradas partes indispensables como elementos intrínsecos de la representación.

Esto ha derivado en el desplazamiento de esta área creativa en la concepción integral de una puesta en escena. Es sintomático también notar la falta de profesionalización en este campo en la mayoría de las escuelas de teatro en México, en donde podemos encontrar clases de entrenamiento vocal como la música y el canto, que tienen la finalidad de mejorar la técnica vocal de los actores, pero, al menos durante el periodo temporal que abarca esta investigación, casi

ninguna clase especializada en diseccionar los elementos que componen el sonido de una puesta en escena.

Este proyecto de investigación tiene la finalidad de estudiar el sonido del teatro y los esfuerzos que han surgido a lo largo de la historia del teatro occidental por diseñar el sonido para la representación, antes incluso de que la puesta en escena se llamara así respondiendo a la pregunta: ¿de qué manera aporta, genera e incide el universo sonoro en las artes escénicas de la obra *Now Playing* para potenciar y conectar el trabajo actoral con sus espectadores?

La metodología que utilizaremos en esta investigación será híbrida y dialoga entre lo cuantitativo y lo cualitativo, esto con el objetivo de poder observar y analizar la función del sonido y sus repercusiones en la escena teatral mexicana. Asimismo, la presente investigación se trata de un estudio, tanto correlacional como exploratorio.

En el capítulo uno estudiaremos el surgimiento de la figura del corifeo en el teatro griego y su importancia en la representación frente al surgimiento del concepto desarrollado por Richard Wagner denominado *Obra de Arte Total*, surgido en la representación teatral operística alemana de finales del siglo XIX.

Continuaremos por analizar el surgimiento del sonido en el cine de principios del siglo XX y cómo en esta disciplina surge el concepto del diseño sonoro como área de creación para la industria fílmica. Paralelamente, estudiaremos el inicio de la transmisión de las ondas de radio que llevarán al surgimiento de la radio como un nuevo medio de comunicación durante el siglo XX y cómo el surgimiento de este resultará en la creación de dispositivos digitales de transmisión de sonido que, posteriormente, serán indispensables para la creación de tecnologías que faciliten la transmisión de sonido para la vida cotidiana, pero también para la puesta en escena.

Durante el capítulo dos concentraremos la investigación en el contexto de la representación teatral mexicana durante el siglo XX hasta las primeras décadas del siglo XXI, en el que surgirán esfuerzos, por parte de creadores mexicanos, por

diseñar sonido para disciplinas como el teatro y la danza, utilizando sus conocimientos en otras áreas tales como la música o el uso de dispositivos radiofónicos para crear sonido.

Repasaremos la trayectoria de compositores musicales y diseñadores sonoros como Luis Rivero y Rodolfo Sánchez Alvarado, siendo este último el creador de la noción *escenofonía*, la cuál nos dará directrices importantes para analizar los componentes del sonido de una puesta en escena y comprender la labor de un diseñador sonoro.

Los dos capítulos anteriores serán el marco teórico que nos será útil en el análisis de una obra de teatro, creada en el contexto teatral mexicano, a finales de la segunda década del siglo XXI. Podremos estudiar así el sonido de la representación y cuál ha sido su evolución a través de los años. ¿Cómo podemos reconocer todos los elementos sonoros de una puesta en escena? ¿Cuál es la función del diseñador sonoro en la creación de una obra de teatro? ¿El diseñador sonoro es un creativo de la puesta en escena? ¿Qué problemáticas atraviesa la creación del sonido en el teatro actualmente?

Esta investigación busca abrir un espacio de reflexión sobre el sonido, pero también reconocer el trabajo de sus creadores, además de seguir reflexionando sobre los elementos que componen la puesta en escena, con la finalidad de encontrar un discurso sonoro que añada elementos valiosos y profundos a la representación teatral mexicana.

CAPÍTULO 1

EL DISEÑO SONORO EN EL TEATRO

En la producción de una puesta en escena intervienen distintos lenguajes que complementan y crean el discurso propio de una obra de teatro: la dramaturgia, la actuación, la dirección escénica, la escenografía, la iluminación y/o el vestuario, que contribuyen en el mejor de los casos a crear un espectáculo integral, donde todos los elementos dialogan unos con otros para generar, entre diversos aspectos, el intercambio comunicativo de un hecho escénico. Algunos de los elementos que conforman la creación de una puesta en escena mencionados anteriormente tienen mayor o menor peso; esto depende en gran medida del modo de producción de una puesta en escena o de un discurso artístico personal de cada propuesta.

No obstante, el teatro atraviesa, desde finales del siglo XX, un proceso interdisciplinar en el que los creadores buscan que la puesta en escena funcione a partir del engranaje dialéctico y la cohesión de todos sus elementos. Cada componente que interviene dentro de la puesta en escena parece entonces contener en sí mismo un discurso artístico propio; el cual funciona y potencia la puesta en escena y logra ser en sí mismo un universo de significados profundos de la representación.

El diseño sonoro, como noción, ha sido poco estudiado en el campo teatral en México desde una perspectiva teórica. Pablo Iglesias Simón¹, director de escena, nos explica que “hablar del diseñador de sonido es [...] intentar tratar un tema que quizás muchos ni siquiera se han planteado: la importancia del sonido dentro de las puestas en escena y la necesidad de que un especialista se encargue de su concepción y articulación” (2004, p. 199.) El marco conceptual todavía es limitado, en comparación con otros fenómenos teatrales, y carece del desarrollo que otros elementos de la puesta en escena, como ya poseen los métodos actorales o la dirección escénica.

¹ Pablo Iglesias Simón (Madrid, 1977) es titulado superior en Dirección Escénica por la Real Escuela Superior de Arte Dramático de Madrid (RESAD). Obtuvo el Premio Extraordinario al doctorarse en Comunicación Audiovisual en la Universidad Complutense de Madrid con la tesis *Trasvases discursivos del teatro de finales del siglo XIX y principios del XX al Cine Primitivo y al Cine Clásico de Hollywood*.

Sin embargo, no sucede lo mismo al analizar el fenómeno del diseño sonoro desde la práctica: la figura del diseñador sonoro aparece cada vez con más frecuencia en producciones teatrales mexicanas y también en varios países alrededor del mundo donde los creadores desarrollan poéticas de la representación a partir de la relación entre el sonido y el espacio de la representación. Es importante señalar que el diseño sonoro se combina y a veces se confunde con otros nombres como: sonido, ambientación sonora, paisaje sonoro, musicalización, escenofonía, construcción sonora, composición músico-sonora, sonoridad, etc, dando como resultado la falta de profesionalización en el campo del diseño sonoro y la ambigüedad de la figura creativa que diseña el sonido de una puesta en escena.

El propósito de este capítulo será el de explorar las diferencias y/o similitudes del diseño sonoro frente a su diversidad conceptual. También se estudiará el origen y desarrollo del diseño sonoro desde la perspectiva de la puesta en escena y lo audiovisual con el objetivo de comprender el fenómeno sonoro en su complejidad.

El 13 de Junio del 2016, Jorge Luis Tercero, columnista de la sección de Cultura en *La Gaceta UNAM*, escribió a propósito del Seminario permanente de estudios de la escena y el performance, dentro del Aula del Espectador² en la Universidad Nacional Autónoma de México, que “[...] una parte fundamental del teatro es el sonido, aunque la mayoría de las veces el recurso escapa a la atención del espectador. Esto, en opinión de muchos teóricos lleva a preguntarnos [...] si está inmerso en la trama o se acopla de forma secundaria.” (p. 20)

El dilema planteado por Jorge Luis Tercero puede escapar a veces a la atención del espectador, pero también a la mayor parte de los creadores teatrales que olvidan o desconocen que el sonido es una fuente inagotable de estimulación consciente e inconsciente para el ser humano, por lo tanto para el espectador y para las actrices y actores.

² El Aula del Espectador es un Proyecto de Teatro UNAM que tiene como propósito invitar al público a hacer una reflexión teórica sobre el quehacer teatral desde el punto de vista del espectador, bajo la coordinación de Didanwy Kent, Luis Conde y Rosa María Gómez Martínez.

1.1 BREVE LÍNEA TEMPORAL DEL DISEÑO SONORO

Como ya se explicó anteriormente, el diseño sonoro es un término relativamente nuevo en el teatro y tiene sus antecedentes directos de la radio y el cine. No obstante, aunque cada una de estas disciplinas comparten el mismo término, es importante subrayar que el diseño sonoro cumple funciones notablemente diferentes en cada una de estas áreas y surge con problemáticas que desembocan en la utilización del sonido como elemento casi siempre primordial para seguir funcionando. El ejemplo más claro de ello es la radio, que utiliza el sonido como un elemento fundamental de comunicación, dejando un precedente importante de la creación de efectos sonoros que más adelante serán utilizados en la puesta en escena contemporánea. Sin embargo, también en el teatro y el cine encontraremos problemáticas sonoras, comunicativas, narrativas y discursivas.

El punto de partida para analizar qué elementos componen el diseño sonoro actualmente en el ámbito teatral será a partir del análisis de su utilización práctica en un hecho escénico y, también, desde la combinación del sonido con la imagen; esto último será nombrado como *fenómeno audiovisual*. Sin embargo, no hay que perder de vista que la necesidad de conjuntar el sonido con la representación es mucho más antigua y tiene sus orígenes directos en la música.

1.2 LA ÓPERA Y LA OBRA DE ARTE TOTAL

Inicialmente, en la historia de las artes escénicas, una de las ambiciones artísticas más notables durante los siglos anteriores fue la búsqueda multidisciplinar. Un ejemplo de dicha búsqueda fue el surgimiento de la ópera, que permitió el desarrollo conjunto entre el texto dramático y la partitura musical a partir de un lenguaje escénico propio.

Aún cuando se acentuaba continuamente la predominancia del texto, de la expresión dramática, sobre la música y se intentaba justificar en escritos teóricos (la música solo debía reforzar la expresión del texto de una manera

refinada, pero servicial), la esencia propia de la lengua y del temperamento italianos era en tal medida musical que prácticamente por sí misma, por la preponderancia del medio abstracto, la música fue tomando cada vez más el control, hasta que finalmente el libreto se convirtió en un vehículo más o menos apropiado para la manifestación musical. Esta tendencia es probablemente tan intrínseca a la naturaleza misma de la relación entre texto y música que todos los dogmas - la música está al servicio de la palabra- a la larga tuvieron que quedar sin efecto. (Harnocourt. 1982, pp. 321-322)

Esta relación expuesta por Harnocourt nos demuestra la posibilidad que hubo de entrelazar diferentes expresiones artísticas que se ponían en conflicto a partir del reconocimiento de los lenguajes y conocimientos de cada una de estas áreas por separado; en este caso en el uso del texto dramático y de la música como *reforzamiento* dramático. El fenómeno, sin embargo, se vuelve complejo cuando el texto dramático y la música convergen en un mismo lenguaje creando una manifestación sonoro-vocal nueva: la expresión dramática a partir de la voz hablada se combinó con la música, sin negar las cualidades técnicas de la voz desarrolladas desde el arte teatral.

Esta combinación dio como resultado un nuevo dispositivo dramático-musical que estableció sus propias reglas y códigos escénicos, sonoros y expresivos, para dar pauta al surgimiento de una nueva manifestación artística: la ópera.

Este proceso recuerda al surgimiento mismo del drama y la representación en la antigua Grecia: “ [...] algunas autoridades comparten entre sí y con Aristóteles la teoría de que la tragedia surgió del ditirambo o himno coral, que se entonaba en honor a Dionisios.” (McGowan, Melnitz, 1959, pp. 14-15) Esta manifestación religiosa, que se acompañaba de canto y música, complementaría más tarde la representación griega, la cual siempre estuvo relacionada directamente con el culto y adoración a sus divinidades. Por todo lo anterior, la música de orden ritual en el ditirambo cumpliría una función narrativa en el teatro convirtiéndose en el coro. “[...] las personas que lo formaban [el coro] cantaban y se movían rítmicamente. A veces hablaban por boca de su corifeo o se quejaban o discutían entre sí”. (McGowan, Melnitz, 1959, p 23).

Podemos notar en la cita anterior que esa primera entonación rítmica ritual se transformó en el discurso oral del coro, que era parte fundamental del drama griego; drama que funda las bases del teatro occidental como lo conocemos todavía.

Por lo tanto, aunque la música y el drama coexistieron durante muchos siglos en la representación teatral, en la ópera surgiría una manera distinta de fusionar la representación con la música. Sin embargo, todavía está en cuestión si el surgimiento de la ópera condujo a la creación de un nuevo discurso sonoro. ¿En qué se diferenciaba el sonido de la representación teatral al de la ópera? Desde el punto de vista de la musicología, la relación música-sonido y actor-cantante se modificó. “El recitativo italiano se interpretaba con absoluta libertad rítmica, seguía el lenguaje en una declamación libre y realista, algunos acordes secos del clave o del laúd se colocaban bajo el flujo, de todos modos melodioso, del lenguaje natural.” (Harnocourt. 1982, pp 323-324). Podemos observar que los ideales estéticos y artísticos de los compositores de ópera se alejaban gradualmente de la representación teatral de la época o de la composición de música instrumental y se comenzaba a construir un discurso sonoro novedoso.

Uno de los casos más notables en la búsqueda de identidad de un discurso sonoro propio fue el de Richard Wagner³, a partir del concepto *obra de arte total*. Dice Ramón Bau⁴ acerca de esta noción que “es bien conocida que la gran aportación de Wagner al mundo del arte fue su lucha por lograr una *obra de arte total*, global, mediante la unión en el arte dramático de todas las artes individuales: música, poesía, representación (o sea mímica, expresión, danza, actuación, etc...)” (2016, s/p)

Es así que, en el siglo XIX, la inquietud de Richard Wagner por integrar otras manifestaciones artísticas más allá de la música a un hecho escénico, refleja, en

³ Richard Wagner (1813-1883) fue un compositor y director de escena de origen alemán, creador de la *Obra de Arte Total* y compositor de óperas famosas como *La Valquiria*, *Tristán E Isolda*, *Lohengrin*, entre otras.

⁴ Ramon Bau (1949) es un autor español especializado en la vida y obra de Wagner. Entre sus artículos más notables sobre el compositor destacan *Cómo iniciarse en Wagner sin morir en el intento* y *1848: El pensamiento gibelino en la obra de Wagner*.

principio, la urgencia de crear un discurso artístico que se corresponda mutuamente con las necesidades de la representación. Sin embargo, conjuntar todas las artes era una tarea titánica que requirió del análisis teórico y práctico de los resultados que generaba la recién nombrada *obra de arte total*.

Wagner afirma que “es cierto que hay un campo musical que nos es propio y pertenece -y es concretamente el de la música instrumental-, pero no tenemos una ópera alemana, y el motivo de ello es el mismo por el que tampoco tenemos un teatro dramático nacional.” (citado por Bau, 2016, s/p).

Desde la perspectiva de Wagner, ni el teatro ni la música en la Alemania del siglo XIX estaban preparadas todavía para conformar una manifestación artística que conjuntara lo mejor de estas dos artes. Continuando con la búsqueda de una definición de la *obra de arte total* nace una problemática ligada a los elementos de la representación:

El Drama del Futuro tiene diversos componentes que de forma muy resumida se han catalogado con el nombre de Wort-Ton-Drama (poesía, música y drama, escena o entorno dramático), tomando por ello el nombre de Drama Escénico en tanto no solo se pretende ‘componer un drama musical’ sino fundamentalmente representar ese drama a la comunidad (Bau. 2016, s/p)

Este *drama escénico* que retoma Bau del mismo Wagner revela la importancia que la representación adquiere frente a una composición musical. El *drama musical* es sostenido desde el entorno dramático (o la escena) y, a su vez, el drama musical soporta al *drama escénico* y forma parte indispensable de su funcionamiento. Ambos conviven dentro del mismo hecho escénico, pero cada uno fue creado desde sus propias concepciones artísticas.

La hibridación de los términos *drama escénico* y *drama musical*, sin nombrar deliberadamente a ninguno de los dos como una ópera, nos hace reflexionar sobre los intentos de Wagner en el siglo XIX por crear un arte que mantuviera las cualidades de la narración musical, pero también de la representación. Esto con la

finalidad de no limitarse y usar a su favor todas las manifestaciones artísticas posibles en vías de una evolución artística personal.

Sería pertinente analizar el término *wort-ton-drama*, ya que las conexiones que se establecen a partir de la poesía, la música y el drama revelan la cercanía de estas tres manifestaciones artísticas. Sin embargo, estas conexiones son exploradas por muy pocos artistas de la época y la *obra de arte total* no es llevada a la práctica por otros artistas, además de Richard Wagner.

Finalmente, la representación es el hecho culminante de esta manifestación artística y está destinada a la comunidad, entendida (desde el punto de vista wagneriano) como la Alemania del siglo XIX. Es por ello que también responde a sus circunstancias políticas, donde el nacionalismo como ideología política imperaba, y del cual Wagner era partidario. Este periodo cultural en Alemania no corresponde al desarrollo de la representación en otras partes del mundo, pero es un ejemplo de la búsqueda por conjuntar varias artes en la representación.

El sonido, hasta estos momentos, todavía está subordinado al drama. la voz hablada y el canto existen desligados el uno del otro y una nueva problemática aparece: ¿El intérprete que representa la *obra de arte total* es un cantante o un actor?

Para comprender la relación de Wagner con el intérprete de la representación volvamos al estudio de Bau, que en este caso se centra en el análisis de los componentes activos o *vivientes* de la *obra de arte total*:

[...] la representación escénica debe centrarse en el actor como tal y por ello su visión como 'cantante', como 'divo' o 'voz' es uno de los errores más evidentes que muestran la nula comprensión dramática de la obra por el público 'operístico' que llena los Liceos (2016, s/p).

Este es uno de los puntos clave para comprender la *obra de arte total*: el canto apoya directamente a la representación, pero no es música per se. El intérprete de la obra wagneriana es un elemento más junto con todas las manifestaciones

artísticas involucradas: no es solo teatro ni es solo una composición musical, es un todo donde se complementan las manifestaciones artísticas que no se llama ópera, ni obra de teatro, ni concierto. La *obra de arte total* pretende ser el depositario único de todas las manifestaciones y discursos artísticos del siglo XIX.

La aparición de la *obra de arte total* y la reinterpretación de los discursos musicales y dramáticos por parte de Wagner nos dan una primera ruta a seguir de la creación de un discurso sonoro propio para la escena. Aunque en ese momento de la historia no aparece todavía el concepto de diseño sonoro, podemos encontrar acciones concretas que buscaban diseñar la sonoridad de un espectáculo para darle un significado en conjunto con el hecho escénico, integrándose como parte fundamental para que el dispositivo escénico funcionara en su total integración de los elementos.

1.3 EL SURGIMIENTO DEL SONIDO EN EL CINE

El cine, como exploración visual, surgió en Francia durante los últimos cinco años del siglo XIX de la mano de los hermanos Lumière, y aunque comparte el mismo siglo con el surgimiento de la *obra de arte total* ambas exploraciones están distanciadas temporalmente cincuenta años y geográficamente en países distintos. Hablar del cine en el siglo XIX es hablar de la proyección de imágenes sucediéndose en movimiento, pero no es hablar todavía de sonido.

El surgimiento del sonido en el cine tuvo sus propias complicaciones ya que, a diferencia del hecho vivo en el teatro, en la ópera o en la *Obra de Arte Total*, requería de tecnologías con las que el cine no contaba en sus inicios. Jerónimo Labrada⁵ nos dice, a propósito del sonido en el cine, que “hace 100 años que nació el cine y nació mudo, 30 años vivió tratando de empezar a «hablar» y en ese lapso de tiempo [...] llegó a convertirse en una expresión artística con un lenguaje propio”. (2009, p. 16)

⁵ Jerónimo Labrada es director, académico y jefe de cátedra de Sonido de la Escuela Internacional de Cine y Televisión de Cuba (EICTV). Ha impartido cursos de capacitación y formación de sonidistas en el propio ICAIC, el ISA, el Teatro Nacional de Cuba, la Escuela de Cine y Audiovisuales de Cataluña y el CCC de México. Es además autor de dos libros de cabecera sobre el sonido: *El Registro Sonoro* (1987) y *El Sentido del Sonido* (2010).

Es importante recordar que el surgimiento del cine, a finales del siglo XIX y principios del XX, fue un suceso mundial gracias a su innovación tecnológica y a su complejidad técnica; que el ser humano pudiera lograr darle movimiento a la imagen era, en cierta forma, una manera de regresar el tiempo y verlo moverse una y otra vez. Ni siquiera los cineastas más aventurados de aquella época podían alcanzar a medir el impacto político, social y artístico que el cine desencadenaría, incluso hasta nuestros días.

