



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

MITOLOGÍA GRIEGA,
FUENTE DE TEMÁTICAS ACTUALES PARA
ADAPTAR HISTORIAS AL RADIODRAMA

TESIS
PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
(OPCIÓN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL)

PRESENTA:
FRANCISCO ALBERTO VÁZQUEZ CHAGOYÁN

ASESORA DE TESIS:
MTRA. CLAUDIA PATRICIA CORONADO ZARCO



CIUDAD UNIVERSITARIA,

MÉXICO, 2009



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.

DEDICATORIAS

A todos los seres de luz que lo hicieron posible...

AGRADECIMIENTOS

Al iniciar esta aventura llamada tesis debo reconocer el patrocinio y ayuda de aquell@s que estuvieron presentes durante este proceso. De alguna forma, me sentí como los héroes de la mitología griega, algunas veces quise flaquear pero en otras me di cuenta que entre más profundizaba y dedicaba tiempo a mi trabajo surgían dudas que me daban certidumbre y motivación.

En primer lugar quiero dar gracias a la UNAM por abrirme sus puertas, por enseñarme a ser humano y mostrarme una parte de aquel inmenso universo al cual pertenecemos. Sin duda la Universidad es un Monte Olimpo donde a diario se dramatizan distintas historias, donde también participamos sin saberlo.

También quiero agradecer a la FCPyS por permitir mi desarrollo profesional en todos los aspectos, por darme herramientas para conquistar mi libertad y para conocerme a mí mismo. Por suerte, en la facultad existe la pluralidad y es posible observar a todos los arquetipos en acción viviendo sus historias.

Gracias a mi familia por apoyarme en diversos sentidos, cada un@ hizo su parte. Gracias a mi madre Silvia, a mi abuela Zenaida, a mis ti@s Alejandra, Laura, Elisa, Jorge, Gerardo, Nora, Mario y Francisco, cada un@ me dio enseñanzas que hoy me son útiles y claro está siempre me apoyaron en el momento preciso. A mi hermana Mayra, a mis prim@s Karen, Israel, Michelle, Jorge Luis, Emmanuel, Gerardo, Brenda, Jessica, Christopher, Cristina, Clara, Jesús, Elena, César, Javier y a mis sobrin@s Dorián, Ximena y Alex espero que en un futuro cumplan sus metas y logren sus objetivos.

Gracias a mis profesores, porque sus conocimientos y sus recomendaciones bibliográficas fueron una base sólida para la construcción de este trabajo. Cada uno sin saberlo me dio distintas piezas para armar un rompecabezas complejo llamado tesis, el cual espero haberlo armado bien.

Gracias a la profra. Nieves Pliego por presionarme y motivarme en todo momento para concluir la tesis, sin duda encarnó el arquetipo Deméter.

Es preciso agradecer al honorable jurado integrado por los profesores Jacqueline Sánchez Arroyo, Eduardo Fernando Aguado Cruz, Luis Alberto Fonseca Lazcano y César Gabriel Alanís Merchand por engrandecer esta obra con sus conocimientos, comentarios y aportaciones. Con su ayuda pude observar mi rompecabezas desde otra perspectiva y continuar con este reto.

Como olvidar a mis amig@s Maribel, Dulce, Esmeralda, Giovanni, Israel, Andrea, Cristián, Tatiana, Fabiola, Deni, Ramiro, Jaime, Claudia Marina, gracias por su apoyo y consejos durante este proceso y cada vez que los necesito. En algún momento, ell@s fueron la ayuda del exterior que me ayudó a conocer al héroe que vive en mí.

Gracias a mis amig@s Marco, Charly, Cristina, Polo, Jaqueline, Ricardo, Victor, Israel y la arq. Guadalupe G. G. de la coordinación de informática por su apoyo incondicional.

Gracias a mi asesora de tesis, la Mtra. Claudia Patricia Coronado Zarco por guiarme en este proceso que llega a su fin, por tener respuestas y recomendaciones para mejorar esta tesis. Gracias por no dejarme a la deriva y leer con dedicación y esmero cada versión del proyecto y de la tesis. Este triunfo también le pertenece y cada vez que recibía las correcciones, me percaté encarnó el arquetipo de Atenea.

Doy gracias a todos mis patrocinadores divinos, aunque jamás los veré, sé que existen y nunca me dejan solo en los momentos cruciales.

Finalmente te agradezco a ti lector por entrar en mi mundo, quizá no te conozca, tal vez te desagrade mi trabajo pero deseo de todo corazón ser un buen guía en tu viaje que posiblemente ya emprendiste.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO 1	
LA RADIO, UN MEDIO DE COMUNICACIÓN	13
1.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA RADIO	17
1.2 CARACTERÍSTICAS DE LA RADIO	21
1.3 GÉNEROS Y FORMATOS	27
CAPÍTULO 2	
EL RADIODRAMA, UN GÉNERO CON TRADICIÓN	31
2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL RADIODRAMA	35
2.2 PROCESO DE PRODUCCIÓN DEL RADIODRAMA	40
2.2.1 <i>Preproducción</i>	44
2.2.2 <i>Realización</i>	53
2.2.3 <i>Postproducción</i>	60
2.3 EL LENGUAJE RADIOFÓNICO, EL CÓDIGO DEL RADIODRAMA	62
2.3.1 <i>Voz</i>	66
2.3.2 <i>Música</i>	70
2.3.3 <i>Efectos sonoros</i>	74
2.3.4 <i>Silencio</i>	77
2.4 AUDIENCIA	79
2.4.1 <i>Factores de segmentación</i>	81
2.4.2 <i>Los jóvenes</i>	85

CAPÍTULO 3	
MITOLOGÍA GRIEGA, FUENTE DE HISTORIAS VIGENTES	89
3.1 MITOS GRIEGOS, DE LA TRADICIÓN ORAL AL RADIODRAMA	98
3.2 ANÁLISIS DE LOS MITOS GRIEGOS Y SUS TEMÁTICAS	106
3.2.1 <i>Sucesos fantasiosos</i>	111
3.2.2 <i>Escenarios adaptables a cualquier contexto</i>	113
3.2.3 <i>Hechos que mantienen su esencia</i>	116
3.3 CONSTRUCCIÓN DEL DRAMA	119
3.3.1 <i>Estructura dramática</i>	124
3.3.2 <i>Personajes</i>	130
3.3.3 <i>Arquetipos</i>	139
CAPÍTULO 4	
PROYECTO DE LA SERIE: "MITOS, SUEÑOS Y FANTASÍAS"	153
4.1 DISEÑO Y ORGANIZACIÓN DE LA SERIE	154
4.2 GUIÓN DEL PROGRAMA PILOTO	162
CONCLUSIONES	177
FUENTES DE CONSULTA	185
A) BIBLIOGRAFÍA	185
B) HEMEROGRAFÍA	189
C) DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS	190
ANEXOS	191
A) SINOPSIS DE LOS TRECE CAPÍTULOS DE MITOS, SUEÑOS Y FANTASÍAS	191
B) ¿QUIÉN ES QUIÉN EN LA MITOLOGÍA GRIEGA?	199

INTRODUCCIÓN

La programación de las estaciones concesionadas del cuadrante del Distrito Federal muestra que en la primera década del siglo XXI se producen básicamente dos géneros: el informativo y el musical. No obstante, la radio pública produce un tercer género: el dramático.

Durante la época de oro de la radio (alrededor de los años cuarenta), el radiodrama gozó de una popularidad similar a la de las telenovelas contemporáneas. En aquellos días, el público escuchaba a diario las voces de sus actores favoritos cuando daban vida a los personajes de las radionovelas del momento.

Por otro lado, el arribo de la televisión en los años sesenta provocó que el personal radiofónico y los actores cambiaran las cabinas y los micrófonos por los foros y las cámaras. Además ese nuevo medio revolucionó los hábitos del auditorio.

Asimismo, empresarios radiofónicos como Emilio Azcárraga Vidaurreta apostaron por el nuevo medio, por ende, algunos programas radiofónicos como las radionovelas se adaptaron al lenguaje televisivo y se convirtieron en telenovelas.

Dentro de la radio, otros empresarios buscaron nuevas fórmulas para mantener vivo al medio. Ante tal situación, los radiodramas se encontraban en jaque porque su proceso de producción exigía tiempo, dinero y esfuerzo.

En consecuencia, la programación radiofónica se renovó gracias al disco de acetato, ese dispositivo permitió la reproducción de las canciones en cualquier momento, así nacieron las barras musicales de la actualidad.

Con lo anterior, a partir de los años sesenta, el panorama de las dramatizaciones fue oscuro. Los concesionarios radiofónicos apostaron por las barras musicales y años después por los noticiarios, de esa forma olvidaron que el radiodrama mantuvo en pie a la radio comercial mexicana aproximadamente treinta años.

Ahora bien es pertinente reflexionar en el por qué salió el radiodrama de las cartas programáticas de las estaciones concesionadas. Piñuel y Lozano señalan que «las preferencias de la audiencia obligan a cambiar la programación cuando se fracasa en el sostenimiento de su rentabilidad, mientras tanto, los medios ofertan programas capaces de crear su propia demanda».¹

Aunque el radiodrama no desapareció de golpe, su agonía dentro de la radio comercial fue lenta, además algunos sectores de la audiencia como las amas de casa los escuchaban esporádicamente. A partir de los años setenta el radiodrama se transmitió en los horarios matutinos, dicha situación concluyó a principios de los noventa cuando salieron del aire.

En contraste, las emisoras públicas produjeron el género contra todo pronóstico y la particularidad de dichos dramas radicó en que eran adaptaciones de obras de la literatura universal.

De esa manera, el radiodrama del siglo XXI es una herramienta cultural capaz de transmitir obras literarias con el sello del lenguaje radiofónico. No obstante, las emisoras culturales: Radio Educación, Radio UNAM y el grupo IMER carecen de un hilo conductor que una a las obras de teatro o a las novelas dentro de un período literario o histórico determinado o bien expongan la trayectoria de un autor específico.

Por ejemplo, el período clásico posee una extensa gama de relatos, sin embargo para comenzar una serie de radiodrama, se recomienda detectar aquellos mitos griegos que presentan temáticas y situaciones vigentes en nuestro contexto.

Por su parte, la mitología griega posee tres tipos de temáticas: los *sucesos fantásticos*, los *escenarios adaptables a cualquier contexto* y los *hechos que mantienen su esencia*.

Los *sucesos fantásticos* recopilan los temores y anhelos de la humanidad. Los primeros se materializan en monstruos y en tareas

¹ José Luis Piñuel y Carlos Lozano, *Ensayo general sobre la comunicación*, p. 112.

difíciles de realizar y los segundos involucran las limitaciones humanas que permiten al ser humano soñar con las hazañas.

Los *escenarios adaptables a cualquier contexto* se ajustan a las características del momento y del espacio de la historia. Cabe mencionar que los escritores de épocas posteriores retoman algunas temáticas y proponen una nueva versión.

Los *hechos que mantienen su esencia* conservan intactas las acciones y los patrones de conducta de los personajes. Por ejemplo, situaciones como la venganza, la traición, los celos y los secuestros causan las mismas reacciones en distintas épocas y lugares.

Ahora viene una interrogante ¿por qué adaptar los mitos griegos al radiodrama? En primera instancia, un sector amplio del auditorio mexicano carece del hábito de la lectura, entonces con ayuda de la radio es posible despertar el interés de una porción de la audiencia como los jóvenes en la mitología griega.

Cabe mencionar el arraigo de la tradición oral en el pueblo mexicano, desde la época prehispánica el uso de la palabra oral fue un privilegio y la herramienta comunicativa que transmitía los conocimientos. En contraste, los españoles trajeron consigo la escritura, por lo tanto surgió un antagonismo entre dos cosmovisiones distintas entre sí.

En la actualidad, la radio continúa con la tradición oral y se convirtió en un punto de contacto de dicha tradición con la escritura (lectura). Previamente, las emisoras públicas experimentaron lo anterior con las adaptaciones de novelas y obras teatrales al radiodrama.

Por otro lado, las aportaciones de la cultura griega están presentes en la vida cotidiana de la audiencia mexicana actual, por ejemplo los jóvenes inician los programas de sus respectivas asignaturas de ciencias sociales y humanidades con el período clásico.

Asimismo las historias y los personajes de los mitos griegos trascendieron las barreras del tiempo y el espacio, por ende han sido

punto de partida y fuente de inspiración para dramaturgos de distintas épocas y lugares.

También los mitos clásicos son punto de contacto entre la tradición oral y la escritura (lectura), sin embargo durante la Antigüedad y el Medioevo europeo, la primera perdió credibilidad y validez quizá porque no se podía corroborar.

En cambio la escritura formalizaba tratos e impedía el olvido de algunas ideas. Por lo tanto, «el Occidente demeritó sus propios mitos a tal grado que el nombre de mito vino a ser sinónimo de mentira o fantasía».²

No obstante, el binomio tradición oral-escritura mantiene en la memoria colectiva todo tipo de relatos, los cuales permiten la transmisión de conocimientos y enseñanzas de una generación a otra.

Otra forma de conservar el conocimiento en la memoria colectiva es el drama, con su apoyo, la humanidad representa acontecimientos del pasado y expone narraciones ficticias donde un autor expresa su punto de vista sobre una situación.

Por otro lado, el drama es el pilar de las narraciones, posee una estructura: planteamiento, desarrollo y conclusión, la cual dota de coherencia a la historia, además los personajes realizan acciones que dan vida al relato.

Si bien, los dramas son tan antiguos como la tradición oral y la escritura, hoy ocupan espacios considerables dentro de la programación televisiva y son el alma del cine. De nuevo surge otra pregunta ¿cómo impulsar la producción del drama radiofónico en la radio pública del Distrito Federal?

La respuesta se encuentra en la tendencia que en los últimos años han seguido los dramas televisivos y cinematográficos, éstos rescatan historias de antaño y adaptan los guiones a las circunstancias del contexto "actual" de la producción.

² Juan Jesús Arias, "Mito, sentido y significado de vida" en *Alma y psique del mito al método*, p. 25.

De igual modo, la radio pública mexicana siguió la misma línea en la producción del radiodrama, rescató a los clásicos de la literatura pero combinó épocas, autores y temáticas dentro de sus series. Por ello, se hace hincapié en la necesidad de explotar un período histórico o literario determinado como el clásico.

Cabe destacar que ciertos mitos griegos exponen situaciones todavía vigentes, también la forma de contarlos influye para que el auditorio se identifique con los personajes y sus conflictos, de esa manera se forman lazos emocionales y afectivos e inicia el proceso de comunicación.

Al respecto, la comunicación es un proceso en el cual los seres humanos interactúan para compartir sus ideas con sus semejantes, dicho fenómeno nació cuando la humanidad tuvo la necesidad de expresar sus pensamientos y emociones.

Una materia prima del proceso comunicativo es la información, ésta es un conjunto de datos almacenados que con la ayuda de materiales como el papel y la tinta y soportes tecnológicos como el audio y el video permanecen en la memoria humana.

El almacenamiento de datos permitió la creación de la cultura, ese conjunto de tradiciones, costumbres, actividades y acciones que caracterizan a una sociedad específica dentro de un contexto histórico y geográfico determinado.

En síntesis, los miembros de la sociedad tienen similitudes y diferencias relacionadas con el nivel socioeconómico, la edad, el género, los hábitos, etc. Con base en los parámetros anteriores, los productores de radio escogen al sector de la audiencia idóneo para dirigir sus mensajes y lo plasman en un proyecto.

De esa manera, la serie *Mitos, sueños y fantasías* elige a los jóvenes como público meta porque ellos rara vez (o nunca) han escuchado un radiodrama. Hoy dicho género vive en el anonimato y necesita un público nuevo que exija a las radiodifusoras, historias acorde con sus expectativas y por consiguiente, mantengan a las dramatizaciones en el cuadrante.

Por otro lado, la producción del radiodrama lleva implícito un proceso de comunicación que autores como Mario Kaplún y Cristina Romo estudiaron para conocer el alcance de la información de los mensajes radiofónicos. Asimismo los estudiosos de la radio partieron de las propuestas planteadas por los teóricos de la comunicación como Claude Shannon y Warren Weaver.

En los años cuarenta, Shannon y Weaver publicaron la teoría matemática de la comunicación. Su paradigma se enfocó en la interacción de las máquinas consigo mismas y excluyó al ser humano de ese proceso. Poco después, Roman Jakobson se basó en el modelo de la teoría de la información para estructurar su esquema de las funciones del lenguaje.

No obstante, Jakobson omitió al ruido dentro del hexágono, sin embargo dicha variable jugó un papel crucial en los estudios de Shannon. Durante el proceso de comunicación, el ruido impide al receptor entender un mensaje y se presenta de dos formas: distorsión e interferencia.

Ahora bien, el esquema de Jakobson estudia las seis funciones del lenguaje, cada una con un objetivo definido. Enseguida se aplican las variables del hexágono en el fenómeno comunicativo de esta tesis, además incluye la participación del ruido.

1. La función *emotiva* estudia al *emisor*, para efectos de este trabajo, lo encarnan las *radiodifusoras* y el *equipo de producción* quienes narran una historia acorde con sus valores, expectativas y objetivos.
2. La función *referencial* ubica al *referente* y describe el *contexto* en el que se desarrolla. En este caso, las *temáticas de los mitos griegos* son el punto de referencia para constatar si en los *primeros años del siglo XXI* se repiten algunas situaciones en el *Distrito Federal*.
3. La función *fática* afirma, mantiene, prolonga o detiene el *contacto* entre emisor y receptor. La *radio* es el *canal* por donde se emiten las dramatizaciones sonoras de los mitos griegos.

4. La función *poética* centra su atención en la estética del *mensaje*, por ejemplo, el *radiodrama* emplea voces, música, efectos sonoros y silencio para embellecer las narraciones.
5. La función *metalingüística* verifica que el emisor y el receptor compartan el mismo *código*. En cierto modo, la *estructura dramática* y los *elementos del lenguaje radiofónico* utilizan códigos, los cuales organizan la información del relato y lo dotan de coherencia.
6. La función *conativa* interpreta las reacciones y las emociones del *receptor* o *destinatario* respecto a una historia. El público de *Mitos, sueños y fantasías* son *jóvenes de 18 a 30 años de nivel socioeconómico "C" con estudios de licenciatura*.
7. El *ruido* se presenta cuando los aparatos receptores tienen dificultad para sintonizar la señal de las emisoras públicas, por lo tanto, distorsionan los mensajes e interfieren en su recepción.

A través del hexágono de Jakobson, *Mitología griega, fuente de temáticas actuales para adaptar historias al radiodrama* explica el proceso de comunicación dentro del proceso de producción del radiodrama. Con base en ello se presenta la información y los datos recopilados de la siguiente manera:

El capítulo 1: *La radio, un medio de comunicación* aborda los detalles relacionados con la radio, explica el por qué es un medio de comunicación. Profundiza en la historia del medio (mundial y nacional) a grandes rasgos, presenta las características que la distinguen de otros medios y los géneros radiofónicos del cuadrante.

El capítulo 2: *El radiodrama, un género con tradición* describe al género, narra sus antecedentes y su crisis. Estudia las etapas del proceso de producción, detalla los puntos del proyecto y las características del guión. Analiza los elementos del lenguaje radiofónico y ofrece datos relacionados con el perfil de los jóvenes.

El capítulo 3: *Mitología griega, fuente de historias vigentes* muestra los diferentes relatos pertenecientes a la tradición oral, señalan detalles que dotan de personalidad a la mitología clásica y a sus temáticas. Menciona los elementos participantes en la construcción de una historia como la estructura dramática, los personajes y los arquetipos.

El capítulo 4: *Proyecto de la serie: “Mitos, sueños y fantasías”* ejemplifica la presentación del proyecto final a las radiodifusoras y desarrolla cada punto. Para concluir, anexa el guión piloto del primer capítulo de la serie con los parlamentos de los personajes y las indicaciones técnicas.

Finalmente se incluye un anexo con la sinopsis de los trece capítulos de la serie y un breve diccionario donde se expone el perfil y la genealogía de dioses, héroes y villanos de la mitología griega.

En conclusión, *Mitología griega, fuente de temáticas actuales para adaptar historias al radiodrama* es un estudio que propone la creación de la serie *Mitos, sueños y fantasías* con la intención de difundir al radiodrama entre los jóvenes y acercarlos a la literatura del período clásico. Por ello se eligieron trece mitos con temáticas vigentes hoy en día.

Cabe mencionar lo siguiente, la historia original se adaptará al radiodrama con el empleo de los elementos del lenguaje radiofónico, no obstante cada mito conserva su esencia y sus personajes.

CAPÍTULO 1: LA RADIO, UN MEDIO DE COMUNICACIÓN

El lenguaje es el mensaje del pensamiento y hace que nuestra voz resuene altiva.

TESEO

En algún momento de la infancia de la humanidad, un pequeño grupo de mujeres y hombres huye de la lluvia. Los individuos entran en una cueva, de pronto un relámpago ilumina la oscuridad y un trueno aterroriza al grupo con su sonido imponente. La lluvia se intensifica, el jefe del grupo escucha con atención, gracias al oído percibe algunos detalles del exterior.

En algún momento de la actualidad, otros seres humanos protagonizan esa misma escena, no obstante cuentan con varios medios de comunicación (uno de ellos la radio) para conocer los pormenores de un acontecimiento específico o las consecuencias de un desastre natural.

Desde que el ser humano apareció sobre la faz de la Tierra tuvo la necesidad de expresar sus ideas y dejar constancia de los conocimientos adquiridos a lo largo de su vida.

De esa manera, surgió la comunicación, en dicho proceso un individuo o un grupo exponen un mensaje a su sociedad y lo difunden a través de los medios de comunicación. «Según una definición clásica, se llama medios a toda estructura socialmente instituida de comunicación y a su soporte».³

Si bien, la historia de la comunicación se fusiona con la humana, con la ayuda de los medios impresos y electrónicos, la humanidad actual conserva testimonios y documentos en su memoria. Tiempo atrás, éstos se hubieran perdido por la inexistencia de soportes que pudieran conservarlos en distintos materiales.

Si la comunicación relatara la historia humana, nuestro primer capítulo comenzaría en las cuevas de Altamira y Lascaux (por mencionar

³ Frédéric Barbier y Catherine Bertho Lavenir, *Historia de los medios: de Diderot a Internet*, pp. 9-10.

las más representativas) donde el hombre primitivo plasmó sus vivencias y dejó por herencia las pinturas rupestres.

Unos milenios más tarde, los sumerios desarrollaron la escritura cuneiforme, los egipcios la jeroglífica y los chinos la ideográfica, con ello esas culturas registraron acontecimientos de su vida y la humanidad de la época conoció su capacidad de abstracción.

Alrededor del siglo IV a. C., los griegos adoptaron la escritura fonética. Posteriormente, los romanos añadieron y suprimieron letras del alfabeto griego, lo relevante fue que para el siglo I d. C., el latín era la lengua oficial del Imperio Romano y la más hablada de Europa.

Por su parte, las aportaciones chinas a la comunicación fueron un parteaguas en la historia, éstas hicieron posible que un mensaje rompiera las barreras del tiempo y del espacio para llegar a un número considerable de personas.

De esa forma, el papel, la tinta y la imprenta, actualmente son indispensables para la publicación de los medios impresos como libros, periódicos y revistas.

En la Edad Media, los árabes introdujeron el papel en Europa, siglos después Gutenberg perfeccionó la imprenta, por ende el escenario estuvo listo para que la prensa registrara las anécdotas de la vida cotidiana.

En un primer momento, las publicaciones fueron periódicas pero con el paso del tiempo surgió la necesidad de publicar a diario las noticias para conocer los sucesos del momento.

Alrededor del siglo XIX, el sueño humano de capturar imágenes fue posible con la invención de la fotografía. Aunque la imagen era fija y en blanco y negro dejó constancia de la existencia de algunas personas y del cambio que sufrieron algunos lugares a través del tiempo. Asimismo, la fotografía se consolidó como un arte y una forma de expresión.

Simultáneamente, Samuel Morse diseñó el telégrafo, con este adelanto se logró el envío de mensajes escritos breves a zonas distantes. Décadas más tarde, Alexander Graham Bell inventó el teléfono y con ello,

el ser humano escuchó la voz de sus semejantes, quienes estaban relativamente lejos.

Hacia 1895, los Lumière pusieron en movimiento la imagen fija y nació el cine. En 1898, Marconi realizó las primeras transmisiones de radio, con ese acontecimiento la humanidad del siglo xx contó con un aparato receptor de mensajes sonoros: la radio.

A mediados del siglo xx, nació la televisión y rápidamente se consolidó en el gusto del público. Aunque en un primer momento sus imágenes eran en blanco y negro, a finales de dicha centuria el color se apoderó de la pantalla y surgieron ofertas de televisión de paga o cerrada, las cuales la hicieron un negocio atractivo.

Sin embargo, antes de concluir el milenio se hizo pública la Internet y en la primera década del siglo xxi se popularizó su uso. La red ha tenido la capacidad de englobar a casi todos los medios dentro de sí, por ello es fácil encontrar libros, revistas, periódicos, audio y videos, además la velocidad de su crecimiento es única porque la novedad de hoy es obsoleta al día siguiente.

En unos cuantos párrafos se expuso una breve historia de los medios, la cual es sinónimo de la preocupación humana por retener el conocimiento previo en la memoria actual.

Cada medio de comunicación al nacer cubrió una necesidad específica. Por ejemplo, la radio permitió al ser humano escuchar la voz de un semejante, quien se encontraba lejos y a su vez podía dialogar con su interlocutor para consumir el proceso de comunicación.

Por lo tanto, la radio es un medio de comunicación que representa el sueño humano de transmitir mensajes sonoros a grandes distancias. Este medio utiliza un solo soporte: el sonido. Éste la dota de personalidad ante el auditorio y la distingue de otros medios como la prensa o la televisión.

De acuerdo con Cristina Romo, «la radio es un medio de comunicación masiva que necesita de la infraestructura tecnológica para existir, es inalámbrica y envía señales sonoras a distancia en forma

dispersa y unidireccional. También, la radio relaciona a grupos sociales grandes en donde el receptor es una masa amorfa».⁴

En los albores del siglo xx, los pioneros de la radio realizaron sus experimentos como un pasatiempo pero ignoraban que sentaron las bases de un nuevo medio de comunicación, el cual cambia junto con la humanidad gracias a los avances tecnológicos.

Al respecto, los medios de comunicación a distancia representan el resultado contemporáneo de un prolongado y continuo proceso de evolución, en el que se incluye una cantidad asombrosa de innovaciones tecnológicas, progresos científicos, nuevas formas económicas y sociales.⁵

Por ende, la radio al ser una creación humana evoluciona a diario al igual que sus creadores, quienes en su afán por perfeccionar distintos detalles en ocasiones dejan de lado el proceso de comunicación.

La comunicación radiofónica requiere la participación del oído, dicho órgano junto al aparato receptor son el canal por donde emisor y destinatario establecen contacto. La empresa radiofónica y el equipo de producción representan al emisor y el destinatario se encarna en los distintos sectores de la audiencia.

El mensaje expresa ideas que involucran a un referente y su desarrollo en un contexto específico. Para entender las ideas, el emisor y el receptor deben compartir el mismo código.

Así, la radio involucra actores y objetos en su proceso comunicativo. Causalmente, los estudios formales de comunicación comenzaron en los albores del siglo xx, justo cuando algunos científicos e inventores descubrieron la posibilidad de enviar un mensaje con el empleo de la voz humana a través de las ondas hertzianas.

⁴ María Cristina Romo Gil, *Introducción al conocimiento y práctica de la radio* (1), p. 13.

⁵ Melvin de Fleur y Sandra Ball-Rokeach, *Teorías de la comunicación de masas*, p. 101.

1.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA RADIO

La historia de los medios de comunicación muestra que la radio es relativamente joven frente a la tradición oral y la escritura, sin embargo parece antigua ante la Internet.

La aventura de la radio comenzó en 1897 cuando Guglielmo Marconi realizó las primeras transmisiones sonoras y sentó las bases de la radiodifusión. Algunos autores lo consideran el padre del medio pero a finales del siglo XIX, dos científicos realizaron investigaciones que hicieron posible la existencia de la radio.

En primer lugar, James C. Maxwell hacia 1873 dedujo que la electricidad y las ondas ópticas son de la misma naturaleza. Poco después, Heinrich Hertz estudió las ondas electromagnéticas y en 1886 logró medir su longitud y su frecuencia.

En el siglo XX, David Sarnoff halló la fórmula para convertir a la radio en un negocio redituable: los anunciantes. Este magnate sonoro tuvo el mérito de convertir a la radio en un medio de comunicación colectivo, de esta manera quedó atrás la etapa de las primeras experimentaciones.

Ahora bien, la radiodifusión en México inició en la primera década del siglo XX, no obstante los primeros experimentos formales comenzaron hasta 1920 en el seno de la iniciativa privada.

En 1921, Adolfo Enrique Gómez Fernández y Constantino de Tárnava difundieron sus emisiones radiofónicas y así reclamaron su lugar en la historia como los pioneros.

La década de los veinte se resume en experimentos, asimismo el gobierno y los particulares intentaron regular al nuevo medio de comunicación. En 1929, en Washington D.C. se llevó a cabo la Conferencia Internacional de Telecomunicaciones.

A partir de entonces, México ha utilizado los indicativos XE para la radiodifusión. De este modo, estaciones como la XEB "El Buen Tono" cambió sus siglas de identificación CYB por las actuales.

Al terminar la época de las primeras experimentaciones o de los pioneros, llegó la llamada *Época de oro de la radio*⁶ (la cual abarcó el período de 1930 a 1950), en dicho lapso, la programación desarrolló una personalidad propia y el medio alcanzó un alto grado de profesionalización.

Durante la época de oro, la programación fue en directo, ello se debió a la inexistencia de tecnología adecuada para la grabación y la edición. En esta etapa, se produjeron los siguientes programas:

- a) Musicales con orquestas y cantantes en vivo.
- b) Dramáticos y cómicos.
- c) Eventos, noticias y deportes (informativos).

Durante los años treinta, la radio difundió conciertos de música clásica, ópera y radioteatros (radionovelas). También surgieron emisoras emblemáticas como la XEW "La voz de la América Latina desde México", la cual comenzó sus transmisiones el 18 de septiembre de 1930 y su propietario era Emilio Azcárraga Vidaurreta.

En 1931, el gobierno mexicano introdujo el régimen de concesiones para que los particulares invirtieran en la radio. Con esa intención, el gobierno intentó regular detalles de diversa índole.

Por otro lado, el año de 1937 fue clave para la radio pública o estatal, Radio UNAM inició transmisiones el 14 de junio y el 25 de julio se emitió el primer programa de la *Hora Nacional*.

En los años cuarenta, se consolidaron diversos grupos radiofónicos. El radiodrama fue la estrella de la programación, además los actores del teatro y del cine se acercaron al micrófono para prestar su voz a los personajes de las radionovelas y algunos cantaban "en vivo".

La década de los cincuenta atestiguó el nacimiento de la frecuencia modulada (FM) y de los primeros programas grabados, así como el posicionamiento de los anuncios publicitarios dentro de la programación. En el caso particular de México, un nuevo medio de comunicación llegó a la sala de los hogares: la televisión.

⁶ Francisco de Anda y Ramos, *La radio. El despertar del gigante*, pp. 59, 60.

En los años sesenta, las radionovelas se convirtieron en telenovelas y la juventud de la época vivió al ritmo del *rock & roll*, por ello los concesionarios radiofónicos contrataban a grupos musicales para que tocaran sus canciones frente a los micrófonos de sus emisoras.

En 1968, Radio Educación⁷ regresó al cuadrante luego de varios intentos fallidos para mantener la emisora al aire. No obstante, su regreso auguró un final tangible pero la estación ha resuelto y afrontado dificultades y en 2008 cumplió 40 años continuos al aire.

En 1969, el gobierno del presidente Gustavo Díaz Ordaz logró que las empresas concesionadas de radio y televisión pusieran a disposición del Estado 12.5% de su tiempo diario de transmisión para que éste hiciera uso de él de acuerdo con sus propios fines.⁸

Dicho impuesto tuvo el objetivo de permitir al Estado informar a la población sobre sus avances y logros (propaganda). Por otro lado, los medios tenían la obligación de difundir temas educativos, culturales y de orientación social.

En los años setenta algunos concesionarios carecían de recursos financieros para contratar grupos musicales y cantantes que actuaran en vivo, por ello recurrieron al disco de acetato con el cual reproducían las canciones cuantas veces querían a través de la señal de la FM, ésta se popularizó en aquellos años y se fortaleció poco después debido a la calidad de la transmisión del audio.

Por otro lado, los géneros periodísticos reclamaron su lugar dentro del cuadrante, surgieron los noticiarios pero se consolidaron en las décadas venideras como los reyes de los espacios matutinos.

A finales de los setenta, Grupo Radio Fórmula atravesó por una crisis financiera y fiscal, ante tal situación puso en venta a sus siete emisoras. En 1979, el Estado adquirió las estaciones XEB y XEMP, por ello

⁷ Fernando Mejía Barquera, *Historia mínima de la radio mexicana. (1920-1996)*, p. 13. Radio Educación surgió en 1924 bajo la supervisión de la SEP pero dejó de transmitir en 1929. La radiodifusora regresó a mediados de los años treinta pero salió del aire en 1940.

⁸ *Ibidem*, p. 16.

se creó la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC) adscrita a la Secretaría de Gobernación para administrar dichas emisoras.

El 23 de marzo de 1983, se expidió el decreto en el cual surgió el Instituto Mexicano de la Radio (IMER). En la actualidad dicha institución posee el estatuto de “organismo público descentralizado con personalidad jurídica y patrimonio propio”.

Los años ochenta atestiguaron el gusto de la audiencia por la FM, en los años finales de esa década salieron al mercado los primeros discos compactos. Además la llegada de la Radiodifusión Sonora Digital o *Digital Audio Broadcasting* (DAB) representó el futuro tecnológico de la radio.

En la década de los noventa, las diferentes cadenas radiofónicas innovaron en lo que se refiere a tecnología. Por su parte, las barras musicales se consolidaron dentro de la carta programática de la FM y los programas hablados encontraron un lugar en la AM.

En apariencia la llegada de la Internet amenazó la vida de la radio. No obstante, la red ofrece una amplia gama de servicios, por ejemplo, difunde las estaciones del cuadrante mexicano en otras partes del mundo, permite la radio independiente y con el arribo de los *pod cast* es posible escuchar una obra en cualquier momento y desde la comodidad del hogar.

En los primeros años del siglo XXI, la radio trabaja en equipo con otros medios de comunicación. Así, los noticiarios, las barras musicales y los programas de revista amplían su poder de convocatoria en algunos sectores del auditorio.

Aunque la radio permisionada o pública adaptó algunas fórmulas de la radio comercial, cabe destacar que ésta rescató al género del radiodrama del olvido desde los años sesenta y evitó su extinción.

En la actualidad, la audiencia escucha la radio con diversos objetivos: informarse, entretenerse, educarse. Sin embargo, utiliza el medio de acuerdo con sus intereses.

1.2 CARACTERÍSTICAS DE LA RADIO

El sonido es la columna vertebral de la radio, sin su presencia el medio es inconcebible. Asimismo, el sonido dentro del medio posee diversas presentaciones como: la voz humana, los distintos tipos de música, los sonidos de la naturaleza, el lenguaje de los animales, etc.

Para Francisco de Anda, «la materia prima de la radio es el sonido, éste es la sensación que afecta al oído. Se produce por el movimiento ondulatorio o vibratorio de la materia entre 16 y 20 mil vibraciones por segundo y se propaga por un medio como el aire o el agua».⁹

Desde que el ser humano apareció sobre la faz de la Tierra, el sonido ha sido una de las herramientas con las cuales conoce y explora al mundo, es la base del lenguaje oral y posee las siguientes cualidades:

- *TIMBRE*. Ayuda a distinguir las diferentes fuentes sonoras. Ello se debe en mayor medida a la constitución física de los objetos, por lo tanto, ningún sonido o voz son iguales.
- *ENTONACIÓN*. El número de vibraciones en un segundo determinan la altura del sonido, por su parte la amplitud de la frecuencia es un factor clave, cuando es mayor se dice que el sonido es agudo, caso contrario es grave.
- *INTENSIDAD*. Depende de la amplitud de las ondas sonoras que llegan al oído humano, con ello el sonido es fuerte o suave de acuerdo con la fuerza de la amplitud.
- *DURACIÓN*. Consiste en la exposición de un sonido en un determinado lapso de tiempo, ante lo cual existen dos opciones: largo o corto.

Las personas deducen algunos datos con ayuda de las cualidades del sonido, por ejemplo, el género del hablante, su nacionalidad, los sentimientos de una melodía, los instrumentos participantes, sin duda, el sonido es una base denotativa de información.

⁹ Francisco de Anda y Ramos, *Ob cit*, p. 381.

Los sonidos revelan la fuente que los emite y el lugar donde se halla la misma. Bajo determinadas condiciones se distinguen distancias, el tamaño, la forma y las características [de un objeto o sujeto].¹⁰

Ahora bien, el sonido permite a la radio estructurar su discurso, así los estudiosos del fenómeno radiofónico explican las características (ventajas y limitantes) que otorgan su sello de distinción al medio. Por consiguiente, dichas características moldean las expectativas del auditorio respecto a un programa.

Asimismo, «en todo medio de comunicación colectiva el mensaje es afectado por las características del medio transmisor. El medio radiofónico condiciona, influye e impone determinadas reglas de juego sobre el mensaje».¹¹ A continuación se exponen las características de la radio:

- actual	- direccional	- fugaz	- ordenada
- amplia	- económica	- inmediata	- rápida
- caliente	- emotiva	- instantánea	- transportable
- cotidiana	- expresiva	- íntima	- unisensorial
- creíble	- flexible	- omnipresente	- versátil

- *Actual*. Se refiere a la vanguardia respecto a los avances tecnológicos y los contenidos. Además, los géneros radiofónicos tratan temas vigentes que al auditorio interesan.
- *Amplia*. La radio posee una cobertura considerable y la señal de las radiodifusoras puede escucharse en todo el mundo, antes con la radio de onda corta hoy gracias a la red.
- *Caliente*. A través de esta característica se impide que el público dé por sentado algunos puntos del mensaje, por ello, la radio es un medio caliente desde el momento en que requiere la participación del receptor: éste debe utilizar su imaginación para crear imágenes con los signos acústicos que el medio envía.¹²

¹⁰ Rudolf Arnheim, *Estética radiofónica*, p. 23.

¹¹ Mario Kaplún, *Producción de programas de radio. El guión-la realización* (1), p. 49.

¹² Miguel Ángel Ortiz y Jesús Marchamalo, *Técnicas de comunicación en radio. La realización radiofónica*, p. 24.

- *Cotidiana*. Se enfoca en el papel que desempeña la radio como compañía para el auditorio. Éste escucha música o noticiarios, además la radio se convierte en un hábito y en un miembro más de la familia.
- *Creíble*. En este rubro, la radio conquista en sus noticiarios la confianza de los radioescuchas. A pesar de carecer de la imagen, en el caso particular de México, la audiencia confía más en la información radiofónica que en la televisiva.
- *Direccional*. Básicamente es unidireccional, el mensaje rara vez encuentra una respuesta por parte del destinatario. El emisor es quien tiene el poder de la palabra, sin embargo, otro locutor o el teléfono permiten el diálogo.
- *Económica*. Respecto a la televisión o al cine, la radio es un medio barato. Por otro lado, si el equipo de producción administra correctamente sus recursos económicos, los costos disminuyen.
- *Emotiva*. En las revistas o *magazines* y en los dramas, los locutores y los actores utilizan su voz para imprimir sus emociones.
- *Expresiva*. Permite a los locutores y a los actores expresar con su voz, sentimientos propios o de personajes que interpretan.
- *Flexible*. Con esta característica, la radio estimula la imaginación de los radioescuchas, además es un medio que se encuentra al alcance de la población.
- *Fugaz*. Al contrario del lector de prensa, los oyentes de radio carecen de la posibilidad de detener la información, analizarla o retroceder para restablecer el sentido de una frase. La fugacidad del mensaje exige al oyente una mayor atención.¹³
- *Inmediata*. En el mundo informativo, los hechos que ocurren se abordan en ese momento, al día siguiente son historia.

¹³ Miguel Ángel Ortiz y Federico Volpini, *Diseño de programas de radio. Guiones, géneros y fórmulas*, p. 20.

- *Instantánea*. Informa al oyente con rapidez los sucesos que ocurren en algún lugar del mundo.
- *Íntima*. Se refiere a la relación afectiva que establece el oyente con la radio cuando se encuentra solo en algún lugar como su casa.
- *Omnipresente*. Lleva al destinatario, al lugar y al momento de la acción. En el caso particular del radiodrama, esta característica recrea los ambientes de la historia.
- *Ordenada*. El proceso de producción surge por la necesidad de organizar la estructura de un programa. Salir al aire e improvisar significa firmar una sentencia de muerte.
- *Rápida*. Dicha característica comunica inmediatamente los sucesos recientes en cuestión de segundos.
- *Transportable*. El aparato receptor permite que el radioescucha lo lleve de un lugar a otro, en algunos lugares la señal de las emisoras se distorsiona, lo cual provoca un problema de audición.
- *Unisensorial*. El oído es el sentido de la radio, gracias a él, emisor y receptor entablan la comunicación. La voz es una herramienta fundamental porque sin ella, la radio no es posible.
- *Versátil*. Consiste en la capacidad de adaptación que poseen los géneros para convivir dentro de un programa, incluso dentro de la programación de una emisora.

La radio posee ventajas y limitaciones que forjan su personalidad ante el público. De cierto modo, con el paso de los años, éste aprendió a decodificar e interpretar el lenguaje y las expresiones del medio.

Ahora bien, géneros como el radiodrama encuentran aliados y enemigos en las características anteriores. Por ejemplo, la fugacidad impide retroceder el tiempo para escuchar el mensaje de nuevo y la unisensorialidad obliga al sentido del oído a permanecer atento para entender una idea en su totalidad. Sin embargo, la amplitud de la señal permite que un drama se escuche en lugares distantes.

Cada día, la radio transmite mensajes de algunos sectores como el gobierno o la sociedad civil porque éstos conocen los alcances del medio y saben que un buen porcentaje de sus objetivos se cumplirán. Ante tales circunstancias, la comunicación radiofónica presenta cuatro funciones:¹⁴

- ✓ FUNCIÓN INFORMATIVA. Ofrece un conjunto de datos relacionados con los hechos que ocurren en el contexto “actual” del radioescucha. Por lo tanto, la información es novedosa y de utilidad en ese momento.
- ✓ FUNCIÓN FORMATIVA (EDUCATIVA). Proporciona conocimientos de diversa índole como la promoción de los valores, la integración del individuo a la sociedad, etc. La diferencia con la función anterior radica en que los datos expuestos poseen mayor vigencia.
- ✓ FUNCIÓN ENTRETENIMIENTO (DIVERSIÓN). Brinda al auditorio la posibilidad de liberarse emocionalmente de sus problemas por un momento. Suele presentarse como un pasatiempo o simplemente ofrece descanso.
- ✓ FUNCIÓN PERSUASIVA. Utiliza todos los recursos a su alcance para mantener la atención y el interés del público. Se encuentra en los mensajes publicitarios y propagandísticos, los primeros invitan al auditorio a consumir un producto o adquirir un bien o servicio. Los segundos muestran los logros de un gobierno o las ideas de un partido político.

Con lo anterior, la radio cumple con las expectativas que el público tiene de ella como medio de comunicación, si bien, existen limitantes y ventajas, el comunicador sabe cómo enfrentarlas y ello depende de la razón social que posee la radiodifusora para la cual trabaja.

Los medios de comunicación en México (al igual que en otras partes del mundo) poseen la característica de pertenecer al sector público o privado. En el caso particular de nuestro país, los medios privados se desarrollaron con mayor rapidez en diversos sentidos.

La Ley Federal de Radio y Televisión distingue dos tipos de radio: permitida y concesionada. A continuación, se expone una breve descripción de cada una de ellas.