A propósito del impacto del cine en sus primeros treinta años, hay dos experiencias que retratan con claridad su repercusión en el espectador del siglo XIX: “El cine significaba el triunfo simbólico sobre la muerte.” (Labrada, 2009, p. 29) Esta afirmación refleja el fenómeno que la imagen en movimiento representaba para la gente de finales del siglo XIX. Además de las frecuentadas salas de teatro o de conciertos, surgía este nuevo medio de entretenimiento que por su capacidad de registrar la realidad se volvía fascinante y al mismo tiempo desconcertante para los espectadores de esa época. Desde luego generó impresiones contrastantes como la del escritor y político ruso Máximo Gorki que narra su primera experiencia en el cine:

[...] No es la vida misma sino su sombra, no es el movimiento sino su espectro silencioso [...] y en medio de todo un silencio extraño, sin que se escuche el rumor de las ruedas, el sonido de los pasos o de las voces. Nada. Ni una sola nota de esa confusa sinfonía que acompaña siempre los movimientos de las personas (p.29, Labrada, 2009).

De la experiencia de Gorki es importante resaltar ese extrañamiento que surge al presenciar la imagen en movimiento pero sin sonido. Esto nos sugiere que los primeros experimentos para darle movimiento a la imagen proyectada fueron satisfactorios, ya que la imagen y su relación con la realidad alcanzaba una similitud sorprendente. Sin embargo, y a partir de la vivencia de Gorki, sin el sonido la imagen se alejaba de lo real, convirtiéndose solamente en una apariencia vaga de la vida y su entorno.

Podemos notar también a partir de la experiencia de Gorki la *confusa sinfonía* que menciona; no echa de menos la música que acompaña las óperas o que se escucha en las salas de concierto, sino el sonido que acompaña la vida diaria, ese paisaje sonoro que siempre está ahí pero que dejamos de atender precisamente por su cotidianidad. Aquella sinfonía era el contacto con la realidad que le hacía falta al cine, por lo menos desde la perspectiva de un Gorki aterrorizado por una representación inexacta de la vida.

¿Cuál fue la solución entonces?, ¿qué sonidos necesitaba el cine? Si la fotografía en movimiento (recién nombrada cinematografía en aquel tiempo) era una selección deliberada de la realidad, ¿cómo seleccionar el sonido que acompañaría esa imagen pre-seleccionada? Además de todos estos cuestionamientos que surgían entre cinematógrafos emergentes, el desarrollo tecnológico para integrar el sonido a la imagen había sido poco estudiado y por lo tanto poco desarrollado por su alto costo.

Como ya se ha dicho al principio de este apartado, el cine tenía una problemática bien distinta en comparación con un hecho escénico: no era un hecho vivo; aunque sucedía en el presente, la imagen era una reproducción, o en este caso una proyección, de la realidad pasada. Los intentos de cineastas por lograr que el sonido se integrara al cine resultó una experimentación larga y una revisión constante de todas las problemáticas que implicaba hacer que la imagen en movimiento tuviera sonido.

Producto de un alto nivel de desarrollo intelectual, se había conseguido una forma musical particular que mezclaba el drama y la música: la ópera, con la creación de ideas musicales o códigos expresivos muy potentes para acompañar determinadas situaciones dramáticas, tales como la aparición del personaje de amor, los momentos épicos, etc. (Labrada, 2009, pp. 30-31)

Sin embargo, aunque estas pequeñas estructuras musicales ayudaban a darle un sentido narrativo al cine, el contacto con una *realidad sonora*, que pudiera imitar y emitir sonidos propios de la cotidianidad, todavía parecía imposible y los modos de

producción sonora de la ópera acompañaba la imagen con música, musicalizando, pero no sonorizando.

Por su parte, cineastas como Serguei Eisenstein⁶ estudiaron la relación entre el sonido proveniente de la realidad y la imagen en movimiento como una forma de expresión, siendo así que “el sonido brotó de la necesidad interna de nuestro cine mudo de salir de los límites de la sola expresión plástica” (Eisenstein citado por Labrada, 2009, p.36).

Eisenstein continúa narrando sus intentos por integrar una sensación sonora en sus películas. A falta del desarrollo técnico para integrar el sonido, se aventura a crear el *sonido sin sonido*. Esto lo logra a partir de sugerir el sonido desde la imagen, a partir de la *doble exposición*, como él la llama. Superpone tomas de acciones que al ser vistas transmiten apenas una sensación sonora, desde el silencio, por ejemplo, un grupo de obreros regresando a casa con un acordeón, tomas desde ángulos distintos de metralletas disparando, etc. Esto, sin embargo, todavía no era una integración del sonido al cine, sino una asociación visual del sonido, que por su creatividad convierte a Eisenstein en uno de los cineastas más integrales y arriesgados de principios del siglo XX. La experimentación de Eisenstein permitió que la composición visual se complejizara en el ámbito cinematográfico, pero no desarrolló dispositivos que pudieran incluir una sonoridad real en la películas, que comenzaban a producirse a una velocidad trepidante ya a principios del siglo XX.

Por otra parte, hubo diversos intentos por parte de cineastas para integrar el sonido a la imagen en movimiento, recurriendo a la música como un comodín, que redirigía la necesidad del espectador de escuchar sonido proveniente de la realidad con la imagen que veían; en vez de ello, la música funcionaba como acompañante, enmascarando el silencio.

⁶ Serguéi Eisenstein (1898-1948) fue un director de teatro y cine de origen ruso. Entre su filmografía destaca *Iván el terrible*, *La huelga* y *Octubre*, por mencionar algunas. Su aportación teórica a la cinematografía es fundamental para la industria fílmica contemporánea

La música se convertirá, en la era del cine silente, en el más importante elemento sonoro a la hora de subrayar determinados sentimientos humanos y, en general, en sostén del espectáculo visual. Este hecho condicionará fuertemente la posterior introducción del sonido (Labrada, 2009, p. 33).

Este curioso fenómeno nos muestra el atraso tecnológico por el que atravesó el sonido para llegar al cine. La industria del celuloide desarrollaba rápidamente tecnologías para la imagen, no así para el sonido; la llegada del sonido al cine fue un proceso lento de experimentación y de hipótesis fallidas en tanto que se buscaba desarrollar la conexión del sonido con la imagen proyectada.

Es finalmente hasta 1925, después de varias revisiones a otros inventos, (desarrollados por Thomas Alva Edison, Lee de Forest y John A. Flemming en el campo de las telecomunicaciones) que Theodore Case consigue desarrollar una cámara que grabe estos dos elementos en sincronía.

Modificando una cámara Bell & Howell de 35 mm, en la que colocó la válvula de grabación óptica adelantada a la imagen [...] logró registrar el sonido y la imagen en un mismo soporte. Este formato de registro jugará un importante papel en el desarrollo estético del cine [...] Las cámaras de cine con el sonido incorporado perdurarán hasta los años sesenta, sobre todo en los noticieros de televisión, justo hasta la aparición del video tape. (Labrada, 2009, p. 41)

Lograr que el sonido se integrara al cine fue un avance importantísimo en el desarrollo de la industria, sin embargo, por su aparición tardía, aún faltaban muchos años para crear un discurso sonoro complejo que no solamente transmitieran la realidad proyectada de forma literal. Faltaba optimizar el fenómeno audiovisual en el discurso cinematográfico en vías de una significación compleja, el proceso creativo que el cine lograría exitosamente hasta la década de los sesenta.

Los intentos de Wagner por lograr un discurso integral visto desde la perspectiva de la *obra de arte total* parecía ser posible en el cine siendo una alternativa representacional de lo que alguna vez Wagner imaginó como *Wort-Ton-Drama*. Sin embargo, la música y el sonido llevarían de principio una

desventaja temporal en su experimentación, con respecto al fenómeno visual cinematográfico.

1.4 EL DISEÑADOR SONORO EN EL TEATRO

El avance tecnológico del siglo XX también se ve reflejado en los modos de producción artísticos y en los medios de comunicación. La radio demuestra desde su origen los avances en las telecomunicaciones, pero también en la transmisión sonora. Esto será importante porque más adelante la tecnología radiofónica será precursora de dispositivos para crear y transmitir sonido, pero también por convertirse en un medio de comunicación que tiene la cualidad de transmitir ideas a largo alcance, antes que cualquier otro dispositivo tecnológico.

Aunque esta investigación no profundice en los orígenes de la radio (por su cualidad exclusivamente sonora y no audiovisual), es necesario dimensionar lo que significaba que las ondas radiofónicas pudieran ser el puente de comunicación para miles de personas, en tiempos donde la comunicación era lenta y complicada. La sonoridad que la radio conserva todavía hasta nuestros días y que tiende a la obsolescencia frente a los avances tecnológicos del siglo XXI, como el surgimiento del internet, las redes sociales como medio de información, la creación del streaming digital y el podcast, es un pilar más de la investigación sonora y de la construcción de la narrativa del *diseño sonoro* en el teatro.

El diseño sonoro aparece drásticamente como un elemento complementario de la puesta en escena, sin mucha explicación teórica acerca de sus funciones y probablemente toma su nombre de la industria cinematográfica y de las funciones de un diseñador sonoro para el cine donde “se tienen en cuenta básicamente 4 aspectos: diálogos, efectos, música y ambiente; estos son conocidos técnicamente como planos sonoros y aportan realismo a la imagen.” (Frascara, 1988. p. 20)

A partir de esto último podemos observar que el término diseñador sonoro en el cine se sitúa más cerca de la categoría de un editor y que sus labores tienen que

ver con la parte técnica de la creación de sonido una película, esto durante el proceso de postproducción.

La libertad creativa del diseñador sonoro o editor de sonido está subordinada a la realidad visual e incluso debe ceñirse a la imagen para ordenar los diferentes sonidos que integrarán la película. Paralelamente, el sistema de producción cinematográfica tiende a la verticalidad y, generalmente, las decisiones creativas del diseñador sonoro se supeditan a las del director o productor. Aquí se pone en cuestión la soberanía creativa del diseñador sonoro, en tanto que su creatividad depende del sonido preconcebido por el director para la realidad propia del filme, no del discurso artístico que pueda concebir el diseñador. Cabe aclarar que la verticalidad en posiciones creativas también sucede en los procesos teatrales, sin embargo, el fenómeno puede apreciarse más claramente en los procesos cinematográficos.

Continuando con la labor del diseñador sonoro en el cine, tampoco se descarta la posibilidad de que la selección musical y sonora del diseñador llegue a ser prodigiosa a tal punto que el sonido se vuelva un hilo narrativo indispensable en la realidad propia del filme. Consideramos que ambas personalidades del diseñador sonoro en el cine conviven: tanto el técnico-editor como el narrador sonoro, este último convirtiéndose en la figura más cercana al creador de un discurso artístico en el diseño de sonido para un filme.

Visto desde la perspectiva de las ciencias de la comunicación “el diseño sonoro es la acción de programar, proyectar, coordinar, concebir, seleccionar y organizar armados sonoros en función de comunicar una idea, hacer verosímil un espacio virtual y transmitir determinadas sensaciones al espectador de un producto audiovisual.” (Frascara, 1988. p. 20) El diseñador sonoro tiene la capacidad de construir una idea desde el sonido en correlación con lo visual haciéndola verosímil. La relación dialéctica del sonido con la imagen es fundamental y vista desde el fenómeno cinematográfico es una construcción artificial de la realidad, no una creación artística a partir del sonido.

Esta se vuelve una problemática del diseño sonoro, ya que comparte una relación estrecha con la búsqueda de imitación de la realidad desde el ámbito visual, por lo tanto, el sonido se subordina a la imagen y el sonido pierde cualidades expresivas, narrativas y de contrapunto.

La definición de Pablo Iglesias Simón, que estudia la figura del diseñador sonoro de la puesta en escena nos habla sobre:

[...] un colaborador del director de escena que se encarga de las siguientes tareas:

- Seleccionar los sonidos que aparecerán en el espectáculo [...] determinando la tipología de sus fuentes sonoras y las cualidades de los entornos ficcionales en los que se manifestarán.
- Ordenar e interrelacionar los mismos de manera que se integren dentro de un diseño de sonido original que disponga de una estructura temporal (cronológica y sincrónica) y espacial. (2004. p. 200)

Esta definición nos presenta al diseñador sonoro como un colaborador del director de escena, lo cual nos ayuda a situar la figura del diseñador como un creativo en función de una obra de teatro o de la puesta en escena. Idealmente, el diseñador sonoro selecciona el sonido de la obra de teatro a partir de un constante diálogo con el director y considera cuál será la sonoridad adecuada que acompañe a la ficción.

En este caso, el sonido no es determinado solamente por la imagen o por lo visual como en las definiciones anteriores, sino que aparece un elemento fundamental en la creación del diseño de una obra: la ficción y su convención.

Es aquí donde el campo creativo comienza a abrirse para el diseñador sonoro, ya que no solo está determinado por la imagen de lo real o por una proyección, sino que la ficción teatral despliega elementos particulares para su investigación en la creación de, por ejemplo, una obra de teatro. El diseñador sonoro adquiere la posibilidad de estudiar y separar todos los componentes de la ficción, formulando hipótesis del sonido que acompañará la puesta en escena para luego ser experimentados en la realidad del hecho escénico.

En el teatro, el diseñador sonoro trabaja en el proceso de creación y producción del espectáculo, su trabajo se extenderá probablemente hasta las funciones, si es que el diseñador sonoro es el que ejecuta o reproduce los sonidos seleccionados para la obra⁷. Es en este proceso de creación donde el diseñador sonoro tiene la oportunidad de volverse un creativo más de la puesta en escena, ya que el proceso de experimentación con el sonido le da la posibilidad de estudiar y separar los componentes de la ficción para discernir cuál es su sonoridad indicada. En este punto el diseñador sonoro continúa subordinándose a la figura del director, a los tiempos de producción del montaje y el sonido será diseñado dependiendo de las convenciones de la ficción propuesta.

La definición de Pablo Iglesias Simón nos da un par de elementos más a analizar: el tiempo y el espacio. El primero, profundamente relacionado con el segundo y con las cualidades propias del sonido: duración y propagación. El diseñador sonoro de la puesta en escena lidia con la duración del sonido en el espacio donde se llevará a cabo la representación como un elemento que determinará la sonoridad de su diseño. Además de que el sonido tiene que estar íntimamente relacionado con la ficción, dando la oportunidad al diseñador sonoro de estudiar y construir la ficción a partir del sonido; el alcance de este tendría que ser estudiado a partir del espacio determinado (escenario, caja negra, sala de museo) para representar el hecho escénico.

Esta problemática es compleja porque la creación sonora (íntimamente ligada a la ficción) tiene que comunicarse con arquitecturas de formas y materiales reales, generalmente variables de un espacio teatral a otro, que determinan el viaje de las vibraciones sonoras hacia los seres humanos que presencian o participan del hecho escénico. Las funciones que el diseñador sonoro de la puesta en escena desempeña a lo largo del proceso creativo demuestran la importancia que tiene en la creación de la ficción y es urgente conocerlo para integrarlo a los procesos creativos contemporáneos con la finalidad de que estos logren desarrollar e integrar

⁷ Antes de continuar con el análisis de la definición de Pablo Iglesias Simón es de suma importancia diferenciar los tiempos de producción del teatro con relación a los del cine. El diseñador sonoro del cine trabaja en tres tiempos: en la preproducción de la pieza audiovisual, a la par de la filmación (recolectando los sonidos de la realidad que se graba) y en la postproducción del filme (cuando es necesario seleccionar las tomas que conformarán el corte final de una película). (N. del A.)

todos sus elementos. En el artículo *¿Y cómo le ponemos? Reflexiones en torno a la creación de música y sonido para la escena* de la revista Paso de Gato Joaquín López Chapman⁸ revisa los antecedentes sonoros-musicales durante el siglo XX, que de alguna manera, posibilitaron el surgimiento del diseño sonoro como lo conocemos:

[...] desde los futuristas hasta nuestros días se ha venido desarrollando una serie de dinámicas que han transformado el concepto de lo que es y pudiera llegar a ser la música, transformando a su vez la relación de ésta con las demás disciplinas. (2011, p 55)

López Chapman habla de esta transformación no sólo en cuanto a técnica, creación y práctica musical, sino también en cuanto a la relación de la música con otras artes (incluyendo por supuesto al teatro) que atraviesan una serie de transformaciones y reajustes propios de una época de cambios contrastantes y acelerados, como lo fue el siglo XX.

Por lo tanto, queda demostrado que el vínculo entre música y teatro ha existido desde siempre, pero que a cada época corresponden enfoques diferentes. Revisamos, al inicio de este capítulo, que el drama griego o la *Obra de Arte Total* de Wagner buscaron integrar ambos discursos a un solo hecho artístico partiendo de una necesidad ritual, en el caso de los griegos, o desde la búsqueda de un producto artístico integral, en el caso de Wagner.

En el siglo XXI el futurismo llegó, en principio, a modificar la idea de las fronteras entre la música y el sonido, lo cual influyó más adelante en el teatro. Los límites entre ruido y música no habían sido investigados en aquel entonces y todavía se siguen estudiando, al día de hoy, desde la teoría y la práctica, pero el futurismo intentó expandir esas fronteras buscando abrir las posibilidades sonoras con el afán de complejizar la música: “[...] los futuristas trastocaron [...] la barrera entre tono y ruido, abogando por la incorporación del “ruido” en la música; proporcionando, entre otras muchas cosas, una diversidad de instrumentos sonoros

⁸Joaquín López Chapman “El Chas”: Músico escénico mexicano. Ha participado como compositor en obras de teatro, títeres y danza, colaborando con artistas y grupos nacionales e internacionales

(*intonarumori*) [...] las nuevas músicas tendieron a integrar toda la gama de sonidos [...].” (López, 2011, p 55)

A partir de esta diversidad sonora, el espectro sonoro crece dando como consecuencia que la música accediera a una gama más amplia de tonalidades donde se podría decir que los instrumentos sinfónicos ya no eran suficientes: el espectro sonoro se expandió, posibilitando incluir el sonido del cotidiano sin una afinación precisa, como el sonido de máquinas trabajando o el zumbido de un mosquito, en la creación sonora/artística. La música comenzó a convivir de manera más cercana con los sonidos pertenecientes al entorno urbano, paisajes sonoros cotidianos propios de las ciudades del siglo XX. De hecho, la mezcla entre música y ruido⁹ buscaría acercarse y convivir con su realidad inmediata, sin fronteras conceptuales que los separen.

El siglo XX creaba y destruía rápidamente, a nivel social y artístico, en una suerte de experimentación constante; y la música hacía lo propio, creándose y destruyéndose en la práctica. En una búsqueda por analizar aún más a profundidad el sonido, López Chapman encuentra que John Cage¹⁰ “[...] indagó acerca de un concepto que parecía ser anónimo del sonido, y que probó ser de vital importancia para la música desarrollada por las siguientes generaciones de compositores: *el silencio*.” (2011, p 56) La expresividad del silencio, elemento fundamental, por no decir inseparable de la música, se convirtió en la pieza artística de Cage en *4:33*, donde la presencia ineludible del silencio se vuelve un provocador discurso artístico, en el cuál no podemos escaparnos a la interrogante de la existencia del silencio frente al paisaje sonoro que nos rodea y que desaparece de nuestro campo auditivo aunque siempre esté ahí.

Con el desarrollo de la tecnología de la grabación se generó también la “música concreta”, donde una serie de “sonidos cotidianos”, o sea “concretos”, en su mayoría

⁹ Aunque la presente investigación no tiene como objetivo ahondar en la noción de *ruido*, desde la perspectiva de la musicología, el lector o lectora pueden profundizar en el concepto mencionado a partir de autores como Pierre Schaeffer, creador del concepto *música concreta*, Jacques Attali, autor de *Ruidos: ensayo sobre la economía política de la música* y Murray Schaeffer, que introdujo términos tales como la *esquizofonía* y *paisaje sonoro*. (N. del A.)

¹⁰ John Cage: (1912- 1992) fue un compositor, teórico musical, artista y filósofo estadounidense. Pionero de la música aleatoria, de la música electrónica y del uso no estándar de instrumentos musicales

“ruidos” eran manipulados por medio de una cinta magnetofónica para conformar una obra musical, lo cual dio pie, tres décadas después, y ya no en un contexto de vanguardia musical, a los recursos del techno, los DJ y los samplers [...] a partir de los cuales se desarrolló la música electrónica. (López, 2011, p 56) .