¹⁴ Arturo Merayo Pérez, *Para entender la radio*, pp. 20-26.

- RADIO PERMISIONADA. Para operar necesita de un permiso que expide la Secretaría de Comunicaciones y Transportes. Su objetivo consiste en difundir la cultura a través de programas educativos, sin embargo la Ley Federal de Radio y Televisión prohíbe a estas emisoras transmitir anuncios comerciales, porque de ser así, pierden su permiso. Por lo tanto, no generan ingresos económicos pero el gobierno las subsidia.

Este tipo de radio posee varios nombres: pública, estatal, institucional, cultural y no comercial, por mencionar los más representativos. Aunque resulta paradójico, las instituciones de comunicación públicas promueven las alternativas culturales y brindan una visión diferente de la radio.

- RADIO CONCESIONADA. También conocida como privada o comercial. Para su operación, los dueños necesitan que la Secretaría de Comunicaciones y Transportes otorgue la concesión. En contraste con la radio permisionada, los concesionarios venden sus tiempos aire y generan ganancias.

En México, este tipo de radio se consolidó con rapidez porque se siguió el modelo que impulsó Estados Unidos, lugar donde también se favoreció al sector privado.

En Europa ocurrió lo contrario, los gobiernos del viejo continente apoyaron y fortalecieron a sus instituciones de comunicación estatales, por ende la BBC, la RAI, TV Española y la *Deutsche Welle*, entre otras hoy son empresas líderes en materia de radio y televisión.

Para finalizar, los medios de comunicación han asumido varios compromisos. Por ejemplo, la radio (pública y privada) conoce sus posibles alcances y si aplica las funciones de la comunicación radiofónica pone en práctica lo que las leyes dicen en el papel.

En síntesis, el escucha encuentra en la radio una extensa gama de servicios, éste elige lo que conviene a sus intereses y gustos. Con ello, la radio se define como una amiga confiable, una compañera siempre dispuesta a servir y a dar lo mejor de sí.

1.3 GÉNEROS Y FORMATOS

Los géneros y los formatos surgieron por la necesidad de clasificar e identificar la intención de los mensajes con base en su estructura y su presentación. Desde la época clásica, los eruditos catalogaron corrientes literarias, musicales y pictóricas. Milenios después, los estudiosos de los medios de comunicación hicieron lo propio al señalar las características de los diferentes documentos impresos y audiovisuales.

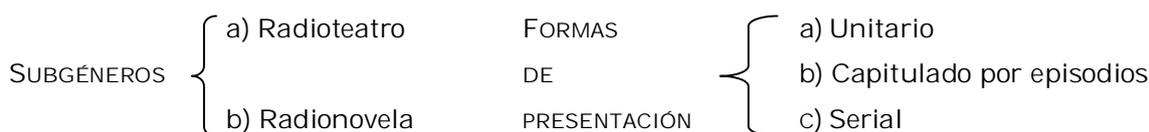
Este binomio causa conflicto y es motivo de polémica entre los diversos autores, académicos y estudiantes de radio. En primer lugar, el género clasifica y organiza los contenidos de un producto audiovisual.

Para Ricardo Haye, «un género es una estrategia comunicativa, implica ciertas reglas de producción que dan por resultado mensajes. Se trata de modos de comunicación determinados por la finalidad del autor, su estrategia comunicativa y el sistema de reglas que aplica».¹⁵

En síntesis, el género tiene la tarea de clasificar la información y las intenciones de un mensaje. Para José Ignacio López Vigil, los géneros poseen tres maneras de clasificarse:¹⁶

1) MODO DE PRODUCCIÓN DE MENSAJES. Este rubro hace hincapié en la intención de los mensajes de un programa, se refiere a la estructura que adquiere la información de acuerdo con los objetivos e ideas de la producción.

A) *Dramático*. Mejor conocido como radiodrama, en él se exponen historias y situaciones que viven los radioescuchas, su objetivo consiste en transmitir la *BONDAD*. Al respecto, el radiodrama posee dos subgéneros y tres formas de presentación que se expondrán en el siguiente capítulo:



¹⁵ Ricardo M. Haye, *La radio del siglo XXI. Nuevas estéticas*, p. 61.

¹⁶ José Ignacio López Vigil, *Manual urgente para radialistas apasionados*, p. 81.

B) *Periodístico*. Su utilidad reside en brindar información reciente sobre acontecimientos concretos para divulgar la “*VERDAD*”. Este género posee tres intenciones que desarrollan sus presentaciones:

a) *Informativo*. Presenta la información de manera objetiva, con base en hechos y datos que pueden corroborarse.

- Nota informativa. Su meta radica en exponer detalles acerca de un hecho acontecido. Responde a las preguntas: qué, quién, cómo, cuándo, dónde y por qué.
- Entrevista. Diálogo entre un periodista y una personalidad, donde el primero realiza un interrogatorio en busca de información de interés.

b) *Interpretativo*. Explica un acontecimiento con base en testimonios subjetivos y datos objetivos que se recopilan a lo largo de una investigación con perfil periodístico.

- Crónica. Relato que describe sucesos noticiosos y cotidianos donde se conocen los detalles significativos de una acción ocurrida en un lugar y en un momento específico.
- Reportaje. Investigación que narra los pormenores de un suceso trascendental en su momento. El periodista interpreta la relación de las personas con las situaciones y los lugares.

c) *Opinión*. Externa el punto de vista de un profesional con base en argumentos y datos comprobables.

- Editorial. Expone la postura de un medio de comunicación respecto a un suceso o tema. Como es de carácter institucional busca influir en la opinión pública.
- Artículo de fondo. Señala la importancia de un hecho dentro de un contexto actual para un país y sus habitantes. El especialista pronostica el rumbo que tomará un suceso con base en argumentos, juicios y comentarios fundamentados de forma seria.
- Columna. Permite al periodista externar un punto de vista sin profundizar en el tema o proporcionar detalles, además es informal. Dentro de sus características se enuncian: su periodicidad, su titulación y su carácter personal y emotivo.
- Ensayo. Reflexión que se basa en la observación y en el punto de vista personal de un periodista respecto a un tema específico.

- Reseña crítica. Vehículo periodístico que utilizan profesionales y especialistas para exponer un comentario con base en estudios y experiencias respecto a un arte.

C) *Musical*. Los radialistas a través de este género difunden melodías y canciones que expresan sentimientos para explotar la *BELLEZA*. Por otro lado, las melodías y las canciones poseen distintos ritmos de los cuales destacan: el pop, la balada, el rock, la trova, la ranchera, la grupera, la tropical, la norteña por mencionar los más representativos del cuadrante del Distrito Federal.

2) INTENCIÓN DEL EMISOR. El equipo de producción enfoca sus objetivos respecto a un tema específico.

- informativo*
- educativo*
- entretenimiento*
- publicitario*

3) SEGMENTACIÓN DEL DESTINATARIO. El programa se diseña de acuerdo con los intereses del público meta, en ocasiones se dirige a las "minorías" que en realidad son mayorías.

- infantil*
- juvenil*
- femenino*
- tercera edad*
- capacidades diferentes*

La clasificación anterior muestra como los géneros ayudan al radioescucha a distinguir la información que se presenta en los programas de radio.

De acuerdo con Mario Alberto Pérez Hernández, «formato de radio, es la forma que adquiere un programa para su realización, puede ser un *spot* o una cápsula. Pero en cuanto a las estaciones, también se conoce como formato a la forma total de programación que presenta una emisora».¹⁷

¹⁷ Mario Alberto Pérez Hernández, *Prácticas radiofónicas. El manual del productor*, p. 10.

Por su parte, los empresarios radiofónicos proponen el formato que los mensajes presentarán en cada emisión. En la radio del Distrito Federal, las estaciones de FM explotan el formato musical en contraste con las estaciones de AM que se caracterizan por el formato hablado.

En síntesis el formato musical se involucra con los géneros musicales que transmite la radio capitalina, éstos varían acorde al público meta de cada estación.

En cambio, el formato hablado se relaciona con el género dramático y periodístico, este último ocupa espacios notables dentro del cuadrante a través de los noticiarios.

Por su parte, el radiodrama es víctima del anonimato y del miedo de las radiodifusoras y los productores a invertir en un género que no consideran rentable.

Ahora bien, en el próximo capítulo se estudiará con profundidad el género dramático, ello abarca su esencia, su historia y el proceso de producción que se lleva a cabo para dotar de vitalidad al radiodrama.

CAPÍTULO 2: EL RADIODRAMA, UN GÉNERO CON TRADICIÓN

¡No hay otro camino y tú tienes razón de hablar así, no sufres lo que sufro!

MEDEA

En algún anfiteatro de la Antigua Grecia, varios hombres esperan con ansia la presentación de las obras teatrales que escribieron Eurípides, Esquilo o Sófocles. En otro momento del tiempo, una familia mexicana de los años cuarenta sintoniza la radio y espera con interés el desenlace de *Chucho el roto*.

El radiodrama es un género radiofónico donde un grupo de personajes pone en escena acciones con el empleo de parlamentos y diálogos. En un primer momento era una fuente de entretenimiento pero en la actualidad es una herramienta cultural capaz de transmitir mensajes sonoros de diversa índole a través de una historia.

De acuerdo con Cristina Romo, «el radiodrama se refiere a todo mensaje que se transmite en forma de una representación, desarrolla una acción, donde se retrata un hecho de la vida con sólo el diálogo de los personajes y con las características de un suceso cotidiano».¹⁸

La historia del radiodrama (como género radiofónico) se remonta a los inicios de los años treinta. En esos días del génesis, se emitieron obras de teatro en vivo, poco después las radionovelas entraron en escena. De esta manera el radiodrama se inmortalizó con narraciones y personajes que formaron parte del imaginario mexicano de ese momento del siglo xx.

Cabe mencionar la participación de los escritores (guionistas) en el proceso de producción del radiodrama, éstos elaboraron el guión de las historias, algunas fueron adaptaciones de obras literarias y otras fueron inéditas pensadas *ex profeso* para el género, además las estrellas de cine prestaban su voz a los personajes.

¹⁸ María Cristina Romo Gil, *Ob cit* (1), p. 58.

Desde su nacimiento, el radiodrama cumplió distintos objetivos: vender productos de sus patrocinadores, entretener o acercar al público con la literatura universal, etc. Para Mario Kaplún, el radiodrama posee dos fines específicos:¹⁹

1. Plantea un problema, muestra un conflicto y enfrenta al oyente a una opción.
2. Transmite un mensaje.

En años recientes, el gobierno mexicano federal utilizó las dramatizaciones radiofónicas para ampliar el bagaje cultural de la audiencia, difundió situaciones donde las personas requirieron de algún servicio o asesoría y mostraron como llevarlo a cabo.

Por ende, «la dramatización es un formato socorrido en la radiodifusión estatal y se utiliza en programas con diversos objetivos. Los dramas, por lo general, están basados en obras literarias que pueden resultar de interés para el público de muy diversas regiones».²⁰

Si bien, el radiodrama fue la estrella del cuadrante en la época de oro de la radio, hoy es un hecho inédito escuchar alguno. Diversos factores provocaron el estancamiento del género, por ejemplo algunas historias emblemáticas se adaptaron al lenguaje televisivo, las canciones de los discos de acetato sustituyeron a los intérpretes y los noticiarios se consolidaron en la programación radiofónica.

Asimismo, Lidia Camacho señala tres causas que originan la desaparición del radiodrama:²¹

- a) los altos costos de producción (un capítulo cuesta cerca de 5 mil pesos)
- b) tiempos prolongados de trabajo
- c) la escasez de guionistas especializados

Quizá la producción del radiodrama presenta ciertas dificultades, sin embargo el género posee la cualidad de llegar a la esfera emocional y afectiva del individuo con historias que retratan hechos cotidianos. No

¹⁹ Mario Kaplún, *Ob cit* (1), p. 152.

²⁰ Edmundo Quezada, "Radio estatal regional: entre el centralismo y la expresión local" en *Perfiles del cuadrante. Experiencias de la radio*, p. 73.

²¹ Gabriela Jiménez Bernal, *Radionovelas con textos clásicos* (1), El Universal, viernes 25 de julio de 2003, p. 2.

obstante, los dramas emplean la mayoría de los recursos de la radio, con ello hacen complejo su discurso. A propósito, Mario Kaplún destaca las cualidades del radiodrama:²²

- a) Atrae el interés del auditorio popular, asegura la distracción.
- b) Moviliza la imaginación del receptor, ofrece imágenes auditivas.
- c) Utiliza la totalidad de los recursos del medio.
- d) Evita las abstracciones y objetiva el tema en situaciones concretas y palpables, el mensaje se humaniza y personaliza.
- e) Establece una comunicación cálida que llega a la esfera emocional.
- f) Presenta a través de varios personajes otras posiciones ante una cuestión.
- g) El oyente se identifica con los personajes y las situaciones.
- h) Su mensaje es implícito, se sugiere.
- i) A través de los diálogos y las situaciones se reiteran conceptos.

Por otro lado, el radiodrama posee dos subgéneros: el radioteatro y la radionovela, ambos términos se han utilizado como sinónimo de radiodrama. A continuación se describen sus características:

- a) *RADIOTEATRO*. Surgió a principios de los años treinta, era la adaptación radiofónica de las obras de teatro, por lo regular se desarrollaba el drama en una sola emisión. Con el paso del tiempo, los radioteatros adquirieron sus características definitivas que los distinguieron de las obras de teatro.
- b) *RADIONOVELA*. Sus antecedentes se remontan a finales del siglo XIX cuando los escritores publicaban sus novelas en periódicos o folletines. Por otro lado, expone una historia con detalle, de ese modo obliga a la audiencia a seguir diariamente cada capítulo porque si se omite uno, se pierde la secuencia de la historia.

De acuerdo con Carlos Illescas, «la radionovela necesita un escritor especializado que domine la palabra en la narración así como el empleo de lenguajes paralelos al literario, los cuales destacan o desvanecen hechos, palabras, situaciones y establecen tiempos».²³

²² Mario Kaplún, *Ob cit* (1), pp. 79-81.

²³ Carlos Illescas, "La radionovela alternativa: electroacústica y literatura" en *Perfiles del cuadrante. Experiencias de la radio*, p. 165.

En síntesis, el radioteatro expone su historia en una sola emisión y la radionovela en varios capítulos, ello se debe a la extensión de las obras, una pieza teatral es corta en contraste con una novela, por tal motivo, el radiodrama se presenta de tres formas:

- a) *UNITARIO*. Transmite un drama en una sola emisión, es independiente respecto a otras historias, los personajes carecen de continuidad y las acciones concluyen en un mismo capítulo.
- b) *SERIAL*. Conjunto de narraciones generalmente unidas por un mismo título, cuentan con una premisa básica fija pero existe la posibilidad de abordar un tema desde diversas perspectivas o bien relatar varios temas relacionados entre sí, no obstante posee un grupo de personajes fijos, quienes enfrentan problemas y buscan soluciones.

Para Kaplún, «una serie es un conjunto de emisiones que tienen una temática común, una misma duración, están agrupadas bajo un título permanente, adoptan un mismo formato y se transmiten periódicamente siempre los mismos días y a la misma hora».²⁴

- c) *CAPITULADO POR EPISODIOS*. Narra una historia a lo largo de varias emisiones, las acciones de los personajes se hilan entre sí para dotar de coherencia y suspenso al drama, por lo tanto, el guionista obliga al oyente a poner atención en cada detalle del relato.

A pesar del esfuerzo de la radio pública por mantener al género dentro del cuadrante, hoy el radiodrama vive una etapa de estancamiento y anonimato, sin embargo conviene destacar sus bondades para convencer a las empresas radiofónicas de producir dramas nuevamente.

Ahora bien, vale la pena conocer los antecedentes del radiodrama desde su génesis, pasando por su época de oro, su estancamiento hasta finalizar con su situación actual.

²⁴ Mario Kaplún, *Ob cit* (1), p. 269.

2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL RADIOGRAMA

El radiodrama nació en los albores de la década de los treinta, como resultado de la adaptación radiofónica de diversas obras de teatro y novelas literarias. En el caso particular del radioteatro, el lenguaje radiofónico creó un estilo narrativo distinto al lenguaje teatral.

El radiodrama formalmente comenzó su aventura en los inicios de los años treinta, «hacia 1931 se presentaba ya la costumbre del radioteatro. En 1932, la compañía Colgate-Palmolive patrocinó una pequeña emisión seriada que puede considerarse pionera de las radionovelas: *Los Tres Mosqueteros* que dirigió Alejandro Galindo».²⁵

La meta inicial de los dramas fue transmitir obras de teatro, sin embargo la evolución del medio permitió que las dramatizaciones tomaran un rumbo distinto. Por otro lado, las novelas y sus personajes por medio del sonido adquirieron vida con las voces, la música y los efectos sonoros.

La noche del 30 de octubre de 1938 fue inolvidable para el género porque ocurrió su clímax, previo al día de brujas, Orson Welles adaptó y produjo la obra del escritor H. G. Wells, *La guerra de los mundos*.

Durante esa noche, los habitantes de Nueva York vivieron momentos de angustia ante la presunta invasión de los marcianos a la ciudad. Con este hecho, el radiodrama convirtió la ficción en un suceso tangible.

En los años treinta, el radioteatro se presentó con mayor frecuencia pero cedió su lugar a las radionovelas al finalizar la década. Durante los años cuarenta, el género vivió su mayor esplendor y lo conservó en la década de los cincuenta.

Cabe mencionar algunos radiodramas mexicanos representativos de la época de oro de la radio: *Tres desertores*, *El ojo de vidrio*, *El monje loco*, *Gutierritos*, *Kalimán*, *Chucho el roto*, *Ahí viene Martín Corona*, etc.

²⁵ Verónica Arzate Camacho, *La radionovela, ¿un género rescatable?* (Tesis Licenciatura, UNAM, FCPyS), p. 34.

Las radiodifusoras que transmitieron dichas emisiones fueron la XEW, XEX, XEQ, XEB, entre otras, además las guionistas Caridad Bravo Adams y Marisa Garrido elaboraron libretos donde participaron los actores: Pedro Infante, Sara García, Arturo de Córdova, Amparo Garrido, entre otros para dar vida a los personajes de los dramas.

La llegada de la televisión en los años sesenta cambió la situación de privilegio de la cual gozaba el radiodrama dentro del cuadrante. Sus historias emblemáticas se adaptaron al lenguaje televisivo, además varios guionistas y actores cambiaron el micrófono por la cámara.

Por otro lado, las radiodifusoras privadas apostaron por la producción de las barras musicales, donde el *rock & roll* se consolidó como el género musical favorito de los jóvenes y se explotó al máximo.

Sin embargo, la radio pública produjo el radiodrama contra todo pronóstico, al respecto el director de teatro José Luis Cruz señaló: «la experiencia de los directores mexicanos en el radioteatro es amplia y el género se ha manejado en radiodifusoras culturales como Radio UNAM, el IMER y Radio Educación desde la década de los sesenta».²⁶

Durante los años sesenta y setenta, escritores de la talla de Carlos Fuentes, Rosario Castellanos y José Emilio Pacheco realizaron guiones para el género y de cierta forma lo mantuvieron en pie.

En los primeros años de la década de los ochenta, la XEW transmitió radiodramas durante el horario matutino, sin embargo la W cobraba las mismas tarifas a los anunciantes en el horario de las radionovelas y durante la programación musical.²⁷ Por lo tanto, resultó más económico transmitir barras musicales que producir un drama.

Al llegar los noventa, la situación se mantuvo intacta pero las radiodifusoras públicas continuaron discretamente la producción del género. A finales de esa década, la extinta estación Radioactivo (hoy

²⁶ Gaceta UNAM, *El radioteatro, tradición que hoy recupera Radio UNAM*, Gaceta UNAM. No. 3465, lunes 18 de junio de 2001, p. 19.

²⁷ Diana Haydee Caballero Arciniega, *Propuesta de una radionovela de perfil erótico dirigida a jóvenes del Distrito Federal* (Tesis Licenciatura, UNAM, FCPyS), p. 17.

Reporte 98.5) retransmitió *Kalimán*. José Álvarez, director de la emisora reconoció que la mítica radionovela fue el programa con el *rating* más alto de la estación que presidió.²⁸

El período que abarcó del 2001 al 2006, las radiodifusoras públicas rescataron al radiodrama de su anonimato y reactivaron la producción del género. Presentaciones como el radioteatro y la radionovela ocuparon un espacio en la programación de dichas estaciones.

A lo largo de esta década, Radio Educación ha organizado la Bienal Internacional de Radio, donde los radialistas se animan a producir el radiodrama por gusto y convicción.

Entre junio y julio de 2001, la UNAM transmitió cuatro obras de teatro desde la sala Julián Carrillo de su radiodifusora. En noviembre de 2002, la Dirección General de Comunidades Mexicanas en el Exterior de la Secretaría de Relaciones Exteriores (SRE) en coproducción con Radio Educación difundió la radionovela *Tortillas duras... ni pa'frijoles alcanza*, la cual abordó el tema de los migrantes mexicanos en Estados Unidos.

Radio Educación en el 2003, adaptó, produjo y transmitió obras de la literatura universal como *Novecento* de Alessandro Baricco, *El malogrado* de Thomas Bernhard y *La Odisea* de Homero.

Para Lidia Camacho «la radionovela definió buena parte del imaginario mexicano durante tres décadas y recordó que Radio Educación cuenta con una de las colecciones más ricas de dramatización de obras de la literatura universal».²⁹

En ese mismo año, la UNAM produjo y adaptó la obra *Bajo el bosque blanco* del escritor inglés Dylan Thomas, bajo la dirección de Flor Edwarda Gurrola. Algo destacable radicó en que la radiodifusora abrió las puertas de la sala Julián Carrillo, de esta manera el público apreció la obra.

²⁸ Octavio Isaac Rojas Orduña, *El drama de la radionovela* en <http://www.etcetera.com.mx/rad43asp>.

²⁹ Arturo Jiménez, *Llaman a no dejar morir el género de la radionovela*, La Jornada, viernes 25 de julio de 2003, p. 5.

En 2004, el IMER abrió convocatorias para continuar la producción del radiodrama, así el Instituto Politécnico Nacional (IPN) produjo la trilogía del astrónomo mexicano Luis Enrique Erro: *Los pies descalzos*, *Un plagio en el universo* y *La ciencia mexicana, baúl de hurtos*. Dichas series se emitieron en la estación XEQK, 1350 AM.

En 2005, Radio UNAM transmitió la radionovela *Así asesinaron a Trotsky*, el guión lo realizó el politólogo José Woldenberg con base en el testimonio del general Leandro Sánchez Salazar. En la Bienal Internacional de Radio de 2006, este radiodrama que produjo Emiliano López Rascón ganó el tercer lugar dentro de su categoría.

El IMER en el 2006 emitió la serie *Teatro del aire*, donde se adaptaron trece clásicos de la literatura universal al lenguaje radiofónico. Rodrigo Murray coordinó el proyecto y costó 350 mil pesos. Las obras que se dramatizaron fueron: *Pluto* de Aristófanes, *El burgués gentilhomme* de Molière, *Casa de muñecas* de Ibsen, *La importancia de llamarse Ernesto* de Wilde, *Sueño de una noche de verano* de Shakespeare, entre otras.

Dolores Béistegui directora del IMER (del 2002 al 2006) señaló: «la falta de recursos hace que 'por ahora' (marzo 2006) no exista un plan para continuar con más series, pero las de este primer ciclo, se retransmitirán en otras estaciones del IMER y se propondrán 'a emisoras amigas'». ³⁰

Para finalizar el 2006, el IMER emitió la radionovela *La batalla no termina* en la estación 710, "la que más me gusta" (hoy Interferencia) y la temática giró en torno a las experiencias de los migrantes en Estados Unidos. La serie contó con la participación de actores de la talla de Héctor Bonilla y Julieta Egurrola.

Por otro lado, dicha institución produjo la radionovela *Murallas de amor* basada en la historia de Aída Naredo. El escritor Tomás Urtusástegui elaboró el guión y la adaptación. Por su parte, Diana Constable coordinó la

³⁰ Mónica Mateos-Vega, *Mozart, Juárez y Molière protagonizan nuevas emisiones radiofónicas de Opus 94*, La Jornada, jueves 3 de marzo de 2006, p. 7.

producción. La historia narró el maltrato hacia las mujeres y proporcionó algunas soluciones.

Dicha radionovela fue el resultado de un concurso de guiones dramatizados que realizó el IMER y la Sociedad General de Escritores de México (SOGEM) en 2005 para promover la producción del radiodrama.

La dramatización contó con las actuaciones de Carmen Delgado, Sergio Bustos, Sofía Álvarez, Carlota Villagrán, Rita Abreu, Irving Corral, Peggy Echánove, Joaquín Chablé, Luis Robles, entre otros.

El primer capítulo se transmitió el miércoles 15 de noviembre de 2006 en el horario de 21:00 a 21:30 horas por la XEB, en el 1220 de AM, con esta dramatización concluyó un ciclo de la historia del radiodrama.

Entre 2007 y 2008, la señal de las estaciones de la radio pública mexicana ingresaron al mundo de la red, así varios radioescuchas hoy en día pueden sintonizar algunos programas en la Internet. Con este adelanto tecnológico, cibernautas de otros países conocerán las propuestas de Radio Educación, del IMER o de Radio UNAM. Además el uso de los *pod cast* permite a cualquier persona escuchar una y otra vez un programa.

Cabe destacar que en otros países del mundo como Alemania nunca se perdió el interés por el radiodrama y es un ejemplo a seguir. Tal es el caso de las radiodifusoras WDR y *Deutsche Welle*, las cuales no sólo han mantenido un esfuerzo ininterrumpido en la producción de radionovelas sino que han visto hacia el exterior buscando temas e historias.³¹

Finalmente, las temáticas de los dramas atraen al radioescucha, lo involucran con la narración en turno porque se identifica con los personajes o las situaciones, sin embargo, para que una dramatización salga al aire, con anterioridad existió un proceso largo que la hizo posible: la producción.

³¹ Octavio Isaac Rojas Orduña, *Ob cit* en <http://www.etcetera.com.mx/rad43asp>.

2.2 PROCESO DE PRODUCCIÓN DEL RADIODRAMA

La producción del radiodrama es un proceso largo y complejo, requiere organización y orden en cada una de sus etapas, desde la concepción de la idea hasta la transmisión del producto final.

En primer lugar, el equipo de producción discute la elección del drama, enseguida decide su curso, profundiza en la premisa del relato y diseña el perfil de los personajes.

Cabe destacar que el productor radiofónico cuenta con una sola materia prima: el sonido. Los noveles cuando proyectan una idea, en instantes olvidan las cualidades del audio, asimismo el guionista las utiliza conforme a las situaciones del drama.

De acuerdo con Romeo Figueroa, «la producción es el conjunto de técnicas y métodos que permiten el desarrollo de las diversas estructuras programáticas. Comprende la acción y el modo de realizar un programa mediante el uso de recursos que llevan a escena una obra radiofónica».³²

La producción radiofónica implica trabajo en equipo y diálogo para retroalimentarse, con ello los integrantes de la producción detectan errores y aciertos, con el objetivo de mejorar la calidad de programas futuros.

Ahora bien, la producción de radio atraviesa tres etapas, en cada una de ellas el equipo de trabajo convierte una idea en un programa. Por ende, los mensajes radiofónicos llegan a millones de hogares gracias a las ondas hertzianas. A continuación se describen las fases del proceso de producción del radiodrama:

- 1) PREPRODUCCIÓN. En esta etapa, el equipo diseña el proyecto del futuro programa de radio, establece el tema de la serie, busca las voces para los personajes, diagrama el guión, concreta los tiempos de grabación y organiza la participación de otros integrantes.

³² Romeo Antonio Figueroa Bermúdez, *¡Qué onda con la radio!*, p. 322.

- 2) REALIZACIÓN. Transforma el guión en sonido. A estas alturas de la producción, el realizador o el productor dirige a los otros integrantes del equipo. Por un lado, supervisa el trabajo del operador respecto a la captura del audio y por otra parte escucha los parlamentos de los actores, indica los movimientos respecto al micrófono y sugiere las cualidades de la voz en un momento específico.
- 3) POSTPRODUCCIÓN. Implica armar la emisión como un rompecabezas para dotar de coherencia al discurso. También elimina los errores cometidos durante la realización (ello cuando el programa es "grabado") con la ayuda del montaje o la edición.

A grandes rasgos se expusieron las etapas del proceso de producción en la radio. Cabe destacar la presencia de un enemigo invisible llamado *ruido*, éste se define como aquella perturbación que aleja al radioescucha de un programa radiofónico, se presenta como un sonido inarticulado y confuso, además es desagradable para el oído.

Se origina por diversas circunstancias que los integrantes del equipo de producción pueden controlar o a veces son sorpresivas y están fuera de su alcance, cuando un programa es en vivo.

De acuerdo con Lidia Camacho, «los ruidos son todos aquellos elementos que distorsionan el sonido y obstruyen la comunicación. El ruido en la radio lo provocan señales en mal estado, la interferencia de otra estación, la falta de fidelidad en la transmisión o la baja potencia».³³

La presencia del ruido significa para el equipo de producción un combate contra un enemigo repentino e inesperado, ello indica la presión continúa por lograr una transmisión estética y perfecta.

En el proceso de comunicación, el canal permite el envío de los mensajes, sin embargo el ruido complica su camino hacia el destino final. Ante tal situación, productores, guionistas y operadores cuidan una extensa gama de detalles con el objetivo de emitir mensajes comprensibles.

³³ Lidia Camacho Camacho, *La imagen radiofónica*, pp. 22-23.

A propósito, Mario Kaplún detecta cuatro clases de ruido que se originan en distintas fuentes:³⁴

- Ø RUIDO TÉCNICO/MECÁNICO. Se define como la interferencia que produce alguna deficiencia mecánica de la emisora. También se presentan cortes o baches de silencio inesperados, ocurridos por alguna falla de las máquinas. Por lo tanto, tiene su origen en una *fente física*.
- Ø RUIDO FISIOLÓGICO. Quizá el radioescucha padece un problema de sordera, esto provoca la distorsión del mensaje. Asimismo algunos oyentes realizan una actividad simultánea cuando escuchan la radio, por ello sus sentidos jerarquizan las actividades. Este tipo de ruido tiene su origen en una *fente sensorial*.
- Ø RUIDO SEMÁNTICO. Cuando el emisor emplea un vocabulario incomprensible que el receptor no entiende, éste apaga la radio o cambia de estación. En ocasiones, esta clase de ruido parte de una *fente ideológica*, quizá el emisor sigue una línea editorial y tal vez el radioescucha la comparte o la rechaza.
- Ø RUIDO ESTRUCTURAL. Ocurre por la elección inadecuada de un género para presentar la información del programa al público meta. Parte de una *fente psicológica* porque a través de su experiencia auditiva, la audiencia aprendió a escuchar la radio, a entender la estructura de sus programas e intuye cuando una voz se encuentra en la emisión correspondiente.

El equipo de producción de radio conoce los alcances del ruido, éste distorsiona los mensajes e interfiere en la señal de las emisoras pero si detectan a tiempo dichas perturbaciones, el mensaje llega a su destino sin complicaciones o contratiempos.

Ahora bien, Mario Kaplún³⁵ señala dos perturbaciones que el ruido causa durante una emisión.

³⁴ Mario Kaplún, *Ob cit* (1), pp. 107-108.

³⁵ *Ibidem*, pp. 109-110.

- **DISTORSIÓN.** Concierno al significado de los mensajes e involucra a todas las clases de ruido. Por ejemplo, si un locutor pronuncia mal una palabra o la cambia por otra, el mensaje adquiere otro sentido. Por su parte, cuando el aparato receptor capta con dificultad la señal de una emisora, provoca que el destinatario entienda las ideas parcialmente o las deforme.
- **INTERFERENCIA.** Supone interrupción o mutilación por culpa del ruido que bloquea el flujo de comunicación. Se origina en cualquier fuente, por ejemplo la señal de otra emisora invade la frecuencia de la estación que un individuo escucha. A veces, el oyente realiza actividades simultáneas, por ende la atención se divide o da mayor importancia a otra tarea.

En conclusión, el ruido posee el don de distorsionar un mensaje al tiempo de interferir para que el receptor se entretenga en otra actividad. Al radiodrama lo afecta de distintas maneras, por ejemplo, los aparatos receptores sintonizan con dificultad la señal de las emisoras que transmiten el género.

No obstante, el ruido juega un papel protagónico en el proceso de producción, se manifiesta en todas las etapas, desde la planeación de la obra hasta la crítica del público. Aunque algunos autores lo omiten dentro de sus modelos, esquemas o paradigmas, vale la pena considerarlo porque es mejor prevenir que lamentar.

Enseguida se expondrán las fases del proceso de producción con detalle, se mencionarán las variables que participan para hacer realidad un radiodrama.

2.2.1 *Preproducción*

Esta etapa del proceso de producción inicia con aquella inquietud por difundir un mensaje. Poco después se concibe una idea (el *qué* se va a transmitir) y enseguida ciertos integrantes del equipo realizan el proyecto.

Durante la preproducción, el productor y su equipo planean varias actividades, por ejemplo realizan una lista con todos los requerimientos donde incluyen a los recursos humanos, necesidades técnicas, presupuestos y finalmente se estructura el guión.

Ahora bien, todo radiodrama parte de un tema, básicamente el productor y/o el guionista sugieren historias con determinadas características (acciones y perfil de personajes) de acuerdo con las expectativas de la audiencia, de la radiodifusora para la que trabajan y de ellos mismos.

Cuando se elige el tema de la historia o el drama en sí, los integrantes del equipo de producción diseñan el proyecto, en él desarrollan la idea principal y organizan las actividades de cada integrante.

A lo largo del proceso de producción, el proyecto es el pilar del drama porque incluye el itinerario de cada fase del proceso. A continuación se exponen los puntos que requiere el proyecto de radio:

1. *TÍTULO DEL PROGRAMA O DE LA SERIE*. Todo programa necesita un nombre para que el público lo identifique, además describe su esencia. Algunas veces se refuerza con un *slogan*. Por otro lado engloba la idea, la premisa básica y la razón de ser del relato, asimismo los títulos de las dramatizaciones surgen de las siguientes fuentes:³⁶
 - a) El nombre del personaje o personajes principales.
 - b) El nombre de algún otro personaje importante.
 - c) El nombre de un lugar.
 - d) El nombre de un objeto importante dentro de la historia.

³⁶ Maximiliano Maza Pérez y Cristina Cervantes de Collado, *Guión para medios audiovisuales. Cine, radio y televisión*, p. 157.

- e) Una actividad que tiene lugar en el contexto de la narración.
 - f) El tema o concepto general alrededor del cual gira el relato.
 - g) Una línea de diálogo de algún personaje del drama.
2. *SINOPSIS*. Describe la esencia del programa en un resumen breve, escrito en tiempo presente y en tercera persona, expone los puntos claves de la historia y se requiere en la presentación del proyecto.³⁷
 3. *OBJETIVOS*. Responde a la pregunta *para qué*. Además señalan las metas y aspiraciones que se pretenden alcanzar.
 4. *JUSTIFICACIÓN*. Expone los motivos de un equipo para elaborar un programa, se hace hincapié en la relevancia del tema, para qué sirve, básicamente se venden las ventajas de la idea.
 5. *PÚBLICO META*. Propone el sector del auditorio al que se dirige el programa, se consideran factores como la edad, el género, el nivel socioeconómico, educativo y cultural. Cuando se elige la audiencia, se determinan los contenidos y las características de la serie.
 6. *ESTACIÓN*. Se escoge de acuerdo con los objetivos de la producción y con el perfil del público meta.
 7. *FRECUENCIA*. Se refiere a la periodicidad con la cual se transmite una serie, para el radiodrama se recomienda una frecuencia semanal fija.
 8. *DURACIÓN*. Existen dos tipos, la de la temporada y la de cada emisión. En lo que respecta a la duración de la temporada se refiere al número de capítulos. En cambio, la duración de la transmisión, habla de la continuidad de un capítulo al aire. Por lo regular, el radiodrama dura media hora, incluidos los comerciales.
 9. *HORARIO*. El equipo de producción propone un momento del día para transmitir su programa. La radiodifusora analiza la propuesta y asigna el horario, de acuerdo con los intereses, actividades, expectativas y perfiles de la audiencia.
 10. *TIPO DE TRANSMISIÓN*. La radio propone dos opciones para difundir un programa: "en vivo" o "grabado". En la época de oro de la

³⁷ José Javier Muñoz y César Gil, *La radio: teoría y práctica*, p. 77.

radio, las dramatizaciones se realizaron en vivo. Hoy en día, los dramas se graban con el objetivo de eliminar errores.

11. *GÉNERO*. Se refiere a la organización de los datos del programa.
12. *CONTENIDO Y ESTRUCTURA*. proyecta el número de capítulos y la temática que aborda cada uno.
13. *PERFIL DE PERSONAJES*. Describe las actitudes y la forma de ver la vida de los caracteres, con base en esta información, el equipo busca las voces indicadas para que los personajes adquieran rostro, cuerpo y carácter de acuerdo con su perfil.
14. *RECURSOS HUMANOS*. Contempla al personal necesario para producir un programa con sus respectivas actividades. Al respecto en el proceso de producción del radiodrama intervienen los siguientes personajes:
 - A) PRODUCTOR. Es el responsable de los contenidos del programa ante el público y la radiodifusora. Organiza la producción, busca y sugiere los temas para la serie, es creativo y supervisa el trabajo de los otros integrantes del equipo. Conoce las necesidades específicas de cada género, por ejemplo, el radiodrama cuenta con un período mayor de tiempo para su elaboración, sin embargo requiere un trabajo arduo. Por su parte, Mario Alberto Pérez Hernández enuncia las características del productor:³⁸
 1. Es político
 2. Tiene amplia capacidad y disposición para el trabajo en equipo
 3. Toma decisiones
 4. Está al tanto de su equipo técnico
 5. Es previsor
 6. Planea y evalúa su trabajo
 7. Es responsable
 8. Es exigente
 9. Es atento
 10. Es práctico
 11. Es ordenado
 12. Es organizado
 13. Es humilde
 14. Es estudioso
 15. Es radioescucha de tiempo completo
 16. Es juez y parte
 17. Escucha música siempre
 18. Tiene oído radiofónico

³⁸ Mario Alberto Pérez Hernández, *Ob cit*, pp. 42-49.

- B) ASISTENTE DE PRODUCCIÓN. Ayuda al productor en diversas actividades. Por ejemplo, en el radiodrama cita a los actores y coordina su participación. A un nivel global, verifica que el equipo técnico esté disponible y en condiciones óptimas para la grabación. Lleva el control de los avances de la serie y coordina las actividades del equipo humano a lo largo del proceso de producción.
 - C) REALIZADOR. Participa durante la grabación del programa, indica a los actores como moverse ante el micrófono y sugiere que cualidades de la voz expondrán en su actuación. Algunos equipos lo llaman director y en otro contexto, el productor desempeña este rol.
 - D) GUIONISTA. Desarrolla y adapta la historia al lenguaje radiofónico y emplea diálogos, además indica las expresiones de la voz, los fondos musicales y los efectos sonoros que se incluyen en el discurso.
 - E) OPERADOR. Se encarga del manejo y la operación de los equipos de audio, por lo regular participa en la edición o en el montaje de un programa en la etapa de la postproducción.
 - F) NARRADOR. Describe las acciones de los personajes y los escenarios en los cuales realizan sus actividades.
 - G) ACTORES. Prestan su voz a los personajes.
 - H) MUSICALIZADOR. Selecciona los fragmentos musicales para ambientar las escenas, en ocasiones la obra musical es inédita.
 - I) EFECTISTA. Crea y produce los efectos durante la grabación, además presenta una alternativa a los efectos pregrabados que se encuentran en los discos compactos.
15. *NECESIDADES TÉCNICAS*. Se realiza una lista de bienes y servicios que se requieren a lo largo de la producción de la serie.
16. *PRESUPUESTO*. Incluye los gastos que efectúa la producción, va desde los sueldos de los recursos humanos, pasando por el alquiler del estudio hasta el costo de un paquete de hojas de papel.
- En 2006, los periodistas Carlos Paul de *La Jornada* y Juan Solís de *El Universal* ofrecieron datos del costo del radiodrama frente al presupuesto que gastan otro tipo de espectáculos. Por ejemplo, una obra de teatro cuesta alrededor de 500 mil pesos o más, una película

exige una inversión mínima de 10 millones de pesos y la producción del radiodrama oscila entre 200 mil y 300 mil pesos.

17. *POSIBLES PATROCINADORES*. Son quienes pueden financiar una serie que cumple con sus intereses y expectativas, en cierto modo dichas empresas comparten los puntos de vista de una producción.

18. *GUIÓN PILOTO*. Esquema de las acciones y de los diálogos de un capítulo específico. Se utiliza para distribuir el tiempo durante la grabación y en cierto sentido combate a la improvisación.

Ahora bien, el guión es un texto, producto de un proceso creativo, relata una historia con el uso de los elementos del lenguaje radiofónico. Ordena el contenido del drama y proporciona las instrucciones precisas para cada integrante en el momento de su intervención.

De acuerdo con Gil y Muñoz, «el guión radiofónico es la narración completa y ordenada de la historia teniendo en cuenta las características del medio radiofónico y el autor del guión recibe el nombre de guionista».³⁹

Por otro lado, el formato de guión adecuado para el radiodrama es el de tres columnas⁴⁰ porque organiza la información de la historia durante la grabación y la edición.

- *Primera columna*. Se encuentra en el extremo izquierdo de la hoja, donde se numeran las líneas del 1 al 21 en cada página. El propósito de esto consiste en localizar con rapidez textos o acotaciones.
- *Segunda columna*. Indica las llamadas de los miembros del equipo durante la realización, su nombre se señala con mayúsculas y negritas. Sólo se convoca a cuatro integrantes: a) OPERADOR, b) MUSICALIZADOR, c) EFECTISTA y d) NOMBRE PERSONAJE.
- *Tercera columna*. Incluye los parlamentos de los personajes, sus expresiones y las intervenciones del narrador.

³⁹ José Javier Muñoz y César Gil, *Ob cit*, p. 84.

⁴⁰ María Cristina Romo Gil, *Ob cit* (1), pp. 58-62.

El radiodrama requiere de una presentación donde se proporcionan los siguientes datos:⁴¹

- a) Nombre de la serie
- b) Nombre y número del capítulo
- c) Nombre del productor
- d) Nombre del guionista
- e) Sinopsis del capítulo
- f) Edad y tipo de voz de los personajes
- g) Elementos técnicos (Música y efectos)

Al momento de escribir un guión, se siguen una serie de pasos con el objetivo de estructurar y organizar la información con eficacia. De acuerdo con Maza y Cervantes, éstas son las características de un guión:⁴²

1. El guión se escribe en una hoja tamaño carta en posición vertical por una sola cara a doble espacio para leer con agilidad.
2. Se recomienda escribir los datos principales en el encabezado de cada hoja e incluye la siguiente información:
 - a) Nombre del programa o de la serie
 - b) Nombre y número del capítulo
 - c) Nombre del productor o realizador
 - d) Nombre del guionista
 - e) Fecha de realización
 - f) Número de página en la parte superior derecha
3. El tipo de letra por lo regular es *Courier* o *Garamond* de 12 puntos.
4. Se escriben con mayúsculas:
 - a) El NOMBRE del PERSONAJE y la palabra NARRADOR.
 - b) La (EXPRESIÓN DEL PARLAMENTO) de los personajes.
 - c) La palabra OPERADOR y sus instrucciones.
 - d) La palabra EFEECTO con sus indicaciones específicas.
 - e) La palabra MÚSICA con sus respectivas indicaciones.

⁴¹ *Ibidem*, p. 63.

⁴² Maximiliano Maza Pérez y Cristina Cervantes de Collado, *Ob cit*, pp. 205-207.

5. Se subrayan:
 - a) La palabra OPERADOR y sus instrucciones.
 - b) La palabra EFEECTO con sus indicaciones específicas.
 - c) La palabra MÚSICA con sus respectivas indicaciones.
6. Se escribe con negritas:
 - a) La palabra OPERADOR y sus instrucciones.
 - b) El nombre de los PERSONAJES.
 - c) La (EXPRESIÓN DEL PARLAMENTO) de los caracteres.
 - d) La palabra EFEECTO con sus indicaciones específicas.
 - e) La palabra MÚSICA con sus respectivas indicaciones.
7. Se escribe entre paréntesis:
 - a) La (EXPRESIÓN DEL PARLAMENTO) de los personajes.
8. Al final de la página, las oraciones concluyen con el punto para separar las ideas, si ésta continúa, se recomienda seguir en la siguiente página.
9. La entrada o salida de las voces, la música y los efectos sonoros se indican en orden de presentación.
10. Se recomienda especificar la entonación o intencionalidad de las voces, los datos de las piezas musicales (nombre del disco, de la pieza y el número de *track*) y las características de los efectos sonoros (volumen y velocidad).
11. Las oraciones son sencillas, cortas, con sujeto y predicado.
12. Cuando la obra termina se pone FIN o FADE OUT.

Los pasos anteriores ayudan a narrar la historia en un guión, por el momento resulta conveniente incluir un ejemplo gráfico de la estructura del mismo, claro está con la aplicación de los pasos mencionados con anterioridad dentro del texto.

Ahora bien, el ejemplo que se presenta a continuación es un *spot* del capítulo *El rapto de Perséfone* incluido en la serie *Mitos, sueños y fantasías*. No obstante, incluye fragmentos dramatizados.

SERIE: "Mitos, Sueños y Fantasías" CAPÍTULO 1: *El rapto de Perséfone* 1/1
Productor: Francisco Alberto Vázquez Chagoyán Guionista: Eros Edén

01 OPERADOR ENTRA RÚBRICA DE "MITOS, SUEÑOS Y FANTASÍAS" EN

02 PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

03 LOCUTOR (NATURAL) Este jueves en "Mitos, sueños y fantasías" no te pierdas

04 "El rapto de Perséfone".

05 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA MÚSICA GRIEGA ANTIGUA

06 EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

07 NARRADOR (REFLEXIVO) Los antiguos griegos atribuyeron el origen de las

08 estaciones del año a la depresión de la diosa Deméter.

09 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA MÚSICA GRIEGA

10 DESESPERADA EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

11 DEMÉTER (DESESPERADA) ¡Perséfone! ¡Perséfone! ¿Dónde estás?

12 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA MÚSICA GRIEGA

13 MELANCÓLICA EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

14 HADES (CONSOLADOR) Ya deja de llorar, Tú serás mi nueva reina.

15 PERSÉFONE (LLORANDO) Por favor, sólo quiero estar con mi mamá.

16 OPERADOR ENTRA FX MASTICAR GRANADA EN PP Y SALE EN FADE.

17 SALE FONDO EN FADE. ENTRA RÚBRICA DE "MITOS, SUEÑOS Y

18 FANTASÍAS" EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

19 LOCUTOR (NATURAL) Si quieres saber qué ocurrirá con Perséfone, no te

20 pierdas "Mitos, sueños y fantasías".

21 OPERADOR SUBE FONDO A PP Y SALE EN FADE.

FIN

Al respecto, el radiodrama mexicano actual se mantiene vivo gracias a las adaptaciones de las obras de la literatura universal de distintos períodos realizadas por la radio pública.

Si bien, el radiodrama cruza por una crisis de historias inéditas, las obras de la literatura universal mantienen al género en pie, además son una alternativa para difundir literatura de otras épocas.

En lo que concierne a la adaptación, ésta es un proceso donde el guionista (en este caso adaptador) dota de sentido radiofónico a una obra literaria y relata su historia con el uso de los elementos del lenguaje radiofónico (voz, música, efectos sonoros, silencio).

Por otro lado, las adaptaciones algunas veces facilitan el trabajo del guionista y otras lo complican. A continuación se presentan las ventajas y desventajas que señalan Maza y Cervantes⁴³ respecto a la adaptación.

Ø VENTAJAS:

1. El adaptador no se preocupa por crear una historia, además las acciones y los personajes ya se encuentran incluidos.
2. Se eliminan momentos "paja" y rara vez se añade alguna acción.
3. El guionista considera el uso de los recursos radiofónicos para adaptar la historia.

Ø DESVENTAJAS:

1. La sombra de un autor con prestigio presiona al guionista.
2. Algunas historias presentan complicaciones en su adaptación.
3. El dramaturgo cuidará la adición o supresión de personajes, diálogos y escenas.

En síntesis, el guión ordena la participación de los miembros del equipo de producción y de los elementos del lenguaje radiofónico dentro del relato, además indica el grado de avance de la obra.

Finalmente, en la etapa de la preproducción el equipo planea lo que se llevará a cabo en la siguiente fase: la realización. Cabe mencionar la relevancia de la preproducción, sin ella todo sería un caos pero con su colaboración, el equipo ordena toda clase de datos.

⁴³ *Ibidem*, p. 77.

2.2.2 Realización

Si se comparan las etapas del proceso de producción con las de un relato, la realización equivale al desarrollo mezclado con el clímax. En esta fase, el guión del drama adquiere vida con el trabajo de algunos integrantes del equipo de producción.

En síntesis, la obra se encuentra en el momento cumbre porque se captura el audio (llámese voz, música, efectos sonoros) de la obra que la radiodifusora transmitirá al aire.

No obstante, la realización del radiodrama requiere de un trabajo arduo y en equipo. En primera instancia, el productor y/o realizador conoce todos los detalles de la historia, por lo tanto organiza un *casting* donde selecciona las voces adecuadas para el perfil de los personajes.

En el radiodrama, la voz es la carta de presentación de los caracteres, por ello es recomendable la búsqueda de voces diferentes porque si algunas características son similares, el auditorio tiende a confundir a los personajes.

Ahora cabe destacar el papel del guión en esta etapa, en él se plasmaron los parlamentos y los diálogos de los caracteres, dichas herramientas proporcionan datos e información de la historia.

Sin embargo, a través del diálogo se manifiestan las acciones y las emociones que se pretenden expresar en el drama. En cierto sentido, todo diálogo cumple con dos funciones: ⁴⁴

1. Proporcionar información al público sobre lugares, personajes, acciones y épocas.
2. Caracterizar a los personajes para que cada uno se distinga como un ser individual.

Si bien, el diálogo y los parlamentos exponen una parte considerable del relato, existe un recurso llamado narrador, su voz describe acciones,

⁴⁴ *Ibidem*, p. 133.

enfatisa las emociones de los personajes e indica las transiciones de lugar y tiempo.

De acuerdo con Francisco de Anda, «el narrador es el recurso más sencillo de la radio porque describe la apariencia de una persona, de una escena o de una situación. Se considera como narrador a todo aquel personaje que relata hechos pasados, paisajes y personas».⁴⁵

Asimismo existen diversos tipos de narrador, los cuales cumplen con ciertas funciones dentro de los dramas.

- a) *Narrador convencional o clásico*. Es el punto de vista del autor, narra en tercera persona y en pretérito, describe y enlaza acontecimientos.
- b) *Narrador personaje*. Es cálido y comunicativo, interactúa con los protagonistas de la historia o es uno de ellos, en algunas ocasiones juega el papel de conciencia y sigue el desarrollo del relato.
- c) *Narrador testigo*. Presencia las acciones en los lugares donde se desarrollan y cuenta los hechos en tiempo presente.

A lo largo de la historia de la humanidad, el narrador ha mantenido vivos los relatos orales, cabe destacar la presencia de este personaje en aquellos seres humanos que cuentan historias, sin embargo hay quienes agregan u omiten detalles, por lo tanto originan nuevas versiones de un mismo drama.

Por otro lado, la figura del narrador es útil cuando se explica información que resulta tediosa en forma de diálogo o cuando se requiere comprensión especial por parte del oyente.⁴⁶

Una vez seleccionadas las voces de los personajes, el siguiente paso consiste en citar a los actores para leer el guión. El realizador explica los objetivos de la obra y la razón de ser de cada personaje.

En un primer momento, se proyectan los ensayos, éstos tienen la finalidad de familiarizar a los actores con sus personajes, con sus compañeros de escena y con otros integrantes del equipo de producción.

⁴⁵ Francisco de Anda y Ramos, *Ob cit*, p. 308.

⁴⁶ José Luis Gutiérrez Espíndola y María Petra Lobato Pérez, "La radionovela comercial: ¿un género en decadencia?" en *Perfiles del cuadrante. Experiencias de la radio*, p. 176.

Al respecto, Mario Kaplún distingue dos tipos de ensayo: ⁴⁷

- a) *Ensayo de letra*. También conocido como *seco* o *de lectura*, en él se estudia solamente el texto. Los intérpretes hacen una lectura expresiva bajo la guía y la orientación del director (realizador). Se puede hacer en el mismo estudio o en cualquier otra sala anexa, ya que no se necesitan micrófonos u otros dispositivos. Es suficiente un sitio silencioso y tranquilo, con buena iluminación y sillas para todos.
- b) *Ensayo general*. Se conoce como ensayo de *micrófonos* o *húmedo*, en él se lleva completamente a escena el guión, tal como se hará en la realización, con texto, voces, música y efectos. Por consiguiente, se hace en el propio estudio de grabación.

A continuación viene una pregunta ¿para qué sirven los ensayos? Ayudan al realizador a conocer las cualidades y los alcances de la voz de los actores participantes. Además cada uno posee características vocales específicas, las cuales enriquecen los parlamentos del drama.

En ocasiones, los actores se inhiben o simplemente necesitan ayuda para desarrollar a su personaje. José Ignacio López Vigil expone algunos pasos para agilizar los ensayos:⁴⁸

1. Todos los actores se ponen en círculo para desinhibirse.
2. Cada integrante graba su voz para detectar sus cualidades.
3. Se recomienda realizar ejercicios de respiración, dicción, vocalización y modulación para educar la voz.
4. Los actores recitan un texto con su tono normal, con el más grave y el más agudo que posean.
5. Un juego popular radica en interpretar voces de diversos personajes, cada actor deduce de quién se trata.
6. En un pizarrón se escribe una frase y los intérpretes la recitan con diversos sentimientos como alegría o tristeza.
7. A una frase célebre, los actores imprimen la entonación de un sentimiento específico.

⁴⁷ Mario Kaplún, *Ob cit* (1), p. 438.

⁴⁸ José Ignacio López Vigil, *Ob cit*, pp. 133-134.

8. Otro ejercicio radica en interpretar a vegetales, objetos y animales o en su defecto se habla sobre él.
9. Con máscaras que incluyen diversas expresiones se hace un monólogo con la expresión que muestran.
10. El grupo se divide en dos para interpretar un texto en forma trágica y de manera cómica, el objetivo es contrastar ambas actuaciones.

El siguiente paso es la grabación, en ella los recursos humanos utilizan el equipo técnico para registrar voces, música y efectos sonoros. En primera instancia, el operador revisa los niveles de audio, el estado de los micrófonos y demás instrumentos de grabación.

Hoy en día, la tecnología agiliza el momento de la realización con los programas de captura de audio y el *software* de edición que alteran o corrigen los defectos de la voz. Además la computadora juega un papel protagónico porque maneja detalles de diversa índole durante la grabación.

A continuación se exponen los instrumentos necesarios que se utilizan durante la realización de un radiodrama:

- a) *Micrófono*. Dispositivo capaz de transformar las variaciones de presión de aire que corresponden a la gama de frecuencias de las ondas sonoras audibles por el oído humano en señales eléctricas.⁴⁹

El micrófono es el punto de contacto entre la voz y el programa de edición. Este dispositivo captura y registra los sonidos a su alcance, en contraste, el oído humano selecciona lo que quiere escuchar. Al respecto, los micrófonos se clasifican de la siguiente forma:⁵⁰

- MICRÓFONO SENSIBLE. Tiene un sistema de vibración apto para captar los sonidos por débiles que parezcan a considerables distancias y se utilizan para grabaciones que demandan fidelidad.
- MICRÓFONO DURO. Capta los sonidos que se producen cerca de él.
- MICRÓFONO INALÁMBRICO. Carece de cables, permite los movimientos debido a la inexistencia de extensiones y cableado.

⁴⁹ Francisco de Anda y Ramos, *Ob cit*, p. 325.

⁵⁰ Elodia Pérez-Gavilán Rojas, *El locutor y la Asociación Nacional de Locutores de México*. A. C. (Tesis Licenciatura, UNAM, FCPyS), pp. 25-26.

- MICRÓFONO UNIDIRECCIONAL. Registra los sonidos provenientes de una sola dirección. Generalmente se encuentran en manos de cantantes o de cabinas donde labora un solo locutor.
 - MICRÓFONO BIDIRECCIONAL. Se utiliza para grabar entrevistas y capta el sonido por ambas caras.
 - MICRÓFONO OMNIDIRECCIONAL. Captura los sonidos de todas direcciones, se solicita para registrar sonidos ambientales.
- b) *Estudio de radio*. Se divide en dos zonas independientes, situadas una frente la otra, separadas por un cristal y están aisladas para evitar la infiltración de sonidos ajenos. En la *cabina de locución* se encuentran los micrófonos donde el locutor graba su intervención o se registran los parlamentos de los personajes. En el *área de control u operación* se encuentran los demás instrumentos que ayudan a registrar el sonido y a editarlo.
- c) *Consola*. Mezcla el audio proveniente del micrófono y de los discos compactos. La integran entradas, salidas y monitores.
- d) *Monitores*. Sirven para escuchar el sonido proveniente del micrófono y de otros dispositivos de audio.
- e) *Reproductor de discos compactos*. Aparato tecnológico que decodifica la información de los discos compactos con apoyo de un rayo láser.
- f) *Disco compacto*. Dispositivo que registra sonidos, la dramatización tiene en él, una herramienta clave para contar sus historias porque guardan testimonios orales, canciones, melodías y efectos sonoros capaces de ilustrar una situación.

Ahora bien, resulta conveniente conocer el manejo de la voz y del micrófono, dicho binomio permite la captura de las emociones de los personajes. Cabe recordar, la participación del sonido, éste es la materia prima de la radio y a través de él se transmiten las ideas de las historias, además sin el micrófono sería imposible producir.

En primer lugar, el manejo de la voz agiliza la grabación, por otro lado, el realizador conoce sus alcances y bondades, éstas permiten a los

actores expresar sentimientos y emociones. A propósito Cristina Romo propone algunos aspectos para el manejo de la voz:⁵¹

- a) RESPIRACIÓN. Aunque es un proceso fisiológico imperceptible juega un papel primordial cuando los actores se paran frente al micrófono. Esta actividad consiste en dominar el flujo de aire de tal manera que sea intensa la expulsión del mismo. La respiración debe pasar desapercibida y las pausas se aprovechan para hacerla.
- b) VOCALIZACIÓN. Se refiere a la articulación y a la dicción de las palabras, implica pronunciar correctamente sílabas y frases.
- c) VELOCIDAD. Su función consiste en controlar el ritmo de las palabras para lograr que el mensaje sea entendible. Obviamente, las pausas separan pensamientos e ideas.
- d) VOLUMEN. Estudia las variaciones de la fuerza vocal, con esta cualidad, los personajes expresan diversas emociones.
- e) PERSONALIDAD. Por medio de ésta, los actores imprimen vida a sus personajes, además ayudan al auditorio a imaginar movimientos, reacciones, pensamientos y sensaciones.
- f) NATURALIDAD. En este rubro, la voz revela detalles precisos sobre el estado de ánimo y su significado dentro del drama.
- g) LECTURA. Se permite, sin embargo conviene que los actores transformen el texto en una conversación o en una charla, se recomienda respetar los signos de puntuación.
- h) IMPROVISACIÓN. Ocurre en situaciones cuando se presenta la desorganización humana o una falla técnica.
- i) INTERPRETACIÓN. Las cualidades de la voz comunican los cambios en la actitud, el humor y los sentimientos de un personaje, de acuerdo con un hecho.
- j) MANEJO ANTE EL MICRÓFONO. Los actores deben estar de pie, hablar de frente al micrófono y guardar una distancia de 25 centímetros.

⁵¹ María Cristina Romo Gil, *Ob cit* (1), pp. 51-52.

Con una buena respiración y una postura correcta, los actores están listos para acercarse al micrófono, algunos autores recomiendan una distancia de veinte centímetros y otros de 25. Asimismo, la potencia de la voz determina la decisión final del realizador para detectar la distancia adecuada de los actores respecto al micrófono.

En segunda instancia, el manejo del micrófono implica un trabajo arduo, durante esos momentos, el operador y el asistente de producción comprueban que el equipo técnico se encuentre en condiciones óptimas para la grabación. Por su parte, el realizador y los actores trabajan con la voz para dotar de credibilidad a sus personajes.

Cabe recordar la función del micrófono, éste amplifica cualquier sonido, por lo tanto registra todo el audio que se encuentra a su alcance, sin embargo es sensible, si por error alguien lo golpea con un lápiz o con un dedo, se crea un estruendo, por consiguiente las bocinas y el micrófono sufren daños en su estructura y funcionamiento.

En fin, existen varios detalles que el realizador cuida, por ejemplo, el sonido de las hojas es sinónimo de ruido, en cierto sentido ensucia las escenas. Por otro lado, en castellano algunas consonantes como la b, la d, la f, la p, la t y la v generan ligeros golpes de aire en su pronunciación y ello es molesto para el oído.

En conclusión, el manejo de la voz y del micrófono van a la par, si un actor a diario trabaja con su voz resulta pertinente que pierda el miedo al micrófono y se acostumbre a trabajar con este instrumento. No obstante, una falla con algunos pormenores de la voz o del manejo del micrófono obstruyen la grabación.

Si bien, en la realización se registra el audio pertinente y necesario, en la siguiente fase del proceso de producción: la postproducción, el operador seguirá las indicaciones del realizador y armarán el radiodrama.

2.2.3 Postproducción

Esta es la última etapa del proceso de producción, básicamente consiste en eliminar todos aquellos errores registrados durante la realización y permite ordenar la obra de manera coherente, siempre y cuando el programa sea grabado.

Con base en el guión, cada escena del drama se musicaliza, se incluyen los efectos sonoros pertinentes y se alteran o corrigen algunas características de la voz.

No obstante, el avance tecnológico amenaza con desaparecer las participaciones del musicalizador y del efectista, ello se debe a la recopilación de efectos sonoros en discos compactos o porque resulta más económico pagar los derechos de una pieza musical y reproducirla cuantas veces sea necesario. Además, la Internet permite adquirir música y efectos sonoros con rapidez y facilidad.

En la fase de postproducción se manejan dos términos que designan al armado de la obra: *edición* y *montaje*. La edición selecciona aquel material grabado que sirve para estructurar el relato, además integra al drama algunos elementos necesarios con el objetivo de completar el discurso radiofónico. Por otro lado elimina tiempos muertos como pausas y varios tipos de ruido.

Por su parte, el montaje se define como la organización de los sonidos según ciertas condiciones de orden y tiempo en la sucesión de los acontecimientos para producir la imagen sonora deseada por el creador.⁵²

El montaje emplea signos de puntuación que subrayan variantes dentro del argumento respecto a lugares y épocas. Su función consiste en dar continuidad y lógica a la narración, dichos elementos son:

- a) *Corte directo*. Separa una idea de otra para continuar el relato.

⁵² Lidia Camacho Camacho, *Ob cit*, pp. 35-36.

- b) *Disolvencia (fade)*. Son las transiciones que se utilizan con mayor frecuencia para incorporar voces, música y efectos sonoros dentro de una historia. El *fade in* introduce el sonido y amplía su volumen y el *fade out* desvanece gradualmente el sonido hasta que desaparece.
- c) *Fundido (mezcla o cross)*. Consiste en mezclar dos sonidos, uno desaparece paulatinamente mientras el otro lo reemplaza.

Con estos elementos de puntuación, las acciones adquieren lógica, así el radioescucha interpreta la historia. Cabe destacar que el montaje es el pilar de la etapa de la postproducción, donde se realizan las correcciones convenientes. Al respecto, existen dos tipos de montaje:⁵³

- *Montaje descriptivo o realista*. Es aquel donde los distintos elementos se combinan para ofrecer una secuencia sonora descriptiva y por tanto, imitativa de la realidad. Para ello es preciso definir los elementos determinantes del ambiente que se intenta recrear.
- *Montaje conceptual o figurativo*. Pretende retratar ambientes o sensaciones. Los efectos y música utilizados no responden a la transcripción sonora objetiva de la realidad, sino que aportan otro tipo de código de carácter emocional o anímico.

En conclusión, el montaje ordena los elementos del lenguaje radiofónico que integran el discurso de los dramas, por ende dicha organización permite a la audiencia decodificar los mensajes.

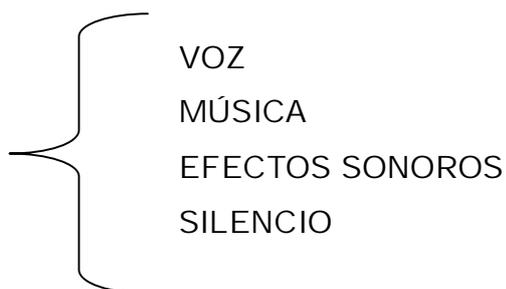
Finalmente, el equipo de producción evalúa el programa final, detecta errores, aciertos y detalles de diversa índole. Asimismo hay quienes escuchan las sugerencias, críticas y comentarios del auditorio.

Ahora bien, en el siguiente apartado se exponen las características de los cuatro elementos del lenguaje radiofónico: voz, música, efectos sonoros y silencio. Éstos forman parte del código sonoro de la radio y a su vez estructuran los mensajes del medio.

⁵³ Miguel Ángel Ortiz y Jesús Marchamalo, *Ob cit*, p. 74.

2.3 EL LENGUAJE RADIOFÓNICO, EL CÓDIGO DEL RADIOGRAMA

La radio posee elementos que forman su código comunicativo con el cual afirma su personalidad y crea su sello distintivo. Al respecto, los elementos del lenguaje radiofónico son:



En cierto modo, los elementos anteriores son la base del discurso radiofónico, además el guionista los utiliza en la creación de los mensajes auditivos que se emiten en el cuadrante cada día.

Ahora bien, dichos elementos por sí solos difícilmente expresan una idea completa, no obstante con ayuda del lenguaje, el ser humano organiza sus pensamientos y comunica sus ideas.

Por lo tanto, el lenguaje se define como un sistema de símbolos que los distintos grupos humanos crearon para comunicarse de diversas formas, dota de identidad al ser humano y se convierte en la base de los mensajes radiofónicos.

De acuerdo con Armand Balsebre «existe lenguaje cuando hay un conjunto de signos que permite la comunicación. La función comunicativa del lenguaje encierra un doble aspecto: el repertorio de posibilidades para producir enunciados significantes y el mensaje sobre la base del código».⁵⁴

Asimismo, cada medio de comunicación desarrolló códigos y lenguajes específicos para sus distintos géneros, es decir, se utilizaron los elementos al alcance del medio para estructurar diferentes mensajes.

⁵⁴ Armand Balsebre, *El lenguaje radiofónico*, p. 18.

Para José Javier Muñoz y César Gil, «el lenguaje radiofónico es el conjunto de elementos que intervienen en la radio para crear imágenes».⁵⁵ De esta manera, la voz, la música, los efectos sonoros y el silencio permiten al guionista crear escenarios y personajes del radiodrama.

Así el sonido se presenta con cuatro máscaras diferentes y reclama su papel como la columna vertebral de la radio, por su parte, el radiodrama utiliza a los cuatro elementos en los guiones de sus historias.

Por otro lado, la producción del radiodrama emplea recursos radiofónicos que complementan un mensaje, dentro de esas variables se encuentran el espacio y el tiempo, quienes ubican al radioescucha dentro de contextos específicos.

Ahora bien, esos recursos radiofónicos conviven con la voz, la música, los efectos sonoros y el silencio dentro del discurso de una obra y con ayuda del montaje ordenan el relato.

El binomio espacio-tiempo reclama su lugar como un factor fundamental en la producción del radiodrama. El primero recrea un ambiente y describe el escenario donde ocurren las acciones y los acontecimientos. El segundo se refiere a la duración del programa por emisión, en los dramas sitúa al radioescucha en determinadas épocas.

Por espacio se entiende, aquel lugar donde interactúan los personajes entre sí y con objetos que se representan con efectos sonoros. Dentro de un radiodrama existen dos tipos de espacio:

- a) *ESPACIO DE ACCIÓN*. Escenario donde se desarrollan los hechos. Al ser excesivamente amplio, los sentidos (oído) lo restringen a la zona donde ocurren las acciones que ejecutan los personajes.
- b) *ESPACIO DE OBSERVACIÓN (AUDICIÓN)*. Lugar visible (audible) y concreto, los sentidos centran su atención en él porque ahí se lleva a cabo la acción que en ese momento interesa.

Dentro del espacio se encuentran los planos sonoros, éstos otorgan significado y sentido a los mensajes de cada escena, en síntesis es su

⁵⁵ José Javier Muñoz y César Gil, *Ob cit*, p. 35.

función más importante. En segunda instancia dan la sensación de profundidad y dotan de tridimensionalidad una escena, además muestran la posición de los personajes en el escenario gracias al micrófono. A continuación se describen los cuatro planos sonoros:

- a) *Primer plano*. Resalta lo primordial del mensaje radiofónico, destaca los pormenores relevantes de la obra y otorga significado a los sonidos. Asimismo, los parlamentos de los personajes cobran relevancia porque brindan información clave en el desarrollo del drama. En este plano, el sonido es continuo durante la escena porque señala sentimientos y situaciones importantes dentro de la historia.
- b) *Segundo plano*. Presenta detalles de las acciones que realizan los personajes. Los sonidos son esporádicos pero adornan y complementan algunas particularidades del primer plano.
- c) *Tercer plano o ambiente*. Ilustra con sonidos cortos las particularidades del lugar donde se lleva a cabo la acción. Además ambienta el entorno y complementa al cuarto plano.
- d) *Cuarto plano o fondo*. Expone el lugar donde ocurren las acciones del relato. En este nivel, los sonidos poseen mayor duración. Por otro lado, el fondo ubica contextos temporales y espaciales pero lo relevante consiste como este plano presenta el contexto emocional de la situación y narra cómo ocurren algunos hechos sin palabras.

En síntesis, los planos sonoros dan sentido y significado a personajes, acciones, situaciones, lugares y momentos. Con ayuda de los planos, el radiodrama adquiere tridimensionalidad, por lo tanto está vivo y al mismo tiempo, el guionista juega con los elementos del lenguaje radiofónico para recrear todo tipo de escenarios.

El segundo integrante de este binomio es el tiempo, éste se define como la duración en la que se desarrollan los hechos dentro de una historia. Un equipo de producción considera la rapidez de este factor para evitar que algunos puntos queden inconclusos. Al respecto existen dos clases de tiempo:

- a) TIEMPO OBJETIVO. Se refiere a la duración de un programa, episodio o serie. Pueden ser de media hora o una hora.
- b) TIEMPO SUBJETIVO. Es aquel que en apariencia transcurre durante el desarrollo de los hechos del drama.

Algunas dramatizaciones combinan en el relato hechos pasados o futuros con el presente de la narración. Esa combinación del pasado, del presente y del futuro se conoce como la alteración del tiempo. El cine y la televisión recurren con frecuencia a las técnicas de alteración temporal para exponer detalles pasados o futuros de la historia.

En contraste, los dramas radiofónicos corren el riesgo de confundir al radioescucha con esas técnicas porque la unisensorialidad de la radio exige la atención del receptor.

Por ejemplo, si el oyente realiza una actividad simultánea divide su atención, por ende, omite algunas características del relato y justo cuando algún personaje comienza su recuerdo, el escucha pone mayor interés en la otra actividad, al reintegrarse al drama surgen dudas y confusiones.

A continuación se exponen las técnicas de alteración temporal:

- a) *Elipsis*. Elimina aquellas situaciones innecesarias para la narración.
- b) *Síntesis*. Resume varias acciones en un lapso más corto de tiempo.
- c) *Tiempo muerto*. Muestra pensamientos, fantasías y sueños de los personajes. En esos instantes se detienen las manecillas del reloj.
- d) *Regresión (flash back)*. Por causa de una acción actual, un personaje recuerda sucesos del pasado ligados al "presente" de la historia.
- e) *Premonición (flash forward)*. Se utiliza cuando un personaje visualiza un hecho futuro que puede acontecer o cambiarse. Esta técnica se relaciona con el *dejà vu*.
- f) *Tiempo paralelo*. Narra las actividades que realizan algunos personajes al mismo tiempo y en diferentes lugares antes de encontrarse en otro momento del drama.

De esta manera, el binomio espacio-tiempo materializa lugares y personas en la imaginación humana. Por otro lado, ordena la participación y la ubicación de los elementos del lenguaje radiofónico dentro del relato.

2.3.1 Voz

La voz es el primer elemento del lenguaje radiofónico, forma parte de la personalidad humana y es el pilar de cada uno de los géneros. En lo que respecta al radiodrama, las cualidades de la voz permiten al escucha conocer las particularidades de los personajes.

De acuerdo con Cristina Romo, «la voz es el sonido que produce el aire expelido por los pulmones al hacer vibrar las cuerdas vocales. Dentro de sus cualidades se enumeran: duración, intensidad, tono y timbre».⁵⁶

Hay quienes manejan el término voz como sinónimo de palabra, cabe destacar que dichos términos no son sinónimos. La voz engloba a todos aquellos sonidos producidos por el ser humano, incluyendo las onomatopeyas. Por su parte, la palabra es el resultado auditivo de un proceso mental donde el emisor expresa pensamientos, mensajes e ideas.

Para Gil y Muñoz, «la palabra es el conjunto de sonidos articulados que produce un ser humano para expresar una idea. Es el elemento principal del lenguaje radiofónico».⁵⁷

Una vez aclarada la diferencia entre voz y palabra, es necesario profundizar en las cualidades del sonido: intensidad, duración, tono y timbre, adaptadas a las características específicas de la voz.

∨ *INTENSIDAD*. Implica la cantidad de aire que se emplea para difundir la voz, también estudia al *volumen* como una cualidad dependiente de la respiración. El control voluntario del ritmo respiratorio ejerce una función decisiva en el control de la intensidad de la voz, ello resulta de:⁵⁸

1. Una modificación de la respiración, ello alarga la exhalación.
2. Cuando terminamos de hablar y desaparece el material sonoro de la palabra, se produce una inspiración.

⁵⁶ María Cristina Romo Gil, *Ob cit* (1), p. 50.

⁵⁷ José Javier Muñoz y César Gil, *Ob cit*, p. 36.

⁵⁸ Armand Balsebre, *Ob cit*, p. 46.

- ✓ *DURACIÓN*. Es el tiempo de extensión de un mensaje, donde la *velocidad* es el resultado de los sonidos alineados en segmentos, así se forman palabras y frases con sus respectivas pausas.⁵⁹
- ✓ *TONO*. Estudia la elevación del sonido que produce la rapidez de la vibración de las cuerdas vocales. Cuando más rápida es la vibración, la voz es aguda. De acuerdo con el tono, las voces se clasifican en:

- AGUDA
- CENTRAL O MEDIA
- GRAVE

Con la clasificación anterior se diversifica el tono de las voces femeninas y masculinas.

TIPO DE VOZ MASCULINA	INTENSIDAD	TIPO DE VOZ FEMENINA
TENOR	AGUDA	SOPRANO
BARÍTONO	CENTRAL	MEZZOSOPRANO
BAJO	GRAVE	CONTRALTO

Para Francisco de Anda, las voces poseen un rango de edad:⁶⁰

HOMBRES	MUJERES
TENOR LIGERO: 16 a 20 años	SOPRANO LIGERA: adolescente
TENOR DRAMÁTICO: 20 a 40 años	SOPRANO DRAMÁTICO: 17 a 35 años
BARÍTONO: 40 a 60 años	MEZZOSOPRANO: 35 a 50 años
BAJO: Anciano	CONTRALTO: Anciana

- ✓ *TIMBRE*. Identifica la fuente de donde proviene la voz, cabe destacar que cada ser humano posee un timbre propio y particular, el cual es único, quizá existen parecidos pero no iguales.

⁵⁹ Alejandro Guevara, *Locución: el entrenador personal*, p. 33.

⁶⁰ Francisco de Anda y Ramos, *Ob cit*, p. 296.

Con base en las cualidades anteriores se realizaron clasificaciones de la voz con el objetivo de identificar la impresión que causan al escucharlas. A propósito, autores como Romeo Figueroa, Francisco de Anda y Cristina Romo⁶¹ recopilaron los distintos tipos de voces:

a) VOZ ESTENTÓREA O DE TRUENO. Es gruesa, fuerte, dura, retumbante y recia. Llena todo el espacio acústico y domina la escena. En el hombre personifica al jefe, al tirano y al emperador, encarna prototipos como el dominador, el severo y el duro. En las mujeres denota un carácter recio.

b) VOZ DE CAMPANA. Es severa, majestuosa y enérgica. Indica la seguridad de los personajes. En hombres representa al personaje viril, firme y decidido como el aventurero. En la mujer corresponde a caracteres enérgicos y maduros.

c) VOZ ARGENTINA O DE PLATA. Es clara y sonora, su timbre es agradable y metálico. En hombres personifica al joven alegre y afable, al galán, al héroe y al protagonista bondadoso. En mujeres se emplea para la heroína joven, la soñadora, la chica sensible e incluso a la cursi.

d) VOZ CÁLIDA. Es melodiosa, agradable, sensual, armoniosa y melosa. Se usa para hombres conquistadores y seductores, en mujeres corresponde a personas frívolas, melosas, lascivas y sensuales.

e) VOZ METÁLICA. Es nasal, sonora y enérgica, se encuentra entre la de campana y la de plata. Sólo se usa para hombres y evoca al cínico, al cauto y al sagaz.

f) VOZ DE CASCADA. Es la voz opaca, empañada, carente de fuerza y sonoridad, caracteriza a los ancianos por su monotonía. En hombres se usa en traidores, ladrones y bufones. En mujeres evoca a la amargada, mundana, bruja o celestina.

g) VOZ AGUARDENTOSA. Es una voz bronca y nada armoniosa. Sólo la emplea el hombre para interpretar a presidiarios, degenerados y borrachos.

⁶¹ María Cristina Romo Gil, *Ob cit* (1), pp. 50-51.

h) VOZ DULCE. Es sumisa, tierna, suave, suplicante, ingenua, inocente y tímida. En el hombre da vida a personajes tímidos, profetas, misioneros y santos. En mujeres corresponden a caracteres inocentes y tiernos.

i) VOZ ATIPLADA. Es chocante y afeminada. Corresponde a los chismosos.

j) VOZ DE GRILLO. Es femenina y chillona. Representa a la solterona amargada y a la clásica suegra gruñona.

k) VOZ BLANCA. Es infantil, clara y demasiado aguda, se presenta en los niños y denota inocencia.

Si bien, la voz revela características de diversa índole dentro del radiodrama, los personajes adquieren vida con sus cualidades, incluso el público imagina rostros y cuerpos con sólo escuchar los parlamentos.

Asimismo, la voz al convertirse en palabras articula el pensamiento, esta función racional informa al radioescucha lo que ocurre en una escena y quienes provocan las acciones.

Otro factor que interviene en la voz es la emoción, así los actores a través de sus personajes expresan sentimientos. En cierto modo, las dramatizaciones incluyen una inmensa carga afectiva en su interior y al mismo tiempo permite al auditorio identificarse con algunas situaciones.

No obstante, en el radiodrama la voz expresa en sí misma varios detalles del hablante y expone los planes de los personajes a través de los parlamentos, además muestra algunas emociones. Básicamente, la voz es un elemento denotativo porque hace explícitas las acciones de la historia.

Por otro lado, parlamentos, diálogos y acontecimientos parten del raciocinio del guionista, éste utiliza las palabras para estructurarlos y sugiere la expresión vocal con el objetivo de aderezar las situaciones.

En conclusión, la voz es el pilar del lenguaje radiofónico y esta herramienta externa pensamientos, ideas, emociones y sentimientos de los personajes que intervienen en un radiodrama.

2.3.2 Música

La música es el arte capaz de combinar el sonido y el tiempo en ritmos que expresan ideas, emociones y estados de ánimo. Es la segunda gran protagonista de la radio, su historia comienza con la necesidad humana de expresar sentimientos, su importancia es relevante y se traduce en un sello de identidad que los grupos humanos han desarrollado.

Este elemento radiofónico se presenta como un método comunicativo que ordena el sonido y así se consolida como el lenguaje universal. En la actualidad, gracias a la música pueden entenderse puntos de vista y la forma de ver la vida de la audiencia de diversas épocas.

De acuerdo con Romeo Figueroa, «la música describe sin palabras: el lugar, el tiempo, el estado de ánimo y las condicionantes sociales. Intensifica las acciones, establece la ambientación en general y formula cambios en el escenario de la imaginación humana». ⁶²

Sin duda, el papel de la música dentro de los diversos contextos históricos ha sido fundamental porque expresa los sentimientos de la humanidad en lugares y momentos determinados.

A diferencia de la voz, cualquier ser humano entiende los mensajes de este elemento radiofónico dirigido a la esfera emocional y sentimental, en contraste con la palabra que intenta llegar al ámbito intelectual, de cualquier modo.

Al igual que la voz, la música participa en la producción de todos los géneros radiofónicos. En el radiodrama ilustra situaciones y acentúa los sentimientos de los personajes, además con sus funciones ⁶³ complementa el discurso sonoro.

- a) *Función gramatical*. Actúa como signo de puntuación, en las dramatizaciones separa escenas, marca los traslados de lugar y las transiciones de tiempo, equivale al telón de teatro.

⁶² Romeo Antonio Figueroa Bermúdez, *Ob cit*, p. 146.

⁶³ Mario Kaplún, *Ob cit* (1), pp. 168-170.

- b) *Función expresiva*. Crea climas emocionales y ambientes sonoros, además enfatiza y refuerza el carácter y los estados de ánimo que sufren los personajes a lo largo de la historia.
- c) *Función descriptiva*. Ubica al radioescucha en determinados lugares, épocas y situaciones, además externa las sensaciones que experimentan los personajes.
- d) *Función reflexiva*. Ayuda al oyente a recapitular lo que escuchó y lo invita a meditar.
- e) *Función ambiental*. Emplea a la música como parte del escenario cuando un personaje efectúa una acción.
- f) *Función de unidad*. Garantiza la continuidad del drama.
- g) *Función de refuerzo*. Complementa el mensaje y remarca palabras o frases específicas.
- h) *Función de acompañamiento*. Armoniza un parlamento e imprime estética para resaltarlo.

Las funciones anteriores son ilustraciones auditivas de las emociones de los personajes y de las situaciones que enfrentan. La música expresa sin palabras infinidad de ideas y se aplica el dicho *una melodía dice más que mil palabras*.

En lo que respecta a las inserciones musicales, éstas se definen como pequeños telones capaces de separar ideas, secciones o escenas de un programa radiofónico, su duración es breve y ayudan al radioescucha a distinguir escenarios y acciones. De acuerdo con Mario Kaplún, éstas son las diferentes inserciones musicales:⁶⁴

- a) **RÚBRICA**. Identifica a la serie o al programa, se incluye al principio o al final de la emisión. Debe causar impacto y su duración es proporcional al tiempo del programa. Recibe otros nombres como: *característica o presentación*.

⁶⁴ *Ibidem*, pp. 171-173.

- b) APERTURA. Tema musical que inicia el programa, sugiere y establece el ambiente de una escena, también se llama *introducción*.
- c) CIERRE. Tema musical que concluye la emisión radiofónica.
- d) CORTINA. Divide escenas, secciones o bloques (según sea el caso) además señala el escenario musical. Gramaticalmente equivale al punto y aparte.
- e) PUENTE. Indica una transición de tiempo y un cambio de lugar, es más breve que la cortina. También conocido como *cortinilla*, es sinónimo del punto y seguido.
- f) RÁFAGA. Es un fragmento musical, breve, ágil y movido, señala una transición temporal fugaz. Desempeña el papel de la coma, también se llama *chispazo*.
- g) GOLPE. Resalta una acción o una situación, es el acento musical que se usa con precaución y sólo para sorprender al radioescucha.
- h) TRANSICIÓN. Prepara a la audiencia ante un contraste de emociones dentro de una situación. Además, estudia la intención de las escenas, las enlaza con la combinación de dos temas musicales diferentes que se funden o mezclan.
- i) TEMA. Algunos autores lo llaman *leit motiv* y es la herramienta que ayuda al receptor a identificar la presencia de un personaje o la realización de una actividad.
- j) FONDO. Acompaña a la voz y refuerza la idea de un locutor o el diálogo de los personajes del radiodrama. Kaplún propone utilizarlo en un relato o en un parlamento extenso que se desea destacar, para dar emoción, relieve y ambiente a una situación.

Las inserciones musicales al igual que las funciones expresan sentimientos y acercan el mensaje de la música a la esfera sentimental e inyecta a cualquier producción de radio, vitalidad y dinamismo.

La música es el segundo gran pilar de la radio, su objetivo dentro de las producciones radiofónicas radica en evitar la monotonía, sin ella la magia de la voz no resaltaría y las canciones no existirían.

En años recientes, la presencia de la música se intensifica gracias a la Internet, ésta permite el acercamiento de culturas distantes con el uso de la tecnología. También el radiodrama encuentra en la red la oportunidad de difusión y la posibilidad de conquistar al público juvenil que interactúa con las herramientas modernas.

Por otro lado, la música ayuda al ser humano a expresar sus emociones profundas que involucran al sentimiento, dicho juicio de valor encuentra en este elemento radiofónico una opción para expresarse.

Asimismo la música es una de las mayores pruebas de la creatividad humana. En el radiodrama, este elemento crea escenarios físicos y emocionales, por medio del *leit motiv* trae a colación determinado personaje o indica qué tipo de situación acontece en algún momento.

Cabe destacar que sin la música, el radiodrama sería plano y monótono, también vale mencionar la capacidad de abstracción de dicho elemento durante el desarrollo de la escena, en contraste con la voz, la música es connotativa y deja a la imaginación del escucha varios detalles.

El radiodrama es inconcebible sin la música, por ello el productor y el guionista buscan las melodías adecuadas para acompañar algunas escenas con la intención de reforzar la idea principal de la historia.

En conclusión, la música es la llave del sentimiento, el arte de las emociones y la prueba tangible que la espiritualidad humana encuentra en este elemento una forma de comunicarse. El éxito de la música reside en la universalidad de su lenguaje porque cualquier ser humano la escucha con el corazón.

2.3.3 Efectos sonoros

Los efectos sonoros son pequeñas ilustraciones de un escenario y participan como el acento que necesita el radiodrama o el programa de revista para ilustrar una acción.

Su crédito ocupa el tercer lugar de los elementos del lenguaje radiofónico. Cabe destacar que sin su intervención, la radio sería monótona y plana, también los efectos abstraen objetos, actividades, animales y personas.

De acuerdo con Cristina Romo «los efectos sonoros son indispensables en los programas dramáticos y tienen como finalidad ambientar, complementar e ilustrar situaciones. Pueden establecer el lugar, el escenario, el tiempo y el ambiente psicológico».⁶⁵

Asimismo, los efectos sonoros son sinónimo de creatividad, este elemento permite al guionista o al realizador explotar su ingenio. Además revelan la presencia de un objeto o de un sujeto dentro de la acción de una manera dinámica, acorde con las funciones que expone Mario Kaplún:⁶⁶

- a) *Función ambiental o descriptiva*. Intenta ofrecer una realidad objetiva, se acerca a la naturalidad y acompaña al diálogo.
- b) *Función expresiva*. Transmite un estado de ánimo y crea ambientes emocionales, se recomienda que el efecto sonoro aparezca cuando ocurra una acción real.
- c) *Función narrativa*. Liga los distintos segmentos sonoros de una escena con otra, mientras tanto, los efectos juegan un papel de nexo que continúa con la temática.

Las funciones anteriores ayudan al creativo de la radio a recrear los escenarios de un drama. Por otro lado, el empleo de este elemento imprime dinamismo al discurso radiofónico que exige creatividad.