La experimentación con la música concreta¹¹ modificó la manera en que la música es concebida, compuesta y hasta reproducida. La investigación de Lopez Chapman no abarca el surgimiento de nuevas corrientes de creación musical surgidas durante las primeras dos décadas del siglo XXI directamente influenciadas por el internet y la era digital tales como el *Lo-fi*¹² o el *vaporwave*¹³. Los fines para los que era usada la música cambiaron, ya que aparte de ser un producto artístico se convirtió en producto de consumo, respondiendo a fines mercadológicos establecidos por el capitalismo.

Podemos notar la acelerada evolución que tuvo la música en el siglo XX en comparación con los siglos XVIII o XIX. Es síntoma también de los avances tecnológicos que acompañaron al siglo y que tomaron por sorpresa a las sociedades de aquel entonces. Esta aceleración continuó creciendo de manera exponencial durante las primeras dos décadas de nuestro siglo.

Poder grabar sonidos de la realidad y poder combinarlos posteriormente con música o instrumentos reales permitió una comunicación sonora que resultó en nuevas composiciones musicales y también en exploraciones sonoras que posibilitaron fenómenos como la música electrónica o la creación de instrumentos como el sintetizador, que cien años antes hubiera sido simplemente inimaginable.

¹¹ La música concreta es considerada como la primera manifestación musical que utiliza medios electrónicos. Este tipo de música parte del ruido o los sonidos naturales. Su origen se remonta a 1948, cuando en el Estudio de la Radiodifusión Francesa, Pierre Schaeffer ofreció sus Estudios de Ruidos.

¹² El *Lo-fi* (también escrito como *lofi* o *low-fi*; abreviado del inglés: *low fidelity*, «baja fidelidad») es un enfoque de producción en el que predomina el uso de medios anticuados o de baja fidelidad de grabación, a veces como una mera decisión estética

¹³ El *Vaporwave* es un género de música electrónica, un estilo artístico y un meme de internet que surgió a mediados de la década de 2010. Musicalmente, se caracteriza por la remasterización de muchos otros géneros musicales como el indie, ambient y chillwave con estilos de otras décadas, principalmente de finales de los años 70 y los años 80. Artísticamente, incorpora elementos tan dispares como el software y diseño web de finales de los años 90, las imágenes pixeladas, la escultura griega clásica y colores vivos, con temáticas de ciencia ficción y ciberpunk.

En un siglo donde el eclecticismo y el caos fueron una constante a nivel político y social, era una consecuencia natural que el arte funcionara como el reflejo de la época, y no solo el arte, también la tecnología que es parte de la creación sonora de este siglo (partiendo desde el radio, hasta la integración del sonido al cine, pasando por los dispositivos creados para reproducir y escuchar música, hasta la creación de música hecha enteramente desde un dispositivo electrónico). Por todo lo anterior, es lógico que en esa parte de su artículo López Chapman remarque que la exploración sonora ya no está solamente enmarcada dentro de un contexto de vanguardia musical, sino que ahora también es parte de las nuevas tecnologías que forman parte de la vida diaria de finales del siglo XX y que parecen dominar la vida del siglo XXI.

Esta línea musical trazada desde los griegos hasta finales del siglo XX parecen influenciar el surgimiento de las manifestaciones sonoras hasta nuestros días, manifestaciones que actualmente continúan surgiendo con propuestas y discursos sonoros innovadores.

Es por todo lo anterior que podemos decir que el diseño sonoro en la puesta en escena se compone de cuatro ingredientes:

1. La ritualidad del drama griego, que a veces funcionaba como alabanza y otras veces como lamentación.
2. La palabra y la historia que se cuenta, por ejemplo, en la ópera a través de lo vocal y lo musical.
3. Manifestaciones interdisciplinarias, que nos remontan a los esfuerzos de Richard Wagner en su *Obra de Arte Total*.
4. Dispositivos tecnológicos del espacio escénico para poder jugar, crear, experimentar y reproducir el sonido. Esto fue adquirido en gran medida gracias a la radio y el cine, que no podían funcionar para finales del siglo sin estas tecnologías. Esto nos demuestra que toda manifestación artística tiene la posibilidad de interrelacionarse para crear nuevas líneas de significado complejas

De igual forma, la creación de la música concreta (proveniente de los sonidos tomados directamente de la realidad), la música electrónica (que crea sonoridades

nuevas a partir de variaciones y repeticiones de ruidos y sonidos) y el silencio (que será estudiado más adelante, como concepto desde la perspectiva de la musicología y el teatro), forman parte fundamental en la construcción del sonido de una puesta en escena, vinculando íntimamente al paisaje sonoro frente a las nuevas tecnologías que abren nuevas posibilidades en la exploración sonora, integrando la ritualidad que los griegos encontraron en su coro y en la palabra dicha. Es necesario que el teatro y todo su potencial expresivo sea acompañado y potenciado por los sonidos y los silencios para que el espectador pueda enfrentarse a todo aquello que parece fundarse desde el origen.

El drama griego y la investigación de Wagner en la creación de la *Obra de Arte Total* fueron dos hitos históricos en los cuales se exploró el teatro y la música a partes iguales, es por ello que este capítulo los toma de referencia como marco teórico, en tanto búsqueda de un lenguaje intermedio que no excluya o separe al teatro de su gran capacidad sonora, pero que tampoco simplifique la exploración sonora para el teatro a la creación de sonidos armónicos o melódicos. La exploración del diseño sonoro, en el teatro, expande su campo de posibilidades a prácticamente todo aquello que puede caber como sonido que plantea la convención de una puesta en escena: ¿cuál es el sonido de la puesta en escena?

CAPÍTULO 2

EL DISEÑO SONORO EN MÉXICO

En este capítulo se realizará un recorrido por la historia músico-sonora del teatro mexicano del siglo XX y XXI, así como de algunos de sus diseñadores sonoros más notables. Esto con el objetivo de comprender su contexto y reconocer cómo conciben su labor y qué metodología aplicaron al momento de diseñar el sonido para la puesta en escena. Asimismo, se buscará divisar cuáles son las directrices actuales del diseño sonoro y cuáles son las búsquedas sonoro-teatrales a las que recurren sus creadores.

Finalmente, se estudiará el surgimiento del concepto *escenofonía*, noción desarrollada en México por Rodolfo Sánchez Alvarado a lo largo de una importante trayectoria, primero en el ámbito radiofónico y posteriormente en el teatro. Igualmente se analizará cuáles son sus implicaciones metodológicas y conceptuales con la finalidad de descubrir las diferencias entre la teoría y la práctica escénica del diseño sonoro.

2.1 EL DISEÑO SONORO EN MÉXICO EN EL SIGLO XX: MÚSICA ORIGINAL PARA TEATRO

Los trabajos para conjuntar el teatro y el sonido en México han recorrido un largo camino de prueba y error, donde desde el siglo anterior surgieron creadores como: Rafael Elizondo, Alicia Urrueta, Luis Rivero o Rodolfo Sánchez Alvarado, quienes se interesaron en experimentar desde el ámbito de la ficción a partir de las diferencias que implica crear el sonido o la música original para una puesta en escena. Dichos creadores sonoros intentaron decodificar las características comunes entre el teatro y el sonido para potenciar el hecho escénico y su cualidad artística. De igual manera, Jose Antonio Alcaraz¹⁴ traduce estas similitudes como dos bellas artes que se miran enfrentadas:

¹⁴ Jose Antonio Alcaraz Ciudad de México (1938- 2001) Cronista, dramaturgo y narrador y musicólogo. Fue director escénico de ópera, profesor en el Centro Universitario de Teatro, jefe de la Sección de Actividades Culturales de la UAM-X; corresponsal extranjero de Audiomúsica y director de la Escuela de Escritores de la SOGEM.

Espejos gemelos, música y teatro, se adivinan, contemplan mutuamente, conviven, antagonizan o fusionan de acuerdo con la fertilidad de las circunstancias, en razón de estímulos contingentes que puedan propiciar una floración múltiple tanto como reyertas enconadas o escaramuzas radiante. (Robles Cahero¹⁵, 2011, p.33)

Hacia la segunda mitad del siglo XX, diversos compositores de música tuvieron la iniciativa de desarrollar piezas sonoras para el teatro mexicano que les fueran propias, pensando que el sonido fuera compuesto para un montaje y edificio teatral específico y no para una sala de conciertos. Experimentando con estructuras y sonidos vanguardistas, que, a la vez, no recurrieran a los estándares clásicos de la composición musical, esto con el fin de contribuir al desarrollo de un discurso escénico integral. Sin embargo, a principios del siglo XX, el hecho teatral tenía como objetivo divertir; el teatro de revista, las zarzuelas, las operetas y demás espectáculos, cumplían con la función de entretener al público que asistía a los recintos escénicos. De igual manera la música cumplía la función elemental de amenizar, sin embargo, no había una búsqueda artística ni la necesidad de crear un discurso artístico propio.

Alcaraz nombra al teatro y a la música *espejos gemelos*, los cuales se complementan de manera efectiva, dotando de matices y dinamismo al hecho escénico. Recordemos que, en 1930, el sonido era casi impensable en el cinematógrafo, pero en el teatro era totalmente necesario para divertir al público de distintos ámbitos y clases sociales con piezas musicales que acompañaban o satirizaban las historias y situaciones expuestas. El inicio del siglo XX fue reflejo de un intercambio cultural cada vez más grande. El primer rasgo de una globalización en ciernes era evidente con la creación de los medios de comunicación de gran alcance, como la radio, donde el teatro también fue ejemplo del entusiasmo generalizado por conocer las historias, canciones y música que llegaron a México desde otras partes del mundo, logrando entretener al pueblo mexicano incipiente. Robles Cahero analiza las implicaciones que tuvo la apropiación cultural sonora en la música mexicana:

¹⁵ Jose Antonio Robles Cahero es un historiador y musicólogo, investigador titular del Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información Musical Carlos Chávez del INBA.

El eclecticismo caracteriza a la música mexicana de concierto durante buena parte del siglo XX: búsqueda de soluciones intermedias, más allá de posturas extremas, punto de confluencia y fusión de diversos estilos y tendencias de compositores mexicanos que cultivaron más de un estilo musical o corriente estética, y experimentación de estilos musicales propios mediante la hibridación o mezcla estilística de varias corrientes estéticas (tradicción y vanguardias) asimiladas de la música europea y americana. (Robles Cahero, 2011, p. 33)

Este eclecticismo, ahora inevitable, fue ventajoso en su momento ya que permitía que los creadores nacionales ampliaran sus referentes y repertorios, y los pusieran al servicio del espectáculo teatral. Actores, músicos y directores de escena aprendieron primero las nuevas formas teatrales y musicales traídas de Europa principalmente, para después reproducirlas e incorporarlas como un producto nacional.

La inquietud creativa quedó manifiesta, ya que “durante el siglo XX se compusieron cerca de sesenta óperas de autores mexicanos, si bien no todas tuvieron la fortuna de presentarse y montarse”. (Robles Cahero, 2011, p.33) No obstante, la cantidad de espectáculos que el teatro generaba en el siglo XX, los temas y tratamientos no eran tan distintos entre sí. Comenzaba a formarse un círculo vicioso donde las fórmulas escénicas y musicales se repetían con tal de agradar al público y donde no estaba a discusión modificar los convencionalismos que eran efectivos para obtener ganancias financieras y salas llenas en el teatro. Desde el punto de vista de Cahero, el público parecía mantenerse conforme con tal de mantenerse entretenido.

Siguiendo la vieja tradición escénica barroca [...], las canciones y bailes de moda no se divulgaban en los entreactos de comedias de tres actos, de modo que la gente iba al teatro más por educar su gusto popular coreográfico y vocal que por atender las sutilezas de una obra dramática. (Robles Cahero, 2011, p.32)

Podríamos equiparar al teatro de aquella época con la industria musical actual, que produce música con la finalidad de generar ganancias monetarias

complaciendo al mayor público posible (esto en función de seguirle vendiendo a su público cautivo). El fenómeno del *mainstream*¹⁶ parece tener detractores que desvalorizan el consumo de la música popular, dejando de lado que su alcance es mayor en comparación con la música experimental, la música culta o con las sutilezas de una pieza musical artística, tal como se refería Cahero a la obra dramática.

A principios del siglo XX no se concebía formar un teatro de búsqueda, experimental o universitario que generara preguntas sobre el quehacer escénico y sus posibilidades, a pesar de esto, el hecho teatral nunca pudo desvincularse de la música. Ambas artes se mantenían en tendencia y consideración de las masas que acudían a observar las historias que sucedían en el teatro, acompañado del repertorio musical de la obra en turno. Más tarde, existirían en México movimientos tan importantes como la compañía de Ulises, en 1928, con énfasis en un teatro de vanguardia.

Óperas, operetas, zarzuelas, tandas, género chico y variedades existen desde la intervención constante de la música en el espectáculo teatral, y no es de sorprender que en la actualidad las carpas, rodeos o palenques, que se acostumbran todavía, sobretudo en las provincias de la república mexicana, conserven la estructura del teatro de revista de finales del XIX y principios del XX, donde la sátira, el exhibicionismo, la comedia y el espectáculo son inherentes para mantener satisfecho al público.

La tradición teatral en México, en los siglos XIX e inicios del XX, fungieron como plataformas de una renovación teatral, que aparecía claramente a mitad del siglo XX, con un replanteamiento de la función política y social del teatro. Esto a partir de la academia, donde surgían directores, dramaturgos y actores que renovaban y experimentaban con nuevos lenguajes sobre la escena. Y, del lado del sonido, el intercambio musical entre países y la enseñanza académica de la música dio como resultado una oleada de compositores y músicos preparados para crear

¹⁶ Término utilizado para designar los pensamientos, gustos o preferencias predominantes en un momento determinado en una sociedad. Adquiere relevancia a través de los estudios mediáticos actuales al reflejar los efectos de los medios de comunicación en el siglo XX.

una identidad sonora nacional. No obstante habrá que seguir reflexionando en torno al eurocentrismo de la enseñanza musical en el México del siglo XX (y que alcanza al siglo XXI), parece existir una desvinculación entre la academia y los referentes musicales propios de la cultura mexicana. Quizá en el reconocimiento de nuestra cultura podamos encontrar también una identidad sonora y musical.

2.2 LUIS RIVERO: COMPOSITOR DE MÚSICA PARA LA ESCENA

A mediados del siglo XX comenzaron a surgir músicos interesados en las artes escénicas. Uno de los casos más representativos es el de Luis Rivero¹⁷, tal como explicaba el 13 de marzo de 2005, el periódico *La Jornada* a propósito de su fallecimiento, “uno de los compositores más importantes para el teatro y la danza nacionales”, que conforma, junto con Rafael Elizondo y Rocío Sanz, “una triada que detonó uno de los momentos más fecundos desde la integración de la música como parte esencial del espectáculo,” a decir de Luis de Tavira¹⁸ (2005, s/p)

La incursión de Luis Rivero en el teatro no fue fortuita. Desde su infancia, cultivó su conocimiento teatral en Mérida, Yucatán, además de su formación musical de conservatorio, que después lo llevarían a abandonar la idea de ser músico de cámara para interesarse en el espectáculo de los años cincuenta, como: el circo, la zarzuela, la ópera y la danza, serían los detonantes para la investigación sonora de Rivero enfocada en el teatro.

A lo largo de su carrera, su gusto por el teatro y su formación musical darían como resultado, en primer lugar, la creación de música original para obras de teatro como *Santa* (dirigida por Luis de Tavira), *Reso* (dirigida por Héctor Mendoza) o *El anzuelo de Fenisa* (dirigida por Raúl Zermeño) y, en segundo lugar, una larga carrera como investigador, donde enfocó su atención al vínculo entre la música y el intérprete escénico, poniendo énfasis en los bailarines:

¹⁷ Luis Rivero (1934- 2005) fue un músico e intérprete teatral que compuso obras musicales para teatro y danza. Trabajó a lado de artistas escénicos mexicanos como Guillermina Bravo, Héctor Mendoza y Héctor Azar.

¹⁸ Luis de Tavira es director de escena, pedagogo, fundador de instituciones de enseñanza teatral como el Centro Universitario de Teatro, Núcleo de Estudios Teatrales y la Casa del Teatro, AC, ensayista, traductor y creador del análisis tonal.

Además de fecundo compositor, ha sido quizás el más engalanado pedagogo vocal de teatro, (sic) no solo como maestro de canto y música para actores y bailarines, sino que entró al descubrimiento de la ortofonía, la pedagogía más sólida de nuestras escuelas, desde la fonación hasta la verbalización [...].(Tavira en La Jornada, 2005, s/p)

Podría decirse, entonces, que el periodo creativo de Luis Rivero coincide con la transición entre el teatro de género chico (que existía más por mero divertimento) y el surgimiento de movimientos importantísimos para el teatro mexicano contemporáneo como *las vanguardias*, *Poesía en voz alta* y *el Teatro universitario*, que forjarían, desde las aulas y la investigación, nuevas maneras de concebir el teatro, sobre todo a partir de los años sesentas, donde la figura del director de teatro cobró fuerza. Es es este último el que toma la batuta, haciendo una metáfora del director de orquesta, convocando a los diversos elementos de las creaciones que posibiliten un intercambio dialéctico en la obra de teatro en tanto espectáculo interdisciplinario.

La presencia en el teatro mexicano de Luis Rivero contribuyó a precisar la figura del diseñador sonoro como compositor musical, investigador y recopilador sonoro. Su incursión, primero en el teatro y luego en la danza, definió al diseñador sonoro como un creador que trabaja en conjunto con el director o el coreógrafo, construyendo la sonoridad propia y adecuada para el espectáculo escénico que se está diseñando. A partir del intercambio de ideas y referentes, el diseñador sonoro podía grabar o mezclar los sonidos, lo cual potenciaría el discurso artístico de la obra de teatro, desde una perspectiva metodológica riveriana. Otra aportación a la figura del diseñador propuesta por Rivero fue la del investigador sonoro que no discriminaba la audición y preservación de materiales sonoro-musicales en favor de su uso en escena.

Sin embargo, no existe a la fecha una preservación eficaz de todo el material sonoro desarrollado por compositores como Rivero, así como la de otros diseñadores sonoros de aquella época, probablemente por la dificultad de grabar y almacenar el sonido, o quizá también por la cualidad efímera del teatro, en donde es

más importante el hecho en tiempo presente, a diferencia de los procesos musicales o del cine.

Los pocos archivos que aún quedan, resultados del encuentro y colaboración desde la práctica escénica de compositores musicales y directores de escena, permanecen en escasas recopilaciones tales como: *Música de teatro* y *Antología de música original para teatro*. Ambos trabajos se encuentran en formato de dos discos compactos recopilatorios únicos en su tipo, que presentan composiciones musicales claves en la música desarrollada para montajes teatrales en la segunda mitad del siglo XX. En el caso de *Música de teatro*, Rodolfo Sánchez Alvarado revisita las composiciones realizadas por Luis Rivero a través de la masterización¹⁹ sonora de las piezas musicales, desde la mirada cómplice de un diseñador sonoro que conoce el trabajo de otro. Sánchez Alvarado buscó trazar una línea temporal y cualitativa de la evolución musical de Rivero a partir de la música original realizada para veinte montajes teatrales.

Por otro lado, *Antología de música original* recopila las piezas de varios compositores mexicanos del siglo XX que sientan las bases de la metodología de la composición musical para la escena y la creación del diseñador sonoro como creativo del hecho escénico:

[...] algunos compositores (entre ellos varios operistas) se dedicaron a escribir música incidental y escénica para las producciones teatrales de los más importantes directores y dramaturgos mexicanos. Como ejemplo de esta colaboración escénica baste mencionar el disco compacto *Música de teatro* (producido por el CITRU en 1998) que incluye treinta fragmentos breves de la música de ocho compositores mexicanos [...] Rafael Elizondo [...], Luis Rivero [...], Federico Ibarra [...], Leonardo Velásquez [...], Alicia Urreta [...], Rocío Sanz [...], Lucía Álvarez [...] y Marcela Rodríguez [...], quienes colaboraron con 18 directores teatrales: Alejandro Jodorowsky, Alejandro Aura, Juan José Gurrola, Hugo Argüelles, Héctor Mendoza, Julio Castillo, Luis de Tavira, Ricardo Ramirez Carnero, Sergio Olhovich, Tomás

¹⁹ La masterización es el proceso final en la postproducción de audio (normalmente para un disco, pero también para la banda sonora de una película o un documental). Es un paso muy importante que permite la cohesión de todo el audio y que, además, posibilita la uniformidad sonora entre las diferentes pistas de un álbum.

Ceballos, Enrique Pineda, Merino Lanzilotti, Ludwik Margules, Raúl Zermeño, Maricela Lara, Héctor Ortega, Marta Luna y Jose Luis Ibañez.