⁶⁵ María Cristina Romo Gil, *Ob cit* (1), p. 54.

⁶⁶ Mario Kaplún, *Ob cit* (1), pp. 180-182.

La historia de los efectos sonoros comenzó en la época de oro de la radio cuando el radiodrama los utilizó como parte de sus historias. Hoy en día, el estudiante y el profesional de la radio, los adquieren en las colecciones de los discos compactos o los consiguen a través de la red.

Cabe destacar que en la época de oro de la radio, durante los años cuarenta, los efectos se realizaban en vivo con materiales de diversa índole, poco después con la ayuda de la tecnología se insertaban con facilidad y rapidez. Al respecto, existen tres tipos de efectos:

- a) *Naturales*. Son aquellos sonidos que se escuchan dentro de un contexto. Las onomatopeyas, los sonidos de los animales, de la naturaleza, de las máquinas o de algunos objetos, no emplean tecnología o cualquier otro artefacto para su fabricación. Al ser puros se extraen directamente de la fuente primaria.
- b) *Artificiales*. Este tipo de efectos se producen con la consola o la computadora, se generan a través de procesos digitales o bien un efectista lo realiza con algunos materiales que tiene a su alcance, como madera, metal o sus propias manos. Dentro de los efectos especiales se encuentran:
 - ✓ ECO (REVERBERACIÓN). Logra amplitud o resonancia, además denota grandeza y majestuosidad. Recrea lugares cerrados amplios, tales como: cuevas, recintos abovedados y salones de castillos. A su vez, dota de voz a personajes como: profetas, muertos y Dios.
 - ✓ FILTRO (ECUALIZADOR). Produce alteraciones a voluntad en la frecuencia de la voz, así crea situaciones como la llamada telefónica entre dos personajes.
- c) *Musicales*. Aluden a los sonidos que producen los instrumentos musicales. Si se usan correctamente, sustituyen acciones y permiten que el receptor interprete la intención de los efectos.

Con el apoyo de los efectos sonoros, el radioescucha percibe lo que ocurre dentro de las escenas de un drama. En años recientes, dicho

elemento radiofónico renace. Por ejemplo, en los programas de revista y en las barras musicales ilustran situaciones de un tema que se expone.

El discurso del radiodrama está incompleto cuando se omiten los efectos sonoros. Éstos desarrollan la percepción del oyente para que recree una situación tangible de la vida cotidiana.

Concebir la radio sin los efectos sonoros en estos momentos es imposible, su participación es sinónimo del plus que tiene una producción dentro de su historia, además el sonido forma parte de las características de un escenario específico.

En contraste con otros géneros, el radiodrama contempla en su guión el uso de los efectos sonoros, éstos exigen al guionista creatividad, sin embargo, su ausencia implica que la historia se encuentre vacía, por ende el discurso radiofónico está incompleto.

Cabe señalar que la relación de los efectos sonoros y el radiodrama es significativa porque en este género, los efectos nacieron, se desarrollaron y evolucionaron, así ganaron su lugar en la historia.

Actualmente, algunos programas televisivos ilustran situaciones, personas y lugares con ayuda de los efectos sonoros. Así demuestran que no sólo son acentos, por lo tanto, son parte activa de cualquier discurso.

2.3.4 Silencio

El silencio se define como la ausencia del sonido, este fenómeno ocurre porque la voz y la música necesitan hacer pausas dentro de sus mensajes para que el radioescucha ordene y asimile las ideas.

De acuerdo con Ortiz y Marchamalo, «el silencio es la ausencia premeditada de sonido que provoca en el oyente sensaciones de expectación o inquietud. Cuando se utiliza adecuadamente, marca momentos de tensión dramática».⁶⁷

La intervención del sonido dentro del discurso radiofónico comunica al radioescucha una serie de sucesos que poseen múltiples significados. En programas de revista o en barras musicales cuando se presenta el silencio indica una falla técnica, en el radiodrama genera un momento de suspenso para llegar al clímax de una escena.

Este elemento radiofónico crea expectativa dentro de una acción y propone la catarsis, de ese modo nace la intriga que impulsa al auditorio a continuar escuchando una historia, de acuerdo con Ortiz y Volpini se experimentan dos formas de percibir el silencio dentro de un ambiente:

- OBJETIVA. Se desarrolla dentro de un escenario e indica la pausa de una acción.
- SUBJETIVA. Pretende alejar psicológicamente al oyente o a un personaje de la escena.

Es recomendable utilizar este elemento con una justificación. Al respecto existen las siguientes manifestaciones del silencio:⁶⁸

1. NARRATIVO. Relata acciones en un lapso de tiempo.
2. DESCRIPTIVO. Expresa los sentimientos de un personaje.
3. RÍTMICO. Apoya la dinámica y el ritmo de las acciones.
4. RECURSO EXPRESIVO. Aporta dramatismo a la escena.

⁶⁷ Miguel Ángel Ortiz y Jesús Marchamalo, *Ob cit*, p. 73.

⁶⁸ Miguel Ángel Ortiz y Federico Volpini, *Ob cit*, pp. 59-60.

5. PAUSA. Permite tomar aire al emisor mientras el receptor reflexiona la idea de un mensaje.
6. ERROR (BACHE). Surge a raíz de un problema técnico.
7. REFLEXIVO. Ayuda a valorar la idea que transmite un mensaje.

Cabe destacar que el radiodrama permite la participación del silencio dentro de su estructura, además el elemento ayuda tanto al emisor como al receptor a reflexionar sobre la idea principal de un mensaje.

Lo que respecta al radiodrama, éste utiliza al silencio para anunciar un acontecimiento. Básicamente, prepara el terreno con ayuda del suspenso, la ausencia del sonido indica que algo interesante pronto ocurrirá, por ello el escucha sigue pendiente.

Además, el silencio estimula la intuición humana, la cual se presenta como una sospecha que el guionista genera en la historia para atrapar al público.

Por otro lado, el suspenso a través del silencio advierte al radioescucha la presencia de la materialidad, (llámese objeto, animal o persona) que está a punto de manifestarse.

En conclusión, el silencio delata la presencia de la materia y ante dicha situación, el ser humano desarrolló su intuición para interpretar si la ausencia sonora implica una falla técnica de la radiodifusora o bien, un suceso importante ocurrirá en el drama.

2.4 AUDIENCIA

Desde que se realizan investigaciones en el campo de la comunicación, científicos de diversas corrientes se interesan por conocer el impacto de los mensajes de los medios de comunicación en la audiencia.

De acuerdo con Denis McQuail, «los orígenes de las audiencias actuales de los medios de comunicación de masas se remontan al público de las representaciones teatrales, musicales y lúdicas de la Antigüedad».⁶⁹

La audiencia es un conjunto de personas con determinadas características, comúnmente conocida como público. Cuando se planea un programa de radio, el equipo de producción decide a qué sector de la población se dirigirá el programa.

Por lo tanto, la audiencia es el conjunto de receptores que sintonizan la radio en una hora determinada del día. Éstos poseen un perfil, el cual hace a la audiencia heterogénea.

Ahora bien, el concepto auditorio se define como el público efectivo que sigue un programa de radio en un momento concreto. Los conceptos audiencia y auditorio tienden a emplearse indistintamente. En síntesis, la audiencia estudia a la masa global y el auditorio a un grupo en particular.

La publicidad emplea conceptos que explican cómo la audiencia sigue un programa o una estación de radio, éstos se basan en los estudios realizados respecto al estilo de vida de los distintos grupos y el impacto de los medios sobre ellos.

Los siguientes conceptos definen el tipo de audiencia que representa un individuo en ciertos momentos:

- Ø AUDIENCIA POTENCIAL. Población susceptible a escuchar los mensajes de la radio, ello porque se encuentran dentro de una zona de cobertura y poseen un aparato receptor que capta la señal.
- Ø AUDIENCIA REAL. Número total de personas que reciben un mensaje en determinado momento a través de varios medios.

⁶⁹ Denis McQuail, *Introducción a la teoría de comunicación de masas*, p. 432.

- Ø AUDIENCIA ESPECÍFICA. Se refiere al total de personas que escucha un mensaje dentro de un programa o una emisora determinada.
- Ø AUDIENCIA DUPLICADA. Son las personas que reciben los mensajes en diversos medios.
- Ø AUDIENCIA ACUMULADA. Conjunto de personas que escuchan constantemente determinado mensaje.
- Ø AUDIENCIA ACTIVA. Número de personas que reaccionan a un mensaje, en ocasiones consuman el proceso de comunicación.

Previamente, el productor y el guionista investigan a su público, por ende, conocen sus gustos y expectativas. En el momento de elaboración del proyecto se especifica a qué sector poblacional se pretende alcanzar.

Por otro lado, tal es la obsesión de las empresas de los medios de comunicación por conocer si sus programas tienen éxito que inventaron una escala de medición llamada, *rating*.

El *rating* es el porcentaje de la audiencia que sigue determinada emisión. A veces el número de radioescuchas, se expresa como una cifra total, estimada a partir de la interpretación estadística de resultados». ⁷⁰

De esta manera, los diversos grupos radiofónicos y televisivos realizan estudios previos para identificar el perfil del grupo al cual van a dirigir sus programas, además su objetivo consiste en cubrir necesidades culturales o sociales.

El equipo de producción proyecta la idea de una serie con base en los intereses de la audiencia, porque finalmente, ésta decide la permanencia o la salida de un programa dentro del cuadrante, indirectamente diseña la programación de una emisora al aceptar o rechazar las distintas propuestas.

También, los emisores (radiodifusora y equipo de producción) tienen la obligación de abrir canales comunicativos para que los radioescuchas contacten a la producción y externen sus comentarios.

⁷⁰ Carl Hausman, Philip Benoit y Lewis O'Donnell, *Producción en la radio moderna*, p. 335.

2.4.1 Factores de segmentación

La audiencia se reafirma a diario como un todo, sin embargo presenta variantes que la dividen en grupos con distintos intereses. Por otro lado, el público a lo largo de la historia constituyó la colectividad, donde cada individuo se incorpora a un grupo con ideas similares a las suyas no obstante cada miembro presenta diferencias.

De acuerdo con Francisco de Anda, «la colectividad está compuesta por gente diferente, por individuos heterogéneos que poseen diversas características: sociales, educativas, económicas, psicológicas, culturales, éticas, religiosas, políticas, físicas e intelectuales».⁷¹

El perfil de cada radioescucha determina el uso que éste da a la radio, ahora bien los factores de segmentación permiten al productor radiofónico elegir al público idóneo para exponer su discurso sonoro. Dichos factores son:

- **EDAD.** Característica demográfica que indica la cantidad de años que tiene una persona. De acuerdo con los estudios de Eric Erikson y de las doctoras Helen L. Bee y Sandra K. Mitchel destacan ocho etapas del desarrollo psicosocial:
 - **PERÍODO PRENATAL.** Abarca de la concepción hasta el nacimiento. En años recientes los psicólogos recomiendan a la futura madre escuchar música clásica para estimular el nivel intelectual del bebé.
 - **INFANCIA.** Inicia con el nacimiento y concluye alrededor de los tres años. En este período, el infante adquiere algunas habilidades como el habla y descubre el mundo con los elementos que se presentan en su contexto.
 - **NIÑEZ TEMPRANA.** Comienza alrededor de los tres años y finaliza aproximadamente en los seis. En esta fase, el niño se integra al mundo escolar, aprende a leer y a escribir. Se relaciona con medios como la televisión, porque la radio ha descuidado a este sector como los anteriores.

⁷¹ Francisco de Anda y Ramos, *Ob cit*, p. 400.

- *NIÑEZ INTERMEDIA*. Principia aproximadamente a los seis años y concluye entre los once y doce años. En esta etapa, el niño define sus gustos musicales e imita algunos personajes de series televisivas.
- *ADOLESCENCIA*. Empieza aproximadamente a los 12 años y termina a los 20. El adolescente al incorporarse a un círculo de amigos escucha música como el *rock* y las nuevas propuestas, por lo tanto, escucha las estaciones de radio que transmiten música moderna.
- *JUVENTUD (ADULTEZ TEMPRANA)*. Comprende el rango de 20 a 35 años aproximadamente. Cierta porcentaje realiza sus estudios de educación superior, por lo que exploran, rechazan o aceptan las propuestas de los medios de comunicación, sin embargo hay quienes se identifican con algún personaje o situación.
- *MADUREZ (ADULTEZ INTERMEDIA)*. Incluye a las personas que oscilan entre 35 y 60 años de edad. La oferta de los medios se enfoca en la presentación de noticiarios y de barras musicales con música de su juventud.
- *SENECTUD (ADULTEZ TARDIA)*. Engloba a los adultos que rebasan los 60 años. Algunas emisoras diseñaron programas como el consultorio médico y existen barras musicales donde transmiten la música del recuerdo.
- **GÉNERO**. Se refiere a la expresión social de la biología sexual. En años recientes, las mujeres reclaman su lugar dentro del cuadrante, por lo regular las emisoras dedican las mañanas a temas femeninos.
- **SOCIOECONÓMICO**. Alude a la posición que ocupa una persona dentro de la jerarquía social, considera factores económicos como: la riqueza, el poder, el prestigio y el estatus.

En México, la Asociación Mexicana de Agencias de Investigación y Opinión Pública A. C. (AMAI), en agosto de 1998 definió 13 variables para determinar a qué nivel socioeconómico pertenece una persona.

1. Último nivel de estudios del jefe de familia
2. Número de focos en el hogar
3. Número de habitaciones sin contar baños
4. Número de baños con regadera dentro del hogar
5. Carros
6. Boiler

7. Tipo de piso
8. Aspiradora
9. Computadora
10. Horno de microondas
11. Lavadora de ropa
12. Tostador de pan
13. Videocasetera (DVD y tecnologías recientes)

Con base en estos criterios la sociedad se divide en seis niveles:

- *A/B (CLASE ALTA)*: El ingreso familiar mínimo es de \$ 30, 000. El jefe de familia tiene un nivel educativo que va de la licenciatura al postgrado. Las amas de casa cuentan con servidumbre y en general toda la familia goza de diversos lujos y servicios como: automóvil, televisión cerrada, poseen propiedades y van a la vanguardia en lo que se refiere a tecnología.
- *C+ (CLASE MEDIA ALTA)*: Su ingreso familiar fluctúa aproximadamente entre los \$ 13, 000 y los \$ 29, 000. Los estudios del jefe de familia llegan a la licenciatura. Estas familias poseen propiedades y la mayoría de los lujos.
- *C (CLASE MEDIA)*: Su ingreso varía entre \$ 4, 000 y \$ 12, 000. Los estudios del jefe de familia concluyeron en el bachillerato. Este sector cuenta con vivienda propia, gozan de los servicios básicos y rara vez satisfacen lujos.
- *D+ (CLASE MEDIA BAJA)*: El ingreso familiar oscila entre \$ 2, 000 y \$ 3, 000. El jefe de familia concluyó sus estudios en la secundaria. Dicho grupo rara vez posee una propiedad, por lo regular rentan su vivienda y sólo cuentan con lo esencial.
- *D (CLASE BAJA)*: Los estudios del jefe de familia concluyeron en la primaria, el ingreso familiar llega a los \$ 1, 000. Su vida es austera, se desplazan en transporte público y cuentan con los servicios básicos.
- *E (CLASE MÁS BAJA)*: Los estudios del jefe de familia equivalen a una primaria trunca (en el mejor de los casos) y al analfabetismo. El ingreso familiar es menor a los \$ 1, 000 y tienen necesidades.
- **ESCOLARIDAD**. Indica el grado escolar que posee una persona, independientemente de la edad.
- *PREESCOLAR*. En este período los niños comienzan a conocer las convenciones sociales.

- *PRIMARIA O BÁSICO*. En esta etapa, los niños adquieren conocimientos básicos como las operaciones matemáticas y el uso del lenguaje escrito.
- *SECUNDARIA O MEDIO BÁSICO*. En este nivel, los adolescentes refuerzan los conocimientos que adquirieron previamente y profundizan en áreas de estudio generales.
- *BACHILLERATO O MEDIO SUPERIOR*. Los jóvenes refuerzan conocimientos previos y eligen el área de estudio que conviene a sus intereses y a los de su perfil profesional.
- *LICENCIATURA O SUPERIOR*. Los adultos se profesionalizan en el campo de estudio que eligieron.
- *POSTGRADO*. Es la especialización profunda dentro de un área científica.

Con base en los criterios anteriores, el productor y su equipo eligen el perfil del público al que dirigirán su programa. Una vez definidos los factores de segmentación se agregan los valores y los hábitos que predominan en el público meta.

Por otro lado, los intereses de la audiencia determinan su convivencia con los medios de comunicación, ante tal circunstancia, unos eligen ver la televisión, otros escuchar la radio, un grupo lee el periódico y otro prefiere navegar en la red.

A partir del siglo xx, la humanidad a través del audio y el video proporciona constancias verosímiles de su vida cotidiana, antes no existía tecnología suficientemente desarrollada para respaldar sucesos de vital importancia, hoy con una extensa gama de dispositivos, la memoria humana se amplía cada día más.

Por otro lado, con los avances tecnológicos alcanzados, la sociedad realiza algunas tareas con facilidad que en los años noventa eran complicadas o sólo las realizaban los profesionales.

Pero, ¿para qué sirve esta información cuando se proyecta una serie de radiodrama? La respuesta hace hincapié en los datos recopilados, con base en ellos, se elige al público idóneo que escuchará la serie, la historia o los diferentes relatos, los cuales hablan de los problemas cotidianos que enfrenta el público meta.

2.4.2 Los jóvenes

Los jóvenes son el público meta de varias estaciones de la radio capitalina. Por lo regular, ellos escuchan programas de revista, música y noticias deportivas y de espectáculos.

Años atrás se decía: *México es un país de jóvenes*, pero ¿realmente el gobierno y los medios de comunicación conocen las modas, intereses y necesidades de este sector poblacional? Ahora conviene conocer algunos datos sobre la juventud.

De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI), los jóvenes representan 40% de la población total de México y 29% de la del Distrito Federal.

En el Distrito Federal existían 6, 133, 886 jóvenes en el año 2000, 52% mujeres y 48% hombres con una edad mediana de 22 años. Asimismo, se considera joven a la persona que se encuentra en un rango de edad entre 15 y 29 años.

Así se involucran dos etapas del desarrollo humano psicosocial: la *adolescencia* y la *adulthood temprana* mejor conocida como *juventud*. Además, dichos términos suelen confundirse.

A propósito, «el adolescente se ubica en una categoría biológico-psicológica donde sobresale la edad biológica, es decir, los cambios emocionales que lo definen como un sujeto inacabado. Por el contrario, el joven es una categoría socio-cultural y se refiere a la edad social».⁷²

Estas dos etapas (adolescencia y juventud) representan cambios en diversos sentidos. En la primera, el ser humano experimenta cambios físicos en su cuerpo y la segunda hace hincapié en la maduración mental del individuo.

⁷² Diana Haydee Caballero Arciniega, *Ob cit* (Tesis Licenciatura, UNAM, FCPyS), p. 29.

Por otro lado, los jóvenes reproducen los patrones de conducta que observaron en su familia donde adquirieron los valores y las costumbres que forjaron su identidad.

No obstante, la estructura de la sociedad actual mexicana comienza a presentar variantes que alteran el sistema patriarcal imperante en el mundo desde tiempos inmemoriales. Por su parte, el patriarcado presenta a la figura del padre como el equivalente de la autoridad, del control y del poder ante los cuales la juventud se rebela.

A lo largo de la historia, la sociedad ha forjado juicios, mitos y mentiras alrededor de la juventud, se considera que este grupo sólo provoca problemas en su afán por “cambiar el mundo”.

En México, se tienen dos versiones contrapuestas de la juventud. Una la muestra como “el divino tesoro”, la esperanza para el futuro. Por otra parte, a este sector de la población lo ven como “la sociedad de riesgo” pues lo ligan a la drogadicción, alcoholismo, miseria y desempleo.⁷³

Además, los jóvenes se enfrentan a diario con los estereotipos, estos juicios de valor exponen el punto de vista de la sociedad respecto a la juventud, con base en su vestimenta, su grado escolar, etc. También, el estereotipo es la generalización que se hace de un grupo y de cada uno de sus integrantes respecto a sus costumbres y tradiciones.

Cada pueblo y sus distintos sectores poseen prejuicios sobre los hábitos de otras clases sociales u otros pueblos, dichos juicios traspasan las barreras del espacio y del tiempo.

De acuerdo con David G. Myers, «el estereotipo es la creencia respecto a los atributos personales de un grupo de personas. Los estereotipos pueden ser excesivamente generalizados, inadecuados y resistentes a una nueva información».⁷⁴

A lo largo de la historia, los estereotipos han etiquetado a las “minorías”, dichos sectores sufren discriminación e incluso los medios de

⁷³ *Ibidem*, p. 32.

⁷⁴ David G. Myers, *Psicología social*, p. 335.

comunicación los han ofendido. No obstante, las estaciones de radio no escapan a los estereotipos, la audiencia las etiqueta de acuerdo con su perfil o programación.

A un nivel más global, los medios de comunicación han forjado su imagen ante el público. Algunos sectores consideran que la radio es veraz y confiable en contraste con una televisión mentirosa y exagerada.

Por otro lado, la televisión presenta historias “rosas” de jóvenes mujeres “cenicientas” quienes convierten sus sueños en realidad con base en golpes de suerte y de un esfuerzo mínimo.

Algunas series y telenovelas presentan constantemente a jóvenes con un estilo de vida vanguardista y a la moda, interesados por lo banal y en la popularidad. Así varios chicos copian la vestimenta, el lenguaje y las manías de sus personajes favoritos que se convierten en sus ídolos.

Al respecto, María Eugenia Medina Reygadas realizó un cuadro comparativo donde expone las expectativas de los jóvenes y la oferta que hacen los medios de comunicación:⁷⁵

CARACTERÍSTICAS JUVENILES	OFERTA DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Sentimientos idealistas y reformadores	<ul style="list-style-type: none">• Proposición de héroes y antihéroes
<ul style="list-style-type: none">• Formación final de la personalidad y autonomía respecto a la familia	<ul style="list-style-type: none">• Proposición de modelos (especialmente a partir del sistema de estrellas)
<ul style="list-style-type: none">• Egocentrismo juvenil	<ul style="list-style-type: none">• Representaciones verosímiles pero falsas de la realidad
<ul style="list-style-type: none">• Necesidad de identificación con las formas	<ul style="list-style-type: none">• Protagonistas juveniles irreales
<ul style="list-style-type: none">• Necesidad de amor y aceptación	<ul style="list-style-type: none">• Relatos cargados de afectividad
<ul style="list-style-type: none">• Deseos de triunfo	<ul style="list-style-type: none">• Esquemas para lograr el éxito

⁷⁵ María Eugenia Medina Reygadas, *Formación de adolescentes como receptores críticos y reflexivos de los mensajes del video cine* (Tesis Licenciatura, UNAM, FCPyS), p. 26.

Los concesionarios de los medios de comunicación saben que el público juvenil es un mercado potencial para consumir productos de diversa índole, desde discos, DVD's, *souvenirs* y prendas de ropa.

Los jóvenes de diversas generaciones han compartido características que refuerzan los estereotipos consolidados. En su tesis doctoral, Héctor Castillo Berthier apunta las características principales del joven promedio de la Ciudad de México:⁷⁶

- Se considera joven hasta antes de los 30 años
- Es soltero
- Vive con su familia o parientes
- Tiene un grado de estudios a nivel medio o medio superior
- Gasta más en transporte y comida más que ninguna otra cosa
- Ve una hora o más al día la televisión
- Escucha diariamente la radio más de una hora
- Lee muy poco y cuando lee ve revistas de modas, espectáculos y deportes
- Los que sí leen prefieren temas políticos y sociales
- Juega fútbol y básquetbol en las canchas o en la calle
- Se reúne en la escuela, en la casa, en la calle con sus amigos
- No le gusta hacer el quehacer del hogar ni que se metan con su vida

Una vez que se conocen algunas características de los jóvenes, los productores de radio tienen bases sólidas para diseñar programas que sean del interés juvenil.

Ahora bien, los jóvenes dictaminan la moda de una década específica, immortalizan ritmos musicales, prendas de vestir y objetos de vanguardia tecnológica como los teléfonos celulares, las *laptop* y los *i-pod*.

Los productores y los guionistas del radiodrama saben que la juventud espera propuestas, novedades y oportunidades de incursionar en el cuadrante. Así, los dramas radiofónicos se presentan como una alternativa, la cual pide una oportunidad. Por otro lado, la mitología griega posee historias vigentes que pueden convertirse en radiodramas.

⁷⁶ Héctor Francisco Castillo Berthier, *Juventud, cultura y política social: un proyecto de investigación aplicada en la Ciudad de México, 1987-1997* (Tesis Doctorado, UNAM, FCPyS), pp. 316-318.

CAPÍTULO 3: MITOLOGÍA GRIEGA, FUENTE DE HISTORIAS VIGENTES

¿Qué debo hacer mujeres? Yo estoy estremecida de terror con sólo oír lo que acaban de narrar.

DEYANIRA

En un colegio de la antigua Grecia, Platón se encuentra en una clase de Sócrates, quien se burla de los dioses y los satiriza. Poco después, el joven discípulo se reúne con sus amigos y reflexiona sobre los misterios que envuelven a su culto.

En otro momento del tiempo, un par de ancianos escuchan atentamente la adaptación radiofónica de *La Ilíada*. La imaginación de ambos recrea los escenarios con la ayuda de voces, música y efectos sonoros, así los héroes clásicos narran la guerra de Troya.

A lo largo de la historia, los eruditos de diversas disciplinas tomaron como punto de partida los estudios de los científicos y poetas griegos. En el caso particular de la dramaturgia, los escritores (de diversas épocas y lugares) han recurrido a las anécdotas de la mitología griega porque sus situaciones se repiten en distintos contextos con su respectiva adaptación.

Kurt Hübner argumenta, «los griegos aprendieron las bases de su interpretación del mundo de los poetas y no como nosotros de la ciencia».⁷⁷ Por lo tanto, la mitología ofreció respuestas “congruentes” a las interrogantes humanas.

Por ende, en la mitología se encuentran narraciones que explicaron el origen del mundo, la causa de un fenómeno natural o las reglas de un comportamiento éticamente correcto.

Ahora bien, la mitología estudia y analiza las diferencias y las semejanzas de sus relatos, también narra las acciones que algunos personajes realizaron en determinados momentos y lugares. Quizá dichos actos originaron un fenómeno natural o son dignos de recordarse.

⁷⁷ Kurt Hübner, *La verdad del mito*, p. 20.

Para Alfonso Reyes, «la mitología es un conjunto de relatos donde la imaginación primitiva recogió sus nociones, sus sueños y sus experiencias respecto a los mundos natural y sobrenatural. Se manifiesta en narraciones comunicadas con la ayuda de la tradición oral».⁷⁸

La mitología griega se caracteriza de otras porque sus dioses presentan en su personalidad virtudes y defectos propios de cualquier persona. Por otro lado, las historias reflejan el valor que los griegos antiguos dieron a la razón y al intelecto.

Cabe destacar que los atributos anteriores formaron parte de la personalidad de las divinidades del Olimpo. Según algunos mitos, Zeus con su sabiduría decidió el destino de dioses y mortales.

En la actualidad, la civilización occidental encuentra sus raíces en la cultura griega. Aunque los romanos dominaron militarmente Grecia, los invasores encontraron un modelo de civilización en tierras helénicas.

En lo referente a la religión, los romanos incorporaron a su panteón las figuras de los dioses griegos, Zeus se llamó Júpiter y Afrodita fue conocida como Venus.

De esa manera, los mitos griegos continuaron con vida y los poetas de Roma escribieron nuevas versiones de los mismos pero adaptaron algunas situaciones a su cosmovisión.

Cabe mencionar que las culturas europeas desarrollaron la escritura, por consiguiente, los relatos de la tradición oral como los mitos griegos se plasmaron en papel y se difundieron con el apoyo de la imprenta, así dichas narraciones sobrevivieron en la posteridad.

Por ende, «la concepción europea del mito es demasiado tiesa y estática, quizá porque los europeos cuentan desde la antigüedad con recopilaciones escritas de sus mitos. La rigidez de esta concepción se debe a las propiedades de la escritura y a la fijación escrita de los relatos».⁷⁹

⁷⁸ Alfonso Reyes, "Religión griega y mitología griega" en *Obras completas*. Tomo xvi, p. 342.

⁷⁹ Gonzalo Abril, *Teoría general de la información*, p. 52.

En contraste, las culturas americanas emplearon la tradición oral para recordar sus relatos. Hoy en día, los medios de comunicación electrónicos transmiten representaciones de diversas narraciones (mitos, cuentos, leyendas y fábulas) y así las rescatan del olvido. Aunque el proceso de producción de los dramas utiliza la escritura en todas sus etapas, finalmente, utilizan la vía oral para emitir los mensajes.

Ahora bien, los relatos de la tradición oral son tan antiguos como la historia humana, sin embargo algunas temáticas continúan vigentes y sus anécdotas sirven de enseñanza para las nuevas generaciones.

En primera instancia, los mitos son aquellos relatos que surgieron en los albores de la historia humana y son anónimos. En la Edad Antigua respondieron a las preguntas que el ser humano se ha hecho desde siempre: quién es, de dónde viene, a dónde va. Su carácter es religioso y narran la convivencia de los dioses con la humanidad.

A partir del siglo IX a. C. comenzaron a circular las primeras versiones escritas de los mitos en Grecia, básicamente se narraron las hazañas de los héroes y las anécdotas de los dioses.

De acuerdo con Carlos García Gual, «el mito es una narración que contiene elementos simbólicos, frente a las imágenes de carácter puntual y presenta una historia. Este relato viene de tiempo atrás y es conocido, aceptado y transmitido de generación en generación».⁸⁰

Cabe destacar que los mitos griegos se caracterizan por la convivencia de dioses y mortales. Aunque un amplio porcentaje de la estructura de los mitos se compone de fantasía, ésta emplea metáforas para representar algunas acciones.

Por otro lado, sus personajes son seres fantásticos con dones mágicos capaces de construir y destruir a placer todo cuanto quieren. Asimismo, dioses, héroes, mortales y monstruos poseen características que los hacen únicos.

⁸⁰ Carlos García Gual, *Introducción a la mitología griega*, p. 14.

La palabra mito viene de la raíz griega *μῦθος* (mythos), significa "relato" o "lo que se ha dicho" y mitología es la disciplina que estudia las temáticas y el contenido de los mitos.

Para Mircea Eliade, «el mito cuenta una historia sagrada del fabuloso tiempo de los comienzos. Relata cómo gracias a las hazañas de los Seres Sobrenaturales, una realidad vino a la existencia, en síntesis, siempre es el relato de una creación».⁸¹

Asimismo, los mitos al igual que otros relatos muestran la cosmovisión de diversas épocas y lugares, a la par exponen pensamientos, ideas, emociones y sentimientos de pueblos determinados.

La esencia de los mitos es religiosa, su función en la Antigüedad consistió en explicar el origen del mundo, de los fenómenos naturales, de los seres humanos, animales, plantas y algunos modelos de conducta que se repiten cada generación.

«Los mitos penetraron en la vida griega pública y privada. Los convidados a banquetes los recitaban o escuchaban a un profesional que cantaba acompañándose de una lira. La mayoría de las fiestas se celebraban fuera del hogar y partían de un hecho mitológico concreto».⁸²

La religión en la Antigüedad jugó un papel socializador, es decir, las anécdotas de algunos mitos cambiaron los hábitos de la sociedad o bien, ésta se adaptó a determinadas circunstancias.

Por ejemplo, los antiguos griegos explicaban el origen de las estaciones del año con el mito del rapto de Perséfone. Dicha historia contiene simbolismos que involucran al clima y la agricultura, por lo tanto, celebra las manifestaciones de la vida.

El mito narra que Deméter y Perséfone vivían juntas y felices pero Hades, el dios del mundo subterráneo buscaba esposa, por ello planeó una treta para conseguirla y utilizó un narciso como trampa.

⁸¹ Mircea Eliade, *Mito y realidad*, p. 12.

⁸² Lucilla Burn, *El pasado legendario. Mitos griegos*, p. 9.

Un día, Deméter acudió a una junta con otros dioses y Perséfone se quedó sola, poco después vio un narciso en medio de la pradera, lo arrancó y al hacerlo se abrió la tierra de donde salió Hades y la raptó.

Perséfone sufrió su cautiverio en el inframundo, por su parte, Deméter dejó de nutrir al mundo, por ende la sequía mataba a la humanidad y la diosa se negaba a realizar sus tareas.

Por tal situación, los dioses negociaron con Hades la liberación de Perséfone. Hades para garantizar el regreso de su esposa, ofreció a ésta unos granos, la *Koré* al comerlos se ató al mundo subterráneo, por lo tanto, Zeus dictaminó que una parte del año la pasaría con su madre en la tierra y la otra con su marido en el inframundo.

En conclusión, el rapto de Perséfone es una metáfora del ciclo de la vida, donde la diosa Deméter propicia el nacimiento, el desarrollo, la maduración y la muerte de los frutos que nutren a la humanidad.

Por ello, el mito de Deméter y Perséfone socialmente fue muy relevante. La división del año de Perséfone entre la Tierra y el mundo subterráneo, no es sólo la división del año en varias estaciones, sino que abarca asuntos esenciales de la existencia humana.⁸³

Otra característica de los mitos radica en los finales crudos, por ejemplo, un final "rosa" propondría el regreso de Perséfone a la superficie pero la versión original presenta un final gris, en cambio, otros personajes de la mitología griega concluyen sus historias en forma de tragedia.

Con la caída del Imperio Romano de Occidente, los mitos compartieron y hasta cierto punto cedieron el escenario oral a los cuentos. En la Edad Media, los cuentos relataron experiencias de personas admirables que hacían sus sueños realidad, vivían felices para siempre y sin problemas en países lejanos.

⁸³ *Ibidem*, p. 8.

Por otro lado, las historias de los cuentos van a la esfera emocional de los receptores, además resaltan el lado humano de los personajes quienes enfrentan adversidades que finalmente superan.

Si bien, el mito fue el relato emblemático de la Antigüedad, el cuento lo fue del Medioevo. En esta etapa, el cuento se consolidó como tal, también sirvió como vehículo educativo porque a través de él, la clase baja recibió diversas enseñanzas. Asimismo, los cuentos permitieron a los siervos soñar con mundos fantásticos donde se cumplían sus deseos.

«Cuentos como Cenicienta encarnaron visiblemente los anhelos y aspiraciones de los plebeyos. El descubrimiento de un tesoro o el logro de grandes recompensas por acciones aparentemente pequeñas, son típicas en los relatos de los campesinos europeos medievales».⁸⁴

A la par de los cuentos se desarrollaron las leyendas, éstas parten de un hecho comprobable registrado con ayuda de la tradición oral y la escritura. No obstante, con el paso de los años, los narradores agregaron y omitieron elementos al relato original, así surgieron nuevas versiones.

También existen relatos que sientan las bases de un comportamiento éticamente correcto. Estas narraciones son las fábulas, su origen data desde la época clásica. Los animales protagonizan las historias y dejan una moraleja por enseñanza.

Para concluir con los relatos, la saga narra las hazañas de los héroes, éstos son el modelo a seguir dentro de su comunidad. Además dichos hombres son ejemplo de virtud y valentía, por ello sus acciones se recuerdan en la memoria colectiva.

Ahora bien, cada narración posee diferencias y similitudes que la hacen única. Por otro lado, disciplinas como el psicoanálisis estudian los elementos que componen el discurso de los relatos.

⁸⁴ Geoffrey Stephen Kirk, *El mito. Su significado y funciones en la antigüedad y otras culturas* (1), p. 51.

De esta forma, «los psicoanalistas freudianos se interesan por mostrar qué tipo de material reprimido o inconsciente subyace en los relatos y cómo éstos se relacionan con los sueños y las fantasías».

En cambio, «los seguidores de Jung subrayan que los personajes y situaciones de estas historias representan fenómenos psicológicos arquetípicos y sugieren, simbólicamente, la necesidad de alcanzar un estadio superior de identidad o una renovación interna».⁸⁵

Mediante el psicoanálisis, el estudio de la tradición oral y del discurso de los dramas audiovisuales entiende el por qué de algunas acciones presentes dentro de una historia. Asimismo, los narradores, los guionistas o los realizadores agregan u omiten algunos detalles del relato, con ello exponen su punto de vista a través de su versión.

Un ejemplo claro de la distorsión de una historia es el mito del origen y los objetivos de Eros. Hesíodo sostuvo que dicho dios fue el primero en surgir después de Caos y de Gea. En cambio, para Platón, éste fue hijo de Poros, dios de la abundancia y de Penia, la pobreza.

En otra versión, Nix (la noche) puso un huevo del cual nació Eros, el dios del amor. En otro relato, Iris yació con el Viento del Oeste y de esa unión surgió dicha divinidad.

Sin duda, la genealogía más difundida de esta figura indica que la diosa Afrodita fue la madre de Eros, en cambio se atribuyó la paternidad a los dioses olímpicos Ares, Zeus y Hermes. Por otro lado, cuatro divinidades compartieron el mismo nombre y atributos similares o bien algún dios poseyó distintas propiedades.

A continuación se exponen las funciones y atributos de las cuatro divinidades llamadas Eros con su nombre que las distingue entre sí:

1. EROS. Nació del Caos o del huevo universal que puso Nix, era el amor más sublime, puro y espontáneo. Los poetas griegos se refirieron a él como el más bello de los inmortales.

⁸⁵ Bruno Bettelheim, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, p. 53.

2. HÍMEROS. Figura confusa, fue uno de los primeros dioses en nacer. Fue el dios del deseo y junto con Eros cuidó a la diosa Afrodita cuando nació de la espuma del mar, poco después de que Cronos emasculara a Urano.
3. CUPIDO (EROS). Era el hijo de Afrodita y de (Zeus, Ares o Hermes), los griegos lo representaban como un ángel que poseía un carcaj con flechas destinadas a unir a los dioses y a los mortales.
4. ANTEROS. Se presentaba como el compañero fiel de Cupido, era el amor correspondido, hijo de Afrodita y de Ares.

Platón en su diálogo *El banquete* narró que cuando aconteció el nacimiento de Afrodita, los dioses organizaron un festín al que acudió Poros, hijo de la diosa Metis. Penia (la pobreza) mendigaba unos desperdicios afuera del lugar de reunión para el festejo.

Poros se emborrachó con el néctar, entonces Penia yació con él y concibió a Eros. De esta manera, Eros se convirtió en el cómplice y en el más fiel de los amigos de Afrodita porque lo concibieron el mismo día que ella nació.

El dios del amor recibió de Penia, la pobreza y de Poros, la magia. Por su parte, Hesíodo en *La Teogonía* señaló como Eros despertaba el deseo del amor en los dioses, hombres y demás seres vivos que concluía en la procreación para conservar a las especies.

Así la tradición oral presenta una extensa gama de relatos que a través del tiempo se narran una y otra vez pero en cada narración surgen nuevas versiones que aumentan o suprimen las acciones.

Por su parte, la escritura conservó la esencia de los mitos griegos, plasmó en el papel a los cuentos medievales y demás relatos europeos existentes. En cambio, las historias de otras partes del mundo como América Latina presentan infinidad de versiones, ello porque la tradición oral no se fijó en amate o roca como ocurrió en Europa.

Leyendas como *La Llorona* tienen distintas versiones y cumplen con las características de este tipo de relatos, con ello se prueba que la capacidad humana para imaginar es infinita.

Al igual que la leyenda de *La Llorona*, las distintas versiones del origen de Eros muestran cómo se distorsiona un relato en cada narración. Asimismo, en la Antigua Grecia existían dos soportes comunicativos para evitar el olvido: la tradición oral y la escritura.

Hoy, los medios de comunicación como la radio, la televisión, la prensa, el cine y la red poseen dispositivos que permiten conservar imágenes y sonidos para el futuro.

Por otro lado, cada medio tiene distintas formas de presentar la información, una de ellas es el drama, el cual a través de las narraciones entretiene a la audiencia.

Finalmente, el radiodrama se presenta como un vehículo cultural idóneo para mantener vivos los relatos de la tradición oral. Sin duda, este género radiofónico dota a cada narración de tridimensionalidad y los personajes adquieren vida.

3.1 MITOS GRIEGOS, DE LA TRADICIÓN ORAL AL RADIODRAMA

La humanidad a lo largo de su historia ha inventado nuevos medios de comunicación para conservar algunos datos e ideas dentro de la memoria colectiva. En un primer momento, el ser humano encontró en la tradición oral una herramienta que permitió transmitir sus conocimientos a las nuevas generaciones.

Posteriormente surgió la escritura y con ella la posibilidad de fijar al sonido en materiales como el papiro o el papel. Además en la Antigua Grecia, los mitos tuvieron el plus de las representaciones teatrales, en cierto modo, el teatro conservó esos relatos a través del tiempo.

Milenios más tarde surgió la radio, en un principio transmitía mensajes sonoros a grandes distancias. Poco después, el medio encontró alternativas para continuar con vida, una de ellas fue la dramatización.

Durante casi tres décadas el radiodrama gozó de popularidad y gracias al sonido las historias adquirieron vida. Ahora bien, los dramas surgieron por la inquietud humana de representar una acción del pasado, de la cual unos individuos fueron testigos.

«Los hechos no son dramáticos en sí mismos requieren del ojo (oído) del espectador (escucha). El aspecto dramático percibe los elementos en conflicto y reacciona emocionalmente ante ellos. La respuesta emocional consiste en conmoverse, en síntesis, el drama es un hecho humano».⁸⁶

En conclusión, el drama engloba todas las acciones de la historia y es la materia prima del radiodrama junto al sonido. También mezcla alegría y sufrimiento, por su parte, el radioescucha se convierte en cómplice y aliado del protagonista, sufre con las maldades de los villanos y se regocija con la victoria de los héroes.

De acuerdo con Freud, «el autor del drama se identifica con el héroe. Al hacerlo promueve su persona al heroísmo que no sería posible sin

⁸⁶ Eric Bentley, *La vida del drama*, p. 16.

penas. El héroe (autor) bien sabe que sólo posee una vida, la cual podría perder en uno de esos combates contra la adversidad». ⁸⁷

Desde que el ser humano cuenta relatos, los protagonistas sufren penas, superan obstáculos y pruebas a lo largo de la narración. Así la figura heroica evoluciona, se integra al mundo y sirve a su comunidad.

En cierto sentido, todo el conjunto de dramas pertenece a la tradición oral. Dicha herramienta comunicativa transmite conocimientos de una generación a otra y los almacena en la memoria colectiva.

Ahora bien, el radiodrama continuó con la difusión de los relatos que conforman la tradición oral. Asimismo, la sociedad mexicana posee un amplio abanico de historias, las cuales se narraron desde tiempos inmemoriales en forma de mitos o leyendas.

Para Jan Vansina, «las tradiciones orales son todos los testimonios narrados concernientes al pasado, sólo los relatos hablados y cantados se toman en cuenta. Las tradiciones orales sólo son las fuentes narradas, es decir, las que son transmitidas de boca en boca por medio del lenguaje». ⁸⁸

Por otro lado, la cultura mexicana parte de dos raíces visibles:

- a) la indígena que engloba a cientos de pueblos con lenguas, costumbres y tradiciones diferentes entre sí y;
- b) la europea de origen latino (española) que a su vez trae consigo una extensa gama de historias conservadas gracias a la escritura.

En el México prehispánico, el dominio del lenguaje equivalía al poder, el uso de la palabra era sagrado y no cualquiera gozaba de ese privilegio. El gobernante de la sociedad azteca se llamaba *tlatoani* que significa "aquel que posee la palabra".

La combinación de dos cosmovisiones distintas originó la cultura mexicana, la cual conservó sus conocimientos con soportes como la tradición oral y la escritura.

⁸⁷ Sigmund Freud, "Personajes psicopáticos en el escenario" en *Obras completas*. Tomo VII (1), p. 277.