En las notas de esta excelente antología fonográfica, que nos permite escuchar el mundo sonoro del teatro mexicano del siglo XX, el crítico y musicólogo José Antonio Alcaráz [...] da cuenta de las complicidades escénicas que pueden surgir entre compositores, dramaturgos y directores. (Robles Cahero, 2011, p. 33)

Estos discos recopilatorios son los únicos archivos musicales de la composición original para teatro que sobreviven en la actualidad, esto en parte a la falta de interés por preservar las composiciones musicales realizadas para el teatro y a la poca atención que se le ha dado a la música compuesta para integrarse al hecho escénico.

Instituciones como el *Centro de Investigación, documentación e información teatral Rodolfo Usigli* o la *Fonoteca Nacional* resguardan y conservan material sonoro de este tipo sin un alcance mayor a la de los investigadores y teóricos interesados en este tema, que también son escasos.

Falta crear la necesidad en el gremio teatral contemporáneo de grabar y preservar el sonido con el fin de conocer su sonido particular, delimitar sus diferencias con la música compuesta para una sala de conciertos o una banda sonora. Por esto mismo, es curioso el interés de los creadores teatrales por grabar y escuchar la música hecha con otros fines para usarla en el teatro, en vez de investigar y teorizar la música original que integraría la escena.

Es notable que ambos discos recopilatorios contengan solamente música original, dejando de lado los sonidos incidentales y ambientes sonoros generados para la puesta en escena, priorizando la preservación de la música compuesta, omitiendo así los lenguajes sonoros creados por el diseñador para comunicar una ficción a los espectadores. Esto nos habla, otra vez, de un pensamiento que sigue dividiendo el sonido de la música, en el ámbito creativo del diseño sonoro para teatro.

Otra problemática dentro del fenómeno sonoro teatral ha sido la falta de partituras debido a los modos de creación de una obra musical para la escena, la rapidez de los ajustes y los cambios que el sonido atraviesa en el montaje de la obra. Todo esto ha dado como resultado una falta de conocimiento por parte de los diseñadores sonoros contemporáneos en cuanto al trabajo y trayectoria de los diseñadores sonoros de mediados del siglo XX en México. Igualmente, los compositores y músicos actuales se han alejado de las producciones teatrales al no encontrar una fuente de trabajo donde puedan desarrollarse laboral y creativamente.

El archivo musical compilado por Javier Bolaños y Sánchez Alvarado revela la importancia que ha tenido durante años preguntarse cuáles son las relaciones entre la música y el teatro. ¿Por qué el teatro no ha podido prescindir de la música? Y en contraposición, ¿cuál es la música que necesita una obra de teatro? ¿Es necesario componer música exclusiva para una obra?, ¿cuál es la importancia de la preservación y teorización del sonido realizado para la puesta en escena?

A partir de la revisión de la recopilación sonora de Bolaños y Alvarado, se demuestra cómo, desde hace más de medio siglo, existe la colaboración entre creadores teatrales y compositores musicales, dando pie a un sinnúmero de experimentos escénicos en el teatro mexicano, que han sido consistentes porque generan convenciones que sostienen la ficción de la obra de teatro. Sin embargo estas duplas creativas están escasamente documentadas.

Dichos resultados efímeros no siempre han arrojado hipótesis teóricas que ayuden a construir la figura del diseñador sonoro contemporáneo, dando como resultado creaciones aisladas y desvinculadas de otras manifestaciones sonoras-teatrales simultáneas. No obstante, la trayectoria de algunos de estos creadores y su necesidad de sostener fervientemente la figura del diseñador sonoro como un creador indispensable para el teatro comienza a tener consecuencias en la manera de concebir la puesta en escena contemporánea. Es notable que la efervescencia creativa de los años cincuenta en el teatro mexicano congregó disciplinas como el teatro y la música en favor de una resignificación de la estética y estándares arcaicos del arte.

La obra de Luis Rivero sirve de ejemplo a esta investigación para demostrar el resultado de la articulación de dos lenguajes: cuando la música ha sido seleccionada y diseñada exclusivamente para la obra de teatro, potencia el hecho escénico y le da calidad al espectáculo. Si la música o el sonido han sido seleccionados arbitrariamente la ficción pierde contundencia.

Podemos observar que la figura del director impera y el diseñador sonoro o compositor musical permanece todavía como un colaborador. El esquema jerárquico vuelve difícil que se vea al diseñador sonoro como una figura indispensable para erigir el discurso teatral integral.

Los diseñadores sonoros de mediados del siglo XX pasaron de ser músicos a investigadores especializados del sonido, principalmente desde la práctica, y tuvieron que aprender a escuchar, recopilar, grabar y mezclar material sonoro para usarlo posteriormente en escena. Por lo tanto, además de la composición musical, fue necesario que incluyeran tecnologías y medios que cimentaran su investigación sonora. La más popular en el siglo XX fue la radio, que había conseguido expandir sus frecuencias para llevar entretenimiento, información y cultura al público.

2.3 RADIO UNIVERSIDAD EN MÉXICO DEL SIGLO XX

Ya hemos hablado de que uno de los medios de comunicación que influyó de manera indirecta en la difusión del arte y en la creación de nuevas plataformas de creación artística fue la radio. Gradualmente, esta influencia desembocó en un vínculo entre los medios audiovisuales y escénicos, que fueron tomando términos desarrollados ahí mismo.

Anteriormente nos referimos a la radio como el antecedente directo para la construcción del concepto de diseño sonoro, tanto en el cine como en el teatro. Aunado a lo anterior, las radiodifusoras surgidas durante las primeras décadas del siglo XX en México contribuyeron a la consolidación de creadores que posteriormente serían los encargados de fomentar el arte desde la teoría y la práctica. Escritores, poetas, dramaturgos, directores de teatro y compositores

incursionaron en la radio utilizándola como una plataforma de difusión que alcanzaba a más audiencia de la que, hasta ese momento, nadie hubiera imaginado. Dalia Tapia Marín explica que:

Las primeras ondas hertzianas de Radio UNAM se emitieron en un ambiente político tenso a causa de un importante conflicto entre la Máxima Casa de Estudios y el gobierno cardenista.²⁰

Mientras éste último estaba empeñado en establecer la enseñanza socialista, la Universidad se negaba rotundamente a implantar dicho sistema, ya que en su interior prevalecían los pensadores liberales y positivistas. (2003, p. 51)

En medio de un ambiente político caótico y un desinterés generalizado por la cultura y las artes, *Radio UNAM* fue inaugurada desde una contracorriente del gusto popular, pero enfocada a su vez en formar nuevas audiencias, más allá del estudiante universitario, abarcando así un sector de la población más diverso.

Es notable la dicotomía que existía entre la cultura, formada por las bellas artes y el divertimento popular, como el *Teatro de revista*, los rodeos o las corridas de toros, extremos evidentes de una sociedad separada en clases sociales, la cual no podía acceder de forma igualitaria a una educación cultural que ampliara sus referentes y el entendimiento de su entorno a través del arte.

Emprender la creación de una radiodifusora universitaria tenía como ventajas el intercambio de ideas entre académicos, estudiantes y sociedad, sin embargo, conseguir el presupuesto y fondos para sostener una radio independiente dentro de una universidad pública fue una empresa difícil, así como el equipo adecuado para lograr transmitir la señal radiofónica a varios kilómetros de distancia. “[...] Para completar el singular cuadro, vale decir que el equipo de la emisora estaba compuesto por “una tornamesa de madera, un [transmisor] Collins, un radio común y corriente, un piano viejo, un sofá y un micrófono marca 44 RCA Víctor [...]” (Tapia, 2003, p. 50)

²⁰ El gobierno de Lázaro Cárdenas sucedió del 1 de diciembre de 1934 al 30 de noviembre de 1940.

A partir del aprovechamiento máximo de los escasos recursos tecnológicos y sonoros, *Radio Universidad* encontró la manera de comunicarse con la audiencia mexicana que era curiosa por naturaleza. A finales de los años treinta, el público tenía diversas opciones para divertirse: yendo al teatro, a la ópera o a las corridas de toros, así que la llegada de la radio fue crucial, ya que se estableció como una opción fresca de esparcimiento. El público no tenía que ir demasiado lejos para escuchar historias apasionantes o la música de moda: la radio llevaba el entretenimiento a la casa, solo era necesario un aparato radiofónico que lograra transmitir la frecuencia deseada. Del espacio público se trasladaron al espacio privado, y la radio tuvo que responder en consecuencia llevando programas e historias atractivas para un público entusiasmado y exigente de estímulos nuevos.

2.3.1 RADIOTEATRO UNIVERSITARIO

No es gratuito que en años posteriores el entretenimiento cotidiano del mexicano promedio fuera escuchar los radioteatros y las radionovelas, que ya desde 1932 se transmitían en la estación radiofónica de la *XEW*, con títulos como *Orgullo y Prejuicio* de Jane Austen o *Los tres mosqueteros* de Alejandro Dumas.

Por otro lado, los antecedentes de la “representación radiofónica” corrieron a cargo del montaje de la *Guerra de los mundos* de H. G. Welles dirigido por Orson Welles, en el año de 1938 en Nueva Jersey, que rebasó los límites de la ficción para provocar un impacto social documentado entre la audiencia asustada que asumió que la narración sobre la invasión extraterrestre era real.

Por tanto, el radioteatro, a diferencia de la radionovela, no solo trataba de leer historias de autores consagrados de la literatura universal, sino que representaba una ficción desde la voz de los personajes donde los efectos de sonido fungían como un apoyo para completar la ficción en el radioescucha. Se montaban lecturas que iban desde William Shakespeare hasta obras del Siglo de Oro español y, en años posteriores, obras de dramaturgos modernos mexicanos como Héctor Mendoza, Luisa Josefina Hernández o Emilio Carballido, referentes del teatro universitario de los años sesenta.

El radioteatro surgió como una nueva opción de entretenimiento para los mexicanos que aceptaron, principalmente de buena gana, las historias emocionales y pasionales. Esto provocó un posicionamiento del melodrama como género recurrente en el entretenimiento mexicano, desde el siglo XX y hasta nuestros días, con autores que pasarían del radioteatro a las telenovelas, como fue el caso de la guionista Yolanda Vargas Dulché²¹.

De esta manera, los parámetros del entretenimiento ya estaban definidos en la radio, sin embargo, el objetivo de la radiodifusora universitaria consistía en diversificar los referentes culturales que el mexicano consumía. “[...] En un principio, los objetivos que pretendían alcanzar [Radio UNAM] se sustentaron en el discurso inaugural de Gómez Arias: extensión de la cultura en voz de los académicos universitarios y difusión de las grandes obras musicales”. (Tapia, 2003, p 51)

La radiodifusora consiguió difundir el conocimiento a nuevos públicos no universitarios que tuvieran la posibilidad de sintonizar la transmisión radiofónica. Al mismo tiempo, la difusión de las obras musicales clásicas tuvo como consecuencia la creación de un archivo sonoro que a lo largo del siglo XX preservaba cintas, grabadoras, vinilos y cassettes, que evolucionaría en la era digital del siglo XXI.

Radio UNAM crecía a la par de la audiencia y de su equipo técnico y creativo, en favor de una programación cultural constante y consistente, que no fuera determinada por la programación habitual en el ámbito de la radio popular.

Cuando la radio comercial fue invadida por la monotonía, brillaron las ondas hertzianas de la estación universitaria.

Al decir de Manuel Estrada Maldonado, subdirector de Producción de Radio UNAM, “Max Aub es el que abre toda esta época y allí sí existe memoria en la fonoteca -que lleva el nombre del maestro Alejandro Gómez Arias- de todos los radioteatros; del Teatro en Atril, del Teatro de Nuestro Tiempo donde abre la cabina a grandes voces. Por ejemplo, es cuando empiezan a hacer sus pininos Carlos Monsiváis, Octavio

²¹ Yolanda Vargas Dulché sería un referente fundamental del melodrama televisivo mexicano, siendo guionista de telenovelas como *Rubí*, *El pecado de Oyuki*, *María Isabel*, entre otras.

Paz y Carlos Fuentes que ahora son los grandes literarios de la cultura mexicana” [...]. (Estrada en Tapia, 2003, p 53)

Radio UNAM se volvió una estación que buscaba diferenciarse de la radio comercial a través de la difusión cultural y probablemente esto permitió que sus programas tuvieran desarrollo y cumplieran los objetivos de preservación de la cultura y al mismo tiempo lo hicieran desde una nueva búsqueda artística. Las personas interesadas en esto último, recurrieron a la opción radiofónica que la universidad les ofrecía.

Creadores destacados del teatro mexicano como Héctor Azar, Juan José Gurrola, Vicente Leñero y Héctor Mendoza pasaron por las filas de los radioteatros donde trabajaron en colaboración con los compositores musicales Rafael Elizondo o Luis Rivero; ellos a su vez con técnicos del sonido. Un ejemplo crucial de esta colaboración sincrética fue el de Rodolfo Sánchez Alvarado, quien desde sus inicios en la radio como técnico de sonido, generó un punto de convergencia entre la música y el teatro con la aportación de nuevos referentes sonoros para la creación de un renovado discurso sonoro.

El acervo musical de Sánchez Alvarado que abarcaba una colección musical de distintas partes del mundo y grabaciones, realizadas por él mismo, hechas en diferentes regiones del país y a partir de encuentros con las tradiciones sonoras de pueblos y comunidades de todo el mundo, provocó que el teatro ampliara su espectro sonoro. Esto en colaboración con Luis Rivero que daba orden y estructura musical a los referentes traídos por Sánchez Alvarado, y con la dirección escénica de directores que en aquella época, buscaban encontrar vínculos con temas políticos y sociales y nuevos lenguajes teatrales, lo cual resultaba en que cada una de las partes involucradas en la creación del espectáculo escénico se volviera indispensable. Quizá inconscientemente, el discurso escénico lograba una sincronización y potencia desde la investigación previa y concienzuda de todos sus elementos.

2.4 RODOLFO SÁNCHEZ ALVARADO: LA ESCENOFONÍA

Una de las aportaciones más sobresalientes en la práctica del diseño sonoro en México ha sido el trabajo de Rodolfo Sánchez Alvarado, creador del concepto *escenofonía*. Sus inicios en la radio, así como su incursión al mundo del teatro y su trabajo creativo desarrollado durante los últimos años, es pertinente de analizar debido a sus aportaciones prácticas en este campo y a la concepción del diseño sonoro como un elemento creativo fundamental para el teatro mexicano.

No obstante, la recopilación de material escrito que sea de ayuda en el análisis de la vida y obra de Rodolfo Sánchez Alvarado ha sido difícil de encontrar. Esto puede deberse a una falta de sustento teórico en el campo de la *escenofonía* o quizás también a un desconocimiento generalizado por parte de los hacedores de teatro de este país respecto al desarrollo de otras áreas creativas que conforman la puesta en escena.

Alberto Rosas²², diseñador sonoro mexicano, asevera que “[...] el asunto es que ese trabajo [del diseño sonoro] no ha tenido la difusión necesaria para darle la importancia suficiente que se merece [sic] en estos días habemos muchos creadores que realizamos obra pero que además hacemos trabajos teóricos y de investigación.” (Anexo 2)²³

Aunque es claro que en México hay esfuerzos importantes en la teorización del tema, como el de Alberto Rosas, la escasez de material es evidente. A tal grado que una de las pocas entrevistas publicadas, realizadas a Sánchez Alvarado y recopiladas para esta investigación es justamente la que corresponde al número especial de *Música para teatro* de la revista *Paso de Gato*, de la cuál se tomará valiosa información para el análisis del concepto, con el objetivo de ampliar el

²² Alberto Rosas tiene una trayectoria artística de más de 20 años y ha trabajado en más de 100 obras de teatro ya sea como compositor, músico en escena, diseñador sonoro o actor, trabajando al lado de directores como: Luis de Tavira, José Caballero, David Olguin, Alberto Villareal, entre otros.

²³ Comunicación personal con el diseñador sonoro Alberto Rosas a través de Facebook Messenger 6 de agosto de 2016.

conocimiento del tema y reconocer el enorme valor que tiene la *escenofonía* como noción, así como su creador en la historia de las artes escénicas mexicanas.²⁴

Sánchez Alvarado comienza trabajando en *Radio Universidad* en el año de 1955, y tal como le narra a Alberto Rosas (2011), asegura que su incursión en el teatro fue absolutamente casual.

[...] recuerdo haber trabajado entonces tanto [sic] con Gurrola como con Miguel Sabido. No porque yo ya me dedicara al teatro o supiera mucho, sino simplemente porque estaba en radio y la gente del teatro tenía la necesidad de alguna pista o de música y no tenían a donde (sic) acudir.

Difícilmente podían pagar un estudio profesional, y por eso iban al radio a ver cómo se les podía ayudar. Y ahí estaba yo, que prácticamente vivía en el radio [sic], y me pedían que les grabara alguna música, un sonido o un efecto. Ni siquiera puedo recordar qué les grababa. Creo recordar que incluso llegué a colaborar con Héctor Azar allá en Coapa. (p. 38)

Más que casual, parece ser fundamental la incursión de Sánchez Alvarado en el teatro, ya que sucedía en un momento en el que las artes escénicas mexicanas atravesaban por una transformación importante, donde creadores de la talla de Juan José Gurrola o Héctor Azar alentaban movimientos tan importantes como *Teatro en Coapa* y el teatro universitario. Movimientos que en ese entonces fueron vanguardistas y que, al día de hoy, todavía tienen repercusiones en el teatro mexicano y en la manera en la que se enseña teatro en las escuelas de la Ciudad de México. Otro fenómeno notable fue la falta de herramientas tecnológicas de aquella época para crear el diseño sonoro de una puesta en escena, razón por la cual los creadores recurrían al equipo radiofónico para llevar a cabo la puesta en escena, conocimientos que ya tenía para ese entonces Sánchez Alvarado.

Es importante recordar que para 1955 la radio estaba en pleno auge a nivel mundial y ya había probado, para entonces, su efectividad comunicativa. Sin embargo, otros medios de comunicación como el cine o la televisión todavía se

²⁴ Cabe mencionar que para efectos de esta investigación se intentó contactar a Rodolfo Sánchez Alvarado a través de Facebook, la única red social donde aparece activo, sin embargo, nunca respondió las solicitudes de mensajes que le fueron enviadas. *N del A.*

encontraban en una etapa experimental que ya había superado la radio a esas alturas. Por lo tanto, es posible imaginar la variedad de usos que había desarrollado la radio, no solo en el terreno de lo comunicativo (esto entendido desde lo radiofónico como un instrumento portavoz o informante del acontecer nacional e internacional), sino también en términos de entretenimiento y recreación. El radio se adelantó al desarrollar una variedad de efectos y texturas sonoras que se vuelven expresivas, teniendo únicamente el sonido como recurso emulador y evocativo del cotidiano.

Esto le vendrá muy bien al teatro, que a mediados del siglo había atravesado vanguardias tan importantes como el naturalismo y el realismo, además de acontecimientos sumamente relevantes como las dos guerras mundiales, que modificaron la manera de concebir el espectáculo teatral y su pertinencia (esto puede ser visto a partir de movimientos como el teatro brechtiano²⁵ hasta el teatro de revista o la zarzuela, presente sin duda en el desarrollo teatral del siglo y desde luego también en México).

De todos estos movimientos se alimentaba el trabajo de aquellos creadores mexicanos de los años 50 que recurrían a Sánchez Alvarado y a sus conocimientos en el ámbito radiofónico. Parece natural que el teatro acudiera a las tecnologías de la radio en una época donde las maneras de comunicarse estaban cambiando violentamente. Los creadores teatrales de aquella época buscaron las herramientas radiofónicas, luchando por la supervivencia del teatro, preocupándose por crear una sonoridad fresca y diferente para la puesta en escena. Durante el siglo XXI, los avances tecnológicos en la producción y reproducción sonora se han acelerado, sobre todo a partir de la llegada del internet. Sin embargo, a diferencia de los creadores teatrales de los años 50, algunos directores y creativos actuales se niegan a experimentar con medios digitales, negando categóricamente la existencia de un *teatro digital*, por lo tanto negando también las nuevas maneras de crear sonido.

²⁵ El teatro *brechtiano*, teatro *épico* o teatro *dialéctico* es el relacionado con la producción teatral y teórica del dramaturgo alemán Bertolt Brecht, surge a principios del siglo XX y contrario a un teatro centrado en su estética, este gira en torno a las problemáticas de la clase trabajadora. Es un teatro narrativo que se vale del *efecto de distanciamiento* «*Verfremdungseffekt*», para distanciar al espectador del drama que está presenciando.

Por otra parte, parece existir una ingenuidad en este primer acercamiento al teatro por parte de Sánchez Alvarado: un conocimiento profundo del ámbito sonoro como parte de su carrera en la radio, pero al mismo tiempo una falta de conciencia de la diversidad sonora a la que puede acceder el teatro, además de la música. Esto se irá modelando a lo largo de su trayectoria como *escenógrafo*.

Este intercambio, ingenuo y primario, parece ser el inicio de una larga búsqueda de Sánchez Alvarado en el entendimiento del sonido en el teatro. Y al mismo tiempo el dominio de su ámbito será lo que posibilite el desarrollo focalizado de su noción en el futuro.

No se puede dejar de lado el enorme bagaje musical que el creador desarrollaría a lo largo de su estancia en Radio Universidad:

Por esos años había un programa en Radio Universidad que se llamaba Ventana al mundo, y de lo que trataba era de invitar a diversos países –España, Francia, Inglaterra– a que nos donaran materiales grabados de calidad [...] música que no teníamos y que ni siquiera teníamos con qué comprar [...] de esta gente aprendí muchas cosas [...] sobre la marcha totalmente, y claro, por mi interés personal [...].
(Rosas, 2011, p. 38)

Es importante reiterar que el diseño sonoro de una puesta en escena no se compone solamente de música, sino también de una gama de sonoridades (que más adelante analizaremos); sin embargo, el bagaje musical de un diseñador sonoro es primordial para incrementar sus herramientas sonoras en favor del drama. En este sentido, Rodolfo Sánchez Alvarado comenzaría a desarrollar ya desde *Radio Universidad*, y sin saberlo de antemano, herramientas que más tarde le serían de gran ayuda en su labor sonora en el teatro, mismas a las que podría acceder en el momento en que fueran requeridas.

Por otra parte, la capacidad sonora de Sánchez Alvarado se incrementaría al interactuar constantemente con sonoridades del mundo entero, teniendo un abanico

sonoro muy variado, aunado a las diferentes percepciones de lo que compone la música en cada región del planeta.

A propósito de esto, Jon Witmore remarca la importancia de escuchar y conocer distintos tipos de música para el diseñador sonoro, al narrar cómo otros creadores, como Richard Foreman,²⁶ hurgan en tiendas de música seleccionando discos que creen que servirán alguna vez en sus puestas en escena: “[...] La única vez que he apreciado los principios azarosos de Cage es al conseguir música para mis espectáculos”. (1994, p. 75)

Parece importante para estos creadores ampliar el rango sonoro-musical más allá del gusto personal, buscando tener consigo un abanico sonoro a su disposición para ser utilizado, más tarde, como materia prima sonora en una obra de teatro. Este material, sería empleado como referente sonoro en el contexto histórico-social de la obra o, también, como sonoridades que aporten ideas al diseñador sonoro, complejizando así su trabajo.

El amplio bagaje musical acompañará indudablemente el camino creativo de Sánchez Alvarado, pero no solo creará a partir de este. De hecho, su preocupación, una vez entrando al campo de la creación sonora para la puesta en escena, se concentrará justamente en la defensa de que el diseño sonoro no solo se compone de la música que acompaña una escena. Para Sánchez Alvarado el diseñador sonoro definitivamente no es aquel que pone play a los tracks en el transcurso de una función. ¿Qué es, entonces, el diseño sonoro?

En la entrevista realizada por Karl Svenson (2007), Sánchez Alvarado, recién galardonado en ese entonces con la medalla de Bellas Artes, distinguiría la labor del escenógrafo: “[...] desde hace dos décadas refuerzo mis inquietudes creativas y procuro soslayar la literalidad de la “musiquita y los efectitos” y procuro crear personalmente atmósferas sonoras originales para vestir un hecho escénico.” (p. 218)

²⁶ Richard Foreman (Nueva York 1937) Director y dramaturgo de teatro neoyorkino, fundador del Ontological-Hysteric Theater)

Las inquietudes de Sánchez Alvarado sostienen cuestionamientos que continúan vigentes: ¿cuáles son los sonidos que componen el hecho escénico?, ¿cuáles son las diferencias de la música compuesta para otros fines y por qué es importante para el diseñador sonoro estudiarlas, reconocerlas y diferenciarlas?, ¿cuáles son las libertades y los límites creativos de un diseñador sonoro/escenógrafo? y, finalmente, ¿cuál es la gran aportación del sonido en el teatro?, ¿qué vuelve imprescindible el sonido en un hecho escénico?

Todas estas preguntas procuran ser contestadas actualmente y en el mejor de los casos desde la práctica sonora de ciertos creadores mexicanos, como el mismo Rodolfo Sánchez Alvarado, Joaquín López Chapman o durante el periodo del 2010 al 2020 Pedro de Tavira Egurrola, Rodrigo Espinoza, Cristobal Maryan o Alejandro Carrillo, por mencionar algunos, pero en su mayoría carecen de un sustento teórico que desarrolle una terminología, analice conceptos sonoros para su entendimiento y deje un legado teórico para las nuevas generaciones que busquen acceder a este apartado de la creación teatral.

Por otro lado, y a partir de estas preguntas, Rodolfo Sánchez Alvarado fue modelando la noción que acompañará su experimentación sonora: “Alguna vez me preguntaron una definición breve de *escenofonía* y respondí diciendo que es el vestido sonoro de un hecho escénico. [...] Acuñé este término sobre el año 2000, momento en que ya lo empecé a utilizar formalmente”. (Rosas, 2011, p. 42)

Sánchez Alvarado nos propone que el hecho escénico compuesto por un texto dramático, los actores, la iluminación y la escenografía, también necesitan un vestido sonoro que lo acompañe, vestido que se denomina sonoro porque abarca todos los aspectos que suenan en la puesta en escena, sin separar los efectos especiales de sonido, música o la misma voz de los actores, más bien reuniendo todo el sonido en el mismo campo semántico. Sánchez Alvarado también utiliza la palabra *vestido* que remite a aquello que cubre el cuerpo. La obra de teatro, visto desde esta analogía se transforma en el cuerpo que es revestido por una sonoridad única, a la medida del cuerpo que se viste.

Sin embargo, y aunque el término se pueda asimilar fácilmente con la explicación de Sánchez Alvarado, es difícil entender todo esto desde la desarticulación misma de la palabra *escenofonía*, que a partir de la conjunción de las palabras *escenografía* (que es el arte de diseñar decorados para el teatro, el cine y la televisión) y del griego *fono* (que significa sonido), parece aludir, de primera impresión, a una escenografía de sonidos, donde en vez de construirse el decorado de una obra de teatro, se construye el sonido que será parte del hecho escénico.

Esta búsqueda por nombrar y aplicar este término le ha llevado varios años al creador del mismo y, como lo explica Sánchez Alvarado, ha sido fruto de una búsqueda intensiva por desarrollar su propia definición desde la práctica:

El uso del término viene después, yo diría que a principios o mediados de los ochenta. Incluso por ahí tengo algún documento donde, para otra cuestión, no algo del teatro, menciono por primera vez el término de escenografía sonora, porque de alguna forma, a falta de una palabra adecuada, eso era lo más cercano a la idea de un vestido sonoro de una situación, de modo que se me ocurrió llamarlo escenografía sonora y por un tiempo usé el término, tímidamente al principio.

Después, ya por los noventa, lo empecé a usar un poco más, pero claro fui muy aporreado por ello, porque decían “Si es escenografía, no puede ser sonora”, [...] Así que seguí dándole vueltas al asunto hasta que caí en el término *escenofonía*: si hay escenógrafos, por qué no va a haber *escenofonía*, o sea el sonido de la escena, y por lo tanto por qué no va a haber *escenófonos*, los que hacen la *escenofonía*. (Rosas, 2011, p. 42)

Hay varias problemáticas que surgen a partir de la creación de este término. Una de ellas es la escasa teorización de la noción, a diferencia de su vida práctica, donde varios creadores mexicanos usan la palabra en programas de mano y aplican la *escenofonía* como cada uno de ellos lo entiende. Por otro lado, ligado a la problemática anterior, existen actualmente una multiplicidad de términos en el campo del diseño sonoro para la puesta en escena que, a diferencia de la *escenofonía*, separan los componentes sonoros de la puesta en escena para nombrarse de muy variadas formas.

Joaquín López Chapman (2011) inicia su artículo Reflexiones en torno a la creación de música y sonido para la escena estableciendo la cuestión:

¿Y cómo le ponemos? Surge la pregunta, “música original, composición, arreglos, musicalización, asesoría musical, diseño sonoro, grabación, edición musical, selección musical, trabajo sonoro con los actores, manita de gato?” ¿O escenofonía?, como propone el maestro Sánchez Alvarado, seguramente aludiendo a la escenografía. (p. 54)

A lo largo de su artículo López Chapman, apunta lo curioso de que existan términos tan concretos a nivel visual, pero que no suceda así desde lo sonoro musical.

Inevitablemente, al hablar del sonido en el teatro, se busca hacer la distinción de sus componentes con la finalidad de diferenciar oportunamente la música del sonido proveniente de la realidad o de ruidos incidentales que definitivamente no se podrían denominar música. Sin embargo, Sánchez Alvarado se aventura a hacer una categorización sonora general. No desde las distinciones que podrían componer una puesta en escena, sino desde el sonido que viste una situación, por ende la ficción que se representa en el teatro.

La *escenofonía* comienza a revelarse, en este sentido, como un término que se piensa exclusivamente para su aplicación en el teatro, el cuál no niega las condiciones inherentes al arte teatral, como que la obra está planeada para ser representada enfrente de un público, en un espacio teatral o un espacio alternativo teatralizado y el intercambio comunicativo de todos sus componentes (actuación, escenografía, iluminación y sonido) se dará en el presente mismo de ese encuentro.

Es en sus raíces teatrales donde el término parece pertinente y adecuado para el dispositivo escénico. La palabra misma nos lleva a definir la *escenofonía* como: la construcción de sonidos que serán el vestido sonoro de la ficción de una puesta en escena. Esta construcción nos lleva al campo creativo del *escenófono*, que será el responsable de proveer el sonido que conformará la puesta en escena, sonido recolectado y también hecho por el creativo designado para esta tarea.

En este punto el *escenógrafo* se convierte en un investigador del sonido que tomará como punto de partida la obra o texto dramático para recolectar las sonoridades que sean útiles en la creación de un nuevo discurso escénico y también, por supuesto, de la concepción artística diseñada para el montaje teatral.

El *escenógrafo* visto como el recolector de sonidos de la puesta en escena coloca su propia práctica en la misma categoría creativa que un actor o un director, debido al análisis sonoro que pueda desarrollar para el montaje teatral. La *escenofonía*, por lo tanto expande las posibilidades artísticas y poéticas de un hecho escénico y tiene la posibilidad de potenciar los otros discursos que se entrelazan en la obra de teatro.

Sánchez Alvarado resalta las cualidades creativas del trabajo *escenofónico* narrando su experiencia en el montaje *Filoctetes* de Sófocles:

Trato además de ser creativo con los sonidos, entonces hice unos sonidos de mar, pero de fantasía, con voz humana [...] todo esto ya con las tecnologías modernas lo transformé para hacer este mar. Luego hice un mar con címbalos, platillos y timbales que creaban la ilusión in crescendo de los golpes de olas, todo tejido para hacer varios planos.

Por último, hice un mar con bases electrónicas, alternándolos fielmente con una mezcla de los tres tipos. Ese es mi punto de vista creativo, trato de hacer escenofonías que no sean convencionales, sino que sean originales. Trato de usar lo menos posible el efecto real [...] para que tenga otro sentido y que vaya acorde con la obra. (Svensson, 2007, p. 219)

El proceso creativo de Sánchez Alvarado para construir la *escenofonía* de *Filoctetes* muestra la necesidad de construir no solo la definición de la *escenofonía*, sino también de buscar una metodología que guíe a los escenófonos en el proceso creativo de una obra de teatro.

Parece entonces, que el trabajo del escenógrafo comienza desde los primeros acercamientos al texto. En este proceso el escenógrafo se convertirá, a lado del director y los actores, en un lector que descifra signos y referentes inmersos en la

dramaturgia o texto base elegidos para ser representados, o en caso de no existir texto, en el concepto desarrollado para esa puesta en escena.

La labor de descifrar referencias y signos dentro del texto lleva al diseñador sonoro a convertirse en investigador de la sonoridad desde el contexto de la dramaturgia y desde el concepto de la puesta en escena, dialogando con elementos que ayudan a crear un universo sonoro propio. En el ejemplo del mar, puesto por Sánchez Alvarado, se investiga la sonoridad porque es necesario que exista desde el texto y desde la dirección, pero no a partir de la imitación sonora del mar o desde el sonido pregrabado del mismo, sino desde el contrapunto y la gama de sonidos obtenidos del cotidiano y/o manufacturados por el mismo diseñador. Esta construcción aporta complejidad desde el sonido a la ficción y también la complementa de manera integral.

El sonido, visto desde la *escenofonía*, parece un soporte de la ficción porque se crea a favor de sus convenciones, a la par que viste el hecho escénico; la *escenofonía* no se subordina como una creación menor de la puesta en escena, pues desde su definición parece acompañar el hecho escénico y surgir a partir de la necesidad de explorar la gama de sonoridades que pueden ser creadas y desarrolladas para la ficción.

La valía del trabajo de Sánchez Alvarado es indiscutible en la escena teatral mexicana debido a su enorme trayectoria con reconocidos directores nacionales e internacionales, a sus repercusiones prácticas en el teatro mexicano contemporáneo y a la creación de la *escenofonía*, que parece ser la noción que ha comenzado a sentar las bases de la teorización del campo sonoro con el fin de ser estudiado y desarrollado en metodologías de fácil acceso para creadores emergentes interesados en el ámbito sonoro y, por supuesto, teatral.

Ya desde el año 2011, Jaime Chabaud reconocía, en la editorial de la edición especial de la revista *Paso de Gato, Música para teatro*, que existen en el ámbito del diseño sonoro mexicano:

Ciertas urgencias planteadas: la de la existencia de músicos para el teatro [...], de teatreros que entiendan la música y su valor en un arte que se apoya [...] sobre todo en la imagen y la palabra que se desgranar desde la lógica en tanto el sonido y la música [...] van directo a la emoción, lo que los hace un arma escénica contundente. (p. 3).

Once años después el panorama no es tan distinto: parece gestarse apenas una necesidad entre los creadores teatrales contemporáneos de fortalecer las conexiones entre el sonido y el teatro desde la práctica. Sin embargo, a nivel institucional existe poca atención para este sector creativo del teatro. Consecuencia de esto, el fomento de esta actividad para su teorización y enseñanza es poco o nulo. Hasta la fecha, no existe una especialidad relacionada con el sonido para teatro en ninguna escuela superior de arte teatral o de música en la capital mexicana.

Cualquier aspirante al diseño sonoro para teatro tiene que asumir hoy en día que su aprendizaje vendrá de sus propios referentes y de la observación práctica de otros diseñadores sonoros. Si no es así, a partir de su conocimiento empírico y de su intuición teatral, y por supuesto, musical y sonora.

Esta arma, como Chabaud la nombra al referirse a la conjunción del fenómeno teatral con el sonido, ha seducido durante muchos años a algunos creadores mexicanos que han encontrado poéticas a partir de la búsqueda por desarrollar una identidad sonora para el teatro; aunado de igual manera a la búsqueda de un estilo que identifique las teatralidades mexicanas frente al mundo.

El teatro mexicano, a partir de la segunda mitad del siglo XX, se desarrolló predominantemente desde la academia: el teatro universitario en la capital del país fue semillero para la creación de importantes figuras del arte teatral (principalmente actores, directores y dramaturgos egresados de las escuelas de teatro). Esto desembocó en una suerte de vanguardia cultural que, al menos en el siglo XX, lograba mantener a flote la tradición teatral, a la par que alentaba la creación de contenido teórico que documentara las inquietudes de aquellos creadores. Figuras importantes para el teatro mexicano como Héctor Azar, Raúl Zermeño o Héctor

Mendoza, se erigían como los directores de vanguardia y apostaban por un teatro complejo a nivel estético, con un discurso artístico y social. Por lo tanto parecía natural que estos directores recurrieran a otras artes para satisfacer sus pretensiones artísticas y ampliar sus posibilidades de la puesta en escena.

La concepción vanguardista de aquel teatro permitía que, sobre todo, el teatro universitario o académico concibiera sus puestas en escena a partir de la experimentación, desde la apertura de las posibilidades con vistas al futuro y evolución del teatro. Por lo tanto el arte teatral abría sus puertas a otras expresiones como las artes plásticas, la danza y la música. Visto desde aquella perspectiva parecía natural que al incluir otras artes el discurso escénico se potenciaría (lo que recuerda inmediatamente a las pretensiones de Wagner con su *Obra de Arte Total* en el siglo anterior).

La música llega al teatro como una composición previamente estructurada por un músico, sin pensarse todavía como la construcción del sonido hecho exclusivamente para la puesta en escena y menos todavía, para una ficción. La música funcionará para una sala de concierto, pero no siempre para su integración con el hecho escénico. Es así como los directores teatrales de aquellos tiempos recurren a la radio como fuente de material sonoro que acompaña la obra de teatro.

Rodolfo Sánchez Alvarado es pionero de la experimentación sonora gracias a la construcción del término *escenofonía*, con alcances que aún no han sido probados del todo por los diseñadores sonoros del teatro mexicano. La utilización de la noción y la metodología propuesta por Sánchez Alvarado podría ser el inicio de la profesionalización del diseño sonoro en México y quizá el vínculo más importante para el teatro y la música en los últimos siglos.

En los últimos años, las tecnologías han cambiado rápidamente y distan de los métodos de producción sonora de Sánchez Alvarado, esto como consecuencia de la obsolescencia vertiginosa de dispositivos para escuchar, reproducir y crear música. Pasando en 40 años por el uso del vinil que evolucionó más tarde en el cassette, luego en el Compact Disc y, en los primeros 20 años del siglo XXI en los archivos digitales de reproducción musical y el streaming digital.

La digitalización sonora sistematizó la manera de acceder a la música, desplazando los medios de comunicación como la radio y la televisión como los conocíamos hasta antes del nuevo milenio. Podremos observar en el siguiente capítulo la trayectoria en la evolución de la manera de escuchar música, ejemplificado en el unipersonal Now Playing, pero también la diferencia en los procesos creativos y materiales para diseñar el sonido de una puesta en escena.

CAPÍTULO 3

NOW PLAYING

Este capítulo tiene la finalidad de centrar como objeto de análisis la obra de teatro *Now Playing*, estrenada el 2 de diciembre del 2019 en el Teatro El Milagro de la Ciudad de México. *Now Playing* es un unipersonal escrito por Jimena Eme Vázquez²⁷, la dirección escénica es de Renée Sabina²⁸, el diseño sonoro y música original de Alejandro Carrillo²⁹ y es actuado por el autor de esta investigación, Emmanuel Lapin. Es conveniente señalar que en lo sucesivo del capítulo me referiré a mi trabajo como actor en tercera persona, con el fin de analizar el fenómeno de dicho unipersonal.

En este capítulo se analizarán las condiciones de trabajo en las que surgió esta obra y su diseño sonoro. Para esto, se diseccionará el sonido como parte fundamental de esta puesta en escena. A partir del marco teórico propuesto en los capítulos anteriores analizaremos sus similitudes, la diferencia entre música, sonido, silencio y ruido, y cómo aporta al discurso sonoro en la convención teatral. ¿Cómo se ha modificado el diseño sonoro a partir del recorrido histórico del sonido?, ¿es equiparable la noción de *escenofonía* a partir del diseño sonoro de *Now Playing*?, ¿cuáles son las condiciones análogas y tecnológicas actuales para crear sonido para la escena?

Otro de los objetivos de este capítulo será el de teorizar el proceso de creación de sonido del montaje y analizar las decisiones tomadas a partir del contexto y convenciones de la misma obra, así como los materiales análogos y

²⁷ Jimena Eme Vázquez (Ciudad de México, 1991) Estudió Literatura Dramática y Teatro en la UNAM. Es dramaturga y estilista. Fue seleccionada en tres ocasiones para el Festival de la Joven Dramaturgia de Querétaro y ganó el Primer Premio de Dramaturgia Joven Vicente Leñero en 2015. Es autora de *No todas viven en Salem*, *Piel de mariposa*, *Me sale bien estar triste* y, por supuesto, *Now Playing*, entre otras.

²⁸ Renée Sabina (Ciudad de México, 1993) Licenciada con Mención Honorífica por el Centro Universitario de Teatro de la UNAM. Beneficiaria del programa Creadores Escénicos del FONCA 2015, con su proyecto de entrenamiento musical complementario *Resonancia*. Incursionó formalmente en el ámbito de la dirección con *Now Playing*.