⁸⁸ Jan Vansina, *La tradición oral*, p. 33.

No obstante, la radio continúa con la tradición oral proveniente de tiempos inmemoriales a través de sus géneros, uno de ellos el radiodrama. Éste pone en movimiento a los personajes de una historia con el empleo del diálogo. Además los relatos adquieren tridimensionalidad y rompen con la monotonía de algunos narradores y escritores. Asimismo, el relato es la base de varios dramas que se transmiten a diario.

Por lo tanto, el relato es la descripción de sucesos donde un narrador cuenta de manera cronológica una historia determinada y también expone las acciones que desarrollan los personajes de un drama.

De acuerdo con Jan Vansina, «los relatos son todos los testimonios redactados en forma libre, es decir, en prosa. Por lo demás, los tipos son muy divergentes, su única característica común es la forma narrativa, que entraña cierta ordenación del tema y una estructura interna particular».⁸⁹

A lo largo de la historia de la humanidad, cada pueblo forjó la personalidad de sus relatos, éstos consolidaron una estructura dramática común (planteamiento, desarrollo y conclusión). Asimismo, los relatos exponen temas de interés general que al público interesan, con ello informan y entretienen.

Algunos gobiernos de América Latina conocen los alcances de la radio, a través de las historias de los radiodramas orientan a la población para crear conciencia respecto a un tema, por ende educan, informan, entretienen y persuaden.

Por otro lado, a la par del relato viene la narración, ésta se define como la manera de exponer una historia donde se ofrecen detalles de las acciones, cualidades de los personajes y datos del contexto.

De acuerdo con Patricia Coronado, «la narración es parte importante de la cultura popular. La mayoría de las formas de entretenimiento son estructuradas como narraciones. Además atrae, involucra y motiva a seguir leyendo, viendo o escuchando. El desarrollo de las narraciones es

⁸⁹ *Ibidem*, p. 165.

una de las principales fuentes de placer en los medios, llámense radio, televisión, cine o ficción popular». ⁹⁰

En los años de la época de oro de la radio, las narraciones del radiodrama gozaron de una popularidad considerable. En la actualidad, las telenovelas mantienen empresas como Televisa, ello porque el público las acepta, por lo tanto los dramas son redituables.

A través de las diversas narraciones, cada generación retrata su contexto y deja por herencia sus preocupaciones, sus alegrías y su punto de vista acerca de la vida. En un primer momento, el papel de la tradición oral fue clave para representar dramas específicos una y otra vez.

Asimismo, México posee una tradición oral que data desde tiempos inmemoriales y con el paso de los años se arraigó en la vida cotidiana de la población. De acuerdo con Cristina Romo, «todo país tercermundista o en vías de desarrollo es un país radiofónico, México es un país oral». ⁹¹

Por lo tanto, las obras de la literatura universal (palabra escrita) con ayuda de la radio se acercan al auditorio en forma de tradición oral. Cabe recordar que un porcentaje alto de la población mexicana carece del hábito de la lectura.

Vale la pena mencionar, la labor de la radio pública en su misión por conservar al radiodrama dentro del cuadrante. Como se mencionó en apartados anteriores, dicho género tuvo su época de oro en la década de los cuarenta.

En dicha etapa, las historias fueron adaptaciones de algunas novelas del siglo XIX o bien, los escritores de ese momento crearon nuevos dramas *ex profeso* para el género.

Sin embargo, la suerte del radiodrama cambió a partir de los años sesenta. La radio concesionada apostó por otros géneros pero la radio

⁹⁰ Claudia Patricia Coronado Zarco, *Verosimilitud y narración audiovisual televisiva en las caricaturas: de "Los Picapiedra" a "Los Simpson"* (Tesis Maestría, UNAM, FCPyS), p. 67.

⁹¹ María Cristina Romo Gil, *La radio. Voces débiles y voces de esperanza* (2), p. 165.

pública produjo dramas con regularidad, los guionistas adaptaron obras de la literatura universal para ampliar el bagaje cultural de la audiencia.

Desafortunadamente, los medios públicos mexicanos se enfrentan a diversos estereotipos. Por ejemplo, algunos sectores del auditorio, los etiquetan de aburridos y solemnes, asimismo creen que la calidad, la cultura y el entretenimiento rara vez conviven en un producto audiovisual.

Por otro lado, el Estado mexicano obstaculizó el fortalecimiento de sus instituciones de comunicación, Alma Rosa Alva de la Selva insiste que «en nuestro país el funcionamiento de la radio se ha apegado a un modelo en el que el manejo del medio se considera como campo natural del sector privado y en el cual el Estado participa minoritariamente».⁹²

En la actualidad, la radio pública permanece en el anonimato para algunos sectores de la audiencia. Dicho anonimato permite que el radiodrama continúe en su etapa de estancamiento pero gracias al arribo de la red, el género tiene ante sí la opción de llegar al público por otra vía.

Aunque los dramas se consolidaron dentro de la televisión, hoy el radiodrama puede resurgir como la novedad del momento, pero se necesita una reestructuración a fondo y el inicio se encuentra en el ¿qué se narrará? ¿Qué se puede transmitir?

Si bien, el radiodrama sirvió para acercar las obras de la literatura universal al público, suena interesante que las radiodifusoras y los productores continúen con la propuesta de la radio pública pero es recomendable el regreso a los orígenes de la literatura de Occidente: la mitología griega, como una opción entre una extensa gama de corrientes literarias e históricas.

La herencia de la cultura griega abarca casi todas las artes, la literatura y el teatro no son la excepción. Los mitos y sus personajes (dioses y héroes) se conservaron en la memoria de la humanidad de diversas formas.

⁹² Alma Rosa Alva de la Selva, *Radio e ideología*, p. 43.

En primer lugar, la poesía narró la genealogía de los dioses en cada verso de las obras de Hesíodo y en los versos de Safo describió sus atributos y bondades. Por su parte, Homero inmortalizó a los héroes de la guerra de Troya en *La Ilíada* y *La Odisea*.

En segundo lugar, el teatro representó situaciones del pasado, así surgieron la comedia y la tragedia. Por un lado, la comedia defiende a la moral y los personajes que rompen las reglas sufren un castigo equivalente al ridículo, el final es sinónimo de reconciliación.

Por otro lado, la tragedia celebra el misterio de la destrucción, metafóricamente une al protagonista con el Cosmos, el final es la desgracia misma acompañada de la muerte.

La mitología griega presenta un número considerable de relatos que involucran situaciones vigentes en cualquier contexto. Ahora bien, el radiodrama y los mitos griegos pueden unirse para continuar con la tradición oral, a través de las dramatizaciones sonoras.

Asimismo, la complejidad del discurso radiofónico define que comunicar es una aptitud, una capacidad pero es sobre todo una actitud. Supone ponerse en disposición de comunicar, cultivar en nosotros la voluntad de entrar en comunicación con los interlocutores.⁹³

No obstante, la producción del radiodrama atraviesa por un proceso de comunicación complejo que puede estudiarse desde varias posturas, una de ellas es el esquema de las funciones del lenguaje de Roman Jakobson basado en la teoría de la información de Shannon y Weaver.

Ixchel Barrera⁹⁴ analiza los objetos y los sujetos que intervienen en el proceso de comunicación del cuento y los ubica dentro de una función del lenguaje. A partir de ese estudio, se exponen los elementos participantes en el proceso de comunicación de la producción del radiodrama donde se incluyen otros actores como la radio.

⁹³ Mario Kaplún, *El comunicador popular* (2), p. 115.

⁹⁴ Ixchel Barrera Rueda, *El proceso de comunicación en el cuento maravilloso* (Tesis Licenciatura, UNAM, FCPyS), p. 80.

FUNCIÓN	V. ESQUEMA	V. NARRATIVAS	V. RADIODRAMA
1. Emotiva	Emisor	Arquetipo	Equipo de producción
2. Referencial	Contexto / referente	Legado extra genético	Temáticas de los mitos
3. Fática	Canal	Narrador	Radio, retroalimentación
4. Poética	Mensaje	Camino del héroe	Radiodrama
5. Metalingüística	Código	Estructura	Lenguaje radiofónico
6. Conativa	Receptor	Aprendizaje	Jóvenes de 18 a 30 años
7. Ruido	Señal	Distorsión del relato	Escasa producción

1. Función emotiva o expresiva. Ubica al *emisor* del mensaje, quien comienza el proceso de comunicación. Éste en un primer momento se encarna en el equipo de producción, el cual elige una historia acorde con la misión, visión y valores que posee la radiodifusora donde trabaja.
2. Función referencial, denotativa o cognitiva. Detecta al *referente* del estudio y el *contexto* donde se desarrolla. En este caso, las temáticas de los mitos griegos son el punto de referencia para adaptar dichas narraciones al radiodrama. En lo concerniente al contexto, el lugar es el Distrito Federal y el momento, los primeros años del siglo XXI.
3. Función fática. Mantiene, afirma, prolonga o detiene el *contacto* entre el emisor y el receptor. También estudia el *canal* que transmite la dramatización de un mito griego, en este estudio es la radio. Por otro lado, las críticas, sugerencias y comentarios de la audiencia son la prueba del arribo del mensaje a su destino final.
4. Función poética o estética. Centra su atención en la belleza del *mensaje*, además resalta como el narrador o el equipo de producción cuentan determinada historia. Asimismo, el radiodrama enriquece sus relatos con la ayuda de los cuatro elementos del lenguaje radiofónico.
5. Función metalingüística. Habla del *código* que la radio forjó para construir sus mensajes con el objetivo de transmitirlos a la audiencia. Básicamente se refiere a la estructura dramática del relato y a la combinación de voces, música, efectos sonoros y silencio.
6. Función conativa o connotativa. Analiza las reacciones del *receptor* o *destinatario* respecto a las situaciones de la historia transmitida. También profundiza en las características demográficas, socioeconómicas y educativas de la audiencia, ello repercute en la recepción del mensaje.

En lo que respecta al *ruido*, éste se presenta de diversas formas, una de ellas hace hincapié en la distorsión del relato cuando se narra una y otra vez, ello se debe a que los narradores agregan u omiten algunos datos, los cuales cambian la esencia original de la historia.

Otra manifestación del ruido es la interferencia, sinónimo de las fallas técnicas de las radiodifusoras que dañan la señal, además la escasa producción del radiodrama, la falta de difusión y de patrocinios provocan el anonimato del género y su posible extinción.

Actualmente, la radio busca sobrevivir en el siglo XXI, si bien los noticiarios y las barras musicales la mantienen con vida, se recomienda considerar al radiodrama como una opción que tiene la capacidad de llegar a otros públicos ansiosos de alternativas dentro del cuadrante.

Cabe destacar que en México, la radio pública ha producido el género con regularidad desde los años sesenta, no obstante las dramatizaciones actuales necesitan temáticas nuevas pero vigentes todavía. Por su parte, algunas anécdotas de varios mitos griegos se repiten desde la época clásica, se adaptan a determinados contextos y se conservan en la memoria colectiva de la humanidad.

3.2 ANÁLISIS DE LOS MITOS GRIEGOS Y SUS TEMÁTICAS

Los mitos griegos relataron anécdotas de dioses y héroes quienes con alguna acción formaron un fenómeno natural, una montaña, un río o una constelación. Dichos acontecimientos, en cierto modo fueron la respuesta a múltiples preguntas que la humanidad formuló para aclarar sus dudas.

Por otro lado, estos relatos trascendieron las barreras del tiempo y del espacio, por su valor filosófico, psicológico, poético y artístico, con esto a su favor convivieron con religiones como el cristianismo y con otras influencias de la cultura occidental.

Para estudiar los mitos de una manera profunda, diversos eruditos del tema los clasificaron con el propósito de entender mejor las ideas de las historias. Ángel María Garibay⁹⁵ dividió los mitos de acuerdo con la jerarquía de los personajes.

1. MITOS DIVINOS. Abordan todo lo referente a la genealogía, acciones y funciones de cada dios. También relatan la creación del mundo y como Zeus y los olímpicos tomaron el poder en detrimento de los titanes. Los dioses al ser todopoderosos tenían en sus manos el destino de los seres humanos, sin embargo cometían injusticias y errores característicos de la humanidad. Al respecto, los mitos teogónicos atraviesan cuatro etapas:

- Ø *Creación*. Hesíodo en *La Teogonía* expuso que el primer ente fue el Caos. Poco después nacieron Gea (la Tierra), el Tártaro, Eros, Erebo y Nix (la Noche). A su vez, Erebo y Nix procrearon a Éter y Hémera.
- Ø *Era de Urano*. Gea dio a luz a Urano y con él procreó a los doce titanes. Urano encerraba a sus hijos dentro de las entrañas de su madre con el afán de conservar su poder. Gea sufría y por ello fabricó una hoz con la cual se vengaría de su consorte y buscó ayuda en alguno de sus hijos.
- Ø *Era de Cronos*. Cronos fue cómplice de Gea, cuando Urano vino a yacer con ella, su hijo utilizó la hoz para amputar sus genitales. Gea pronosticó al dios que tuviera cuidado porque un hijo suyo haría lo mismo. Cronos se unió a la titánide Rea, cuando ésta daba a luz, Cronos inmediatamente engullía a sus hijos para evitar el cumplimiento de la profecía.

⁹⁵ Ángel María Garibay Kintana, *Mitología griega. Dioses y héroes*, p. XIII.

Ø *Zeus y los Olímpicos*. Rea estaba afligida y tramó un plan para impedir que Cronos se comiera a su sexto hijo. En su lugar pusieron una roca que el padre tragó. Zeus creció y escuchó las instrucciones de Gea para destronar a Cronos. Al hacerlo, el futuro líder de los dioses liberó a sus hermanos, se establecieron en el Monte Olimpo y gobernaron al mundo.

2. MITOS HEROICOS. Hacen hincapié en la relación de los dioses con los humanos, relatan las hazañas de hombres excepcionales, quienes cumplieron con los retos de algunos dioses o tiranos. En ocasiones hechos históricos de tiempos inmemoriales se mezclaron con la fantasía y originaron las sagas.

De acuerdo con Geoffrey S. Kirk, «los héroes pertenecen a un tipo más viejo o más joven según su actividad principal se sitúe en el pasado intemporal muy anterior a la guerra de Troya o próximo a dicha guerra».⁹⁶

Dentro de los mitos griegos, el papel de los héroes es primordial, las hazañas de Perseo, Heracles, Teseo y Jasón son tema de inspiración para desarrollar dramas.

La guerra de Troya presenta un amplio abanico de héroes con anécdotas propias. Personajes de la talla de Agamenón, Aquiles, Menelao, Ájax, Héctor, Eneas, Odiseo y Orestes protagonizaron historias que fueron punto de referencia para la elaboración de las tragedias.

Cabe destacar que la fantasía es uno de los sellos característicos del mito. En la época clásica, la participación de seres fantásticos como los monstruos se justifica porque eran los típicos antagonistas de los héroes.

Para Karl Kerényi, «los monstruos son invenciones humanas y metáforas de los temores internos, Perseo y Heracles los combatieron, de alguna forma derrotaron sus miedos, cabe recordar que los sueños y la mitología están más próximos entre sí que los sueños y la poesía».⁹⁷

El papel de los monstruos dentro del relato radica en presentar al contrincante de los héroes, si bien algunos son malos, otros ayudan al protagonista en su misión.

⁹⁶ Geoffrey Stephen Kirk, *La naturaleza de los mitos griegos* (2), p. 143.

⁹⁷ Karl Kerényi, *Los dioses de los griegos*, p. 13.

Los monstruos más representativos de la Antigua Grecia son: las Arpías, los Centauros, los Cíclopes, la Esfinge, las Górgonas, la Hidra, el Minotauro, las Ninfas, el Pegaso, la Quimera, los Sátiros y las Sirenas.

Por otro lado, el patriarcado minimizó la participación de las mujeres dentro de los mitos. Heroínas como Atalanta, Casandra, Medea, Ariadna, Clitemnestra, Electra, Ifigenia, entre otras, colaboraron para que los héroes consiguieran su objetivo pero los escritores del período clásico resaltaron sus defectos y rara vez exaltaron una virtud.

Gracias a los dramaturgos griegos, los mitos se immortalizaron y llegaron hasta nuestra época. Por medio de la poesía u obras de teatro, dioses, héroes y villanos adquieren vida en cada relato audiovisual.

En el plano poético, los mitos se transmitieron a través de la lírica y la épica. Por su parte, las obras de teatro utilizaron a la tragedia y la comedia para representar un hecho mítico una y otra vez. A continuación se presentan brevemente las características de cada género literario y sus mejores exponentes.

La poesía lírica es el arte que permite al ser humano expresar sus sentimientos, en este caso, la lírica narra la genealogía de los dioses.

- ♥ *HESÍODO*. Fue el autor de *La Teogonía* y *Los trabajos y los días*, obras obligadas para conocer la genealogía divina. Este poeta sugirió en cada verso la forma correcta de comportarse moralmente y su estilo fue coloquial.
- ♥ *PÍNDARO*. Su obra se caracterizó por expresar la unidad espiritual preservada por la religión y la lengua común.
- ♥ *OVIDIO*. Poeta romano autor de *Las metamorfosis*, él dejó constancia de la capacidad de los dioses griegos para convertirse en otras divinidades, personas, animales, plantas u objetos.
- ♥ *SAFO*. Poetisa griega que comparte con Sor Juana Inés de la Cruz el título de “la décima musa”. Su obra consta de nueve volúmenes donde se reúnen odas e himnos dedicados principalmente a Afrodita. El tema principal de sus poemas es el amor, un Eros íntimo, verdadero y sin trivialidades. Además cada verso denota la inmediatez y la espontaneidad del amor. Eros se presenta como lo más bello y deseable pero al mismo tiempo es lo más duro e irresistible.

La poesía épica narra en cada verso de las rapsodias, las hazañas de los héroes que con el apoyo de los dioses conquistaron una empresa.

- ♣ *HOMERO*. Presunto autor de las dos obras maestras de la épica griega, *La Ilíada* y *La Odisea*. Dichos poemas datan del siglo IX a.C. y se convirtieron en referente para ubicar temporalmente algunos mitos.
- ♣ *APOLONIO DE RODAS*. Fue el autor de *Las argonáuticas*, relató las hazañas de Jasón a bordo de la nave Argos en busca del vellocino de oro.
- ♣ *VIRGILIO*. Poeta romano, autor de *La Eneida*, obra maestra de la literatura romana. En sus versos narró el peregrinar del héroe troyano Eneas a lo largo del Mediterráneo, finalmente en Italia encontró un hogar.

La tragedia celebra la destrucción y al mismo tiempo reflexiona sobre el misterio de la vida como un don, rompe las formas pero une al ser humano de nuevo con éstas, sin embargo el pecado y la muerte cobran su factura.

- ♣ *ESQUILO*. Dramaturgo griego considerado como el padre de la tragedia griega, en su obra exaltó el papel de los hombres dentro de la sociedad. En la obra *Euménides*, el dios Apolo defendió a Orestes con un argumento convincente sobre las cualidades de Zeus. Con ello, el autor denotó su tendencia patriarcal. Se dice que escribió noventa obras pero sólo existen siete en la actualidad: *Prometeo encadenado*, *Las suplicantes*, *Los siete contra Tebas*, *Los persas* y *La Orestíada* incluye las obras: *Agamenón*, *Coéforas* y *Euménides*.
- ♣ *EURÍPIDES*. Dramaturgo griego aclamado y popular en su época, su influencia trascendió al teatro romano. Las mujeres ocuparon un lugar destacado en sus obras, tal fue así que Medea y Electra poseían virtudes pero al mismo tiempo eran capaces de cometer los crímenes más viles por defender su honor o consumir una venganza. Hoy se conocen diecinueve tragedias de dicho autor: *Ión*, *Báquides*, *La locura de Heracles*, *Alcetes*, *Medea*, *Los heraclidas*, *Hipólito*, *Las fenicias*, *Suplicantes*, *Ifigenia en Aulís*, *Reso*, *Las troyanas*, *Hécuba*, *Helena*, *Electra*, *Orestes*, *Andrómaca*, *Ifigenia en Tauris* y *El Cíclope*.
- ♣ *SÓFOCLES*. Dramaturgo griego de talento excepcional, en un concurso derrotó a Esquilo, hecho que lo consagró en la historia como un punto de referencia. Su obra abordó temas tabú como el incesto y el parricidio. Se conservan siete obras de este dramaturgo: *Traquinias*, *Edipo Rey*, *Edipo en Colono*, *Antígona*, *Áyax*, *Filoctetes* y *Electra*.

La comedia satiriza los finales felices, para los griegos el único final seguro era la muerte, se aceptaba la sátira de un hecho con el objetivo de divertir, sin embargo, los finales felices de Hollywood pertenecen a la tierra del "nunca jamás".

- ♦ **ARISTÓFANES.** Fue el escritor de comedia más destacado de la época clásica, en su obra se percibe su relación con la política y la literatura. Sus comedias encierran sátiras políticas fuertes, además su público lo aceptó y hoy sobreviven once obras: *Los acarnios*, *Los caballeros*, *Las nubes*, *Las avispas*, *La paz*, *Las aves*, *Lisistrata*, *Tesmoforias*, *Las ranas*, *La asamblea de las mujeres* y *Pluto*.

Si bien, los dramaturgos clásicos conservaron sus mitos en la memoria colectiva gracias a sus obras, dichos relatos exponen enseñanzas y anécdotas aún vigentes. Con el paso del tiempo, los dioses y los héroes de la Antigua Grecia encarnaron modelos a seguir y patrones de conducta presentes en cada generación.

Por su parte, Geoffrey Stephen Kirk⁹⁸ en sus estudios detectó situaciones y anécdotas frecuentes en los mitos griegos. En la actualidad, éstas ocupan espacios notables dentro de noticiarios, películas, series y telenovelas. También abordan temas tabú como el incesto, el parricidio y el canibalismo. Las anécdotas de los mitos griegos se dividen en tres rubros:

- SUCESOS FANTASIOSOS
- ESCENARIOS ADAPTABLES A CUALQUIER CONTEXTO
- HECHOS QUE MANTIENEN SU ESENCIA

En los siguientes apartados se profundiza en el estudio de los rubros anteriores. Cabe mencionar que las temáticas implicadas se manifiestan en las obras de la literatura universal, en los dramas cinematográficos y televisivos, incluso protagonizan noticias.

Ahora bien, se exponen las temáticas dentro del contexto de la mitología griega a través de ejemplos concretos, al tiempo que a groso modo se ubican dichas temáticas en obras literarias y audiovisuales de otras épocas y de la actualidad.

Finalmente, el discurso del mito se relaciona con la comunicación porque existe un proceso complejo durante la transmisión de los mensajes. Cabe destacar que sin un proceso de comunicación, los mitos no existirían y sus enseñanzas jamás habrían llegado a nosotros.

⁹⁸ Geoffrey Stephen Kirk, *Ob cit* (1), pp. 196-197.

3.2.1 *Sucesos fantásticos*

Los *sucesos fantásticos* son las metáforas de los miedos y los temores de la humanidad, dichas metáforas se encarnaron en el cuerpo de un monstruo, con el cual un héroe específico combatió para lograr un objetivo. Hoy con el avance tecnológico, la humanidad recrea fácilmente este tipo de escenarios. Dentro de los *sucesos fantásticos* se encuentran:

- Relaciones sentimentales entre dioses y mortales
- Metamorfosis
- Peleas en contra de monstruos
- Empleo de armas especiales
- Riesgos de la inmortalidad

- *Relaciones sentimentales entre dioses y mortales*. Divinidades promiscuas como Zeus y Afrodita se enamoraron de mortales, fruto de esas relaciones son los héroes Heracles y Eneas, respectivamente. Hace unos años, algunas series de brujas expusieron romances entre seres humanos y seres mágicos (brujas, ángeles, genios).
- *Metamorfosis*. Los dioses se transformaban en humanos, animales, plantas u objetos para conseguir una meta. Un ejemplo claro es Zeus que se transformó en toro y en cisne para tener intimidad con sus amadas.
Ahora bien, los dramas que protagonizaron los seres mágicos manejaron esta temática en situaciones donde los protagonistas (brujas, duendes, hadas) transformaban a otros personajes (incluso a ellos mismos) en animales, objetos u otros personajes para solucionar sus problemas.
- *Peleas en contra de monstruos*. Estos personajes fueron los clásicos obstáculos que combatieron los héroes. Algunos como el dragón Ladón custodiaban tesoros como las manzanas de oro del jardín de

las Hespérides y otros como la Esfinge llevaban la peste a las ciudades y atormentaban a sus habitantes.

En décadas pasadas, películas y series trataron el tema de las invasiones de los monstruos a las ciudades. Asimismo, leyendas como la del monstruo del lago Ness mantienen vivo ese temor.

- *Empleo de armas especiales.* La mayoría de los héroes emplearon algún arma con magia para derrotar a un monstruo o un enemigo. Por ejemplo, Perseo utilizó las sandalias de Hermes para llegar al hogar de Medusa, con el escudo de Atenea se protegió de la mirada de la Górgona y la convirtió en piedra.

En algunos dramas, joyas, amuletos, talismanes y armas blancas juegan un papel relevante porque ellos resuelven los conflictos. Así la espada Excalibur se convirtió en un icono de este suceso.

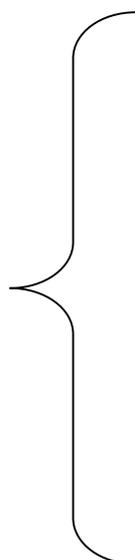
- *Riesgos de la inmortalidad.* La juventud y la vida eterna eran dones muy preciados por los personajes de la mitología griega. Eos (la aurora) se enamoró de Titono (un mortal). Eos pidió la inmortalidad para su amado pero olvidó pedir el don de la eterna juventud, por ello, Titono envejeció.

Algunas historias contemporáneas y de antaño plantearon indirectamente esta situación cuando un personaje tiene miedo a la vejez, porque llegar a ésta implica la cercanía de la muerte.

Aunque parezca increíble, estas temáticas continúan vivas porque el ser humano siempre fantasea, sueña e imagina situaciones donde supera sus limitaciones y con ello cumple sus metas y anhelos.

3.2.2 Escenarios adaptables a cualquier contexto

Los *escenarios adaptables a cualquier contexto* adquieren las características de la época y del lugar donde se desarrolla la historia, además la premisa básica mantiene su razón de ser y la idea permanece intacta en lo que a la temática se refiere. Dentro de los *escenarios adaptables a cualquier contexto* se encuentran:

- 
- Engaños
 - Acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas
 - Realización de una tarea imposible
 - Fundación de ciudades
 - Competencias deportivas
 - Castigo por profanación
 - Reemplazo en el poder de los padres por los hijos
 - Profetas y videntes
 - Garantizar un suceso con la vida
 - Nacimientos insólitos

- *Engaños*. Aludieron a las promesas rotas y a la habilidad de algunos personajes para conseguir un objetivo. Por ejemplo, Hermes y Odiseo eran embaucadores expertos. En lo que respecta al plano sentimental, un ejemplo sobresaliente es el de Jasón quien prometió a Medea fidelidad pero la repudió para casarse con una princesa. Esta temática se empleó en cuestiones materiales y sentimentales. Personajes como ladrones y cazafortunas, por lo regular sedujeron o enamoraron a su víctima con tal de robar su patrimonio.
- *Acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas*. Un ejemplo claro fue el de Edipo, dicho príncipe resolvió el acertijo de la Esfinge y salvó a la ciudad de Tebas de la plaga.

Dicha situación se utilizó en historias de detectives, donde el protagonista recopiló pistas y pruebas para encontrar a un criminal.

- *Realización de una tarea imposible.* El tirano Euristeo impuso a Heracles doce trabajos donde el héroe fácilmente pudo morir.

Ciertas historias mostraron como un protagonista cumplió con retos complicados que en teoría parecían imposibles.

- *Fundación de ciudades.* Dioses como Atenea pidieron a los mortales construir una ciudad en su honor en un determinado lugar.

Dramas contemporáneos rescataron el tema cuando narraron la colonización de tierras "desconocidas" como América.

- *Competencias deportivas.* Se realizaban con el propósito de obtener a una mujer en matrimonio o un reino, tal es el caso de Atalanta, quien perdió una carrera de atletismo y tuvo que casarse.

Algunos relatos utilizaron estos acontecimientos como su clímax, debido a la emoción que provocaron en esos momentos a los personajes y al público.

- *Castigo por profanación.* El cazador Acteón ofendió a la diosa Artemisa al verla desnuda mientras se bañaba. Por ello, la diosa convirtió al mortal en ciervo, no conforme con ello, la diosa provocó que los perros del cazador despedazaran a su amo.

En años recientes, dicho tema se utilizó para retratar el saqueo de las tumbas de los faraones o cualquier muerto, por ello, los ladrones o los arqueólogos sufrían algún castigo.

- *Reemplazo en el poder de los padres por los hijos.* Urano, Cronos y Zeus utilizaron todos los medios a su alcance para deshacerse de sus hijos y evitar el futuro destronamiento. Zeus fue el único que tuvo éxito cuando devoró a Metis, la madre del nuevo líder de los dioses, así evitó el nacimiento de Poros.

Dicha temática se manifestó cuando hijos hambrientos de poder y dinero planearon la muerte del patriarca, en ocasiones tuvieron éxito y en otras el plan se frustró.

- *Profetas y videntes.* Son los personajes que vaticinaron hechos futuros, los más representativos de la mitología griega son Tiresias y Casandra. Por otro lado, los mitos mencionaron la participación de los oráculos para conocer el porvenir que los dioses Apolo y Gea pronosticaban para bien o para mal.

En épocas posteriores, figuras como el mago Merlín, el profeta Nostradamus, los gitanos, las brujas y los chamanes protagonizaron varios dramas relacionados con el tema.

- *Garantizar un suceso con la vida.* A veces la vida de un personaje dependió de un objeto o de un acontecimiento concreto. El héroe Aquiles era invulnerable (en teoría) porque al nacer Tetis (su madre) lo bañó en una fuente mágica pero olvidó proteger su talón, por lo tanto, Paris al dañar el talón de Aquiles, lo mató.

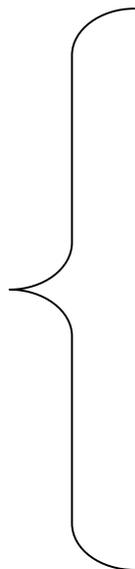
De nueva cuenta, dicho tema se presentó en series y películas donde los protagonistas poseían un punto vulnerable, o bien existía el riesgo de una profecía que pronosticaba su muerte.

- *Nacimientos insólitos.* Atenea y Dionisos nacieron de una manera extraña, ella nació de la cabeza de Zeus y el dios del vino del muslo. Las historias contemporáneas abordaron esta temática cuando una madre sufrió varias contrariedades para dar a luz a su hijo.

Las temáticas expuestas en este apartado muestran su adaptación a diversas circunstancias. No obstante, el contexto temporal y espacial interfiere en la forma de ver la vida de los escritores.

3.2.3 Hechos que mantienen su esencia

Los *hechos que mantienen su esencia* desde hace tres mil años presentan una misma historia sin que ésta sufra alteraciones en su estructura narrativa. Dentro de los *hechos que mantienen su esencia* se encuentran:

- 
- Asesinato accidental de un ser querido
 - Intentos por deshacerse de un rival
 - Asesinato del propio hijo
 - Venganza
 - Disputas familiares por una herencia
 - La infidelidad del cónyuge
 - La traición de los hijos
 - Celos
 - Relaciones incestuosas
 - Cautiverios o secuestros

- *Asesinato accidental de un ser querido.* Básicamente aludió a la imprudencia o a la ambición de un carácter. Por ejemplo, Semele (la madre de Dionisos) pidió a Zeus (su amante) conocer su aspecto real, el dios por complacer a su amante, la fulminó.

Escritores contemporáneos utilizaron este hecho cuando un villano en su afán por eliminar un enemigo mató a un ser querido.

- *Intentos por deshacerse de un rival.* En los mitos, tiranos como Euristeo y madrastras como Ino tramaron la muerte de sus enemigos o hijastros sin éxito alguno.

Siglos después, los cuentos explotaron el tema, de nuevo utilizaron a las madrastras como herramienta para causar los conflictos.

- *Asesinato del propio hijo.* Mujeres como Ino vieron en los hijos del matrimonio anterior de su marido, una amenaza para su

descendencia, por ello dicha mujer tramó su muerte pero en su lugar asesinó a sus propios hijos por accidente.

Otra vez esta situación se repitió en varios dramas contemporáneos, por lo regular, los villanos mataron a sus hijos en su afán de obstaculizar el camino del protagonista.

- *Venganza*. Algún personaje ofendido busca un ajuste de cuentas y la defensa del honor. Por ejemplo, Orestes y Electra mataron a Clitemnestra (su madre) y a Egisto (su padrastro) por el asesinato de Agamenón (su padre).

Ejemplos recientes se encontraron en las películas o series donde el personaje protagónico buscó pistas para vengar la muerte de algún ser querido (padres, hermanos).

- *Disputas familiares por una herencia*. Los mitos griegos presentaron la pelea de padres, hermanos e hijos por un trono. Un ejemplo *ad hoc* fue la lucha de Pelias y Esón (padre de Jasón) por la corona de Yolcos, poco después la reclamó el mismo Jasón.

En los dramas modernos, los reinos se convirtieron en emporios comerciales, donde miembros de distintas ramas familiares combatieron entre sí para convertirse en los herederos del patriarca.

- *La infidelidad del cónyuge*. Zeus fue célebre por sus aventuras extramatrimoniales con numerosas diosas y mortales. Sin embargo, el adulterio emblemático de la mitología griega fue el de Afrodita con Ares porque la diosa estaba casada con el dios Hefestos.

A lo largo de la historia, diversos escritores explotaron esta situación en sus obras. Sin duda, los triángulos amorosos complicaron la relación de los protagonistas.

- *La traición de los hijos*. Doncellas como Medea y Ariadna se enamoraron de los héroes Jasón y Teseo respectivamente. Por amor a ellos, ambas mujeres traicionaron a sus padres (Eetes y Minos).

Historias contemporáneas relataron como la protagonista se encontró entre la espada y la pared porque debió elegir entre su familia o su pareja.

- *Celos*. Hera fue la diosa celosa por excelencia, intolerante a la infidelidad castigaba a sus rivales de una forma muy cruel.

Los celos se utilizaron para complicar la relación sentimental de los protagonistas con dudas e inseguridad, a tal grado que algunas relaciones concluyeron por la desconfianza.

- *Relaciones incestuosas*. La historia de Edipo abordó el tema del incesto, dicho acto desde tiempos inmemoriales se consideró abominable, por ello, su madre Yocasta y él sufrieron.

Ahora bien, el cine rara vez tocó este tema, sin embargo, se consumó. En cambio, las telenovelas frustraron las relaciones "a tiempo" y evitaron la consumación del acto.

- *Cautiverios o secuestros*. Ocurrían cuando algún dios se enamoraba. Por ejemplo, Hades secuestró a Perséfone para casarse con ella, es decir, la privó de su libertad.

Dicha anécdota se presenta con frecuencia en los noticiarios pero los dramas audiovisuales recurren a la temática para causar tensión.

En síntesis, estos actos humanos continúan vigentes dentro de las narraciones y se repiten cada generación de distintas maneras. Actualmente, productores y guionistas de narraciones audiovisuales rescatan las acciones anteriores porque su público las vive, por ende se identifican con ellas.

3.3 CONSTRUCCIÓN DEL DRAMA

Los relatos de la tradición oral forman parte de la herencia cultural humana. En un primer momento, las narraciones sirvieron como soporte comunicativo para transmitir conocimientos de diversa índole.

En la Antigua Grecia, algunos mitos subieron al escenario teatral. Por un lado, la consolidación de la escritura permitió que las obras de teatro se conservaran y se representaran una y otra vez.

Así nació el drama, ese conjunto de acciones que realizan los personajes de una historia para resolver un conflicto en cuestión, en un lugar y en un momento, determinados.

Virgilio Ariel Rivera argumenta, «el drama surgió de un ritual primitivo que en el mismo instante de convertirse en un acto social, se convirtió en drama. Esto ocurrió cuando algunos de los que celebraban el rito se apartaron del grupo para ver».⁹⁹

Por otro lado, cada historia requiere que un escritor conciba una idea, ésta responde a la pregunta *¿qué?* Ello implica exponer las situaciones y las acciones del futuro relato.

Una historia radiofónica se concibe auditivamente, ello propicia el empleo de tres herramientas que facilitan su narración:

1. La palabra entendida como la organizadora del guión.
2. Detectar el motivo o conflicto que obliga a los personajes a enfrentarse por una meta.
3. Involucrar los valores que el escritor plasma en su obra, con sus respectivas consecuencias.

Cuando un escritor consolida su idea recurre a un hilo conductor llamado premisa, ésta guía y ordena las acciones a lo largo de la narración, además responde a la pregunta *¿para qué?*

Al respecto, «la premisa es la concepción y el principio del drama, metafóricamente es la semilla que se convierte en planta. En un drama

⁹⁹ Virgilio Ariel Rivera, *La composición dramática. Estructura y cánones de los 7 géneros*, pp. 54-55.

bien construido, es difícil o imposible, determinar exactamente dónde está la premisa y dónde comienzan el argumento o el personaje». ¹⁰⁰

Una vez respondidas las preguntas qué y para qué, el argumento ofrece una respuesta a la interrogante *¿cómo?* En síntesis un argumento deja entre ver cómo será el camino del protagonista, así como los obstáculos que enfrentará.

Ahora bien, la trama vincula los hechos sucedidos a lo largo de la historia, los enlaza, los une y en cierto sentido da forma a la narración al tiempo que responde a la pregunta *¿por qué?*

Para Virgilio Ariel Rivera, «por medio de la trama se ordenan en un texto dramático, una serie de elementos extraídos de la vida en forma desordenada. Por medio de ella, un asunto complejo se vuelve comprensible, lo absurdo aparece claro y lo caótico se torna armónico». ¹⁰¹

La trama incluye dentro de sí, unidades que permiten el desarrollo de la historia con la exposición de las acciones de los personajes dentro de un escenario específico.

De esta manera, el drama recurre a la escena para definir los detalles de la historia en cada una de sus etapas. Se entiende por escena a la manifestación de un acto específico, el desarrollo de un hecho individual que necesita de cuatro elementos para ser posible: acciones, personajes, lugares y momentos.

En primera instancia, acción es la serie de acontecimientos producidos en función del comportamiento de los personajes, es a la vez, el conjunto de los procesos de transformaciones visibles en escena y en el plano psicológico y moral de los personajes. ¹⁰²

Si se compara con la gramática, la acción equivale al verbo, por lo tanto los personajes son los sujetos que llevan a cabo las acciones por

¹⁰⁰ Lajos Egri, *Cómo escribir un drama*, p. 25.

¹⁰¹ Virgilio Ariel Rivera, *Ob cit*, p. 75.

¹⁰² Patrice Pavis, *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*, p. 5.

iniciativa propia, por orden de un tercero o porque las circunstancias lo exigen y responden a la pregunta *¿quién?*

Otro componente de la escena es el lugar, éste responde a la pregunta *¿dónde?*, y muestra el sitio de la acción. Algunas historias lo llevan al protagonismo y otras lo exponen como un requisito más.

Al elegir un lugar de acción, el escritor determina la idiosincrasia y la forma de actuar de los personajes, además el creador puede visualizar algunos sucesos de acuerdo con el contexto espacial.

Por su parte, el tiempo describe la época en la que viven los personajes y responde a la interrogante *¿cuándo?* Por ende, dicho factor influye en la forma de ser y de pensar de los caracteres. Al respecto existen tres tipos de tiempo:

- 1) Época en la que se ubica y transcurre la historia.
- 2) Tiempo que transcurre del principio al final del drama.
- 3) Duración total de la historia, se refiere al lapso en el que se transmite un capítulo (media hora) y al período que se encuentra al aire (4 meses).

Con base en los componentes de la escena, un escritor tiene ante sí las herramientas necesarias para proyectar una historia, así crea su propio mundo donde cada elemento posee su personalidad.

Por su parte, Freud compara los juegos infantiles con las creaciones literarias, en ambas tanto el niño como el poeta construyen sus propios escenarios y deciden el curso de la historia que representan.

«El poeta crea un mundo de fantasía, lo toma muy en serio y lo dota de grandes montos de afecto. Por su parte, el lenguaje recogió el parentesco entre juego infantil y creación poética, así llama juegos a las escenificaciones del poeta».¹⁰³

Para varias personas, juego tiene múltiples significados entre ellos se encuentran la distracción, el entretenimiento, la falta de seriedad pero cuando se construye un drama, jugar implica que el escritor o guionista y

¹⁰³ Sigmund Freud, "El creador literario y el fantaseo" en *Obras completas*. Tomo IX (2), p. 128.

a la postre los actores se comprometan con los personajes, al grado de sentir sus emociones en un momento dado.

Cuando se proyecta una historia, en ocasiones el escritor juega con algunas situaciones extrañas pero al mismo tiempo es el momento oportuno para exponer las fantasías y anhelos que habitan en la imaginación humana.

Para Julia Segal, «las fantasías determinan los intereses más mundanos, creencias y premisas del individuo, qué atrae su atención y qué hace al respecto. Además son motivadas por las necesidades y los deseos que tramitan conflictos y angustias en el individuo».¹⁰⁴

En este sentido un drama necesita un conflicto que responda al por qué de una situación. El meollo del asunto permite al público atar cabos, así éste juega al detective, se divierte y pronostica los finales posibles.

Quizá algún escritor novel o uno reconocido se enfrentó con la hoja de papel en blanco, cuando la historia es inédita, el dramaturgo debe recordar anécdotas de cualquier tipo donde haya trampas, obstáculos, acción y posibles soluciones.

Por ejemplo, varios dramas a lo largo de la historia recurrieron a las tres prohibiciones que reforzaron el poder patriarcal y “permiten” la convivencia humana. Esos tres “no” son las leyes humanas mejor consolidadas: *NO* al PARRICIDIO, *NO* al INCESTO y *NO* al CANIBALISMO.

A partir de estas prohibiciones, varios dramaturgos crearon tragedias, las cuales se inmortalizaron, además el escritor contemporáneo tiene ante sí un amplio abanico de conceptos que dan origen a diversas historias con base en símbolos, objetos, plantas, animales y personas.

- ✓ TÓTEM. Relaciona a un antepasado común de una tribu con algún animal, es un espíritu guardián que cuida a sus descendientes y a su pueblo.
- ✓ TABÚ. Involucra las prohibiciones y los peligros que rodean al ser humano, éste se los impone a sí mismo por su seguridad.

¹⁰⁴ Julia Segal, *La fantasía*, p. 88.

- ✓ CÍRCULO. Es el símbolo de la psique, se relaciona con el mundo espiritual y lo infinito.
- ✓ CUADRADO. Representa la materia terrenal y el cuerpo. Se relaciona con el número cuatro que a su vez se conecta con las estaciones del año, los puntos cardinales y los elementos de la naturaleza.
- ✓ PIEDRAS. Estos objetos adquirieron valor en algunas épocas, por ello los escritores las utilizan como punto medular para resolver el enigma de un drama. Para algunas culturas representan al falo, lo cual es símbolo de riqueza y poder.¹⁰⁵
- ✓ SUEÑOS. Son las ilusiones ocurridas en la mente del ser humano cuando éste duerme, por una parte es un proceso anímico que consume una función biológica. Por otro lado, la humanidad busca en sus sueños respuestas a sus inquietudes, también inspiran diversas historias a la vez que son su columna vertebral.

Ahora bien, los elementos expuestos con anterioridad y otros más funcionan como claves para que los personajes del drama encuentren la solución a un conflicto.

No obstante, Carl Gustav Jung argumenta, «una sociedad sana y normal es aquella en que la gente está habitualmente en desacuerdo, porque un acuerdo general es relativamente raro fuera de la esfera de las cualidades humanas instintivas».¹⁰⁶

De esta manera, cualquier dramaturgo tiene ante sí varias posibilidades de crear un relato donde confronte a un grupo de personajes, quienes buscan un objetivo similar pero existe un conjunto de pistas que permiten llegar a la meta, además la narración involucra al público.