²⁹ Alejandro Carrillo (Ciudad de México, 1993) Es licenciado en composición por University of North Texas College of Music (2017, cum laude) donde obtuvo las becas *Mexican Waiver* y *Martin Mailman Memorial Scholarship* para estudios de posgrado en el *Center for Experimental Music and Intermedia*. Ha musicalizado teatro para diversas compañías teatrales en México. Actualmente imparte el Taller de musicalización para teatro en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM.

tecnológicos que utilizó el diseñador sonoro en favor de la creación sonora del montaje.

3.1 PROCESO DE CREACIÓN SONORA

Now Playing es una obra creada en el 2019 a partir del estímulo *Creadores Escénicos, Categoría A*, del *Fondo Nacional para la Cultura y las Artes* (actualmente llamado *Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales*) obtenido por Emmanuel Mejía Tapia, el cuál lleva el nombre artístico de Emmanuel Lapin.



(Programa de mano *Now Playing*, 2019, Archivo Personal).

El planteamiento para la obtención de la beca fue el siguiente:

Proyecto enfocado al perfeccionamiento de mis habilidades profesionales con clases de piano y dispositivos sonoros-digitales orientadas al actor y, paralelamente, al desarrollo e interpretación de una obra unipersonal que revele desde la ficción el inconsciente sonoro de los *millennials*. Esto a partir de entrevistas a personas que forman parte de la generación mencionada, con el fin de revelar cuál es la música que nos identifica como generación y cuáles son las implicaciones emocionales, conscientes e inconscientes, de las sonoridades que nos conforman. (Mejía, 2018, s/p)

El desarrollo de la beca explicaba que durante cuatro meses tomaría clases de piano con un repertorio didáctico enfocado a desarrollar mis habilidades como intérprete con la maestra Jocelyn Muñoz Díaz «durante mi adolescencia accedí al conocimiento del instrumento, pero no lo continué profesionalmente para poder estudiar teatro» también, durante cuatro meses, tomaría sesiones de Introducción a dispositivos sonoros- digitales, los cuáles abarcaron el conocimiento de programas de producción musical como *Logic Pro X*, uso de interfaz de sonido del tipo *Focusrite Scarlet* y un repaso por las tendencias de composición modernas surgidas en internet como la música *Lo-fi* y el estilo audiovisual *Vaporwave*.

Paralelamente, la beca plantea durante los primeros cuatro meses el acercamiento a personas de la generación *millennial*³⁰ «de la cuál formo parte» haciendo entrevistas al respecto de sus gustos musicales y su relación directa con la música. En ellas, la mayoría de los *millennials* mostraron una afinidad profunda con la música, una facilidad para acceder a ella a través de dispositivos tecnológicos durante toda su vida, pasando por la casetera y el estéreo a dispositivos portátiles como el *walkman* o el *discman* hasta el *mp4*, el *ipod* y los *smartphones*.

El recuento de la música y los dispositivos donde pudimos reproducir la música como generación también reveló una cierta nostalgia en los entrevistados, que recordaban el uso de los dispositivos sonoros en los noventas como algo lejano y con la intención de volver a usarlos. La gran mayoría de los entrevistados mostró interés en la música pop norteamericana de la década de los noventas y principios de los dosmiles definiéndose como: *la música de su generación*, ya que pudieron escucharla en la radio o descargarla en internet.

Aunado a lo anterior, la llegada del internet y las redes sociales fue un momento fundamental para los entrevistados, ya que en su mayoría usaron redes

³⁰ La generación Y, también conocida como generación del milenio —del inglés *millennial generation*—, es la cohorte demográfica que sigue a la generación X y precede a la generación Z. Los demógrafos e investigadores suelen utilizar los primeros años de la década de 1980 como años de inicio del nacimiento y de finales de la década de 1990 a principios de la de 2000 como años de finalización del nacimiento. La generación ha estado generalmente marcada por un mayor uso y familiaridad con las comunicaciones, los medios de comunicación y las tecnologías digitales. Se estima que la generación Y corresponde al 22,4 % de la población mundial

sociales como *Metroflog*, *Hi5*, *MySpace*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* y *Snapchat*. Por último los entrevistados mencionaron una gran relación de su educación emocional a partir de la televisión nacional, sobre todo de los programas televisados en los dosmiles como *Otro Rollo*, *Big Brother*, *Código Fama*, o telenovelas como *Cómplices al rescate*, *Aventuras en el tiempo* y *Amigos x siempre*, televisadas durante esa época en la república mexicana.

En esta primera parte de la investigación podemos notar una clara brecha generacional entre la creación sonora del teatro y los referentes sonoros de la generación *millennial* recabados en las entrevistas.

La primera de las decisiones para crear esta puesta en escena fue la de llamar a creativos que pertenecieran a la generación previamente mencionada, con el objetivo de lograr una familiaridad de referentes y conceptos, y también con el propósito de crear un discurso escénico generacional. En el 2019, año de creación de la obra, existían pocos diseñadores sonoros recién egresados de las escuelas de teatro de la Ciudad de México y la mayoría de los diseñadores sonoros con trayectoria sobrepasaba los 45 años de edad. Alejandro Carrillo, diseñador sonoro de esta puesta en escena, llevaba para este momento de creación al menos dos puestas en escena con el título de diseñador sonoro.

Por otro lado, la investigación anteriormente mencionada sirvió como punto de partida para comenzar a trabajar con la dramaturga Jimena Eme Vázquez en la creación de la dramaturgia del unipersonal que lograra sintetizar los conocimientos y referentes de la generación y que, además, ya desde la dramaturgia propusiera un sonido propio que los identifique como generación ante ellos y ante las generaciones anteriores y posteriores a ellos, esto entendido desde la noción sociológica de la intergeneracionalidad.

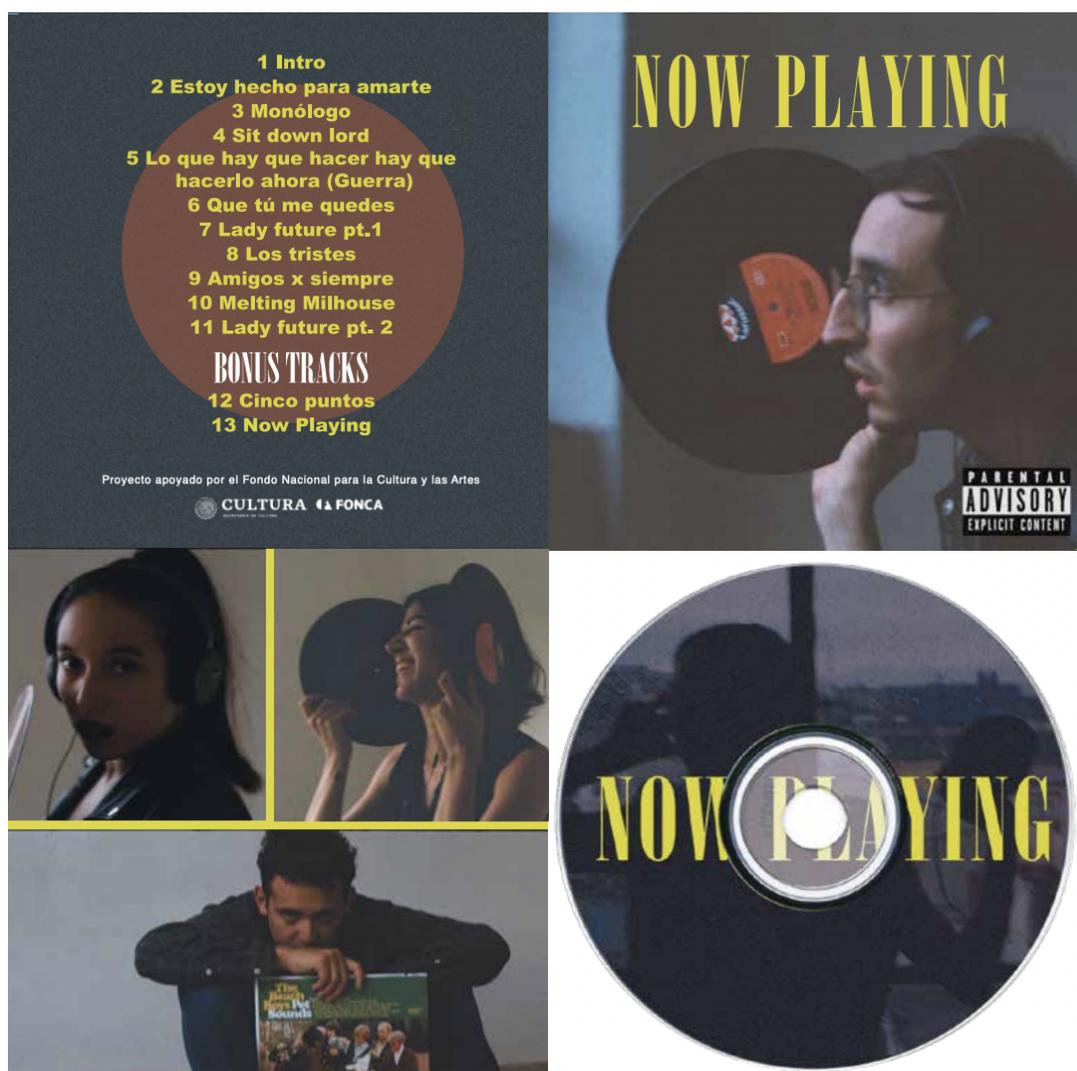
El proceso de creación de la dramaturgia corrió de junio a septiembre del año 2019. Durante el último mes de creación dramaturgica se integró la directora del montaje, Renée Sabina, que originalmente había sido propuesta en el proyecto de la beca como un punto de vista externo, sin ser llamada para ese momento directora, en un afán por encontrar la horizontalidad creativa entre miembros del equipo. Sin

embargo, al final del proceso se convino que sí llevaría el nombre de directora, puesto que era lo más apropiado en tanto que su punto de vista externo podía dar forma al montaje a partir de conocimientos como la composición visual, la progresión dramática, el tono y el ritmo, nociones fundamentales a ser observada por el director de la puesta en escena. Volviendo a la dramaturgia, esta fue resultado de un laboratorio entre la dramaturga y el actor, donde se exploró la estructura de la pieza escénica, conviniendo así que tuviera la estructura de un álbum musical o *LP*³¹ y que cada escena fuera el track de este álbum, dando como resultado 13 escenas del unipersonal.

La relación de la dramaturgia con un álbum de música pop fue fundamental para sintetizar el conocimiento recaudado en las entrevistas y también para entretejer algunas experiencias personales del actor en la ficción. Asimismo, la decisión de volver este unipersonal un álbum escénico resultó en el título de las 13 escenas como títulos de canciones:

1. Intro
2. Estoy hecho para amarte
3. Monólogo
4. *Sit down Lord*
5. Lo que hay que hacer hay que hacerlo ahora (Guerra)
6. Que tú me quedes
7. *Lady Future* pt.1
8. Los tristes
9. Amigos x siempre
10. *Melting Milhouse*
11. *Lady Future* Pt. 2
12. Cinco Puntos
13. *Now Playing*

³¹ *LP* o *elepé* (del inglés *long play*), también llamado disco de larga duración, es un disco de vinilo de tamaño grande, de 30,5 cm de diámetro, en el cual se puede grabar, en formato analógico, un máximo de unos 20 a 25 minutos de sonido por cada cara desarrollado por la empresa estadounidense Columbia Records. Los LP suelen constar de unas ocho, diez o doce canciones, dependiendo de su duración, y están grabados a una velocidad de 33 y 1/3 revoluciones por minuto (RPM). A partir de mediados de los años 1980, los LP empezaron a perder protagonismo en favor de las cassettes, más pequeñas y resistentes, y ambos formatos fueron desplazados por los CDs.



(Programa de mano *Now Playing*, 2019, archivo personal).

En este punto de la investigación fue necesario entrevistar al diseñador sonoro del montaje, Alejandro Carrillo, con el objetivo de saber cuál fue su experiencia a partir de su proceso creativo, materiales de apoyo y referentes para crear el sonido específico de esta pieza escénica:

Teníamos [...] premisas muy puntuales en cuanto a qué elemento del sonido vamos a explorar en cada escena o en cada parte de esta obra, por ejemplo, el hecho de que toda la primer parte de la obra sea puro sonido siento que es algo que a la gente le llamó mucho la atención [...] administramos mucho qué fuerzas de sonido van a estar, en qué parte de la obra [...] hay una narrativa de sonido [...].

El proceso sí fue muy como (sic) casos de estudio: en esta parte de la obra vamos a explorar los audífonos, en esta otra vamos a explorar la música desde un muro, en

esta vamos a explorar la voz humana y los pequeños sonidos, los detalles, en esta vamos a explorar el baile, en esta vamos a explorar el sonido de la campana de la escuela [...] fue muy lúdico, muy experimental. (Anexo 1, 10m 22s)

La materia prima para crear el espectáculo fue el sonido y la música *mainstream* que evocaba mi infancia, así como referentes y estilos musicales que fueron creados durante la primera era del internet. Aquí se enlistan los referentes que fueron utilizados en la creación del unipersonal y que más tarde analizaremos uno a uno:

1. *ASMR*³²
2. *Streaming* digital
3. *Verbatim technique*
4. *Cover*
5. Sonido directo
6. *Lo-fi*
7. *Remix/Disc Jockey*

La selección de técnicas y estilos elegidos para la creación del sonido del montaje refleja la vorágine de referentes sonoros que han surgido en la era del internet y que forman parte del imaginario colectivo *millennial*. Es en este punto que nos distanciamos de la creación sonora del siglo XX e incluso de las técnicas de creación análogas de Sánchez Alvarado y sus *escenofonías*. Sin embargo, más adelante se intentará encontrar vasos comunicantes entre las técnicas de Alvarado y los procesos de nuevos diseñadores mexicanos, tales como Carrillo, en la escena mexicana.

Mientras tanto, volviendo al diseño sonoro de *Now Playing*, podemos notar también una brecha generacional con los diseñadores sonoros en México de finales del siglo XX y principios del XXI, incluso un hiato temporal de diez años donde el

³² El término ASMR (del inglés Autonomous Sensory Meridian Response, «Respuesta Sensorial Meridiana Autónoma») es un neologismo que hace referencia a una experiencia caracterizada por una sensación estática u hormigueo en la piel que normalmente comienza en el cuero cabelludo y recorre la parte posterior del cuello y la parte superior de la columna vertebral. Se ha comparado con la sinestesia auditiva táctil y puede equipararse con el escalofrío.

diseño sonoro pareció vivir en ambigüedad de términos y condiciones de trabajo. Esta ambigüedad le es relativa a Alejandro Carrillo: “yo lo entendía [la *escenofonía*] como tecnología musical aplicada a las artes escénicas”

Alejandro Carrillo tiene principalmente una formación musical y se nombra a sí mismo como musicalizador y diseñador sonoro, aunque el término *escenofonía* le parece interesante ya que surgió a partir de un ingeniero de sonido en el contexto de las artes escénicas mexicanas. En ese sentido el término también se relaciona estrechamente con la parte técnica del teatro, tal como Carrillo lo explica:

Tengo entendido [...] que la *escenofonía* cubre más como el aspecto del *hardware* del teatro ¿sabes? del *hardware* del sonido, como los altavoces, la amplificación, las mezcladoras, los tipos de cable de audio, es algo que no todos los compositores-musicalizadores sabemos hacer (Anexo 1, 7m 07s).

La definición del concepto es intuitiva por parte de Carrillo, sin embargo, no es inexacta, aunque está inclinada hacia la parte técnica del teatro. A diferencia de la definición de Sánchez Alvarado, que prima la cualidad creativa del concepto pero que no establece el momento histórico en que se desarrolla ni su trayectoria como ingeniero de sonido que más tarde incursionó en el teatro y utilizó el conocimiento técnico en favor de la creación de sonido.

La brecha generacional mencionada anteriormente posibilita crear sonido de manera más eficiente, con menos materiales y con un catálogo de sonidos provenientes de la realidad, con posibilidad de ser grabados y reproducidos, pero también enteramente a partir de lo digital. Es en este punto donde una nueva dimensión de la realidad se abre para ser representada en la ficción. ¿Qué tanto de la generación *millennial* se bifurca entre la realidad de su cotidiano atravesada por la realidad de lo virtual?



(2019, archivo personal)

Esta afirmación no afecta solamente a los *millenials*, por supuesto, ya que todos los seres humanos que vivieron durante los noventa presenciaron el fenómeno del internet. Sin embargo, esta generación es la primera en atravesar su infancia con la incursión de la virtualidad en su vida, esto por lo tanto establece una mirada diferente del fenómeno y una utilización diferente de las herramientas tecnológicas.

3.2 DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS SONOROS

En la primera escena del unipersonal llamada *Intro* (Anexo 4) el escenario permanece en oscuro mientras una voz le habla a la audiencia, la voz juega con su propio sonido en el espacio. Alarga las vocales, juega con las palabras y hace preguntas al público: “Te voy a hacer unas preguntas. Tronar los dedos será sí (trueno los dedos) Este sonido será no (m larga).” (Eme, 2019, p.2)

El público es partícipe y co-creador de la primera escena al colaborar en el juego propuesto por la voz. La voz pregunta y el público puede responder con cualquiera de las dos acciones previamente acordadas. Este ejercicio tiene repercusión inmediata en la reacción de los espectadores al escuchar las respuestas de los demás, al mismo tiempo que se crea una pieza sonora rítmica de las respuestas de los espectadores y que además es única y diferente en cada función.

La materia prima de esta escena es esencialmente el sonido a partir de varias dimensiones: el sonido previamente grabado y reproducido en el espacio, la voz del intérprete que a partir del estilo *ASMR* busca generar una respuesta consciente pero también inconsciente en los espectadores, a partir de su intervención y, finalmente, del sonido hecho por los espectadores a partir de su presencia en el espectáculo.

Podemos notar que una de las convenciones establecidas previamente en el teatro tiene que ver con la eliminación de la dimensión participativa del público. La audiencia está acostumbrada a ser un elemento silente que tiene derecho de observar la obra. No obstante, este paradigma cambia en otros fenómenos escénicos como los conciertos de música masivos o la lucha libre, lugares donde la audiencia participa de manera activa con su voz. El fenómeno es puesto en conflicto durante esta primera escena, en la que el público descubre que puede emplear de manera activa su propio sonido en favor de la creación de la ficción que está presenciando. Esto no le es nuevo al teatro, ya que durante la época Isabelina o incluso durante el recorrido histórico realizado en los capítulos anteriores,

descubrimos que le es relativo a fenómenos escénicos como la zarzuela o los palenques.

La característica silente del público también tiene que ver históricamente con la voz del actor sin micrófono, que proyecta su voz a partir de los resonadores físicos, pero nunca llegará a tener la amplificación necesaria para llenar un estadio o sobreponerse a los gritos de un concierto masivo. La relación entre voz y espectador en la primera escena puede existir porque las bocinas amplifican el sonido y posibilitan que la participación activa pueda existir mientras continúan escuchando.

Después de este primer acercamiento con el público aparece el personaje de la obra de teatro. El personaje escucha música a través de sus audífonos mientras la voz lo presenta y lo describe. La voz tiene una cualidad omnisciente durante el resto de su incursión.

Podemos decir, por tanto, que la voz de la primera escena instauro la convención del sonido de la obra, establece relación con la audiencia, pero también con el personaje y los acompaña durante toda la escena introduciendo el tema de la ficción que es la vida de un personaje *millenial* a través de la música que escucha. Los demás elementos escénicos como escenografía, vestuario e iluminación tienen una cualidad minimalista, esto con el objetivo de que la audiencia focalice su atención en el sonido.

En la dramaturgia del sonido Leandro Rey establece que “la creación poética desde la materialización del sonido reinventa y da forma palpable al factor lingüístico. El sonido se convierte en materia táctil que contiene el poder performativo en sí mismo.” (Canal de *YouTube* Leandro Rey, 2021, 2m 55s) Esto sucede durante la primera escena que construye ficción principalmente a través del sonido. La audiencia puede reconocer los referentes históricos y sonoros que le son narrados. Visto desde la estructura dramática, pero también desde la estructura de un álbum musical o *LP*, esta escena tiene el objetivo de presentar las convenciones de esta ficción.

Mientras la voz continúa narrando el contexto y las convenciones de la obra, podemos ver al personaje introduciendo elementos al escenario que utilizará a lo largo del unipersonal. La voz, mientras tanto, le habla a la audiencia sobre el disco favorito del personaje, *Servicio de Lavandería* de la cantante de música pop Shakira. El disco tiene relación con un evento histórico que el personaje recuerda frecuentemente, la caída de las torres gemelas, y cómo este disco, pese a todo lo negativo a su alrededor, lograba hacerlo sonreír. Finalmente la voz establece que la obra va a durar lo mismo que ese disco: 49 minutos y que se reproducirá en silencio mientras la obra de teatro transcurre. En ese momento vemos al personaje introducir el disco en una grabadora y esperar la señal de la voz para reproducirlo. Se invita también al público a reproducir el disco en silencio en sus celulares por si quieren comprobarlo. En este momento el actor se vuelve técnico de sonido en escena, asumiendo el rol de musicalizar la escena a vistas, dándole play al reproductor de CDs, facilitando así el diseño sonoro desde adentro de la ficción.

Al final de la primera escena, cuando el personaje da *play* a la grabadora, también da *play* a la obra de teatro y comienza a sonar la primera pista musical: un sonido en *loop* tomado de la canción *I was made for loving you* interpretada por la banda norteamericana de rock *Kiss*. La problemática detrás del primer *track* musical tiene que ver con la manera de establecer ficción sólo a partir del sonido.

“Antes de querer ser director de cine, actor y biólogo marino, yo quise ser *Gene Simmons*. Practiqué todas las tardes frente al espejo. Ojos pintados, labios negros y lengua de vaca.” (Eme, 2019, p 10) El personaje nos presenta la situación y modifica su corporalidad para establecer que ahora representa a un niño, mientras la música suena de fondo, sin embargo, el sonido tiene una cualidad apagada, lejana, como si no viniera del mismo espacio en donde está el personaje.

¿Cómo lograr que el público evoque otra habitación solo a partir del sonido? ¿Qué materiales análogos y tecnológicos se necesitan para representarlo? ¿El sonido puede situarnos en una ficción?

Representar el sonido de una canción a través de otra habitación, como el sonido propuesto para esta escena, tiene sus propias problemáticas que tienen que ver con el espacio donde se representa y sus condiciones: tipo de construcción espacial, acústica, materiales de reproducción y amplificación del sonido que pueda o no proveer el teatro. Las características de cada edificio teatral varían y el sonido estereofónico que propone el diseñador sonoro como parte de su creación sonora puede verse afectada en tanto los canales de reproducción tengan un solo canal o salida de audio (por lo tanto no sean una salida estereofónica) o no puedan ser modificados en favor de la obra a ser representada, ya sea porque las reglas del espacio no lo permitan o porque el espacio se comparte con más puestas en escena, situación que regularmente sucede en los teatros de la capital mexicana.

La adecuación y actualización de la parrilla tecnológica que produce sonido es fundamental para que el diseño propuesto pueda ser representado en toda su complejidad, pero también para que las condiciones sonoras mejoren para espectadores y creadores. Es probable que a partir de la continua investigación sonora, desde la teoría y la práctica, pueda ser posible mejorar las condiciones sonoras en el edificio teatral.

En la edición especial de *música para teatro* de la revista *Paso de Gato*, Mario Espinosa expone en *Instrucciones para la sonorización de la puesta en escena*: “[...] Tome en cuenta que la cultura y los hábitos de los espectadores, en tanto oyentes son una variable en continuo movimiento.” (Espinosa, 2011, p.84) El concepto de cultura en la cita de Espinosa es importante para entender la relación de los espectadores con los referentes de una época, reconocibles no solo de manera visual, sino también sonora.

Podemos notar en la tercera escena llamada *Monólogo* que la dramaturgia busca evocar la definición de la palabra monólogo en la década del 2000 para la generación *milennial*. En escena vemos representado a manera de farsa un fragmento de un monólogo de Adal Ramones del programa *Otro Rollo* emitido en el Canal 5 de Televisa de 1995 al 2007. La técnica de creación que se utilizó en esta escena fue la técnica de citación sonora *Verbatim*, a través de audífonos y la aprendí en el taller realizado durante mi estancia como estudiante en el Centro

Universitario de teatro de la UNAM con el director de teatro documental y cine Marcus Lindeen.³³ Para ahondar en los principios de la técnica cito un fragmento de la conferencia de Lindeen llamada *Bergman: sueños y visiones irrealizables* sucedida el 11 de Noviembre del 2014 en el marco de la cátedra Ingmar Bergman:

[...] esta técnica es una forma de teatro con citas, eso quiere decir (sic) una técnica en la que se escribe la obra basándose en grabaciones de entrevistas con personajes verdaderos. *Verbatim*, o de cita, significa que se escribe lo que estas personas dijeron palabra por palabra, a partir de las transcripciones de audio, y luego se hace que los actores repitan esos diálogos sobre el escenario.

Esta forma que uso es una forma extendida del teatro de citas (sic), en lugar de usar un guión en papel usamos un guión en sonido, de manera que en el escenario los actores usan audífonos y en los audífonos [están] escuchando la voz auténtica de los personajes del documental [...] y su tarea es repetir lo que escuchan de una manera simultánea. (Canal de *YouTube* Cátedra Ingmar Bergman UNAM, 2014, 4m08s)

En esta explicación podemos notar que el director utiliza esta técnica para crear la ficción en el escenario a partir de testimonios reales. Con esta técnica los actores se convierten en una suerte de canal a través de la voz de los personajes que representan. El actor, en un instante y en presente continuo, es investigador e intérprete de la citación sonora de la voz de un “personaje” de la vida real.

En *Now Playing*, el personaje le pregunta a los espectadores: “¿quieren monólogo?” (Ramonés, citado por Eme, 2019, p.9) Acto seguido se pone sus audífonos y comienza a reproducir, en el transcurso de un minuto y medio, el discurso del monólogo de un personaje real de la televisión mexicana de la década del 2000. Solo a partir de la imitación exacta de la cita sonora, el personaje crea una cápsula del tiempo que nos lleva a un referente audiovisual de la generación *millennial*. Su voz se convierte, para el personaje y los espectadores, en un documento histórico de lo que podía significar la palabra monólogo en el año 2000, pero también se abre un nuevo significado de monólogo en tanto el público presencia el fenómeno de un monólogo en el teatro. De nuevo la voz es un

³³ Marcus Lindeen (1980) es un director, dramaturgo y artista Sueco, entre sus obras destacan *The Raft* y *Regretters*.

elemento escénico fundamental que requiere, en esta ocasión, apearse a la citación sonora con exactitud para transmitir un referente cultural del *mainstream*.

Este recurso se utiliza al principio de la escena, sin embargo, más adelante el personaje expresa la relación entre la citación sonora del monólogo y su abuela: “A ella le gustó mucho que yo aprendiera a tocar el piano. Creo que eso le gustaba más que Adal Ramones.” (Eme, 2019, p.8)

La citación del monólogo lleva al personaje a la evocación del recuerdo de su abuela en la infancia y relaciona tanto su gusto por el programa de televisión como el gusto porque el personaje toque el piano. La siguiente acción del personaje contrapuntea, tonalmente, el efecto previamente establecido por el monólogo y comienza a tocar un fragmento de la *Gymnopédie No.1* de Erik Satie. Ambos momentos sonoros subsisten en la misma escena a partir de la evocación del recuerdo de la infancia del personaje, al tiempo que son referentes sonoros de la audiencia, por un lado el monólogo de Adal Ramones, que pertenece a una época específica de la televisión mexicana, y por otro lado a la música sin letra, relativa a la música culta o a la música que se estudia en academias y conservatorios como parte del aprendizaje y dominio técnico de un instrumento musical.

En la escena mencionada anteriormente, el sonido tiene tres cualidades: es evocativo para el personaje y los espectadores, es un catalizador del intérprete, que está citando y apropiándose del sonido para convertirse en otro, pero también es un fenómeno cultural donde los referentes colectivos son resignificados en la puesta en escena.

[...] Los sonidos asumen distintas funciones en el discurso teatral: pueden ser los protagonistas de la línea dramática, apoyar o contrastar esta, servir para contextualizar y/o ambientar determinados momentos escénicos, dar carácter y estilo al enlace de escenas, avisar de una acción, enfatizar un momento específico, funcionar como un efecto especial indispensable para el desarrollo de la acción dramática [...] (Espinosa, 2011, p 84)



(Alvar, 2020, archivo personal)

Podemos observar en *Now Playing* que el sonido es parte fundamental de la construcción del espectáculo, en la primera escena el *ASMR* es el protagonista de la ficción, enfatiza el discurso del personaje principal y nos guía junto con él en su viaje generacional. Por otro lado, hay tres escenas epistolares a lo largo de la obra. El personaje recita la carta al hermano mayor, en la escena *Sit down Lord*, la carta a los *amix*, en la escena *amigos x siempre* y la carta a la hermana menor, en la escena *Lady Future pt.II*. Las tres cartas apartan la convención del sonido ambiental o de la musicalización de la escena porque el foco está puesto en el discurso de cada una de las cartas, que ahondan en la relación intergeneracional de los hermanos representados en el montaje.

El silencio es fundamental en la puesta en escena, como ya lo anticipaba John Cage en sus exploraciones escénicas, porque está unido de manera intrínseca a la música. La palabra es sonido y es catalizador emocional al igual que el silencio, ya que es el tiempo entre una idea y otra lo que nos permite asimilar el sonido emitido y renovar la escucha de lo que está por venir. Asimismo el silencio es un catalizador emocional del público, pero también del intérprete que evoluciona con la

progresión de su voz emitiendo el discurso, o, en este caso, las cartas que busca comunicar. Sin las pausas y silencios, el actor no podría evocar las imágenes que contiene el texto, así como el público tampoco podría asimilar la dramaturgia ni la progresión del discurso contenido en la ficción dramática.

El personaje se comunica con el hermano mayor representado por una silla y una base de micrófono con una gorra puesta encima: “Los que son más grandes que tú te dejaron crecer con la firme idea de que no podías cambiar nada. Asumieron que eras imbécil y les creíste.” (Eme, 2019, p.11) La cualidad de la voz del intérprete cambia porque se dirige a otro interlocutor, a diferencia de las primeras escenas. Le habla a su hermano pero también a la generación adulta, mayor que él. Su voz modifica su tono y exige no ser tratado como un niño, porque ya no lo es y le recuerda al hermano mayor que los adultos lo tratan de manera menospreciativa. Esta carta es un reclamo y un recordatorio de que el personaje todavía tiene la esperanza de que el mundo, tal como ambos lo conocen, cambie.

Por otra parte, al hablar a sus interlocutores de la carta dirigida a sus amigos lo hace desde una perspectiva afectuosa, notando una voz que expone su dolor: “Hay tantas cosas que nos unen, querido *amix*, que a veces miro mis manos y siento que son las tuyas.” (Eme, 2019, p.19) Finalmente, la carta a la hermana menor es un repaso del estado actual del mundo: “[...] todos sabemos que lo verdaderamente grave es la empresa que se chupó toda el agua del mundo para hacer un líquido negro completamente inútil que genera dinero inútil para comprar cosas inútiles.” (Eme, 2019, p.23)

Estos tres momentos divididos a lo largo de la obra contienen el discurso de la ficción a partir de la voz del personaje. El actor interpreta con su voz en el escenario para crear a tres interlocutores invisibles que aparecen a partir de las inflexiones vocales, la intención de la voz del intérprete y su emocionalidad, creada a partir de las pausas, silencios e ideas que se entrelazan y transcurren en el tiempo del montaje.

Es importante recordar que el sonido transcurre en el tiempo de la ficción y aunque sea una noción difícil de cuantificar más allá de los minutos y segundos

puede estimular al público a partir de los sonidos en el espacio, la música y la voz del intérprete.

En el primer capítulo de esta tesina se expuso la relación entre el coro griego y artes como la música y la poesía. En ese caso, el corifeo representaba la voz del pueblo y sus preocupaciones y podemos encontrar similitudes en esta puesta en escena. Al ser una suerte de viaje generacional, la voz de los y las *millenials* se sintetiza en la voz de un actor que puede ser equiparado con la figura del poeta griego, en tanto es el portavoz de la generación. El poeta comunica sus preocupaciones generacionales a través de la producción sonora de su voz en tiempo presente develando el misterio de su pensamiento a las otras generaciones, como sucede en la escena *Sit down lord*, donde le habla a su hermano, que es parte de la generación X o *Lady Future*, comunicándose con su hermana que forma parte de la generación Z. El poeta es la síntesis de un pensamiento generacional, pero también expresa su individualidad porque el fenómeno escénico nos indica que nos habla de su vida, aunque el proceso creativo del montaje sea un entrecruzamiento de experiencias personales y experiencias generacionales.

El actor, aún visto desde la perspectiva del corifeo, no solo utiliza su voz como herramienta de comunicación (que es parte fundamental del teatro como herramienta expresiva), sino también la música: el canto y la ejecución de un instrumento, en este caso el piano, para comunicar su mensaje. Podemos notar que la música en vivo tiene la cualidad de potenciar el discurso escénico. En este montaje sucede en dos ocasiones, durante la escena llamada *Que tú me quedes*, que hace alusión a una canción de la cantante colombiana de música pop Shakira, y también a través de una canción original, compuesta para el montaje llamada *Los tristes*.

En la primera canción el actor establece un puente comunicativo con los espectadores que conocen la canción. El cover como herramienta escénica establece líneas de significado inmediatas con algunos espectadores, en tanto la canción que interpreta el actor es del dominio público y pertenece al *mainstream*. De igual manera el cover provee de una nueva capa de significado a la canción, ya que está dentro de la ficción y de las convenciones previamente establecidas. La

canción pertenece al inconsciente colectivo, pero vuelve a cargarse de significado al ser citada de nuevo dentro de una ficción.

Por otro lado, la canción original nos permite ver que una canción (creada en términos del *mainstream* musical y del *pop*) compacta el universo generacional en 3 minutos de duración. Si el drama es una síntesis, *Los tristes* es la síntesis de la síntesis. Durante 3 minutos la canción compacta el sentir emocional de una generación que se siente triste todo el tiempo. El coro de la canción repite una y otra vez:

¿Cuál es la medicina, para no estar triste?

¿Cuál es la medicina?, dímelo (Eme, 2019, p.17)

El actor, visto desde el punto de vista del corifeo, es la voz que habla de las emociones de toda una generación, así como de sus costumbres y obsesiones, en este fragmento de la canción el personaje narra sus conductas diarias para quitarse la tristeza:

Me inscribí al gimnasio

Me vitaminé con potasio

Vi RuPaul's Drag Race

Contraté Netflix, Amazon y Blim (Eme, 2019, p.17)

El personaje vuelve a cantar el coro, siendo una reiteración de sus emociones, pero también una progresión dramática de las mismas. Al final del segundo coro, después de que el personaje no sabe cómo curar su tristeza, se añade una idea nueva “*¿cuál es tu medicina? pregunté en el twitter y mis amigos me lo respondieron así...*” (Eme, 2019, p.17)

De nuevo el espectáculo comprime las experiencias de la generación *millennial* y las comunica a través de la voz del actor, en el puente de la canción, que también se modifica lírica y musicalmente para introducir otra idea antes del último coro, es una lista de medicinas en contra de la tristeza, recabada en un tweet realizado en la cuenta de twitter de la obra *@nowplaying3000* durante el proceso creativo del montaje:

Abrazar gatitos, mis amigos, perreo frente al espejo, ir a Waldo y comprar pendejadas, películas de extraterrestres, videos de Bob Ross, Marihuana punto com, memes y Ketorolako, Clonazepam, Fluoxetina, Diazepam, Alprazolam, Sertralina, Citalopram, Ketamina, Divalproato de Sodio, Efedrin, Paroxetina, Pregabalina, Chelitas, Pastillas de Hierba de San Juan. (Eme, 2019 p.18)

Después de esta enumeración que progresa en el rango de acciones cotidianas para no estar triste a tomar medicamentos psiquiátricos, el personaje vuelve por tercera vez al coro, esta vez en su clímax, convirtiendo la canción en un número musical de concierto, imitando la dimensión espectacular de estos eventos, con el objetivo de potenciar el discurso mismo de la canción, al tiempo que se crea una atmósfera sonora relacionada con las generaciones que observan el espectáculo. Este momento se vuelve un momento sonoro que potencia la cualidad dramática del discurso. El sonido crea ficción a través del discurso (la letra de la canción) pero también a partir de la progresión sonora, la música se vuelve inmersiva para los espectadores y el coro cumple su función de ser portavoz de la idea, en este caso todos los millenials estamos tristes.

Recapitulando, el corifeo de este espectáculo es el mensajero, pero también imita voces, a partir de la técnica *headphones*, en la escena *Monólogo*, donde imita la voz de Adal Ramones, como primer referente de significado de la palabra monólogo en la televisión. Los espectadores resignifican la palabra dentro del fenómeno escénico que presencian a partir del distanciamiento que pueden hacer al ver al Corifeo interpretar este personaje. Finalmente, este corifeo entrega mensajes durante la ficción leyendo tres cartas, en las que se comunica de manera individual con su hermano, su hermana y sus amigos, intentando establecer comunicación intergeneracional con las generaciones X, Y y Z, y posicionándose como punto de intermediación entre ellas.

La voz es la principal herramienta del corifeo y logra una polifonía vocal a partir del posicionamiento de su misma voz en varias situaciones y escenarios de su vida. La voz imita, pero también narra, cuenta, recuerda y canta. Las emociones del personaje se transmiten a partir de la voz como la herramienta más importante del

corifeo. En ese sentido, el personaje es un guía dentro de la ficción, pero también la atraviesa, existe mientras el espectáculo sucede y su voz viaja en el espacio.



(Alvar, 2020, archivo personal)

3.3 CATEGORIZACIÓN SONORA DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA ESCENOFONÍA.

Now Playing resalta los elementos sonoros a partir de tres categorías: ruido, sonido y música. Estos elementos están presentes en el diseño sonoro mexicano, sobre todo a partir de la categorización de Sánchez Alvarado y su noción de la *escenofonía*.

A partir de la tesis de maestría de Leandro Luis Rey *La exploración sonoro-escénica de Sánchez Alvarado. De la escenofonía a la dramaturgia del sonido*, desarrollada en la Universidad Veracruzana, podemos encontrar vasos comunicantes entre los elementos sonoros de *Now playing*, sin embargo, también podemos notar que el tipo de creación sonora de Sánchez Alvarado es relativa a procesos de creación analógicos y artesanales, en tanto procesos elaborados a partir de técnicas tradicionales tecnológicas, sin la intervención de procesos digitales de edición de sonido.

En *Now Playing*, sin embargo, los procesos de creación, modificación y extracción de sonidos y música respondieron a procesos de digitalización para la edición sonora. Es valioso crear un puente entre los procesos análogos de Sánchez Alvarado para poder entender mejor el diseño sonoro desarrollado por Carrillo para este unipersonal.

El siguiente temario fue extraído del curso desarrollado por Sánchez Alvarado en el año 2000, a partir de la beca del *Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA)* como parte del programa *Fomento de Proyecto y Coinversiones Culturales* y es de los pocos documentos que existen para analizar la metodología que seguía Sánchez Alvarado en la creación de las *escenofonías*. Este documento fue recuperado y analizado en la tesis de maestría de Leandro Luis Rey, previamente mencionada.

“El temario para dicho curso contiene 148 archivos sonoros, mismos que Sánchez Alvarado dividió en 13 secciones las cuales nombró de la siguiente manera:

1. Materia prima sonora.
2. Atmósferas reales.
3. Atmósferas reales modificadas.
4. Atmósferas inventadas.
5. Proceso de invención / máquinas.
6. Atmósferas abstractas.
7. Atmósferas con actores.
8. Manipulación sonora.
9. Collage y montaje.

10. Música concreta y composición sonora.
11. Oberturas y micro historias.
12. Sonido calzado a la escena.
13. La mezcla en escena.” (Rey, 2021, pp 102-103)

Este temario logra sintetizar los procesos de creación de Sánchez Alvarado a lo largo de su carrera como escenógrafo y nos sirve para poder definir mejor los procesos de creación sonora de *Now Playing*. A partir del temario podemos realizar la siguiente categorización dividida por escenas del unipersonal:

1. *Intro*: Atmósferas con actores, en este caso la voz del actor sonando en el espacio
2. *Estoy hecho para amarte*: Manipulación sonora de la canción *I was made for loving you* de Kiss, en *loop*³⁴ durante la escena, modificada con recurso de reverberación
3. *Monólogo*: Materia prima sonora extraída de una grabación de la voz de Adal Ramones en el programa *Otro Rollo* emitido en el año 2000
4. *Sit down, lord*: No entra en ninguna de las categorías propuestas por Sánchez Alvarado.
5. Lo que hay que hacer hay que hacerlo ahora: Atmósferas inventadas a partir del sonido grabado del toque de bandera en una secundaria y el sonido digital *MIDI*³⁵ de disparos de un videojuego.
6. Que tú me quedes: Cover de la canción *Que me quedes tú* de Shakira. No entra en la categorización sonora de Sánchez Alvarado.
7. *Lady Future pt 1*: Sonido proveniente de una grabadora en el escenario. No entra en la categorización sonora de Sánchez Alvarado.
8. *Los tristes*: Canción original compuesta por el diseñador Alejandro Carrillo. Entra en la categoría Obertura y microhistorias propuesta por Sánchez Alvarado.