En conclusión, el aprendiz de escritor considera lo siguiente: la idea y las acciones responden al *qué*, la premisa ahonda en el *para qué*, el argumento es el *cómo*, la trama revela el *por qué*, los personajes responden a la pregunta *quién* lleva a cabo las acciones, el lugar muestra *dónde* ocurren los hechos y el tiempo señala *cuándo* acontecen los sucesos.

¹⁰⁵ Aniela Jaffé, "El simbolismo en las artes visuales" en *El hombre y sus símbolos*, p. 233.

¹⁰⁶ Carl Gustav Jung, "Acercamiento al inconsciente" en *El hombre y sus símbolos*, p. 59.

3.3.1 Estructura dramática

La estructura dramática ordena las acciones dentro de una historia. Tradicionalmente, las narraciones se dividen en tres partes: planteamiento, desarrollo y conclusión, así el escritor estructura el relato acorde con los acontecimientos que planea exponer.

De acuerdo con Virgilio Rivera, «la estructura dramática es todo un sistema de acciones en competencia continua, un sistema de cambios de equilibrio en progresión perenne, que conjugan finalmente el movimiento dramático total».¹⁰⁷

Las acciones son el espíritu del drama, sin los movimientos de los personajes todo sería monótono, aburrido y carente de sentido. Por otro lado, la necesidad de ordenar u organizar las ideas es algo tan antiguo como el ser humano y tan clásico como la cultura griega. Cabe destacar que la estructura dramática actual imperante en Occidente tiene su origen en las teorías planteadas por Aristóteles en su obra *La poética*.

En la actualidad, los dramaturgos noveles toman como punto de partida la obra de Aristóteles y a lo largo de la historia se consolidaron las etapas del drama: planteamiento, desarrollo y conclusión que hoy se mantienen vigentes.

A continuación, se describen las etapas que componen una historia:

1. *Planteamiento, principio, inicio o introducción*. En esta fase, el escritor expone la misión de los personajes, así como el contexto (lugar y época) donde ocurren las acciones.
2. *Desarrollo*. Esta etapa del relato muestra el enfrentamiento de los protagonistas con las adversidades. Paulatinamente, se presenta el nudo donde el duelo del bien y del mal se complica cada vez más, parece que los protagonistas en cualquier momento flaquearán.

¹⁰⁷ Virgilio Ariel Rivera, *Ob cit*, p. 38.

3. *Conclusión, desenlace o final.* En este acto culmina la narración pero en esos instantes ocurre el clímax que es el momento cumbre del drama, al fin el protagonista vislumbra posibles soluciones a sus problemas y las tretas de los villanos se descubren.

Al respecto, «el clímax da la sensación de catarsis. Este concepto significa vomitar o purgar. En el psicoanálisis, es una técnica utilizada para aliviar la ansiedad o la depresión».¹⁰⁸

Posteriormente después de la tormenta llega la calma, cabe destacar que los finales varían acorde con la visión de los autores, unos optan por el final feliz de los cuentos de hadas, otros prefieren la tragedia y hay quienes experimentan con el final abierto.

En cada región del mundo y en cada época, los relatos de la tradición oral encontraron el orden para exponer sus premisas y conflictos. A través de la estructura dramática, un mito griego, un cuento medieval, una leyenda mexicana o una fábula contemporánea coinciden en la forma de organizar la información que presenta el narrador.

Por ejemplo, las telenovelas mexicanas y su antecedente, las radionovelas presentan las acciones de acuerdo con la estructura dramática previamente expuesta, con ello se comprueba la necesidad de ordenar las ideas para que el público entienda el discurso audiovisual.

Por otro lado, cada relato eleva la figura del héroe, este personaje combate adversidades, no obstante ha evolucionado con el contexto de cada región.

En la Antigua Grecia, los héroes enfrentaban una serie de pruebas para conseguir un tesoro. En la actualidad, las mujeres encarnan esta figura, básicamente son cenicientas que por azares del destino encuentran a su príncipe azul, derrotan al mal y son felices.

Las historias y los protagonistas contemporáneos son la evolución del *mito del héroe*, esta narración se manifiesta en todos los dramas, sólo

¹⁰⁸ Christopher Vogler, *El viaje del escritor*, p. 240.

cambian épocas, lugares, personajes y acciones. Con base en ese relato, el escritor novel descubre que necesita la figura del héroe y sabe como estructurar su drama.

Para Joseph Henderson, «el mito del héroe es la historia más común y mejor conocida del mundo. Se encuentra en la mitología clásica de Grecia y Roma, en los relatos medievales, etc. También aparece en los sueños, además posee un atractivo dramático».¹⁰⁹

Con anterioridad se mencionó que cada pueblo posee su propia versión del mito del héroe, ahora bien, la estructura dramática es semejante y con ello se comprueba su universalidad. En 1948, el Dr. Paul Radin publicó *El ciclo del héroe de los winnebago* donde analiza el mito del héroe de los indígenas de América del Norte.¹¹⁰

Los winnebago señalan cuatro ciclos por los que atraviesa un héroe para alcanzar sus metas y su desarrollo espiritual, dichas fases son: *Trickster* (granuja), *Hare* (liebre), *Red Horn* (cuerno rojo) y *Twin* (gemelo).

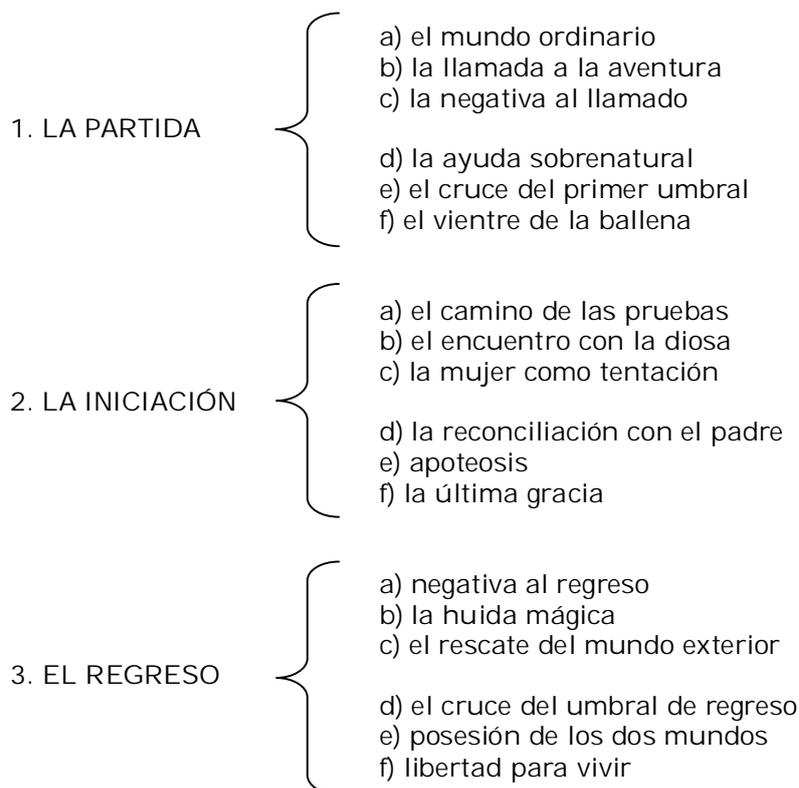
- Ø Ciclo TRICKSTER. Los apetitos físicos dominan la conducta del héroe, tiene una mentalidad infantil, su estilo de vida consiste en satisfacer sus necesidades básicas, además es cruel e insensible.
- Ø Ciclo HARE. Al principio se representa con la figura de un animal pero posee raciocinio, funda la cultura, socializa y es capaz de reprimir sus instintos.
- Ø Ciclo RED HORN. El héroe es un ser ambiguo, logra hazañas como vencer a sus rivales en competencias o en la misma guerra. Posee la habilidad para derrotar a los monstruos (representación del mal) con sus poderes sobrehumanos.
- Ø Ciclo TWIN. Simboliza la dualidad de un héroe. El individuo *flesh* (carne) es condescendiente, dulce y sin iniciativa, es un tipo introvertido que posee la capacidad de reflexión. Por su parte, *stump* (tronco) es dinámico y rebelde, es extrovertido, activo y promete grandes hazañas. Su misión principal es derrotar al orgullo y a la vanidad.

Radin estudió específicamente la tradición oral de los winnebago, casi a la par Joseph Campbell publicó *El héroe de las mil caras*, en dicha

¹⁰⁹ Joseph Henderson, "Los mitos antiguos y el hombre moderno" en *El hombre y sus símbolos*, p. 110.

¹¹⁰ *Ibidem*, pp. 112-113.

obra psicoanaliza el mito del héroe en diversas culturas y plantea que los relatos se conforman por tres fases: planteamiento, desarrollo y conclusión, éstas a su vez poseen divisiones que explican la transformación de un hombre común y corriente en un héroe.



1. LA PARTIDA. En esta primera etapa del relato se conoce el contexto ordinario del héroe, éste tiene una vida tranquila. Corresponde al planteamiento y desarrollo de la historia.

- a) EL MUNDO ORDINARIO. Es el escenario donde vive el héroe antes de la aventura, en ese contexto el auditorio conoce el origen y el pasado de los personajes.
- b) LA LLAMADA A LA AVENTURA. Por lo regular, un mensajero comunica al héroe que debe cumplir una misión para salvar al mundo.
- c) LA NEGATIVA AL LLAMADO. En algunas narraciones, el héroe se niega a cumplir con su misión porque tiene miedo o simplemente quiere conservar su seguridad, sin embargo accede a cumplir con el reto que tiene ante sí.
- d) LA AYUDA SOBRENATURAL. La figura del mentor orienta al héroe, es el guía que proporciona información clave para encontrar el camino hacia la meta final.

- e) EL CRUCE DEL PRIMER UMBRAL. El héroe avanza en su aventura hasta que se topa con el “guardián del umbral” en la entrada de la zona de la fuerza magnificada.¹¹¹ La historia se encuentra en el nudo porque el héroe enfrenta pruebas importantes.
 - f) EL VIENTRE DE LA BALLENA. El héroe explora y se enfrenta con lo desconocido, parece que murió pero sufre una transformación importante.
2. LA INICIACIÓN. Para Henderson, «este proceso comienza con un rito de sumisión, continúa con un período de contención y luego con otro rito de liberación. Así, el individuo reconcilia los elementos en conflicto y consigue un equilibrio, finalmente es dueño de sí mismo».¹¹²
- a) EL CAMINO DE LAS PRUEBAS. Cuando el héroe atraviesa por el umbral debe aprobar algunos exámenes. Sin embargo, los mentores lo aconsejan y los amuletos lo protegen de un peligro inminente.
 - b) EL ENCUENTRO CON LA DIOSA. Por fin, el protagonista se encuentra ante la figura de la Madre Universal, dueña de los atributos femeninos. El encuentro con la diosa (encarnada en cada mujer) es la prueba final del talento del héroe para ganar el don del amor, que es la vida en sí misma.¹¹³
 - c) LA MUJER COMO TENTACIÓN. Cuando el héroe reconcilia a la feminidad y a la masculinidad de su psique, el mal y las tentaciones tratan de impedir que el héroe cumpla con sus metas al tomar forma de mujer.
 - d) LA RECONCILIACIÓN CON EL PADRE. La figura paterna es el verdugo del yo y se manifiesta en forma de monstruo que lo atormenta, cuando el héroe lo derrota vence a sus miedos y temores.
 - e) APOTEOSIS (GLORIFICACIÓN). El héroe se fortalece espiritualmente, en el futuro enfrenta sus pruebas con mayor madurez.
 - f) LA ÚLTIMA GRACIA. De nueva cuenta, el héroe alcanza un objetivo relevante, el Ombligo del Mundo, donde se encuentra con los dioses que cuidan el tesoro salvador del universo.
3. EL REGRESO. En esta fase, la historia llega a su clímax y concluye. El héroe logra sus objetivos y se convierte en leyenda.
- a) NEGATIVA AL REGRESO. Una vez que el héroe tiene en sus manos el tesoro aplica los conocimientos adquiridos en su vida cotidiana, también está obligado a compartirlos con la sociedad.

¹¹¹ Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, p. 77.

¹¹² Joseph Henderson, *Ob cit*, p. 157.

¹¹³ Joseph Campbell, *Ob cit*, p. 112.

- b) LA HUIDA MÁGICA. Con frecuencia, algunos guardianes o antagonistas evitan que el héroe consiga su objetivo pero logra huir de sus trampas o sucumbe parcialmente.
- c) EL RESCATE DEL MUNDO EXTERIOR. Quizá un guardián hirió de muerte al héroe, éste agoniza, por ello sus amigos y aliados lo ayudan a recuperarse y lo salvan de una posible muerte.
- d) EL CRUCE DEL UMBRAL DE REGRESO. En términos psicológicos, representa la decisión del héroe de regresar al mundo ordinario y vivir en él de acuerdo con lo aprendido en el mundo especial.¹¹⁴
- e) POSESIÓN DE LOS DOS MUNDOS. A estas alturas, el héroe renuncia completamente a sus aspiraciones y con ello derrumba sus limitaciones. El protagonista se sacrifica por su sociedad.
- f) LIBERTAD PARA VIVIR. La aventura concluye, el héroe tiene el tesoro, gracias a los sacrificios previos y a su fuerza de voluntad.

A través de diversas culturas y con el toque personal de distintos estudiosos y autores, el mito del héroe posee nuevas versiones cada vez que se narra.

En la actualidad, *el mito del héroe* "la historia de siempre" se adapta al contexto donde se desenvuelve el personaje principal, ya sea un aventurero, una amazona, la clásica cenicienta o un niño indefenso, cada uno vive grandes aventuras y enfrenta retos que el público espera disfrutar al verlos o escucharlos.

Finalmente, la estructura dramática ordena la historia, sin embargo el rol de los personajes es la columna vertebral del relato porque éstos desarrollan las acciones que enfrenta el público a diario.

¹¹⁴ Christopher Vogler, *Ob cit*, p. 225.

3.3.2 Personajes

Una historia es inconcebible sin la participación de los personajes, éstos ejecutan las acciones del drama. La palabra personaje proviene de la raíz latina *personae* y significa máscara.

Cuando el escritor concibe a los personajes los dota de autenticidad y estados de ánimo que los caracterizan y distinguen entre sí, además cada uno de ellos posee su propia personalidad.

El dramaturgo cuando crea un personaje, considera los factores: fisiológico, psicológico y sociológico que determinan la forma de actuar de los caracteres, estas descripciones incluyen los siguientes puntos:

- *Fisiológico*: sexo, edad, peso, estatura, color de ojos, pelo, piel, apariencia, defectos físicos, señas particulares y enfermedades.
- *Psicológico*: temperamento, carácter, vida sexual, valores morales, ambiciones, frustraciones, actitudes, habilidades y complejos.
- *Sociológico*: clase social, escolaridad, ocupación, vida familiar, estado civil, religión, nacionalidad, filiación política, relaciones sociales y pasatiempos.

Por ende, el guionista realiza una biografía donde aborda el pasado de los personajes, expone su inconsciente y los secretos de su mente, se deja entre ver su personalidad y las anormalidades o traumas que padece, así como su moral ante algunas situaciones.

En la época clásica, Aristóteles dividió a los personajes de acuerdo con los parámetros de la moral, unos son buenos y otros son malos, por lo tanto, la virtud y el vicio se enfrentan para conseguir un objetivo.

Si bien, la moral sirve como rango de división, por su parte, las jerarquías hacen hincapié en la participación de los personajes dentro del drama al tiempo que desarrollan algunas tareas. Linda Serger identifica y define las categorías de los personajes de acuerdo con su jerarquía:¹¹⁵

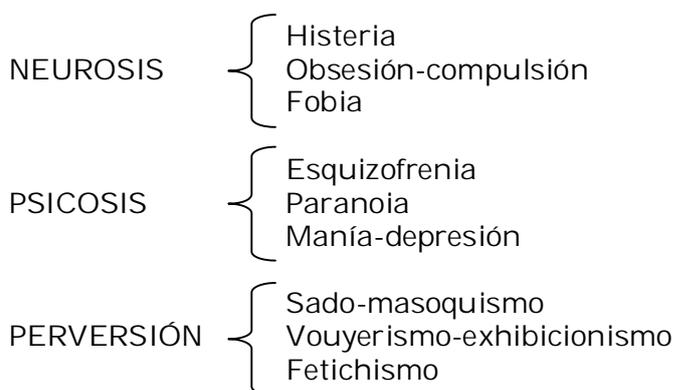
- *Protagónico* o *principal*. Es el hilo conductor de la historia, realiza las acciones más importantes y sobre éste giran los sucesos más relevantes.

¹¹⁵ Linda Serger, *¿Cómo convertir un buen guión en un guión excelente?*, pp. 224-233.

- *Antagonista*. Es la persona que enfrenta al héroe, obstaculiza sus metas o busca el mismo objetivo para favorecer el mal.
- *Personajes de apoyo*. Su función consiste en proporcionar información, escuchan, dan consejo, también fuerzan al protagonista a tomar una decisión y lo animan para que consiga su meta, algunos son aliados y otros son enemigos.
- *Personajes que añaden una dimensión específica*. Se encargan de añadir texturas y matices que aclaran aspectos sutiles del carácter de los protagonistas, además entrelazan algunas acciones con ayuda de los parlamentos o de los diálogos.
- *Temáticos*. Su participación es breve y en un contexto determinado.

Con base en estos aspectos, el guionista planea la participación de sus personajes. Por otra parte, estructura su personalidad con ayuda de algunas teorías psicológicas como el psicoanálisis, dicha disciplina explica la intervención del inconsciente en la toma de decisiones de la humanidad.

Sigmund Freud (su fundador) detectó que tres estructuras psíquicas con sus respectivas divisiones se presentaban en las personalidades de sus pacientes.



En primer lugar se encuentra la neurosis, esta estructura psíquica pone en conflicto a las tres instancias psíquicas del sujeto: *yo, ello y súper yo*. Los individuos que se consideran "normales", finalmente son neuróticos porque reprimen sus deseos y cuando los consuman sin la aprobación de una autoridad sienten culpa.

Por otro lado, la insatisfacción es una constante que lleva al neurótico a gozar con intensidad, sin embargo la represión y la culpa impiden al yo disfrutar una actividad placentera.

De acuerdo con Freud, «la neurosis provoca en el sujeto insatisfacción y deseos, se dice que toda la neurosis tiene la consecuencia y la tendencia de expulsar al enfermo de la vida real, porque el neurótico encuentra insoportable la situación que vive».¹¹⁶

Por su parte, el yo o *ego* es la instancia que ayuda a un individuo a integrarse al mundo, también lo obliga a conseguir sus objetivos de manera consciente. También, el yo es capaz de razonar, planear, solucionar problemas y tomar decisiones.

En contraste, el ello o *id* se compone por instintos e impulsos biológicos. Además es irracional y totalmente inconsciente, por otro lado, equivale a una fuente de energía que descarga las tensiones relacionadas con el sexo y la agresión. Respecto al súper yo, éste es sinónimo de ley, prohíbe el goce mas no el deseo. Dicha instancia actúa como juez de las acciones que realiza el yo.

Existen dos tipos de súper yo, uno es el *tiránico* que es voluble. En un primer momento, ordena al sujeto realizar una acción y el individuo obedece, después el súper yo se lo reclama y la persona se arrepiente. En cambio, el súper yo *conciencia* persuade a las personas para llevar a cabo lo socialmente correcto pero reprocha las culpas.

Para Enrique Guarnier, «el súper yo se define como un grupo de funciones mentales que representan: las aspiraciones ideales, las órdenes y las prohibiciones que la personalidad se impone a sí misma».¹¹⁷

De alguna manera, el súper yo controla los actos de los neuróticos ya sean éstos histéricos, obsesivos-compulsivos o fóbicos, asimismo cada uno posee rasgos que los distinguen unos de otros.

¹¹⁶ Sigmund Freud, "Formulaciones sobre los dos principios del acaecer psíquico" en *Obras completas*. Tomo XII (3), p. 229.

¹¹⁷ Enrique Guarnier, *Psicopatología clínica y tratamiento analítico*, p. 37.

Quienes padecen la histeria son capaces de somatizar cualquier enfermedad para manejar una situación a su favor, además exaltan sus orígenes y su posición social como una forma de sentirse valiosos.

Por su parte, la obsesión-compulsión obliga al individuo a buscar el perfeccionismo. A propósito, Freud señala tres cualidades que se repiten constantemente en esta neurosis: orden, ahorro y obstinación.

El orden se refiere al aseo corporal, al cumplimiento de las obligaciones y a la formalidad. Por su parte, el ahorro implica la administración de los recursos financieros, ocasionalmente se convierte en avaricia. Para finalizar, la obstinación se traduce en desafíos que desembocan en ira o venganza.

En síntesis, las compulsiones son actos que se repiten y presentan un componente motor. Las obsesiones se refieren a las ideas persistentes que permanecen en la mente humana sin cesar.¹¹⁸

En cambio, las fobias presentan un estado emotivo constante, la angustia y la manifestación de la culpa. Esta neurosis provoca ansiedad en el ser humano, además las dudas y los remordimientos alteran la tranquilidad del sujeto.

Al momento de construir un drama, el guionista utiliza la histeria para diseñar a sus personajes femeninos y la obsesión-compulsión a los masculinos. La neurosis propicia que los personajes tengan aspiraciones, deseos e ilusiones.

La neurosis provoca que la humanidad ponga los pies sobre la tierra, es represiva pero mantiene el orden de las relaciones humanas. Mientras tanto, en la psicosis, el ello permite a un individuo crear su mundo alternativo donde lo único importante es el placer.

Las películas norteamericanas han explotado la figura del psicótico para representar a los asesinos seriales. Dentro de esta estructura se encuentran los esquizofrénicos, los paranoicos y los maníaco-depresivos.

¹¹⁸ *Ibidem*, p. 113.

En la esquizofrenia, el psicótico construye su propio mundo y lo gobierna. En la paranoia, el sujeto tiene delirios de persecución y siente que todos lo quieren atacar. Por su parte, los maníaco-depresivos presentan ataques de euforia y depresión.

Finalmente, la perversión es una estructura donde un ser humano desconoce la culpa. En contraste con el neurótico, el perverso diseña planes y busca víctimas para cumplir sus deseos, además ven a las personas como objetos.

Para François Leguil, «en términos psicoanalíticos el perverso es aquel que no puede abrirse al otro y esto conduce a distinguir dos tipos de investidura, la investidura perversa, es decir pregenital y la investidura objetal, es decir, el amor».¹¹⁹

El sado-masoquismo involucra a dos sujetos. En el sadismo, el sujeto atormenta al compañero tomado como objeto y goza de manera masoquista los tormentos que inflige, en lo que respecta al masoquismo el sujeto se hace objeto frente al compañero, en su fantasma pasó a ser atormentador y goza del dolor infligido por el compañero.¹²⁰

En segunda instancia, el vouyerismo-exhibicionismo requiere de dos sujetos, uno goza mirar a un individuo determinado y el otro se siente satisfecho al exhibirse ante alguien.

Finalmente, en el fetichismo se alude a un objeto que suplió a los órganos genitales (pene) como satisfactores sexuales en el cuerpo de un compañero. Para el fetichista, alguna parte del cuerpo o una prenda de ropa son objeto de su deseo.

Las estructuras psíquicas que detectó Freud, en cierto sentido hacen la diferencia entre la animalidad y la humanidad. El ser humano aprendió a reprimir sus instintos y a controlar sus impulsos.

De acuerdo con Aniela Jaffé, «el hombre es la única criatura con la capacidad de dominar con su voluntad al instinto, pero también es capaz

¹¹⁹ François Leguil, *Rasgos de perversión*, Revista Escansión. No. II, 1990, p. 9.

¹²⁰ Patrik Valas, *Freud y la perversión*, Revista Escansión. No. I, 1989, p. 77.

de reprimirlo, deformarlo y herirlo. Los instintos reprimidos pueden llegar a dominar al hombre, incluso pueden destruirlo». ¹²¹

El hombre primitivo descubrió que no era omnipotente, no obstante poseía un sin fin de carencias y defectos de todo tipo pero dotó a sus dioses de omnipotencia y privilegios de diversa índole.

Por ejemplo, Zeus trasgredió las reglas de los tres "no" que regulan la convivencia humana, cometió incestos, simbólicamente ejecutó un parricidio y se convirtió en caníbal cuando engulló a una de sus consortes.

Con los elementos anteriores, la personalidad de un personaje adquiere tridimensionalidad, a la vez bondad o maldad para que los actores, el guionista y el público diferencien al protagonista de los villanos.

Si bien, las aportaciones de Freud construyen la estructura mental del carácter, Carl Gustav Jung con sus estudios ayuda al escritor a fabricar los sentimientos de sus personajes.

«Jung utilizó 'extrovertido' para describir una actitud que se caracterizaba por un flujo de energía psíquica hacia el mundo exterior o un objeto, que conduce a un interés por los hechos, las personas y las cosas, así como a una dependencia en las mismas».

«Para el 'introvertido', el flujo de energía psíquica es hacia dentro y la concentración se dirige a factores subjetivos y a respuestas internas». ¹²²

Para Jung existen dos funciones mentales: la racional (pensamiento y sentimiento) y la irracional (intuición y percepción). Dichas funciones detectan el temperamento y el carácter de los personajes.

De acuerdo con Jolande Jacobi, «la gente que confía en su pensamiento es racional y reprime toda manifestación de su vida psíquica. [Paradójicamente] con frecuencia tiene inclinación a la superstición, escucha oráculos y profecías, por ende fácilmente la embaucan magos». ¹²³

¹²¹ Aniela Jaffé, *Ob cit*, p. 239.

¹²² Jean Shinoda Bolen, *Los dioses de cada hombre. Una nueva psicología masculina* (1), p. 30.

¹²³ Jolande Jacobi, "Símbolos en un análisis individual" en *El hombre y sus símbolos*, p. 290.

Los antiguos griegos valoraban la capacidad intelectual y de raciocinio de sus pensadores, la sociedad actual también premia estas cualidades, sin embargo los fenómenos paranormales aunque en apariencia carecen de explicación ponen en jaque a la ciencia.

Las tragedias griegas se basaban en una profecía del oráculo, éste predisponía a un grupo de personajes para que realizaran ciertas acciones, sin embargo ellos mismos buscaban su destrucción.

Aunque el intelecto separa a los humanos de la animalidad, no cabe duda que los misterios de la mente y de lo "incomprensible" mantienen vigentes figuras como el mago, la bruja, la hechicera o el chamán, en distintos contextos temporales y espaciales.

La religión y la fantasía son factores que forjan la personalidad del individuo. La religión señala el comportamiento éticamente correcto y define moralmente los conceptos del bien y del mal.

Al continuar con el estudio de Jung, la función racional incluye al pensamiento y al sentimiento, éstos aunque parecen contrastantes los une el poder de decisión que posee el individuo.

El pensamiento responde a la pregunta ¿qué es esto? Las personas de este tipo utilizan su intelectualidad para adaptarse a las circunstancias, valoran sobre todo el raciocinio y la inteligencia, para ellos todo tiene una explicación lógica.

El sentimiento indica si algo es agradable o no, se aplica un juicio de valor con base en una experiencia previa. Aunque parezca increíble, el ser humano razona en la confiabilidad de algo o alguien y en sus actividades cotidianas inyecta creatividad a sus proyectos.

En contraste con la función racional, la función irracional y sus formas de manifestarse (intuición y percepción) se adquieren con la experiencia sensitiva del cuerpo.

La intuición equivale a una sospecha, este acto involuntario alerta al sujeto que algo o alguien están cerca, de dónde viene y a dónde va. Por

otro lado, ayuda al ser humano a buscar y encontrar la espiritualidad, equivalente a la paz interior.

La percepción depende de los estímulos que ejerce el exterior en los sentidos, detecta la existencia de algo y muestra la materialidad a través de las manifestaciones físicas de un escenario.

Con las funciones anteriores, el escritor conoce algunos puntos que enriquecen la personalidad de cada uno de sus personajes. Por ejemplo, en los mitos griegos se encuentra una Atenea racional en contraste con una Afrodita sentimental.

A lo largo de los años se descubrió que la mente del hombre posee un lado femenino llamado *ánima* y la mente de la mujer posee su lado masculino llamado *ánimus*. Ambos pasan por cuatro etapas para llegar a su máxima expresión.

El *ánima* es una personificación de las tendencias psicológicas femeninas en la psique del hombre, tales como estados de humor, sospechas, captación de lo irracional, capacidad para el amor personal, sensibilidad para la naturaleza y su relación con el inconsciente.¹²⁴

La primera etapa del *ánima* corresponde a la figura de Eva, donde las relaciones instintivas y biológicas son su prioridad. La segunda fase la encabeza Afrodita, donde se manifiestan el romanticismo y el arte acompañados con elementos sexuales.

En tercera instancia, la Virgen María eleva el amor o el *Eros* a las alturas de la devoción espiritual. En cuarto lugar la sapiencia de Atenea mediante la sabiduría trasciende lo más santo y lo más puro, rara vez se alcanza este estadio.

La personificación masculina en el inconsciente de la mujer muestra aspectos buenos y malos, el *ánimus* no aparece con tanta frecuencia en

¹²⁴ Marie-Louise von Franz, "El proceso de individuación" en *El hombre y sus símbolos*, p. 177.

forma de fantasía o modalidad erótica, sin embargo toma la forma de convicción sagrada oculta.¹²⁵

La primera etapa del *ánimus* personifica el poder físico y la fuerza bruta, los titanes son el ejemplo idóneo. La segunda fase habla de un héroe con iniciativa y de acciones como Heracles.

En tercera instancia aparece la “palabra” en las figuras del profesor, del sacerdote o del guía espiritual como Moisés. En cuarto lugar, Jesucristo se convierte en el mediador de la religión y otorga un nuevo significado a la existencia.

Ahora bien, con las aportaciones de Freud y del equipo de Jung, un escritor tiene las herramientas para enriquecer las biografías de sus personajes en todos los sentidos, dotándolos de capacidad intelectual, de fuerza espiritual, de sentimientos, etc.

Por otro lado, los personajes son el alma y el motor de las dramatizaciones, ellos ejecutan las acciones y logran que la audiencia se identifique con la situación planteada.

¹²⁵ *Ibidem*, p. 189.

3.3.3 Arquetipos

La humanidad evoluciona a diario, sus patrones de conducta y su forma de ver la vida se plasman en el papel o se registran en audio y video. Ello porque la memoria olvida detalles que de manera mágica se repiten una y otra vez.

El ser humano se caracteriza por su capacidad de reflexión, en contraste con los animales (quienes actúan por instinto) éste visualiza las posibles consecuencias de sus actos, se dice que posee conciencia porque su racionalidad indica si actúa correctamente o no, además el súper yo impone límites.

Hasta la Edad Media, la humanidad creyó que era el centro del universo y con el modelo heliocéntrico de Copérnico esa idea cayó. En el siglo XIX, la teoría de Darwin puso en jaque la teoría creacionista de todos los cultos y en los albores del siglo XX, Freud dedujo que un porcentaje considerable de las acciones humanas surgen dentro del inconsciente.

Jacques Lacan argumenta «el inconsciente no es más que un término metafórico para designar el saber que no se sostiene más que presentándose como imposible, para que así se confirme por ser real».¹²⁶

El inconsciente se manifiesta cuando a alguien se le llama por otro nombre, cuando se dice una palabra por otra. También el inconsciente adquiere protagonismo cuando un sujeto expresa su anhelo por realizar una actividad específica y realiza lo contrario.

Esta parte de la mente guarda los deseos prohibidos y mal vistos por la sociedad. Es la morada del ello y de aquellos malos recuerdos que un individuo reprime mas busca desquitarse con algo o alguien desagradable.

La humanidad inconscientemente hereda sus patrones de conducta, Jung introdujo el concepto de inconsciente colectivo, dicha sección de la psique es universal, además conserva y transmite los modos de

¹²⁶ Jacques Lacan, *Psicoanálisis, radiofonía y televisión*, p. 43.

comportamiento que se manifiestan en cada generación humana a través del tiempo y del espacio.

Los patrones de conducta y la forma de ver la vida que habita en el inconsciente son los arquetipos. De acuerdo con Jung, «el arquetipo es una tendencia a formar representaciones de un motivo que pueden variar en detalle sin perder su modelo básico».¹²⁷

A partir de los arquetipos surgen conceptos como prototipo y estereotipo, el primero es el modelo a seguir, el mejor exponente de un arquetipo específico y el segundo se refiere a las percepciones y juicios de valor que se tienen de un grupo determinado.

Para Georges Kleiber, «el prototipo es el ejemplar más idóneo e incluso en el mejor de los casos, el mejor representante de una categoría».¹²⁸ Así, la diosa Hera es el prototipo de la esposa fiel que a pesar de todo ama a su marido.

Lo que concierne a los estereotipos, éstos se refuerzan con la influencia de los medios de comunicación electrónicos. En el capítulo anterior se analizó como estos juicios de valor traspasan fronteras y adjetivan a las clases sociales, a las edades y a las nacionalidades.

De acuerdo con Theodor Lewandowsky, «en la actualidad, los estereotipos refuerzan la convicción debida a la costumbre y a los juicios habituales de personas, grupos u objetos, unida a determinadas ideas sobre normas y valoración».¹²⁹

La fuerza de los arquetipos trasciende cada época, por ende los escritores rescatan esos patrones de conducta para brindar personalidad a sus caracteres. Figuras como el héroe, el mentor, el embaucador o la sombra representan partes de la psique que cada ser humano experimenta en un momento determinado.

¹²⁷ Carl Gustav Jung, *Ob cit*, p. 67.

¹²⁸ Georges Kleiber, *La semántica de los prototipos*, p. 47.

¹²⁹ Theodor Lewandowsky, *Diccionario de lingüística*, p. 118.

Christopher Vogler en su obra *El viaje del escritor* detecta ocho arquetipos presentes constantemente en el mito del héroe que poseen su equivalente en dioses y héroes griegos, incluso algunos personajes reúnen más de dos arquetipos.

ARQUETIPO	Personajes de la mitología griega que lo presentan en su personalidad
<i>Héroe</i>	Heracles, Teseo, Odiseo, Aquiles
<i>Antihéroe</i>	Apolo, Hera
<i>Mentor</i>	Mentor, Atenea, Quirón
<i>Guardián del umbral</i>	Caronte, dragón Ladón, Cerbero
<i>Heraldo</i>	Hermes, Iris
<i>Figura cambiante</i>	Medea, Circe, Calipso, Pasífae
<i>Sombra</i>	Hades, Erinias
<i>Embaucador</i>	Hermes, Odiseo

1. HÉROE. Es el protagonista del drama y el equivalente de la instancia psíquica que Freud denominó yo. La palabra procede del griego y significa "proteger y servir", a través de esta figura se observa la evolución de un personaje, además sus hazañas trascienden las barreras del tiempo y del espacio.

Este arquetipo busca su identidad e integrarse al mundo, también trasciende sus límites y controla sus ilusiones y deseos. La diferencia del héroe del cuento y del mito radica en que el primero obtiene un triunfo local y el segundo consigue una meta universal e histórica. Al respecto, Vogler detecta dos tipos de héroes:¹³⁰

- a) los héroes *activos, entusiastas, comprometidos con la aventura, que no dudan y siempre avanzan con valentía, por sí mismos se motivan.*
- b) los héroes *reticentes, vacilantes y remisos, llenos de dudas, pasivos, necesitan de una motivación externa para emprender la aventura.*

¹³⁰ Christopher Vogler, *Ob cit*, p. 71.

2. ANTIHÉROE. Por el prefijo se piensa en el villano, lo cual es cierto en algún momento de la historia. Para él su comportamiento es correcto pero sufre con la misma intensidad que el personaje principal. Vogler detecta dos tipos de antihéroes:¹³¹
 - a) personajes cuyo comportamiento es muy parecido al de los héroes convencionales, sin embargo manifiestan un fuerte toque de cinismo o arrastran alguna herida.
 - b) héroes trágicos, figuras centrales de una historia que son despreciables, desagradan al público y sus acciones se deploran.
3. MENTOR. Representa el arquetipo del anciano sabio, se encarga de instruir, enseñar y proteger al héroe, además proporciona algunos dones. El héroe busca en ellos la figura paterna o materna con un modelo de conducta adecuado. Son los guías que a partir de la experiencia propia llevan a su aprendiz por el camino correcto. En *La Odisea*, el consejero Mentor protege al joven Telémaco de los pretendientes de su madre en su empresa por localizar a su padre.
4. GUARDIÁN DEL UMBRAL. Generalmente equivalen a los obstáculos que enfrenta un héroe para lograr su objetivo. Están al servicio del villano, son lugartenientes, mercenarios o matones incondicionales. Por otro lado, esta figura encierra a los demonios ocultos con los cuales lucha el protagonista para superar una prueba.
5. HERALDO. Se encarga de anunciar al héroe su misión, anuncian la etapa de cambios y protegen directamente al héroe, también brindan información útil para que consiga un tesoro o logre su meta, es el clásico mensajero.
6. FIGURA CAMBIANTE. Los personajes que entran dentro de esta categoría son los magos, las brujas, las hechiceras y todos los personajes mágicos provenientes de la cultura popular. Su aspecto, su humor y su estado de ánimo cambian con la intención de confundir al héroe, comúnmente son traidores.

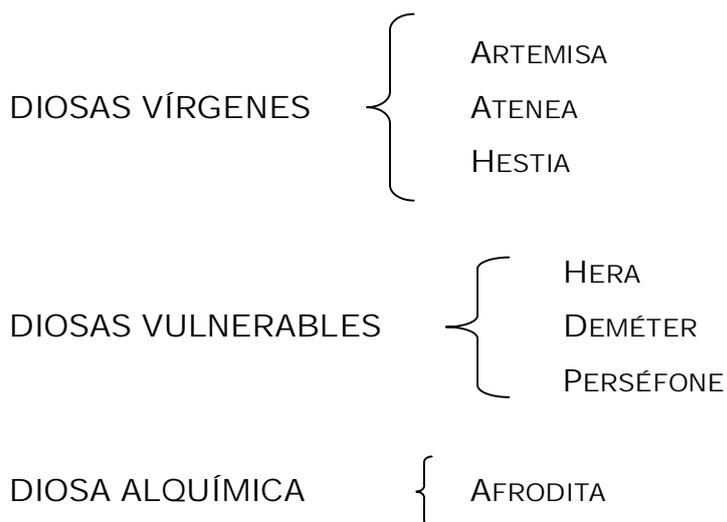
¹³¹ *Ibidem*, p. 72.

7. SOMBRA. Almacena cualidades y atributos que el héroe desconoce de sí mismo, también encierra sentimientos reprimidos, traumas y culpas relegados en el inconsciente porque se consideran monstruosos y quien lucha contra ellos teme su destrucción.
8. EMBAUCADOR. Dicha figura encarna a la malicia y al deseo de cambio. Personajes como los bufones, payasos y secuaces son los exponentes del arquetipo. En ocasiones tumban egos poderosos. Por medio de sus travesuras y picardías alertan al héroe para que cambie porque su soberbia lo lleva directo al precipicio.

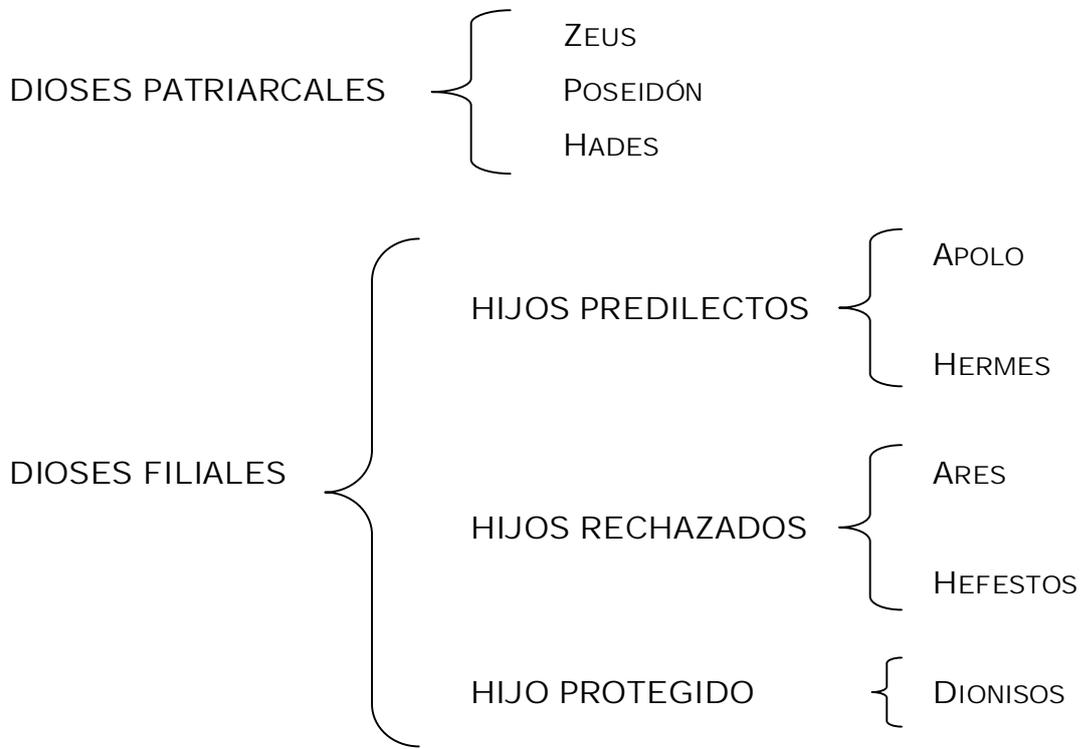
Las figuras anteriores muestran patrones que se encuentran en los relatos de la tradición oral, si bien no se presentan todas en uno solo, la figura del héroe y la situación determinan el objetivo del emisor porque al narrar su historia utiliza los elementos pertinentes.

Por su parte, Jean Shinoda Bolen en sus obras *Las diosas de cada mujer* y *Los dioses de cada hombre* detectó que los dioses olímpicos de la Antigua Grecia muestran patrones de conducta, los cuales se convirtieron en arquetipos presentes hoy en día.

Bolen divide los arquetipos femeninos de la siguiente manera:



Clasifica los arquetipos masculinos con el siguiente parámetro:



Al realizar el estudio de las categorías de los dioses se encuentran las diosas vírgenes, las mujeres que desarrollan algún arquetipo virgen se caracterizan por su independencia y son autosuficientes.

Por otro lado, son emocionalmente distantes, las diosas de este rubro no se enamoraron, por ende no sufrieron y jamás fueron víctimas del amor. De alguna manera, las mujeres exponentes de este arquetipo no son poseídas y "penetradas" por un hombre, su felicidad no requiere de las aprobaciones masculinas.

El término *virgen* significa immaculado, puro, incorrupto, no usado, no tocado e inexplorado "por el hombre". Cuando el arquetipo de la diosa virgen es dominante, la mujer es "completa en sí misma". Una parte muy importante de su psique "no pertenece a nadie".¹³²

¹³² Jean Shinoda Bolen, *Las diosas de cada mujer. Una nueva psicología femenina* (2), p. 61.

Cuando el arquetipo de la diosa virgen se manifiesta, las mujeres luchan por conseguir sus propios objetivos, éstos son primero y las necesidades de los demás pasan a segundo plano.

Las tres diosas vírgenes reúnen características que comparten con las mujeres autónomas e inmunes a la energía de Afrodita.

f ARTEMISA. Es la diosa griega de la luna y la caza, personifica a las mujeres independientes, intrépidas y deportistas. A simple vista, no necesitan de la protección de un hombre. Artemisa es el arquetipo de las feministas porque la diosa luchaba en contra de las injusticias masculinas en perjuicio de las mujeres.