³⁴ Loop es una palabra en inglés que se refiere a un proceso, sistema o estructura circular, la cual termina donde comienza y viceversa. Loop se traduce al español como sinónimo de lazo, bucle, circuito o ciclo

³⁵ MIDI (siglas de Musical Instrument Digital Interface) es un estándar tecnológico que describe un protocolo, una interfaz digital y conectores que permiten que varios instrumentos musicales electrónicos, ordenadores y otros dispositivos relacionados se conecten y comuniquen entre sí.

9. *Amigos x siempre*: No entra en la categorización sonora de Sánchez Alvarado.
10. *Melting Milhouse*: Manipulación sonora de la canción Bailando de Paradisio con recursos de delay y reverberación.
11. *Lady Future pt 2*: No entra en la categorización de Sánchez Alvarado.
12. *Cinco puntos*: Obertura y microhistorias, canción original compuesta por Alejandro Carrillo a partir de la *Gymnopédie No. 1* de Erik Satie en lo-fi.
13. *Now Playing*: Música concreta, collage y montaje.

La categorización de Sánchez Alvarado continúa vigente en los procesos digitales de creación sonora y consigue nombrar la gama de sonoridades utilizadas en el unipersonal de manera técnica y específica.

Sánchez Alvarado no categoriza dentro de la *escenofonía* a la voz de los actores o al sonido reproducido por el actor en el escenario. Entonces, ¿la voz del personaje es parte del universo escenofónico de la obra? Es probable que Sánchez Alvarado distinga la voz de los actores a la materia prima sonora (tal como él llama al sonido grabado en crudo) que después mezclará, cortará y modificará manualmente para crear un sonido nuevo. Podemos notar que la música con la que Sánchez Alvarado experimentó durante sus años de creaciones escenofónicas fue la música concreta, es evidente que los procesos de edición analógica de esta música, precursora de la música electrónica, impactaron directamente en la manera de relacionarse con el sonido de Sánchez Alvarado.

La música de *Now Playing*, por otro lado, se sitúa a 50 años de distancia de la música concreta y pertenece a la música pop que abarca un periodo de finales de la década de los 80 hasta las primeras dos décadas del 2000. La música concreta es precursora de la música pop que es parte del espectáculo, así como los procesos analógicos desarrollados por Sánchez Alvarado son precursores de la estandarización de los procesos digitales utilizados en la creación del diseño sonoro de *Now Playing*.

3.4 NOW PLAYING: MÚSICA Y EVOCACIÓN

La última escena de *Now Playing* conjunta discursiva y sonoramente el tema central del unipersonal: una vida a través de su música a través de un *remix* de canciones pop. Durante 7:41 minutos vemos al intérprete del unipersonal bailar una coreografía que recorre las principales canciones pop escuchadas a lo largo de la vida del personaje.



(Alvar, 2020, archivo personal)

Momentos antes de bailar el personaje habla de los finales del mundo que ha atravesado a lo largo de su existencia:

“Nos dijeron que el mundo se iba a acabar en el 2000, luego nos dijeron que en el 2012, luego atravesamos una pandemia [...] yo cada vez me tomo menos en serio esos finales. Porque además creo que el final del mundo o de mi mundo al menos, vendrá acompañado de un largo silencio [...] cuando el cuerpo deje de bailar sí que estaremos frente al final de todo y lo último que escucharemos será el stop.”

El personaje se entrega a una coreografía que transcurre a lo largo de la línea del tiempo de la generación *millennial*. Las canciones se mezclan entre ellas utilizando el recurso del *remix*, que modifica las canciones originales y las ralentiza o acelera, prioriza la voz o el beat de cada una de ellas y en general las transforma para volver el remix una pieza original para la obra de teatro.

El *remix* se vuelve un elemento evocativo de la fiesta, del *disc jockey* de los 80s, que une una canción con otra y las vuelve una creación sonora de larga duración, pero también infinita en términos simbólicos de la representación, tomando en cuenta que el personaje de la obra menciona que el stop es la representación del fin de su mundo.

La unión de la música con el baile es estrecha y el intérprete deja a un lado sus recursos vocales que antes transmitían el discurso para utilizar su corporalidad como principal emisora del mensaje. La música mainstream se convierte, como al principio, en un fenómeno colectivo de identificación, se vuelve evocativa de momentos en comunidad. Aunque el sonido sea la parte central de la investigación creativa del unipersonal, este también detona la composición visual. Si imaginamos, por ejemplo, a un espectador sordo podría entender el espectáculo a través de lo que ve, en tanto el teatro también se vale de la composición visual y las variaciones energéticas de los actores en favor del sentido de los elementos (en el caso del ejemplo exclusivamente visuales) de la representación.

Es interesante notar que *Now Playing* es un unipersonal que fue estrenado durante diciembre del 2019 y atravesó la pandemia mundial del COVID 19. La representación del espectáculo fue modificada a partir del confinamiento, y más recientemente a partir de la lenta reintegración del teatro a la normalidad de la enfermedad como parte del cotidiano.

Volviendo al sonido, la representación del *remix* en el escenario modifica la reacción del público al encontrarse con aquello que durante un periodo de dos años fue restringido, en este caso la interacción humana en fiestas y reuniones. La representación del sonido en *Now Playing* nos devuelve a la dimensión social entre

seres humanos que viven en comunidades y en una primera capa de significado, esto representa, casi como si fuera una cápsula del tiempo, a una generación que cantó y bailó, que escuchó música y se emocionó con sonidos dispuestos de una manera particular. En un segundo nivel significa también la esperanza de volver a reunirnos en el teatro para bailar y cantar a una sola voz entre público e intérprete, tal como en el principio de la representación.

CONCLUSIONES

Como resultado de este trabajo de investigación, podemos concluir que el sonido es un elemento intrínseco del teatro, ya que funciona como comunicador del discurso escénico, así como potencializador de los elementos que integran la puesta en escena.

Hablar de los elementos sonoros de la puesta en escena es abrir espacio para lograr que la figura del diseñador sonoro sea reconocida como un creador indispensable en el teatro. Diseñar el sonido es fundamental para transmitir una ficción y, tal como hemos repasado en la línea del tiempo presentada en este proyecto de investigación, han existido esfuerzos a lo largo de la historia para lograr convertir el sonido en una pieza clave de significados profundos de la ficción. Valdría la pena revisar el trabajo de creadores teatrales contemporáneos tales como Robert Wilson, director de escena norteamericano, Meredith Monk, performer norteamericana, Heiner Göebbels, compositor y director de escena alemán o los espectáculos de citación sonora desarrollados por Marcus Lindeen, director de escena sueco. En el ámbito nacional, además de los creadores ya nombrados podemos encontrar creadores escénicos como Horacio Almada o Claudio Valdéz Kuri, que experimentan con el sonido de la puesta en escena teatral.

El intercambio sonoro ha existido en el teatro desde la concepción del corifeo y el coro, que resumen el intercambio comunicativo que los seres humanos podemos presenciar durante la representación: el mensajero que comunica con su voz el discurso y el público que recibe y participa de ello. Asimismo, podemos identificar que la música está profundamente interconectada al mensaje de la representación desde la época anteriormente mencionada y no solo funciona como acompañamiento o descanso, sino como un elemento clave en la transmisión del discurso de la representación.

Actualmente, la cualidad audiovisual de la ficción es explorada en el cine, la televisión y el internet, pero no podemos olvidar que es a lo largo de la historia de la representación, donde el intercambio audiovisual se vuelve fundamental para

intercambiar ideas entre el auditorio y los intérpretes. El teatro es el crisol donde podemos vernos reflejados, pero también donde podemos escucharnos; el sonido es fundamental para entender una puesta en escena audiovisual y, bajo ese argumento, debe ser diseñado como se diseña la escenografía, el vestuario o la corporalidad de los actores.

La figura del diseñador sonoro de la puesta en escena todavía es incipiente frente a campos de creación tales como: la actuación, la dirección, la escenografía o el diseño de vestuario, pero la investigación que se presenta aquí tiene el objetivo de generar reflexión en esta área creativa, para que así se puedan lograr mejores condiciones laborales en la república mexicana, así como la dignificación de la labor de los diseñadores sonoros como creativos de la puesta en escena.

Del mismo modo, la figura del diseñador sonoro en México a finales del siglo XX era casi inexistente o poco respetada, bajo la idea de que el diseñador sonoro es un técnico de sonido que solo reproduce tracks. Un ejemplo de resistencia y oposición a los cánones establecidos es la trayectoria de Rodolfo Sánchez Alvarado, que logra intermediar la figura del técnico de sonido con la del artista que crea metodologías para desarrollar sonido que apoye directamente la ficción. Todavía es insuficiente el poco reconocimiento recibido hacia la labor de Sánchez Alvarado que, aún retirado de su labor como escenógrafo, continúa instaurando preguntas al respecto de cuáles son las metodologías y materiales de un diseñador de sonido.

Asimismo, el desarrollo de la *escenofonía* como noción por parte de Alvarado busca indagar en torno a las poéticas y metodologías de un creativo del sonido que intermedia sus conocimientos técnicos en favor de la creación artística del sonido y marca también una ruta en vías de profesionalizar el diseño sonoro como una labor indispensable dentro del teatro mexicano.

Es urgente que las escuelas de teatro del país desarrollen planes de estudios y programas de perfeccionamiento que incluyan la experimentación con el sonido y la música enfocados hacia la puesta en escena, además de los conocimientos técnicos musicales como el canto, la ejecución de algún instrumento o la teoría

musical, indispensables en el desarrollo actoral de los estudiantes de teatro.

Diseñar la *escenofonía* de la puesta en escena es la investigación del sonido de una ficción con el fin de encontrar estímulos para la puesta en escena. En el caso del actor, el sonido significa una serie de recursos evocativos para detonar imágenes, pensamientos y emociones y en el caso del espectador es un campo de estímulos conscientes e inconscientes que será afectado a partir de los sonidos que transcurren durante la representación. El sonido es catalizador de estímulos en la representación.

En el caso de *Now Playing*, podemos notar una brecha de los procesos creativos de creación de sonido a partir de programas digitales, en comparación con los procesos analógicos de Rodolfo Sánchez Alvarado. El sonido ha avanzado rápidamente hacia lo digital como todo, esto es bueno porque acorta los procesos de creación sonora y los vuelve más accesibles para más creadores, sin embargo, necesitamos la infraestructura adecuada en los teatros (cosa que todavía no hay) para explotar y sacarle jugo a todas las posibilidades sonoras dentro de ellos.

Now playing es un collage sonoro de los referentes sonoros de un personaje *millennial*, el sonido es fundamental para transmitir el discurso y evocar momentos claves de la vida del personaje (que pueden conectar también con el espectador en tanto la identificación de un personaje que gusta de escuchar música). El sonido y la música de la obra son el hilo conductor del discurso total de la ficción. La cultura pop es también una herramienta de acercamiento con los demás espectadores en tanto el mainstream es un fenómeno social de identificación.

Los géneros musicales, como lo son: la música *pop*, la música *dance*, el *reggaeton* o el *pop rock* le dan identidad al personaje, pero también al grupo generacional elegido para la representación del unipersonal. El cover y la música en vivo evocan el fenómeno social de formar parte de un mismo grupo.

Analizar mi propio trabajo en virtud de reconocer el fenómeno del diseño sonoro. Es particular autoanalizar el desarrollo de un proyecto creativo, sobre todo

después de vivir personalmente la experiencia desde la práctica. Aunque considero que el actor siempre es un investigador (de la creación de personaje y, por lo tanto, de la humanidad misma) es verdad que la vorágine del proceso creativo, a veces no posibilita una reflexión tan profunda como lo es este proyecto de investigación.

Desde mi perspectiva actoral, el diseño sonoro creado por Alejandro Carrillo, me permitió transitar el unipersonal desde una identificación profunda con todos los referentes sonoros y musicales personales con la obra, ya que forman parte intrínseca de mi historia personal en torno a la música y los referentes sonoros de los años 90 a la primera década del 2000. En ese sentido, el sonido de la puesta en escena fue estimulante y detonador para generar un universo sensible capaz de crear una relación dialéctica entre mi Yo y el personaje, posibilitando así las sensaciones y emociones necesarias para la puesta en escena.

A su vez, puedo notar que en *Now Playing* se logró trabajar de manera muy cercana con el equipo creativo y, fundamentalmente, con el diseñador sonoro, abierto a mis propuestas de exploración sonora, entusiasmado por crear sonoridades propias de nuestra generación. De igual manera, el fenómeno de la incursión de Renée Sabina en el montaje, que al principio nombré como punto de vista externo o visión diagnóstica externa de la puesta en escena, principalmente por miedo a incurrir en prácticas piramidales de procesos teatrales, se convirtió de una manera muy afortunada en una dirección horizontal donde la misma Renée Sabina ha procurado el cuidado de mi proceso como actor y como ser humano. Expreso mi deseo ferviente de que, a partir de ahora, todas mis procesos creativos sucedan de esa manera.

Una de las necesidades más fuertes en el teatro mexicano actual es una búsqueda real de horizontalidad de sus áreas creativas, donde tal como en esta puesta en escena, pueda entenderse que las redes de cuidado son catalizadores para la creación y para los espacios de trabajo.

Inicié esta investigación en el 2016, casi a la par de haber egresado del Centro Universitario de Teatro y puedo notar, al leer e imaginarme en retrospectiva,

que en esa época no existían en mi horizonte de manera tan lúcida los conceptos como la horizontalidad en procesos creativos y el cuidado como práctica consciente, sin embargo, después de abandonar cuatro años esta investigación y por fin retomarla a inicios de 2022, fue crucial analizar el fenómeno de *Now Playing* para, ulteriormente, hacer un vínculo profundo con aquello que deseaba analizar de los procesos del diseño sonoro y del área creativa encargada de ello, en virtud de lo explicado al principio de este párrafo.

El diseño sonoro de *Now Playing* es un reflejo discursivo de la obra en tanto que investiga respecto al sonido de una generación que ya no es como la anterior ni será como la siguiente. Mostrar esta brecha es importante porque busca encontrar la poética propia (de los *millennials*), pero también encontrar miras hacia adelante sobre la evolución de nuestros referentes, miedos y obsesiones en el presente. Podemos encontrar un diálogo intergeneracional en el teatro, solo a partir de la comprensión de nuestras herramientas creativas para crear un discurso sonoro, y, también, un teatro actual conectado con el presente.

Quizá, como resultado de esta investigación, pueda surgir a futuro una nueva pesquisa que derive en aplicar activamente los descubrimientos aquí expuestos en más preguntas sobre los procesos creativos horizontales. Sería pertinente la continuación de dicho tema en pro de desarrollar y potenciar al teatro contemporáneo, ya que existe un creciente desarrollo de poéticas multi, inter y transdisciplinarias, para establecer vasos comunicante entre las distintas artes, por lo tanto, ¿cómo desarrollar, en un futuro, una metodología nueva y actual del diseño sonoro para la puesta en escena que pueda ser aplicada desde la academia y desde la praxis escénica?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Eme, J. (2019). *Now Playing*. Obra de Teatro. Ciudad de México.

Frascara, J. (1988). *Diseño y comunicación*. Buenos Aires.

Harnocourt, N. (1982). *La música como discurso sonoro. Hacia una nueva comprensión de la música*. Traducción Milán, J. L. Barcelona. Acantilado.

Labrada, J. (2009). *El sentido del sonido: La expresión sonora en el medio audiovisual*. Barcelona. Alba.

McGowan K y Melnitz, W. (1959). *Las edades de oro del teatro*. Traducción Villegas. Ciudad de México. Fondo de Cultura Económica.

Rey, L. (2021), *La exploración sonoro-escénica de Rodolfo Sánchez Alvarado. De la escenofonía a la dramaturgia del sonido*. Tesis de maestría. Universidad Veracruzana.

Whitmore, J. (1994). *Directing Postmodern Theatre: Shaping Signification in Performance*. Traducción Villa, M, Medina, G y López J. Ann Arbor. University of Michigan press.

ARTÍCULOS

Espinosa, M (2011, Abr), *Instrucciones para la sonorización de una puesta en escena*. Paso de gato: revista mexicana de teatro (núm. 45). p 84.

Iglesias Simón, P. (2004, Jul) *El diseñador de sonido: función y esquema de trabajo*. ADE-Teatro, pp. 199-215.

López Chapman, Joaquín (2011, Abr) *Reflexiones en torno a la creación de música y sonido para la escena ¿Y cómo le ponemos?* Paso de gato: revista mexicana de teatro (núm. 45). pp 54-57.

Rosas, A (2011, Abr). *Entrevista a Rodolfo Sánchez Alvarado: Una vida en el sonido para la escena*. Paso de gato: revista mexicana de teatro (núm. 45). pp 38-42.

Robles Cahero, J (2011, Abr) *Teatro musical y música escénica en México*. Paso de gato, revista mexicana de teatro (núm. 45). pp 31-33

Svensson, K (2007, Nov) *III Entrevista a un escenógrafo. Entrevista a Rodolfo Sánchez Alvarado*. Els creadors.

Tercero, J.L. (2016, Jun) *El universo del arte sonoro en el teatro*. Gaceta UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México. p. 21.

PÁGINAS DE INTERNET

Bau, R (2016) *La representación de la obra de Arte Total*. Consultado el 25 de junio de 2016 en

<http://www.archivowagner.com/21-indice-de-autores/b/bay-ramon-1948/89-la-representacion-de-la-obra-de-arte-total>

Cátedra Ingmar Bergman UNAM (2014). *MARCUS LINDEEN - BERGMAN: SUEÑOS Y VISIONES IRREALIZABLES*. [Video]. Youtube. Consultado el 10 de mayo de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=nvjFkY9Nj7M&t=324s>

Leandro Rey (2021). *Presentación sonora*. [Video]. Youtube. Consultado el 4 de mayo de 2022 en https://www.youtube.com/watch?v=c9Slo_rlpkc&t=283s

Redacción La Jornada. (13 de Marzo de 2005) *Murió el compositor Luis Rivero; es una pérdida terrible para el teatro: De Tavira*. La Jornada. Consultado el 29 de Octubre de 2018 en <https://www.jornada.com.mx/2005/03/13/index.php?section=cultura&article=a05n1cu>
!

Wagner, R. (1834) *La ópera alemana*. Consultado el 25 de Junio de 2016 en <http://www.archivowagner.com/escritos-de-richard-wagner/177-w/wagner-richard-1813-1883/483-la-opera-alemana>

ANEXOS

1. Entrevista con el diseñador sonoro Alejandro Carrillo:

<https://youtu.be/9130wYYSXLI>

2. Dramaturgia *Now Playing*:

https://drive.google.com/file/d/1yxQBaZV2ET5ci_EfzfN_hwJl41qIPZFx/view?usp=sharing

3. Video del unipersonal *Now Playing*:

https://drive.google.com/file/d/1Uq5B0i-JA1ty365HBD_Y29q_sRy5er2A/view

4. *Intro* (Diseño sonoro de Alejandro Carrillo):

<https://drive.google.com/file/d/1dayrp5AoMRF3oM63o4CnInxhGLQroC1S/view?usp=sharing>

5. *Guerra* (Diseño sonoro de Alejandro Carrillo):

<https://drive.google.com/file/d/1T7TwVYsO32aYnEASxNjl67zGI773dxEs/view?usp=sharing>

6. *Los tristes Interludio* (Música original de Alejandro Carrillo):

<https://drive.google.com/file/d/1rh7D1KHDoD-Hv94V0hgzVBQEO4PaRO0P/view?usp=sharing>

7. *Los tristes* (grabación en vivo):

<https://drive.google.com/file/d/1R1tim4ftXkdmvAke96gBaAieXpdIb4Co/view?usp=sharing>

8. *Amigos x siempre* (Diseño sonoro de Alejandro Carrillo):

https://drive.google.com/file/d/1O79OaL9UdC_aFT08sltU6nlMiTYMgyyn/view?usp=sharing

9. *Lady Future Pt II* (Diseño sonoro de Alejandro Carrillo):

<https://drive.google.com/file/d/1KYqeqvhkq10fvATvcUPUALw09J5IfGWW/view?usp=sharing>

10: *Now Playing* (remix final, diseño sonoro de Alejandro Carrillo):

<https://drive.google.com/file/d/1KYqeqvhkq10fvATvcUPUALw09J5IfGWW/view?usp=sharing>