En su afinidad con la naturaleza salvaje y no domesticada, Artemisa es el arquetipo responsable de la unidad consigo misma y con la naturaleza que sienten algunas mujeres, cuando se adentran con una mochila entre montañas boscosas, duermen bajo la luna y se sienten en comunión espiritual con lo que las rodea.¹³³

S ATENEA. Es la diosa griega de la sabiduría y la artesanía, personifica a las estrategias gobernadas por el raciocinio. La mujer tipo Atenea es "la hija del padre" se desenvuelve alrededor de hombres con autoridad y poder, por ello favorecen al patriarcado. Por otro lado, este tipo de mujeres realizan productos útiles y bellos. Cuando el arquetipo de Atenea es poderoso, la mujer muestra una tendencia natural a actuar siempre con moderación, a vivir dentro del "justo medio" que era el ideal ateniense. Los excesos suelen ser el resultado de intensos sentimientos y necesidades, todas ellas antitéticas respecto a la racional Atenea.¹³⁴

[HESTIA. Es la diosa griega del hogar y su protectora. Su símbolo era el fuego, representante de la calidez de la morada. Las mujeres que desarrollan este arquetipo son introvertidas, su casa es su refugio y viven por mantener su armonía. Las actividades domésticas son lo más importante en su vida y no son causa de pesar.

¹³³ *Ibidem*, p. 81.

¹³⁴ *Ibidem*, p. 119.

Con Hestia como presencia interna, una mujer no está “apegada” a la gente, los resultados, las posesiones, el prestigio o el poder. Se siente completa tal como es.¹³⁵

En segundo lugar, las diosas vulnerables fueron violadas, raptadas y humilladas, asimismo manifiestan la necesidad de afiliación de las mujeres dentro del contexto patriarcal.

Las tres diosas vulnerables (Hera, Deméter y Perséfone) representan los papeles tradicionales de las mujeres: esposa, madre e hija. Son las diosas orientadas hacia la relación, cuya identidad y bienestar dependen de tener relaciones significativas. Expresan la necesidad de las mujeres de afiliación y vinculación.¹³⁶

En cierto modo, las diosas vulnerables son el ideal femenino del patriarcado, son obedientes, sumisas y fieles, su misión consiste en complacer al otro. En contraste con las diosas vírgenes para las vulnerables los intereses de los demás son primero.

J HERA. Es la diosa griega del matrimonio, sus mitos muestran su lado oscuro que involucra al infierno de los celos. Este tipo de mujer anhela casarse y se siente infeliz sin una pareja, cuando tiene una relación sentimental es leal y fiel, además soporta la infidelidad.

Hera canalizó su ira vengativa en contra de la otra mujer y en los otros hijos de Zeus, debido al dolor de ser rechazada y de ser humillada por sus aventuras sentimentales. El arquetipo de Hera predispone a las mujeres a desplazar la culpa de su pareja sobre los demás.¹³⁷

♣ DEMÉTER. Es la diosa griega de la maternidad y de la cosecha, es el prototipo de la madre. Su función consistía en proveer de alimentos a la humanidad y brindar sustento espiritual. La mujer que posee este arquetipo anhela ser madre, cuando lo consigue la relación con sus hijos es significativa y se deprime cuando éstos se casan y forman un hogar nuevo, lejos de ella.

¹³⁵ *Ibidem*, p. 157.

¹³⁶ *Ibidem*, p. 181.

¹³⁷ *Ibidem*, p. 197.

Deméter, como el arquetipo de la madre motiva a las mujeres a nutrir a los demás, a ser generosa, a dar y a encontrar satisfacción como cuidadoras y proveedoras. Así, el aspecto nutridor del arquetipo puede expresarse a través de las profesiones de ayuda.¹³⁸

- ✓ **PERSEFONE.** Es la diosa griega de la agricultura y del mundo subterráneo, guiaba a las almas en su recorrido por ese reino, los griegos la llamaban la *Koré*, la doncella. Cuando este arquetipo se presenta, la mujer ignora lo que quiere para sí. Por lo regular, la mujer es “una buena chica”, complaciente, obediente, prudente, difícilmente toma decisiones, no sabe defenderse y siempre la dañan. Perséfone predispone a una mujer a no actuar, sino a dejarse actuar en función de los demás: a ser complaciente en la acción pero pasiva en su actitud. Perséfone, la doncella, también hace que una mujer parezca eternamente joven.¹³⁹

En la tercera y última categoría se encuentra Afrodita, la diosa alquímica. Dicha figura fusiona características de los dos rubros anteriores porque era autónoma pero al mismo tiempo se vinculaba con alguien.

- ♥ **AFRODITA.** Es la diosa griega de la belleza y la sensualidad, las mujeres que desarrollan este patrón gozan del amor y de la sexualidad. Se enamoran con facilidad, su faceta de amantes las etiqueta como tentadoras y prostitutas, gracias a su pasión y a su impulso sexual aseguran la preservación de la especie.

Afrodita era la más bella e irresistible de las diosas. Creaba amor, belleza, sensualidad, sexualidad y vida nueva. Entablaba relaciones por decisión propia y nunca fue victimizada. Así pues, siempre mantuvo su autonomía como diosa virgen y se relacionó como diosa vulnerable.¹⁴⁰

La división de los arquetipos femeninos se basa en los roles cotidianos presentes en las mujeres, además su capacidad para

¹³⁸ *Ibidem*, p. 229.

¹³⁹ *Ibidem*, p. 264.

¹⁴⁰ *Ibidem*, p. 38.

desenvolverse cuenta bastante para determinar que tan libre es de la autoridad de un hombre.

Por su parte, los arquetipos masculinos se dividen acorde a las generaciones (padres e hijos) y estos últimos a su vez en la capacidad de adaptación dentro del mundo patriarcal que favorece el desarrollo del intelecto y el raciocinio.

Los dioses patriarcales gobernaron un lugar específico de la Tierra, Zeus, el cielo; Poseidón, el océano y Hades, el mundo subterráneo. La infancia de los dos últimos transcurrió en las vísceras de Cronos, su padre. Dicho dios recibió una profecía del oráculo, el cual vaticinaba que uno de sus hijos lo destronaría, así como él hizo lo mismo con su padre, Urano. Zeus escapó de ser tragado y con el pasó de los años lo destronó.

G ZEUS. Es el dios griego del cielo y del trueno, fue el monarca de los dioses y moraba en el Monte Olimpo. Este dios impartía justicia entre los dioses y los humanos. El hombre que posee el arquetipo Zeus es conquistador, seductor, autoritario y poderoso.

Zeus tuvo la ambición y la capacidad de establecer un reino donde fue el jefe, cuando el arquetipo es predominante la necesidad de "establecer un reino" es la fuerza motriz. Por lo tanto, este arquetipo predispone al hombre a querer casarse y tener hijos para que sean sus extensiones.¹⁴¹

M POSEIDÓN. Es el dios griego de los mares, su reino se ubica en el océano sinónimo de las emociones reprimidas en el hombre por temor a mostrar sus debilidades. El arquetipo Poseidón obliga al hombre a ejecutar la ley del Talión, "ojo por ojo", "diente por diente", tal es su enfado que sólo piensa en la venganza.

Dada la intensidad de los sentimientos que se asocian con Poseidón, un hombre que encarne este arquetipo no es un buen perdedor. Al igual que los hombres que no entienden las reglas que apartan de ellos la propiedad y el honor, no saben perder con elegancia y reaccionan con rabia.¹⁴²

¹⁴¹ Jean Shinoda Bolen, *Ob cit* (1), p. 78.

¹⁴² *Ibidem*, p. 113.

Ø HADES. Es el dios griego del mundo subterráneo y de la riqueza, el hombre Hades pasa desapercibido. El dios utilizaba su birrete de la invisibilidad para ocultarse y es la sombra paterna que daña y atormenta a sus hijos. Hades es solitario, introvertido e impide a los hombres desarrollar su persona. Su reino recibe el nombre de Hades, en ese lugar moraban los muertos y no podían salir de él.

El humano solitario que se retira del mundo, sin preocuparse ni enterarse de lo que pasa en él, encarna el modelo de vida de Hades. Tal vez perdió aquello que tuvo sentido para él en su vida y vive como los espectros del mundo subterráneo, cumpliendo formalidades carentes de vitalidad.¹⁴³

La segunda generación de los olímpicos son los hijos de Zeus con sus distintas consortes, técnicamente son los príncipes que siguen las normas del patriarcado, algunos con sus actitudes salen mal parados o desconciertan a la sociedad.

Dentro de la generación de los hijos se encuentra el arquetipo de los hijos predilectos, éstos cumplen con las expectativas del patriarcado y poseen la capacidad para triunfar en este mundo, además Zeus los favoreció y los ayudó.

Los hijos predilectos se relacionan con la distancia emocional y la actividad mental. Como arquetipos, son los que se encuentran mejor en el reino de la mente. A ambos (Apolo y Hermes) los asociaban con las palabras, las negociaciones y el comercio. Evitaron los enfrentamientos físicos y ninguno tuvo esposa.¹⁴⁴

R APOLO. Es el dios griego del sol y la música. Quienes encarnan el arquetipo son racionales, distantes y objetivos. A simple vista parece que desconocen el dolor y el esfuerzo. El hombre Apolo se distancia del sufrimiento ajeno, es el segundo a bordo dentro de una empresa y trabaja bien en equipo. Es el antagonista por excelencia, valora la prudencia, evita el peligro físico y guarda sus emociones.

¹⁴³ *Ibidem*, p. 143.

¹⁴⁴ *Ibidem*, p. 170.

El arquetipo Apolo personifica el aspecto de la personalidad que busca definiciones claras, se siente atraído a dominar una destreza, valora el orden y la armonía, prefiere contemplar la superficie que lo que se encuentra bajo las apariencias.¹⁴⁵

- ^a HERMES. Es el dios griego del comercio y de los ladrones. Quienes encarnan el arquetipo poseen una habilidad natural para la comunicación. Algunos hombres son embaucadores expertos, otros son viajeros e integran sus conocimientos intelectuales con su inconsciente donde almacenan el saber colectivo de su contexto.

El arquetipo Hermes tiene muchos potenciales positivos y negativos. La inventiva, el don de la comunicación y la capacidad de pensar y de actuar con rapidez son las características que se usan creativamente para lograr algo o para engañar.¹⁴⁶

Al continuar con el estudio de la segunda generación olímpica, viene el turno de los hijos rechazados, éstos expresan sus emociones y sentimientos con violencia y arte.

Los hijos rechazados (Ares y Hefestos) se expresaban a través de la acción física, eran más manuales que mentales, los motivaban sus emociones y sus características no son valoradas en un patriarcado, por eso los hombres parecidos a estos dioses tienen dificultades con el éxito.¹⁴⁷

- ♠ ARES. Es el dios griego de la guerra, por lo tanto, este tipo de hombres son violentos, a la menor provocación reaccionan con golpes. Son víctimas de sus emociones y buenos amantes.

El arquetipo Ares está presente en las reacciones apasionadas e intensas del hombre y lo predispone a estar en contacto con sus sentimientos y con su cuerpo. Cuando la rabia y la ira aparecen, reacciona instintivamente y a menudo se mete en situaciones que van en detrimento suyo y perjudica a los demás.¹⁴⁸

¹⁴⁵ *Ibidem*, p. 179.

¹⁴⁶ *Ibidem*, p. 216.

¹⁴⁷ *Ibidem*, p. 170.

¹⁴⁸ *Ibidem*, p. 252.

- ◆ HEFESTOS. Es el dios griego del fuego y el arte. Es el arquetipo del hombre trabajador, transforma la materia prima en objetos hermosos. El artesano Hefestos se sana cuando cura a los demás. A pesar de su aspecto repugnante creaba belleza.

El arquetipo Hefestos predispone al hombre a no hablar sobre sus sentimientos y mucho menos a manifestarlos. Prefiere crear su propia versión de la forja y del trabajo en soledad. Allí sublima sus sentimientos o los expresa mediante su trabajo.¹⁴⁹

Dionisos se encuentra en el rubro del hijo protegido. Éste logró que Zeus fuera un padre protector porque su madre murió cuando estaba embarazada. Zeus para salvar al feto abrió su muslo y el niño ahí continuó su gestación, por lo tanto, Dionisos careció de una imagen materna, no obstante, sus tías y otras mujeres cuidaron de él, por ello el género femenino juega un papel fundamental en sus mitos.

Dionisos es un arquetipo ambivalente, los hombres temen sucumbir a su influencia, por esa razón protegen su psique de él, en cambio, las mujeres disfrutaban de sus bondades porque las libera momentáneamente de las cadenas del patriarcado.

- J DIONISOS. Es el dios griego del vino, incluye en su personalidad varios arquetipos como el niño divino quien esquiva todos los peligros, el niño eterno o *puer aeternus* que predispone a los adultos a comportarse de manera infantil.

Por otro lado, puede encarnar al chamán capaz de vivir experiencias místicas y sobrenaturales, así como ser el mediador e intercesor de los mundos físico y espiritual.

El arquetipo de Dionisos tiene potenciales muy poderosos que despiertan los sentimientos más etéreos y más básicos, éstos crean conflictos en la psique del individuo y con su sociedad.

¹⁴⁹ *Ibidem*, p. 284.

El arquetipo se manifiesta en algunos místicos y asesinos. Asimismo, los hombres y las mujeres experimentan momentos de éxtasis e impulsos intensamente contradictorios.¹⁵⁰

La magia del vino de Dionisos cambió la forma de ver la vida de los antiguos griegos. Esta figura divina, brinda a las mujeres la capacidad de conocer su entorno mediante la iniciación espiritual para conocer a la Gran Diosa Madre suplantada por los dioses masculinos de los guerreros arios provenientes de Asia Menor que invadieron Europa en los albores del tiempo.

Los arquetipos divinos muestran los patrones de conducta de los dioses griegos, con esa información, un escritor posee herramientas sólidas para construir los personajes del drama. Finalmente, los arquetipos de los dioses griegos exponen los roles que desempeñan los seres humanos de la actualidad.

¹⁵⁰ *Ibidem*, p. 322.

CAPÍTULO 4: PROYECTO DE LA SERIE: "MITOS, SUEÑOS Y FANTASÍAS"

Tenéis la prueba de que un hombre puede engendrar sin madre. Aquí está Atenea, hija de Zeus.

APOLO

Los actores del antiguo teatro griego corren de un lado a otro, unos aún no memorizan sus diálogos, otros se prueban el vestuario. Los escenógrafos en cambio preparan un escenario imponente.

En el presente siglo, en una cabina de radio, un grupo de actores junto con el equipo de producción revisan el guión de un capítulo de la radionovela de *La Odisea*, también ensayan algunas escenas para comenzar la grabación.

A lo largo de la tesis, se hace hincapié en la necesidad de organizar la información que se utiliza en el proceso de producción, por este motivo se elabora un proyecto y un guión.

La tesis *Mitología griega, fuente de temáticas actuales para adaptar historias al radiodrama* crea el proyecto de la serie *Mitos, sueños y fantasías* donde se exponen los puntos que incluye un proyecto como el título del programa, sus objetivos, presupuestos y finalmente se anexa el guión del programa piloto.

Ahora viene una interrogante, ¿por qué la serie se llama *Mitos, sueños y fantasías*? Por un lado, los mitos exponen la capacidad humana para imaginar sucesos ficticios. Por su parte, los sueños encarnan los anhelos de la humanidad. Respecto a las fantasías, éstas representan la posibilidad de buscar una vida mejor.

En conclusión, la serie *Mitos, sueños y fantasías* presenta una serie de trece mitos que exponen historias de personajes femeninos de carne y hueso con anhelos y deseos, los cuales se han repetido de generación en generación desde la antigüedad hasta hoy.

4.1 DISEÑO Y ORGANIZACIÓN DE LA SERIE

MITOS, SUEÑOS Y FANTASÍAS

*Sólo cambian los rostros y los
escenarios del deseo*

UNA SERIE DE:

FRANCISCO A. VÁZQUEZ CHAGOYÁN

Ciudad de México, octubre 2009

1. TÍTULO DE LA SERIE:

"Mitos, Sueños y Fantasías"

Sólo cambian los rostros y los escenarios del deseo.

2. SINOPSIS:

Serial radiofónico de trece capítulos que presenta historias de la mitología clásica con situaciones y personajes vigentes.

3. OBJETIVOS:

a) GENERAL:

Adaptar los mitos griegos con temáticas actuales al radiodrama.

b) PARTICULARES:

Acercar a los jóvenes a la literatura y a los mitos griegos.

Difundir el género del radiodrama entre los jóvenes.

4. JUSTIFICACIÓN:

En México, el hábito de la lectura y la producción del radiodrama son dos actividades en peligro de extinción y necesitan espacios dentro de los medios de comunicación para desarrollarse.

«En 2002, la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana (CANIEM) calcula que en México se lee aproximadamente un libro por persona, es decir, 25% de lo que recomienda como mínimo la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO)». ¹⁵¹

Desafortunadamente, en México la población no tiene arraigado el hábito de la lectura, sin embargo el *rating* de las telenovelas es alto a pesar de que éstas presentan las mismas historias una y otra vez.

Por otro lado, se propone el rescate de las anécdotas de la mitología griega porque éstas son fuente de inspiración para los dramas y sus personajes encarnan arquetipos que se repiten cada generación.

¹⁵¹ FES Cuautitlán, *En México se lee un libro al año por persona*, Gaceta UNAM. No. 3543, lunes 13 de mayo de 2002, p. 10.

Además, la mitología griega es uno de los puntos de partida cuando se hace un estudio de la literatura universal, por ello resulta pertinente presentar series de radiodramas con historias que tengan relación entre sí tanto en sus temáticas como en el perfil de sus protagonistas.

Por otra parte, un sector amplio de jóvenes estudia el bachillerato y la licenciatura y por consiguiente, lee. No obstante, varios de ellos escuchan música en las estaciones de radio y rara vez sintonizan noticiarios o radiodramas.

Ante tal situación, si se pretende rescatar al radiodrama, se consideran varios factores, uno de ellos radica en lo siguiente: la mayoría de los jóvenes jamás han seguido una dramatización radiofónica de principio a fin; y otro hace hincapié en lo novedoso que resulta elaborar radiodramas para dicho público.

Ahora bien, algunos mitos griegos presentan situaciones que hoy en día se repiten tal cual como en antaño, por supuesto algunas circunstancias se adaptan al contexto actual.

Por ende, se eligieron trece mitos donde los jóvenes pueden identificarse con alguna anécdota o personaje. Así se emplea a la mitología griega para reactivar la producción del radiodrama y acercar a los jóvenes al género para que éste continúe con vida.

5. PÚBLICO META:

Jóvenes de 20 a 30 años, mujeres y hombres de nivel socioeconómico "C" con estudios de licenciatura que escuchen la radio, lean textos clásicos, narren historias y tengan interés por la mitología griega.

6. ESTACIÓN:

Radio Educación, 1060 AM. Se eligió esta emisora por su regularidad e interés en la producción del radiodrama.

7. FRECUENCIA:

Semanal, se recomienda el día jueves porque se encuentra entre la rutina y el fin de semana, esto indica que varios jóvenes pueden seguir la serie e incluirla en su agenda.

8. DURACIÓN:

25 minutos porque el público juvenil prefiere escuchar programas con información concreta y atractiva que posea un ritmo ágil y dinámico en un lapso corto de tiempo.

9. HORARIO:

20:00-20:30 horas. Se propone este momento del día porque los jóvenes realizan sus actividades cotidianas como su tarea o bien, las concluyen y se disponen a descansar, por ello se encuentran en un instante receptivo y utilizan a la radio como entretenimiento y compañía.

10. TIPO DE TRANSMISIÓN:

Grabado.

11. GÉNERO:

Radiodrama.

12. CONTENIDO:

- a) EL RAPTO DE PERSÉFONE
- b) LA CAJA DE PANDORA
- c) EL HÉROE DE ANDRÓMEDA
- d) LA LOCURA DE DIONISOS
- e) LA VENGANZA DE MEDEA
- f) EL CRIMEN DE DEYANIRA
- g) EL HILO DE ARIADNA
- h) LA PASIÓN DE FEDRA

- i) EL SEPULCRO DE ANTÍGONA
- j) LA MANZANA DE LA DISCORDIA
- k) EL SACRIFICIO DE IFIGENIA
- l) EL MATRICIDIO DE ELECTRA
- m) EL HIJO DE METIS

13. PERFIL DE PERSONAJES PROTAGÓNICOS:

PERSÉFONE. Joven de 20 años con voz de soprano ligera dulce. Es hija de Deméter, diosa de la fertilidad y de Zeus. Es complaciente, infantil, ingenua y vulnerable. Su pasatiempo favorito es la recolección de flores.

PANDORA. Mujer de 30 años con voz de soprano dramática atiplada. Los dioses la crearon para castigar a los hombres, es esposa de Epimeteo. Es muy curiosa y anhela conocer el contenido del baúl de su marido.

ANDRÓMEDA. Joven de 20 años con voz femenina de soprano dramática dulce. Es hija de Cefeo, rey de Etiopía. Es sumisa, obediente y soñadora porque espera con ansia a su príncipe azul.

DIONISOS. Joven de 20 años con voz masculina de tenor dramático cálida. Es hijo de Zeus y de Semele, hija de Cadmo. Es desinhibido y capaz, posee la capacidad de enloquecer a las mujeres y los hombres temen sucumbir a su influencia.

MEDEA. Mujer de 20 años con voz femenina de soprano dramática de cascada. Es hija de Eetes, rey de la Cólquida. Es inteligente, astuta y una buena maga. Es capaz de todo para lograr sus metas.

DEYANIRA. Mujer de 35 años con voz de soprano dramática de cascada. Es hija del rey Eneo y esposa del héroe Heracles. Es desconfiada y celosa, odia la idea de compartir a su marido con otra mujer.

ARIADNA. Joven de 20 años con voz de soprano dramática dulce. Es hija de Minos, rey de Creta y de Pasifae, hija de Helios. Es intrépida, retadora y capaz de todo cuando ama.

FEDRA. Mujer de 25 años con voz de soprano dramática atiplada. Es hija de Minos y de Pasifae y hermana de Ariadna. Es calumniadora y malhumorada, su vida es un infierno por el rechazo de Hipólito.

ANTIGONA. Joven de 20 años con voz de soprano dramática cálida. Es hija de Edipo y de Yocasta. Es cariñosa y fraternal, a raíz de que descubrió la verdad de su origen (el incesto), su vida es una tragedia.

ÉRIDE. Mujer de 30 años con voz de soprano dramática atiplada. Es hija de Nix, la Noche. Es chismosa y sólo causa problemas gracias a la discordia que provoca, por eso los dioses evitan convivir con ella.

FIGENIA. Joven de 20 años con voz de soprano dramática dulce. Es hija de Agamenón y de Clitemnestra. Es cariñosa, sensible y obediente. Ama a sus padres y tiene la ilusión de convertirse en la esposa de Aquiles.

ELECTRA. Joven de 20 años con voz de soprano dramática cálida. Es hija de Agamenón y de Clitemnestra. Es rencorosa, sensible y vengativa. Vive triste por la "muerte" de su hermano Orestes y anhela venganza.

POROS. Joven de 15 años con voz de tenor ligero de plata. Es hijo de Zeus y de Metis. Es sensible, discreto y con un gran potencial para gobernar con sabiduría. Aunque permanece oculto quiere salir a la luz.

14. RECURSOS HUMANOS:

a) EQUIPO CREATIVO:

- Ø Productor
- Ø Asistente de producción
- Ø Guionista
- Ø 8 Actores
- Ø Musicalizador
- Ø Efectista

b) EQUIPO TÉCNICO:

- Ø Operador

15. NECESIDADES TÉCNICAS:

a) RECURSOS TECNOLÓGICOS:

- Cabina de radio
- Reproductor de discos compactos
- Consola
- Micrófonos
- Computadora con programas para editar audio

b) RECURSOS MATERIALES:

- Discos compactos vírgenes
- Discos compactos de música
- Discos compactos de efectos sonoros
- Papelería (paquetes de hojas blancas de papel bond tamaño carta, cartuchos de tinta negra para la impresora, lápices, bolígrafos)

16. PRESUPUESTO:

RECURSOS HUMANOS:

INTEGRANTES	PRECIO UNITARIO	IVA	SUBTOTAL	TOTAL POR 13 CAPÍTULOS
Productor	\$ 1, 600	\$ 240	\$ 1, 840	\$ 23, 920
Asistente	\$ 550	\$ 82.50	\$ 632.50	\$ 8, 222.50
Guionista	\$ 1, 100	\$ 165	\$ 1, 265	\$ 16, 445
8 Actores	\$ 10, 400 (1, 300)	\$ 1, 560	\$ 11, 960	\$ 155, 480
Musicalizador	\$ 900	\$ 135	\$ 1, 035	\$ 13, 455
Efectista	\$ 500	\$ 75	\$ 575	\$ 7, 475
	\$ 15, 050	\$ 2, 257. 50	\$ 17, 307.50	\$ 224, 997.50

TOTAL POR PROGRAMA: \$ 17, 307.50

TOTAL POR TEMPORADA: \$ 224, 997.50

* Tarifas tomadas del Instituto Mexicano de la Radio 2008, de acuerdo con el presupuesto del IMER.

NECESIDADES TÉCNICAS:

MATERIALES	PRECIO UNITARIO	IVA	SUBTOTAL
Papelería	\$ 2, 000	\$ 300	\$ 2, 300
Discos compactos vírgenes	\$ 500	\$ 75	\$ 575
Discos de música	\$ 1, 000	\$ 150	\$ 1, 150
Discos de efectos sonoros	\$ 1, 000	\$ 150	\$ 1, 150
Fotocopias	\$ 750	\$ 112.50	\$ 862.50
	\$ 5, 250	\$ 787.50	\$ 6, 037.50

COSTO TOTAL DE PRODUCCIÓN

RECURSOS	PRECIO UNITARIO	IVA	SUBTOTAL
Recursos humanos	\$ 224, 997.50	\$ 33, 749.625	\$ 258, 747.125
Necesidades técnicas	\$ 6, 037.50	\$ 905.625	\$ 6, 943.125
	\$ 231, 035	\$ 34, 655.25	\$ 265, 690.25

GRAN TOTAL POR TEMPORADA: \$ 265, 690.25

17. POSIBLES PATROCINADORES:

El Centro Cultural Helénico es la institución que difunde la cultura griega del período clásico en México a través de diversas artes como el teatro. Por ello, se considera pertinente que este organismo cultural estudie la posibilidad de patrocinar *Mitos, sueños y fantasías*.

Otro patrocinador alternativo es la librería *El Sótano*, la cual tiene la opción de transmitir algunas obras de la literatura universal por medio del radiodrama y con ello atraer a los lectores para ofrecer sus distintos productos y consolidarse como una difusora de la cultura.

4.2 GUIÓN DEL PROGRAMA PILOTO

MITOS, SUEÑOS Y FANTASÍAS

Sólo cambian los rostros y los escenarios del deseo

CAPÍTULO 1: "EL RAPTO DE PERSÉFONE"

SINOPSIS: Perséfone quiere conocer los misterios de la vida, por lo tanto anhela contemplar a Eros, quien está decidido a desposarla con un dios.

Por su parte, Hades busca esposa, por ello recurre a Eros, dicha divinidad prepara una trampa que seduce a la *Koré*, ésta al ver un narciso en medio de la pradera no duda en cortarlo.

De pronto, Hades sale de la tierra y rapta a la hija de Deméter, poco después la diosa de la fertilidad descubre la desaparición de su hija, de inmediato la busca por todo el mundo sin obtener resultado alguno, ante tal situación, olvida sus quehaceres y la Tierra está a punto de morir.

El dios Helios se compadece de la diosa y revela lo ocurrido, por ende Deméter exige la devolución de su hija. Por ello, Zeus manda a Hermes a negociar con Hades para que regrese Perséfone al mundo terreno.

Hades ofrece unos granos a la *Koré* antes de su partida, ésta los come y con ello queda atada al mundo subterráneo. Finalmente, Zeus decide que su hija pase una parte del año con su madre y la otra con su marido.

Productor: Francisco Alberto Vázquez Chagoyán

Guionista: Eros Edén

PERSONAJES:

LOCUTOR: Voz masculina de plata, tenor dramático de 25 años, institucional pero cordial.

NARRADOR: Voz masculina metálica, tenor dramático de 25 años, cálido y flexible a la situación.

PERSÉFONE: Joven de 20 años con voz de soprano ligera dulce. Es hija de Deméter y de Zeus. La apodan la *Koré* que significa doncella, se caracteriza por su ingenuidad y vulnerabilidad, también es infantil y complaciente.

DEMÉTER: Mujer de 45 años con voz de *mezzo* soprano de campana. Hija de Cronos y de Rea, es diosa de la fertilidad, para ella lo más importante es su hija Perséfone, gracias a ese amor nutre al mundo.

HADES: Hombre de 55 años con voz de barítono de trueno. Hijo de Cronos y de Rea, es el rey del mundo subterráneo. Anhela conseguir una esposa pero es solitario, frío e impersonal.

ZEUS: Hombre de 50 años con voz de barítono de trueno. Hijo de Cronos y de Rea, dirige a los dioses, es autoritario y cree que es el mejor juez.

EROS: Hombre de 25 años con voz de tenor ligero de plata. Es el dios del amor y el más bello de los inmortales, se caracteriza por su capacidad de seducción y por su "inocencia".

ASCÁLAFO: Hombre de 20 años con voz de tenor dramático atiplada. Es el jardinero del Hades. Por ende, está al tanto de todo lo que ocurre en el mundo subterráneo, además es chismoso y chocante.

AFRODITA: Mujer de 30 años con voz de soprano dramática cálida. Hija de Urano, es la diosa del deseo, también es dulce y tierna.

HERMES: Hombre de 25 años con voz de tenor dramático de campana. Hijo de Zeus y de la pléyade Maya, es el dios de la comunicación y mensajero del Olimpo, por su capacidad de negociación, sabe conciliar y aconsejar.

HELIOS: Hombre de 60 años con voz de bajo de cascada. Hijo de los titanes Hiperión y Tía, es el dios del sol y sabe todo lo que ocurre en el mundo.

NINFAS: Mujeres de 15 a 20 años con voz de soprano ligera blanca. Son inocentes e incondicionales de Perséfone.

SERIE: "Mitos, Sueños y Fantasías" CAPÍTULO 1: *El rapto de Perséfone* 1/13

Productor: Francisco Alberto Vázquez Chagoyán

Guionista: Eros Edén

01 OPERADOR ENTRA RÚBRICA DE "MITOS, SUEÑOS Y FANTASÍAS"

02 EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

03 LOCUTOR (NATURAL) Bienvenidos a "Mitos, sueños y fantasías" donde
04 sólo cambian los rostros y los escenarios del deseo, hoy
05 disfrutaremos de "El rapto de Perséfone".

06 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA MÚSICA GRIEGA

07 ANTIGUA EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

08 NARRADOR (REFLEXIVO) En su búsqueda de respuestas, los antiguos
09 griegos atribuyeron el origen de las estaciones del año a la
10 depresión de la diosa Deméter, quien sufría cada vez que se
11 separaba de su hija Perséfone.

12 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA MÚSICA GRIEGA

13 ALEGRE EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

14 DEMÉTER (CARIÑOSA) Mi amor voy al Olimpo, no tardo. Cuídate de
15 Eros, se dice que ese criminal está ansioso por formar nuevas
16 parejas, por eso te prohíbo hablar con él.

17 PERSÉFONE (INDIFERENTE) ¿Eh? Ah sí, no te preocupes, sólo jugaré
18 con las ninfas. Además ni conozco a ese dios.

19 OPERADOR CONTINÚA FONDO, ENTRA FX CANTOS PÁJAROS Y FX

20 RÍO EN MOVIMIENTO EN 3P Y SE MANTIENE. ENTRA FX RISAS

21 NINFAS EN 2P Y SE MANTIENE.

SERIE: "Mitos, Sueños y Fantasías" CAPÍTULO 1: *El rapto de Perséfone* 2/13

Productor: Francisco Alberto Vázquez Chagoyán

Guionista: Eros Edén

01 DEMÉTER (REFLEXIVA) Se me olvidaba, cuidado con las flores del
02 prado, no las arranques, dicen que son las trampas de Eros.

03 PERSÉFONE (NATURAL) Descuida, ya vete se te hace tarde. Dudo mucho
04 que el divino Eros quiera conseguirme una pareja.

05 OPERADOR SALEN FONDO Y CADA FX EN FADE. ENTRA MÚSICA

06 GRIEGA MELANCÓLICA EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

07 HADES (TRISTE) Cada día pierdo la esperanza de encontrar una esposa.

08 ASCÁLAFO (ANIMOSO) Mi señor no se desanime. Busque la ayuda de Eros
09 y Afrodita, ellos encuentran pareja a cualquiera.

10 OPERADOR ENTRA FX LAMENTOS DESESPERADOS EN CROSS

11 CON FX GRITOS EN 2P Y SALEN EN FADE. ENTRA FX GOTERA EN
12 3P Y SALE EN FADE.

13 HADES (SORPRENDIDO) Tienes razón, ellos me deben un favor y es
14 hora que lo paguen.

15 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA MÚSICA ERÓTICA EN
16 PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

17 HADES (FRÍO) ¡Hola!

18 EROS (ANIMOSO) ¡Hola Hades! ¿A qué debemos el honor de tu
19 visita? ¿Por fin necesitas una de nuestras flechas?

20 HADES (FRANCO) Busco esposa y necesito de su ayuda urgentemente,
21 son los únicos que pueden ayudarme.

SERIE: "Mitos, Sueños y Fantasías" CAPÍTULO 1: *El rapto de Perséfone* 4/13

Productor: Francisco Alberto Vázquez Chagoyán

Guionista: Eros Edén

01 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA MÚSICA TENEBROSA

02 EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

03 EROS (NERVIOSO) ¡Oh, no! Lo último que me faltaba, el cancerbero.

04 Quieto, (DULCE) lindo perrito.

05 OPERADOR ENTRA FX PERRO EN 2P Y SALE EN FADE.

06 EROS (SUSURRANDO) Llegó tu hora de sentir el amor Hades, por

07 fin te enamorarás. Así flecharé algún día a Hestia, Atenea y

08 Artemisa, ya lo verán.

09 OPERADOR ENTRA FX ARPA EN 2P Y SALE EN FADE.

10 HADES (REFLEXIVO) Si viviera en la superficie seguro estaría casado y

11 tendría prole.

12 OPERADOR ENTRA FX CAMPANA EN 2P Y SALE EN FADE.

13 HADES (DECIDIDO) Si el amor no viene a mí, yo tengo que salir en su

14 búsqueda y voy a encontrarlo.

15 EROS (RELAJADO) ¡Uff! Por poco me descubre Hades, voy a visitar a

16 Perséfone, (BROMISTA) ella se me está escapando.

17 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA MÚSICA GRIEGA

18 ALEGRE EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

19 NINFAS (CONTENTAS) ¡Perséfone! Hacemos la lista de invitados para

20 su boda con Dionisos.

21 PERSÉFONE (FELIZ) ¡Gracias! Pero aún no deseo casarme.

SERIE: "Mitos, Sueños y Fantasías" CAPÍTULO 1: *El rapto de Perséfone* 6/13

Productor: Francisco Alberto Vázquez Chagoyán

Guionista: Eros Edén

01 OPERADOR SALE FONDO EN FADE Y ENTRA SILENCIO.

02 ZEUS (FIRME) Sé quien podría ser la mujer ideal para ti.

03 OPERADOR ENTRA MÚSICA GRIEGA ALEGRE EN PP, SE

04 ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

05 PERSÉFONE (FELIZ) Mi felicidad estará completa si puedo ver el rostro del

06 divino Eros, aunque sea un ratito.

07 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA MÚSICA INTRIGA EN

08 PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO. ENTRA FX ARPA EN 2P Y

09 SALE EN FADE.

10 EROS (SENSUAL) ¿Me llamas Perséfone? Aquí me tienes, soy Eros.

11 PERSÉFONE (INTRIGADA) Dicen que eres astuto pero tu semblante es la

12 misma inocencia, te dicen todopoderoso y pareces un niño débil.

13 EROS (SEDUCTOR) Soy esclavo de tus deseos, ¿qué quieres?

14 PERSÉFONE (INTRIGADA) Dicen que eres traidor pero me inspiras

15 confianza, también eres sabio y hábil, ¿me ayudas con mi velo?

16 EROS (EMOCIONADO) ¡Claro que sí! ¡Es maravilloso!

17 PERSÉFONE (ALEGRE) ¿¡De verdad!?

18 EROS (INQUIETO) Sí pero necesita algo, un detalle hermoso.

19 (EMOCIONADO) ¡Ya sé! La flor más bella del prado.

20 PERSÉFONE (SERIA) Mi madre me prohibió hablar contigo y no debo cortar

21 las flores seductoras de la pradera, si lo hago seré muy infeliz.

SERIE: "Mitos, Sueños y Fantasías" CAPÍTULO 1: *El rapto de Perséfone* 7/13

Productor: Francisco Alberto Vázquez Chagoyán

Guionista: Eros Edén

01 EROS (DECEPCIONADO) Comprendo, tu madre quiere que ignores
02 los secretos de la vida.

03 PERSÉFONE (DUDOSA) ¿¡Los conoces!?

04 EROS (SEGURO) Todos, por eso soy joven y bello, conozco los
05 secretos del abismo que el cielo ignora.

06 PERSÉFONE (DUDOSA) ¿Me ayudas a comprenderlos?

07 OPERADOR SALE FONDO EN FADE Y ENTRA SILENCIO. ENTRA
08 MÚSICA PELIGRO EN FONDO Y SE MANTIENE.

09 EROS (NATURAL) Cuando toque la tierra, nacerá de ella un hermoso
10 narciso, el cual amarás para siempre.

11 OPERADOR ENTRA FX ARPA EN CROSS CON FX CAMPANA EN 2P Y
12 SALEN EN FADE.

13 PERSÉFONE (EMOCIONADA) ¡Qué bella flor! Es la esencia de Dionisos y
14 tiene el rostro del sol.

15 EROS (SENSUAL) Yo transformo lo que quiero, lo pequeño lo
16 engrandezco y mezclo al cielo con el infierno.

17 NINFAS (DESESPERADAS) ¡No confíe en Eros!

18 PERSÉFONE (DUDOSA) ¿Cómo llamas a esa flor?

19 EROS (SEDUCTOR) Los mortales la llaman narciso, yo la llamo
20 Deseo, escucha sus murmullos, con nadie se siente tan feliz
21 como contigo, escúchala.

SERIE: "Mitos, Sueños y Fantasías" CAPÍTULO 1: *El rapto de Perséfone* 8/13

Productor: Francisco Alberto Vázquez Chagoyán

Guionista: Eros Edén

01 PERSÉFONE (ALEGRE) No lo resisto más, debo cortar la flor.

02 EROS (SEDUCTOR) Cuando la flor mágica recorra tu rostro y tus

03 oídos, conocerás los secretos del mundo.

04 OPERADOR ENTRA FX CORTE DE FLOR EN 2P Y SALE EN FADE.

05 SUBE MÚSICA PELIGRO A PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

06 ENTRA FX CARROZA EN CROSS CON FX TROTE CABALLOS EN PP

07 Y SALE EN FADE.

08 PERSÉFONE (ATERRADA) ¡Socorro! ¡Ayúdame Eros!

09 HADES (TRANQUILO) Ahora eres mía.

10 EROS (FELIZ) Todos caen en mis redes tarde o temprano.

11 OPERADOR ENTRA FX CARCAJADA EN PP Y SALE EN FADE. SALE

12 FONDO EN FADE. ENTRA MÚSICA GRIEGA ALEGRE EN PP, SE

13 ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

14 DEMÉTER (NATURAL) Hija ya llegué, ¿dónde estás cariño?

15 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA SILENCIO Y ENTRA

16 MÚSICA DESESPERACIÓN EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

17 NINFAS (LLORANDO) Señora, Eros se presentó ante Perséfone y...

18 DEMÉTER (DESESPERADA) ¡Perséfone! ¡Perséfone! ¿Dónde estás?

19 (LLORANDO) ¿Qué voy a hacer?

20 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA MÚSICA GRIEGA

21 MELANCÓLICA EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

01 HADES (CONSOLADOR) Ya deja de llorar, acaso soy muy feo. Tú
02 serás la soberana de todo lo que hay aquí, ¿te desagrada la idea?

03 PERSÉFONE (LLORANDO) Sí, sólo quiero estar con mi mamá, ¿porque no
04 hice caso? Perdóname mamita.

05 HADES (SUPLICANTE) Cásate conmigo y conviértete en la reina del
06 Hades para siempre.

07 PERSÉFONE (LLORANDO) Lo único que quiero es estar con mi mamá,
08 (ENOJADA) ¿no puedes entenderlo?

09 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA MÚSICA GRIEGA
10 NOSTÁLGICA EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

11 NARRADOR (NATURAL) Deméter vagó por el mundo entero en busca de
12 Perséfone. Olvidó sus deberes y la Tierra moría de hambre, se
13 estableció en un pueblo llamado Eleusis para olvidar sus penas,
14 hasta que Helios, el sol se compadeció de la aflicción de la diosa.

15 HELIOS (COMPASIVO) Estimada Deméter, yo sé dónde está tu hija.

16 OPERADOR SALE FONDO EN FADE Y ENTRA SILENCIO. ENTRA
17 MÚSICA GRIEGA NOSTÁLGICA EN FONDO.

18 DEMÉTER (AFLIGIDA) ¡Por piedad! Habla.

19 HELIOS (TRISTE) Hades la raptó.

20 DEMÉTER (DESESPERADA) ¡No puede ser! Si Hades la secuestró jamás
21 la volveré a ver.

SERIE: "Mitos, Sueños y Fantasías" CAPÍTULO 1: *El rapto de Perséfone* 10/13

Productor: Francisco Alberto Vázquez Chagoyán

Guionista: Eros Edén

01 HELIOS (CONSOLADOR) Zeus apoyó a Hades en esta infamia, además

02 Eros fue su cómplice.

03 DEMÉTER (IRACUNDA) ¡Desgraciado! ¿Por qué no ofreció la mano de

04 alguna de sus amantes mortales?

05 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA MÚSICA GRIEGA

06 ANTIGUA EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

07 ZEUS (REFLEXIVO) Debemos negociar con Deméter, la humanidad

08 muere de hambre por la sequía.

09 HERMES (CONVENCIDO) Hades no acepta tratos, veré que puedo

10 hacer pero no prometo nada.

11 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA MÚSICA GRIEGA

12 TENSA EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

13 DEMÉTER (IRACUNDA) ¡Desgraciado! ¡Infeliz! No sabes cuánto te odio,

14 tú me separaste de mi hija.

15 OPERADOR ENTRA FX GOLPES EN 2P Y SALE EN FADE.

16 ZEUS (COMPENSIVO) Hermes irá al Hades por nuestra hija,

17 pronto estará con nosotros, a tu lado.

18 DEMÉTER (FIRME) Hasta que mi hija esté conmigo reanudaré mis

19 actividades, mientras ni lo sueñen.

20 ZEUS (CONFUNDIDO) ¿Deméter? Está bien, veremos qué podemos

21 hacer pero no prometo nada.

01 OPERADOR SALE FONDO EN FADE. ENTRA "PRIMAVERA" DE
02 VIVALDI EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

03 NARRADOR (NATURAL) Con el mito del rapto de Perséfone, los antiguos
04 griegos explicaban el origen de las estaciones del año.

05 OPERADOR SALE "PRIMAVERA" EN CROSS CON "VERANO" DE
06 VIVALDI EN FONDO.

07 NARRADOR (NATURAL) Cuando Perséfone está con su madre, las flores
08 tienen vida y los prados son verdes.

09 OPERADOR SALE "VERANO" EN CROSS CON "OTOÑO" DE
10 VIVALDI EN FONDO.

11 NARRADOR (NATURAL) Pero cuando la Koré regresa al Hades, Deméter se
12 deprime. No cabe duda que este mito expone la fuerza de la
13 relación madre-hija y la incomodidad que causa un tercero.

14 OPERADOR SALE "OTOÑO" EN CROSS CON "INVIERNO" DE
15 VIVALDI, SUBE A PP, SALE EN FADE. ENTRA RÚBRICA DE "MITOS,
16 SUEÑOS Y FANTASÍAS" EN PP, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO.

17 LOCUTOR (NATURAL) Gracias por acompañarnos, no se pierdan el
18 próximo capítulo de "Mitos, sueños y fantasías" donde una caja
19 causa la curiosidad y la perdición de Pandora pero
20 (INTRIGADO) qué posee ese objeto que lo hace tan especial.

21 OPERADOR SUBE FONDO A PP Y SALE EN FADE.

FIN

CONCLUSIONES

El radiodrama mexicano se encuentra en un momento crucial de su historia, su permanencia dentro del cuadrante está en juego, por ese motivo, radiodifusoras, productores, guionistas, actores y estudiantes tienen en sus manos la opción de continuar con la producción del género.

En la época de oro de la radio, el radiodrama fue la estrella de la programación de las estaciones concesionadas pero hoy se encuentra en una etapa de estancamiento y anonimato. Sin embargo, la radio pública mexicana ha producido el género contra todo pronóstico, con un presupuesto limitado y sin patrocinadores.

Por otro lado, la radio estatal halló la fórmula para mantener vivo al radiodrama: adaptar los clásicos de la literatura universal al lenguaje radiofónico, así intentó fomentar el hábito de la lectura (el cual dista de ser popular) en el auditorio mexicano.

Asimismo es necesario atacar a los enemigos del radiodrama: el anonimato se combate con mayor difusión; la escasa producción con el lanzamiento constante de convocatorias para que el público envíe guiones y demos de sus historias.

Cabe mencionar la preferencia de las estaciones privadas por la producción del género informativo y musical, los cuales representan ganancias económicas y atraen anunciantes. Por ende, los concesionarios evitan producir dramas porque implican tiempo, dinero y esfuerzo.

Ante tal situación, la tesis *Mitología griega, fuente de temáticas actuales para adaptar historias al radiodrama* creó la serie *Mitos, sueños y fantasías* con el objetivo de acercar al público juvenil a la literatura del período clásico a través de la dramatización de trece mitos griegos.

Los dramas tienen la ventaja de llevar un mensaje a lugares remotos con ayuda de las ondas hertzianas y de la red, hoy ésta permite sintonizar la señal de las emisoras públicas mexicanas en cualquier lugar del mundo.

Además una situación adquiere vida cuando se adapta al lenguaje de este género. Por ejemplo, el gobierno mexicano lo ha utilizado para difundir mensajes de diversa índole a ciertos sectores de la población.

Los dramas radiofónicos son un espectáculo barato si se compara con obras de teatro, películas y telenovelas. «No obstante su poca inversión, los alcances del radiodrama no los tiene el cine. Las ondas hertzianas llevan la obra radiofónica a millones de personas en el país».¹⁵²

En 2006, los periodistas Carlos Paul de *La Jornada* y Juan Solís de *El Universal* proporcionaron cifras del presupuesto que invierte una producción de radiodrama. El género cuesta aproximadamente 400 mil pesos, cantidad módica si se compara con los diez millones de pesos requeridos para un filme.

La dramatización se convirtió en una herramienta educativa, por ende cambió su objetivo original. En la época de oro fue un negocio redituable, por ello se propone a la radio pública el rescate de esa faceta del género e impulsarlo como una alternativa de entretenimiento.

También se sugiere conservar la línea y la esencia de los dramas transmitidos en la radio pública: difundir obras de la literatura universal. Por otro lado, resulta pertinente invitar a la audiencia a escribir dramas inéditos *ex profeso* para el género.

Sin duda, el proceso de producción del radiodrama involucra un proceso de comunicación en el cual un equipo a través de las ondas sonoras transmite una historia para un público específico.

Gracias a la retroalimentación se conocen los alcances del drama. Hoy con el apoyo del teléfono y del correo electrónico, los radioescuchas emiten comentarios y críticas para consumir el proceso de comunicación.

Por su parte, el ruido impide al radioescucha entender un mensaje o peor aún, lo distorsiona. Otro equivalente del ruido es la preferencia del auditorio mexicano por los medios privados.

¹⁵² Juan Solís, *Buscan reactivar el género del radiodrama*, *El Universal*, viernes 8 de septiembre de 2006, p. 1.

Hoy en día, los medios públicos mexicanos permanecen en el anonimato y el ruido (interferencia o distorsión) propicia el alejamiento de la audiencia, además carecen del impacto y del poder de convocatoria de sus homólogos europeos *Deutsche Welle*, TV Española, BBC o RAI.

En México, Radio Educación, Radio UNAM y el Grupo IMER continuaron la producción del radiodrama e introdujeron nuevas propuestas como el radioarte, sin embargo, las dramatizaciones necesitan de un público meta determinado, en consecuencia, es necesario elegir uno.

Por lo tanto, es recomendable el acercamiento de la radio pública al sector infantil y juvenil como una alternativa con información que aborde sus intereses y a la par brinde soluciones a sus problemas cotidianos.

Los dramas radiofónicos pueden ser una opción de entretenimiento si el equipo de producción presenta historias con temáticas vigentes y sabe aprovechar todos los recursos de la radio, de esa manera las narraciones y sus personajes tendrán sentido.

Ahora bien, «los jóvenes reencuentran el interés en el género del radiodrama, muestra de ello es la amplia participación en el Segundo Concurso de Guión Dramatizado que organizaron Radio Francia Internacional y Radio Educación de México en 2003».¹⁵³

La cita anterior deja entrever la curiosidad que despiertan las dramatizaciones radiofónicas en los jóvenes pero un porcentaje alto jamás ha seguido una radionovela o un serial de principio a fin, a pesar de la popularidad del género décadas atrás, ello se debe a la "inexistencia" de producciones de los años ochenta a la actualidad.

El radiodrama se resiste a morir y si lo acercan a los chicos de una manera atractiva, éstos lo verán como una fuente de entretenimiento e información, simultáneamente se consolidará como una herramienta educativa y persuasiva.

¹⁵³ Gabriela Jiménez Bernal, *Gana connacional primer premio de guión dramatizado (2)*, El Universal, viernes 26 de diciembre de 2003, p. 3.

Aunque el IMER destinó la estación *Reactor* al público juvenil, dicha emisora sólo transmite barras musicales y revistas, jamás ha producido radionovelas, radioteatros, seriales o unitarios.

Por ello surgió la necesidad de crear la serie *Mitos, sueños y fantasías* para cubrir ese vacío. La serie posee un punto de referencia (período clásico), el cual permite al auditorio ubicarse en un contexto temporal y espacial, reúne trece mitos griegos con temáticas vigentes y conserva la trama original y a sus personajes.

De igual modo, la serie expone los mitos desde una visión femenina, sólo en la historia de Dionisos y Metis, los protagonistas son hombres pero la característica principal de ambos reside en el desarrollo de su ánimo, es decir, su lado femenino es más fuerte la mayor parte del tiempo.

A pesar del paso de los siglos, las temáticas de la mitología griega todavía se manifiestan en cualquier historia y sobrevivieron hasta hoy gracias a la tradición oral y la escritura. Por un lado, la tradición oral conservó distintos relatos en la memoria colectiva. Por su parte, la escritura contó con el papel y la tinta para difundir y recordar narraciones en la posteridad.

Si bien las herramientas anteriores conservaron historias de todo tipo, éstas adquirieron vida en poemas y en representaciones teatrales, con lo cual las dramatizaciones entraron en escena, sus personajes resolvían problemas que dejaban enseñanzas para las futuras generaciones.

En años recientes algunas televisoras sacaron del baúl de los recuerdos historias de antaño o bien adaptaron dramas de otros lugares a su contexto. Dicho fenómeno ocurre porque el *rating* de los "refritos" es alto, entonces ello significa que el público sigue esas historias y las acepta.

De ese modo, los dramaturgos de otras épocas y de la actualidad han utilizado las temáticas de los mitos griegos en sus obras. Sucesos como la venganza, los secuestros, los celos y la traición (por mencionar las más representativas) han sido el alma de películas y telenovelas. Además ocupan espacios considerables en los noticiarios contemporáneos.

Por otro lado, los mitos griegos incluyeron en sus historias temas tabú como el incesto, el parricidio y el canibalismo. Debido a la polémica que causan en la sociedad patriarcal, el cine rara vez los aborda y las telenovelas los evitan a toda costa.

Otra herencia griega en el plano narrativo es la estructura dramática planteada por Aristóteles. Esa teoría ayuda a los escritores a organizar las ideas de la narración. Con el paso del tiempo, la audiencia identificó el orden de los relatos con un planteamiento, un desarrollo y una conclusión.

En lo concerniente a los personajes, el escritor considera el factor de la identificación. Dicha variable permite al público sufrir las penas del héroe o heroína y gozar sus glorias. Al mismo tiempo, los personajes reflejan anhelos y aspiraciones similares a los del sector del auditorio al cual se dirige el mensaje.

En la actualidad, los guionistas de telenovelas eligen a las mujeres como protagonistas. En contraste, los dramaturgos griegos exaltaron a los héroes masculinos y presentaron antagonistas femeninas como Medea.

Sin embargo, el trágico griego Eurípides destacó la faceta heroica de las mujeres en sus obras. Así, Medea, Ifigenia y Electra se inmortalizaron por su determinación y valentía. Por el contrario, Esquilo (el padre de la tragedia) resaltó el papel del patriarcado y a los héroes masculinos.

Un dato curioso radica en el rango de edad de los héroes (protagonistas), la mayoría son jóvenes de 18 a 30 años aproximadamente. Asimismo este arquetipo involucra al público juvenil con sus acciones.

En el plano de los arquetipos, las aportaciones de Carl G. Jung brindaron bases para comprender la personalidad humana y los patrones de conducta presentes en cada individuo. Con el apoyo de los arquetipos, los escritores diseñan personajes de carne y hueso.

Por tal razón, los arquetipos que encarnan los dioses griegos continúan vigentes. Ellos cometían injusticias, se equivocaban, poseían cualidades y defectos propios de la humanidad. Por su parte, divinidades de otras culturas eran perfectas y un modelo a seguir por los mortales.

Hace unas décadas la doctora Jean Shinoda Bolen publicó dos obras donde analizó los arquetipos presentes en los númenes griegos. No obstante esos patrones de conducta se utilizan en dramas audiovisuales.

Por ejemplo, se muestran madres dedicadas a sus hijos (Deméter), esposas celosas (Hera), religiosas consagradas a una misión (Hestia), empresarias frías y exitosas (Atenea), deportistas intrépidas amantes de la naturaleza (Artemisa), niñas complacientes, ingenuas e inocentes (Perséfone) y chicas sensuales de moral despistada (Afrodita).

Los personajes masculinos son jefes de un emporio comercial (Zeus), vengadores adictos a la ley del Talión (Poseidón), hijos pródigos capaces de hacer todo bien (Apolo), comerciantes embaucadores (Hermes), luchadores o guerreros (Ares), artistas bohemios sin dinero (Hefestos) y sujetos andróginos con instintos asesinos y poderes sobrenaturales (Dionisos).

Lo anterior exhibe la presencia de la mitología griega en la vida cotidiana. En un primer momento, sus mitos explicaron un sin fin de dudas y transmitieron conocimientos. Poco después estas narraciones retrataron eventos de diversa índole en obras de teatro.

En síntesis, «el mito da razón de algún suceso, expone las *narraciones* y los *relatos* cuya veracidad se establece por la fe y su sostenimiento lo impone una *autoridad* que dicta la *confianza en lo que se cree*. Así, el mito es incuestionable e inatacable en sus argumentos». ¹⁵⁴

De esa manera, ciertas temáticas de los mitos griegos se utilizan una y otra vez en diferentes obras audiovisuales, por ejemplo, la marca de chocolates *Ferrero Rocher* en uno de sus comerciales atribuyó a los dioses griegos la creación del producto.

Asimismo, autores de otro tipo de cosmovisiones (japonesa) partieron de algunos acontecimientos concretos de la mitología griega para el desarrollo de sus series, un ejemplo claro son *Los caballeros del Zodiaco* donde su líder es la reencarnación de la diosa Atenea.

¹⁵⁴ José Luis Piñuel y Carlos Lozano, *Ob cit*, p. 176.

Con lo anterior se demuestra la vigencia de la mitología clásica a pesar del paso de los siglos. Por lo tanto, aquellos interesados en la producción del radiodrama encontrarán en la mitología griega una fuente de historias con anécdotas y enseñanzas, las cuales permiten al auditorio identificarse con las acciones de ciertos personajes.

Hoy, los jóvenes productores y guionistas tienen el reto de rescatar a los dramas radiofónicos del olvido pero ¿qué puede ayudar? La respuesta se encuentra en llevar a escena las aspiraciones de la "gente común", ofrecer soluciones a sus problemas y recordar la función social asumida por el radiodrama desde los años sesenta.

Otra opción consiste en abandonar las historias rosas de las cenicientas, nivelar la tragedia y la comedia porque la vida no es extrema, quizá una se manifiesta más en un momento dado pero ambas se complementan. Esas enseñanzas de los dramaturgos griegos obligan a reflexionar en lo siguiente: *no todo es tristeza, ni todo es felicidad.*

De nuevo se hace hincapié en la conveniencia de seguir la línea de la radio pública respecto a la producción de dramatizaciones, se sugiere englobarlas dentro de series que aborden temáticas parecidas entre sí.

Viene una interrogante ¿por qué elegir un serial y no una radionovela (capitulado por episodios) o un radioteatro (unitario)? La respuesta es sencilla, una radionovela exige al escucha seguir cada capítulo con atención porque si omite uno pierde la secuencia de los hechos, además las acciones de los personajes tienen consecuencias. En cambio, el radioteatro sólo abarca una emisión y carece de continuidad.

La serie permite abordar varios temas, en cada capítulo desarrolla una historia distinta y los personajes poseen continuidad, claro está que existen protagonistas, villanos y caracteres secundarios.

Con esto a favor de los seriales, existe la posibilidad de incitar a los escritores a plantear historias inéditas, las cuales hacen falta, por ello los medios públicos recurrieron a las obras de la literatura universal.

Conclusiones

Finalmente quedan abiertas las siguientes líneas de investigación:

- La relación del radiodrama con el auditorio de la época de oro de la radio y con la audiencia actual.
- Diferencias y semejanzas entre el radiodrama de la radio concesionada en los años cuarenta y el radiodrama de la radio pública en el siglo XXI.
- La aplicación de las cuatro funciones de los medios de comunicación (educar, informar, entretener y persuadir) en los mensajes de las dramatizaciones radiofónicas.
- El rol de los jóvenes en los mitos griegos.
- Temáticas frecuentes en telenovelas y películas.
- La utilización de los arquetipos en la construcción de los personajes.

En conclusión, aquellos interesados en diseñar una serie para radiodrama deben investigar ¿qué emisoras lo producen? ¿Cuál es su tendencia? ¿Cuáles son sus objetivos? Y ¿qué novedades pueden utilizar para renovar y mantener con vida al género?

FUENTES DE CONSULTA

A) BIBLIOGRAFÍA

- ABRIL, Gonzalo. *Teoría general de la información*. Madrid, Cátedra, 1997.
- ALVA DE LA SELVA, Alma Rosa. *Radio e ideología*. México, El Caballito, 1991.
- ANDA Y RAMOS, Francisco de. *La radio. El despertar del gigante*. México, Trillas, 2003.
- ARISTÓFANES. *Las once comedias*. México, Porrúa, 2000.
- ARISTÓTELES. *La poética*. México, UNAM, 2000.
- ARNHEIM, Rudolf. *Estética radiofónica*. Barcelona, Gustavo Gili, 1980.
- ARZATE CAMACHO, Verónica. *La radionovela, ¿un género rescatable?* (Tesis de Licenciatura). México, UNAM. FCPyS, 1995.
- BALSEBRE, Armand. *El lenguaje radiofónico*. Madrid, Cátedra, 1994.
- BARBIER, Frédéric y Catherine Bertho Lavenir. *Historia de los medios: de Diderot a Internet*. Buenos Aires, Colihue, 1999.
- BARRERA RUEDA, Ixchel. *El proceso de comunicación en el cuento maravilloso* (Tesis de Licenciatura). México, UNAM. FCPyS, 2001.
- BENTLEY, Eric. *La vida del drama*. México, Paidós, 2000.
- BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. México, Crítica, Grupo Grijalbo, 1988.
- BOLEN, Jean Shinoda. *Las diosas de cada mujer. Una nueva psicología femenina*. Barcelona, Kairós, 2007.
- . *Los dioses de cada hombre. Una nueva psicología masculina*. Barcelona, Kairós, 2007.
- BURN, Lucilla. *El pasado legendario. Mitos griegos*. Madrid, Akal, 1998.
- CABALLERO ARCINIEGA, Diana Haydee. *Propuesta de una radionovela de perfil erótico dirigida a jóvenes del Distrito Federal* (Tesis de Licenciatura). México, UNAM. FCPyS, 2007.
- CAMACHO CAMACHO, Lidia. *La imagen radiofónica*. México, McGraw Hill, 1999.
- CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, FCE, 2006.

- CASTILLO BERTHIER, Héctor Francisco. *Juventud, cultura y política social: un proyecto de investigación aplicada en la Ciudad de México, 1987-1997* (Tesis de Doctorado). México, UNAM. FCPyS, 1998.
- CORONADO ZARCO, Claudia Patricia. *Verosimilitud y narración audiovisual televisiva en las caricaturas: de "Los Picapiedra" a "Los Simpson"* (Tesis de Maestría). México, UNAM. FCPyS, 2004.
- DE FLEUR, Melvin L. y Sandra J. Ball-Rokeach. *Teorías de la comunicación de masas*. México, Paidós, 1994.
- DIETERICH, Heinz. *Nueva guía para la investigación científica*. México, Ariel-Planeta, 2001.
- EGRI, Lajos. *Cómo escribir un drama*. México, UNAM. CUEC, 1986.
- ELIADE, Mircea. *Mito y realidad*. Bogotá, Labor, 1994.
- ELLIS, Richard y Ann McClintock. *Teoría y práctica de la comunicación humana*. Barcelona, Paidós, 1993.
- ERIKSON, Eric H. *El ciclo vital completado*. Barcelona, Paidós, 2000.
- ESQUILO. *Las siete tragedias*. México, Porrúa, 2000.
- EURÍPIDES. *Las diecinueve tragedias*. México, Porrúa, 2000.
- FIGUEROA BERMÚDEZ, Romeo Antonio. *¡Qué onda con la radio!* México, Parsons, 1997.
- FREUD, Sigmund. *Obras completas*. 24 vols. Madrid, Amorrortu, 1996.
- GALLARDO CANO, Alejandro. *Curso de teorías de la comunicación*. México, Cromocolor, 1998.
- GARCÍA GUAL, Carlos. *Introducción a la mitología griega*. Madrid, Alianza, 1992.
- GARIBAY KINTANA, Ángel María. *Mitología griega. Dioses y héroes*. México, Porrúa, 2003.
- GÓMEZ NORIEGA, Martha. *El quehacer del locutor* (Tesis de Licenciatura). México, UNAM. FCPyS, 1995.
- GUARNER, Enrique. *Psicopatología clínica y tratamiento analítico*. México, Porrúa, 1978.
- GUEVARA, Alejandro. *Locución: el entrenador personal*. Buenos Aires, La Crujía, 2003.
- HAUSMAN, Carl; Philip Benoit y Lewis B. O'Donnell. *Producción en la radio moderna*. México, Thomson, 2001.
- HAYE, Ricardo M. *La radio del siglo XXI. Nuevas estéticas*. Buenos Aires, CICCUS-La Crujía, 2000.

- HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto; Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio. *Metodología de la investigación*. México, McGraw Hill, 2003.
- HESÍODO. *Teogonía*. México, UNAM, 1978.
- HILLIARD, Robert L. *Guionismo para radio, televisión y nuevos medios*. México, Thomson, 2000.
- HÜBNER, Kurt. *La verdad del mito*. México, Siglo XXI, 1996.
- JÁIDAR, Isabel (Compiladora). *Alma y psique. Del mito al método*. México, UAM, 2000.
- JAKOBSON, Roman. *El marco del lenguaje*. México, FCE, 1996.
- . *Ensayos de lingüística general*. México, Seix Barral, 1981.
- JUNG, Carl Gustav (Compilador). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona, Aguilar, 1979.
- KAPLÚN, Mario. *El comunicador popular*. Buenos Aires, Lumen-Humanitas, 1987.
- . *Producción de programas de radio. El guión-la realización*. México, Cromocolor, 1994.
- KERÉNYI, Karl. *Los dioses de los griegos*. Caracas, Monte Ávila, 1997.
- KIRK, Geoffrey Stephen. *El mito. Su significado y funciones en la antigüedad y otras culturas*. Barcelona, Paidós, 1990.
- . *La naturaleza de los mitos griegos*. Barcelona, Paidós, 2002.
- KLEIBER, Georges. *La semántica de los prototipos*. Madrid, Visor, 1995.
- LACAN, Jacques. *Psicoanálisis, radiofonía y televisión*. Barcelona, Anagrama, 1980.
- LEWANDOWSKY, Theodor. *Diccionario de lingüística*. Madrid, Cátedra, 1986.
- LUNA CASTILLO, Antonio. *Metodología de la tesis*. México, Trillas, 2005.
- MATTELART, Armand y Michèle. *Historia de las teorías de la comunicación*. Barcelona, Paidós, 1997.
- MAZA PÉREZ, Maximiliano y Cristina Cervantes de Collado. *Guión para medios audiovisuales. Cine, radio y televisión*. México, Longman, 1994.
- McQUAIL, Denis. *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*. Barcelona, Paidós, 2001.
- MEDINA REYGADAS, María Eugenia. *Formación de adolescentes como receptores críticos y reflexivos de los mensajes del video cine* (Tesis de Licenciatura). México, UNAM. FCPyS, 2000.
- MERAYO PÉREZ, Arturo. *Para entender la radio*. Salamanca, Universidad Pontificia de Salamanca, 1992.

- MUÑOZ, José Javier y César Gil. *La radio: teoría y práctica*. Madrid, IORTV, 2002.
- MYERS, David G. *Psicología social*. Bogotá, McGraw Hill, 2000.
- NASIO, Juan David. *Enseñanza de 7 conceptos cruciales del psicoanálisis*. Barcelona, Gedisa, 1980.
- ORTIZ, Miguel Ángel y Federico Volpini. *Diseño de programas de radio. Guiones, géneros y fórmulas*. Barcelona, Paidós, 1995.
- y Jesús Marchamalo. *Técnicas de comunicación en radio. La realización radiofónica*. Barcelona, Paidós, 1994.
- PAVIS, Patrice. *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona, Paidós, 1990.
- PÉREZ GAVILÁN ROJAS, Elodia. *El locutor y la Asociación Nacional de Locutores de México*. A. C. México (Tesis de Licenciatura). UNAM. FCPyS, 2004.
- PÉREZ HERNÁNDEZ, Mario Alberto. *Prácticas radiofónicas. El manual del productor*. México, Porrúa, 1998.
- PIÑUEL, José Luis y Carlos Lozano. *Ensayo general sobre la comunicación*. Barcelona, Paidós, 2006.
- PLATÓN. *Diálogos*. México, Porrúa, 1984.
- REBEIL CORELLA, María Antonieta; Alma Rosa Alva de la Selva e Ignacio Rodríguez Zárate. (Compiladores). *Perfiles del cuadrante. Experiencias de la radio*. México, Trillas, 2005.
- REYES Alfonso. *Obras completas. Religión griega y mitología griega*. Tomo XVI. México, FCE, 1981.
- RIVERA, Virgilio Ariel. *La composición dramática. Estructura y cánones de los 7 géneros*. México, Escenología A. C., 2004.
- ROJAS SORIANO, Raúl. *Guía para realizar investigaciones sociales*. México, Plaza y Valdés, 1996.
- ROMO GIL, María Cristina. *Introducción al conocimiento y práctica de la radio*. México, Diana, 1989.
- . *La radio. Voces débiles y voces de esperanza*. México, Fundación Manuel Buendía, 1990.
- SCHMELKES, Corina. *Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación. (Tesis)*. México, Harla, 1988.
- SEGAL, Julia. *La fantasía*. Buenos Aires, Longseller, 2001.

- SERGER, Linda. *¿Cómo convertir un buen guión en un guión excelente?* Madrid, Rialp, 1991.
- SÓFOCLES. *Las siete tragedias*. México, Porrúa, 2000.
- VANSINA, Jan. *La tradición oral*. Barcelona, Labor, 1968.
- VOGLER, Christopher. *El viaje del escritor*. Barcelona, Robinbook, 1998.

B) HEMEROGRAFÍA

- DE LA REDACCIÓN. *Adaptan obra de Dylan Thomas para radioteatro en vivo*. La Jornada. Martes 2 de diciembre de 2003. Cultura. p. 4.
- EL UNIVERSAL. *Murallas de amor, la mujer en la radionovela*. El Universal. Martes 14 de noviembre de 2006. Cultura. p. 3.
- . *Premian a radioastas*. El Universal. Domingo 21 de mayo de 2006. Cultura p. 6.
- . *Recrea radionovela el asesinato de León Trotsky*. El Universal. Jueves 19 de mayo de 2005. Cultura. p. 2.
- FES CUAUTITLÁN. *En México se lee un libro al año por persona*. Gaceta UNAM. No. 3543. Lunes 13 de mayo de 2002. p. 10.
- GACETA UNAM. *El radioteatro, tradición que hoy recupera Radio UNAM*. Gaceta UNAM. No. 3465. Lunes 18 de junio de 2001. p. 19.
- GARCÍA, Ariadna. *Elaboran radionovela para migrantes*. El Universal. Miércoles 30 de octubre de 2002. Nación. p. 6.
- GARCÍA HERNÁNDEZ, Arturo. *Transmitirá la UNAM radionovela sobre el asesinato de León Trotsky*. La Jornada. Viernes 13 de mayo de 2005. Cultura. p. 8.
- JIMÉNEZ, Arturo. *Llaman a no dejar morir el género de la radionovela*. La Jornada. Viernes 25 de julio de 2003. Cultura. p. 5.
- JIMÉNEZ BERNAL, Gabriela. *Gana connacional primer premio de guión dramatizado*. El Universal. Viernes 26 de diciembre de 2003. Cultura. p. 3.
- . *Radionovelas con textos clásicos*. El Universal. Viernes 25 de julio de 2003. Cultura. p. 2.
- LEGUIL, François. *Rasgos de perversión*. Revista Escansión. No. II. Nueva Serie. Manantial. Buenos Aires, 1990. pp. 7-15.

- MATEOS-VEGA, Mónica. *Mozart, Juárez y Molière protagonizan nuevas emisiones radiofónicas de Opus 94*. La Jornada. Jueves 3 de marzo de 2006. Cultura. p. 7.
- NOTIMEX. *Llevarán a la radio obra del astrónomo Erro*. El Universal. Sábado 2 de octubre de 2004. Cultura. p. 1.
- PALACIOS GOYA, Cynthia. *Regresa el teatro a la radio*. El Universal. Jueves 14 de junio de 2001. Cultura. p. 2.
- PAUL, Carlos. *Difundirá Radio Educación nueve radiodramas a partir de este lunes*. La Jornada. Domingo 10 de septiembre de 2006. Cultura. p. 4.
- SOLÍS, Juan. *Buscan reactivar el género del radiodrama*. El Universal. Viernes 8 de septiembre de 2006. Cultura. p. 1.
- . *Estrenan hoy radionovela de Luis Enrique Erro*. El Universal. Lunes 4 de octubre de 2004. Cultura. p. 1.
- . *Radioteatro con nuevos ritmos narrativos*. El Universal. Viernes 3 y sábado 4 de marzo de 2006. Cultura. p. 3.
- VALAS, Patrik. *Freud y la perversión*. Revista Escansión. No. 1. Nueva Serie. Manantial. Buenos Aires, 1989. pp. 75-85.
- VALENZUELA, Angélica. *Podrían resurgir programas dramatizados*. El Universal. Martes 29 de febrero de 2000. Cultura. p. 2.

C) DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS

- LÓPEZ VIGIL, José Ignacio. *Manual urgente para radialistas apasionados*. [En línea] Quito, 2005. [Citado el miércoles 9 de abril de 2008] en <http://www.radialistas.net>
- LUMBRERAS CASTRO, Jorge. *Posturas del conocimiento en el estudio de la comunicación*. [CD ROM] México, UNAM. FCPyS. SUA. PAPIME, 2004.
- MEJÍA BARQUERA, Fernando. *Historia mínima de la radio mexicana. (1920-1996)*. [En línea] Revista Escenarios y convergencias. No. 1. Marzo-mayo 2007. [Citado el jueves 15 de noviembre de 2007] en <http://www.web.upaep.mx/Investigaciones/revistae&c/seminario.html>
- ROJAS ORDUÑA, Octavio Isaac. *El drama de la radionovela*. [En línea] Revista Etcétera. Noviembre 2000. No. 1. [Citado el viernes 1 de diciembre de 2006] en <http://www.etcetera.com.mx/rad43.asp>

ANEXOS

En este apartado se expone la sinopsis de los trece capítulos de *Mitos, sueños y fantasías* y un breve perfil de algunos personajes de la mitología griega que resulta pertinente mencionar.

A) SINOPSIS DE LOS TRECE CAPÍTULOS DE *MITOS, SUEÑOS Y FANTASÍAS*

Los trece mitos expuestos a continuación exhiben situaciones similares a las presentadas en los dramas audiovisuales de la actualidad, ahora bien, cada uno muestra variantes de acuerdo con cada contexto.

a) EL RAPTO DE PERSÉFONE

Perséfone vive feliz con su madre Deméter, diosa de la fertilidad. Mientras tanto, Hades el rey del mundo subterráneo busca esposa y algunos dioses colaboran con él para que la consiga. En el jardín donde juega Perséfone aparece un narciso, ésta al cortarlo observa cómo se abre la tierra de donde sale Hades y la secuestra.

Poco después, Deméter llama a su hija y ésta no responde, la diosa emprende la búsqueda sin obtener resultados. Finalmente, Helios se compadece de ella y revela lo ocurrido. La diosa se deprime y olvida nutrir al mundo.

Los dioses se desesperan por tal situación, tratan de convencer a Deméter para que reanude sus actividades pero ella exige el regreso de su hija. Zeus envía a Hermes a negociar con Hades el regreso de Perséfone, éste accede pero antes de partir, la *Koré* come unos granos de una fruta y queda atada al inframundo.

El jardinero del Hades, Ascálafo delata a la *Koré*, Deméter en represalia lo convierte en búho. Zeus determina que Perséfone pase la mitad del año con su madre y la otra mitad con su esposo.

b) LA CAJA DE PANDORA

Los dioses encomiendan a Prometeo y a Epimeteo, la creación de una criatura noble que los adore por siempre, los hermanos carecen de dones para el nuevo ser (el hombre) porque los repartieron a los animales.

Ante tal problemática, Prometeo visita a Hefestos con la intención de robar el fuego y lo consigue. El titán regala este elemento a los hombres, así combaten las inclemencias del clima y dominan a los animales.

Zeus se enfurece por el robo y trama un castigo ejemplar para los hombres, la mujer. Por su parte, Prometeo sospecha que los dioses planean una treta y advierte a su hermano Epimeteo que rechace los regalos divinos.

Los dioses crean a Pandora y cada uno proporciona un don a la mujer, posteriormente se la regalan a Epimeteo, éste se enamora de ella, la toma por esposa y olvida la advertencia de su hermano Prometeo.

Epimeteo guarda en un baúl las virtudes y defectos que no repartió. Pandora es muy curiosa y cada vez que lo mira quiere conocer su contenido. Un día sin dudarlo, rompe el sello y de él salen todas las penas y desgracias, cierra el baúl justo antes de que salga la esperanza.

c) EL HÉROE DE ANDRÓMEDA

El rey Acrisio consulta un oráculo, éste revela que morirá a manos de su nieto, por eso encierra a su hija Dánae en una torre para que no tenga contacto con ningún varón pero Zeus se enamora de ella y la embaraza.

Dánae da a luz a Perseo, Acrisio los encierra en un cofre y los arroja al mar, poco después llegan al reino de Séfiros. Con el paso del tiempo, el rey Polidectes se enamora de Dánae y planea deshacerse de Perseo, por ello organiza una fiesta donde cada cual regala un caballo, Perseo al carecer de uno, promete la cabeza de Medusa.

Perseo visita a las Grayas y roba su diente, la condición para devolverlo es que revelen el paradero de la Górgona, éstas acceden a la petición del héroe.

Con el apoyo de varios objetos, Perseo corta la cabeza de Medusa sin mirarla. De regreso a su hogar, el héroe libera a Andrómeda de ser devorada por un monstruo, se enamora de ella, pero la doncella está comprometida con Fineo. Éste reclama la mano de la princesa pero Perseo lo transforma en piedra con la cabeza de Medusa y se casa con la joven.

Una vez en Séfiros, Perseo enfrenta a Polidectes y lo convierte en piedra, después obsequia la cabeza de Medusa a Atenea. El héroe decide encontrarse con su abuelo pero éste huye. Perseo compete en unos juegos donde lanza un disco que golpea mortalmente a Acrisio.

d) LA LOCURA DE DIONISOS

Dionisos viaja por toda Asia donde difunde su culto pero al llegar a Tebas se encuentra con el rechazo del soberano del lugar, su primo Penteo, éste se niega a reconocerlo como dios.

De pronto, las mujeres entran en un estado de ánimo extraño, beben y realizan actos lujuriosos. Dionisos se presenta como un extranjero enigmático y Penteo ordena su captura porque el dios provocó que las mujeres entraran en ese estado, además los guardias lo llevan ante él.

El dios mantiene su identidad en secreto, Penteo lo interroga, mientras tanto, las Bacantes hacen destrozos en represalia por la captura de su líder, Dionisos se libera y en su lugar deja a un fantasma con el que lucha Penteo.

El rey descubre la treta del dios, además Ágave (su madre) y sus tías Ino y Autónoe acompañan al grupo, Penteo decide espiar a las Bacantes para observar su conducta. Dionisos aconseja al rey que se disfrace de mujer, éste obedece y se dirigen al monte Citerón.

El rey sube a las ramas de un abeto pero el dios lo delata y las mujeres arrojan piedras, Penteo cae al suelo, suplica piedad a su madre pero lo matan. Ágave y las Bacantes creen que mataron a una fiera, al entrar en razón miran con horror su crimen y son desterradas.

e) LA VENGANZA DE MEDEA

Pelias y su medio hermano Esón disputan el trono de Yolcos. Cuando el hijo de Esón, Jasón llega a su mayoría de edad reclama el reino. Para dárselo, Pelias pide el vellocino de oro que se encuentra en la Cólquida bajo la custodia del rey Eetes.

La travesía hacia la Cólquida es complicada y se realiza a bordo de la nave Argos. Al llegar a dicho reino, el rey Eetes pide a Jasón y a sus tripulantes que aren un gran campo y siembren los dientes de un dragón, poco después brotan hombres de la tierra y los argonautas los combaten.

Hera se compadece de Jasón y suplica a Eros y a Afrodita que conmuevan a Medea, la hija del rey quien es una maga poderosa. La hechicera se enamora de Jasón y proporciona un ungüento para que el héroe cumpla con los retos de Eetes.

El rey al ver los éxitos de Jasón decide destruir la nave, Medea descubre el plan y huye con los argonautas. Jasón obtiene el vellocino de oro, Eetes los sigue pero Medea secuestra, asesina y descuartiza a su hermano Apsirto. La hechicera esparce los restos de su hermano en el mar para retardar la persecución de Eetes quien se detiene para realizar el rito funerario y pierde a los argonautas.

Cuando llegan a Yolcos, Medea trama la venganza contra Pelias, éste es muy viejo y desea rejuvenecer. La hechicera ofrece un ungüento de rejuvenecimiento, lo aplican a un carnero y rejuvenece, las hijas del rey lo aplican a su padre pero la maga lo cambió por veneno y muere.

El príncipe Acasto expulsa a la pareja de Yolcos pero el rey Creón de Corinto los hospeda. Dicho rey anhela casar a su hija Glauce con Jasón, éste repudia a Medea y la destierran de Corinto.

La maga realiza una corona de oro, la cual envenena, se la regala a Glauce quien se la pone rápidamente y muere, su padre la abraza mientras agoniza y perece a su lado. No conforme con esto, Medea mata a sus dos hijos y se refugia en Atenas con el rey Egeo.

f) EL CRIMEN DE DEYANIRA

Heracles regresa a su hogar tras varios meses de ausencia, mientras tanto, Deyanira vive angustiada. El héroe se detiene para hacer un sacrificio pero envía el botín con su heraldo Licas donde destaca la cautiva Yole.

Cuando el héroe llega a su hogar, su esposa descubre que Yole y Heracles son amantes y planea la forma de retener a su esposo a su lado. Por ello, elabora una túnica a la cual unta una pomada que obtuvo del centauro Neso.

Dicha pócima tenía el objetivo de retener el amor de Heracles pero en realidad ese ungüento es veneno de la hidra de Lerna que el centauro regaló a la ingenua Deyanira para matar a Heracles.

Deyanira envía el presente, Heracles lo viste para realizar un sacrificio y al contacto con el fuego, el héroe se quema y agoniza. Hilo, el hijo de la pareja delata a su madre, ésta se suicida al enterrarse una daga. Heracles ordena que lleven sus restos al monte Eta y quiere que Hilo despose a Yole.

g) EL HILO DE ARIADNA

Por una imprudencia del rey Egeo, la guerra entre Atenas y Creta concluye con un tratado donde siete jóvenes y siete doncellas atenienses van a Creta para alimentar al Minotauro que sólo come carne humana.

Teseo se reencuentra con su padre Egeo y decide romper con el tributo a Creta, por ello va como ofrenda. Ariadna, la hija de Minos, el rey de Creta, se enamora de Teseo, lo busca y ofrece su ayuda a cambio de que la convierta en su esposa y se la lleve de la isla.

Ariadna contacta al arquitecto Dédalo, el diseñador del laberinto, éste proporciona un hilo para que Teseo encuentre la salida. Por su parte, la doncella entrega una espada mágica al héroe para que mate a la bestia. Teseo cumple con su objetivo, huye con Ariadna pero la abandona en la isla de Naxos a su suerte.

h) LA PASIÓN DE FEDRA

Hipólito es hijo de Teseo, dicho héroe se casó con la otra hija de Minos, Fedra. Por su parte, Hipólito se consagra en cuerpo y alma a Artemisa porque dicha diosa lo hace feliz.

En cambio, huye de los “placeres” de Afrodita, por ello, la diosa quiere vengarse del joven y provoca que Fedra se enamore de él, ésta confiesa a su nodriza, sus sentimientos.

La nodriza comunica a Hipólito la pasión de Fedra, éste huye para purificarse, Fedra se ahorca pero previamente escribe una nota donde declara la vergüenza que siente por la supuesta violación de Hipólito.

Teseo al conocer la noticia del suicidio de Fedra, exige a Poseidón su tercer deseo, la muerte de Hipólito. El dios cumple la orden pero Artemisa confiesa la verdad una vez que agoniza el joven y Teseo se arrepiente.

i) EL SEPULCRO DE ANTÍGONA

Creonte (el hermano de Yocasta) cumple la última voluntad del rey Eteocles, hijo de Edipo. Éste fue sepultado con todos los honores, en cambio el cuerpo de su hermano Polinices sería profanado.

Antígona decide sepultarlo e intenta convencer a su hermana Ismene para que la ayude, ésta se niega porque teme a la sentencia de Creonte, quien dé sepultura al cuerpo de Polinices será condenado a muerte.

La fiel hermana corre el riesgo, cubre el cadáver de su hermano con tierra pero los centinelas descubren el suceso y lo informan al rey. Creonte exige más vigilancia y así los guardias descubren a Antígona.

Los centinelas la capturan y la llevan con el tirano, éste determina que entierren viva a la princesa en una cueva rocosa, su hermana Ismene corre la misma suerte a pesar de pregonar su inocencia.

Hemón, el hijo de Creonte al enterarse de la muerte de su prometida Antígona se ahorca, su madre Eurídice al conocer la noticia del suicidio de su hijo hace lo mismo y Creonte enloquece ante tanto suicidio.

j) LA MANZANA DE LA DISCORDIA

El oráculo predijo que la nereida Tetis pariría un hijo que sería más poderoso que su padre, algunos dioses como Apolo y Poseidón, la pretendían pero al conocer la predicción, Zeus decide casarla con Peleo, el rey de los mirmidones.

Los dioses organizan un gran banquete pero no invitan a Éride, la discordia. Ésta planea su venganza por el desaire, a la mitad del festejo introduce una manzana de oro con la inscripción "a la más bella". Todas las diosas pelean por la manzana y quedan tres finalistas.

Hera, Atenea y Afrodita acuden a Zeus para que dictamine quien es la dueña de la manzana y por ende la más bella. Hermes aconseja al dios que dé esa responsabilidad al pastor Paris porque posee un don especial para detectar mujeres bellas.

Las tres diosas visitan a Paris en el monte Ida, cada una lo soborna, Hera ofrece al pastor poder sobre todos los reinos de Asia, Atenea promete que lo convertirá en el mejor estratega bélico de todos los tiempos y Afrodita propone que él tendría a su lado la mujer más bella del mundo. Paris sin dudarlo entrega la manzana a Afrodita, poco después va a Esparta donde conoce a Helena, la esposa de Menelao.

k) EL SACRIFICIO DE IFIGENIA

Las tropas griegas se encuentran paralizadas en Aulis debido a una represalia de la diosa Artemisa por una afrenta de Agamenón. El rey consulta el oráculo que pide el sacrificio de su hija Ifigenia, Agamenón se niega pero cede a la presión de la flota.

Finalmente engaña a su esposa Clitemnestra para que envíe a su hija con el pretexto de casarla con el héroe Aquiles. Cuando la doncella arriba a Aulis descubre la verdad, Ifigenia se deprime, Aquiles se enfurece por el engaño pero suplica piedad a Artemisa, la diosa se compadece y envía a un ciervo para que lo sacrifiquen en lugar de la joven.

l) EL MATRICIDIO DE ELECTRA

Agamenón regresa victorioso de Troya, su esposa Clitemnestra y su amante Egisto lo asesinan. Previamente, casaron a Electra con un plebeyo y a Orestes lo enviaron a un reino lejano. Orestes regresa de su exilio y busca a Electra, el reencuentro de los hermanos es emotivo.

Ambos planean la venganza en contra de Clitemnestra y de Egisto porque Electra no perdona las humillaciones de los adúlteros. Se difunde el rumor de la muerte de Orestes, hecho que facilita el ajuste de cuentas. Pílates, el primo de Orestes tiende una trampa a Egisto y el príncipe mata al amante de su madre.

Por su parte, Electra manda a llamar a su madre para realizar un sacrificio a los dioses con motivo de un supuesto parto. Clitemnestra acude al llamado, Orestes la enfrenta y junto con su hermana, la matan.

m) EL HIJO DE METIS

Metis fue una consorte de Zeus pero un oráculo predijo que ella sería madre del dios que suplantaría al líder de los dioses. Zeus se la tragó sin dudarlo. El tiempo transcurrió y nació de su cabeza Atenea pero al parecer Metis había muerto.

En un festín, Dionisos combina ambrosía con vino por accidente, Zeus bebe la pócima que tiene un efecto de purgante y vomita a Metis. La diosa al salir de la boca de Zeus, presenta un embarazo avanzado y rápidamente da a luz a Poros. Este dios, cuenta con una protección especial porque los olímpicos intentan deshacerse de él pero fracasan, incluso buscan la forma de matarlo.

Poros extiende su culto y provoca que los hombres quiten de sus altares a los olímpicos. Poros y Metis cambian sus nombres y recuperan su lugar en la historia en detrimento de los otros dioses.

B) ¿QUIÉN ES QUIÉN EN LA MITOLOGÍA GRIEGA?

ACRISIO. Hijo de Abante y Aglaye. Tuvo un hermano gemelo llamado Preto con quien dividió el reino en Argos y Tirinto. Un oráculo vaticinó que moriría por culpa de su nieto, por ello encerró a su hija Dánae, quien tuvo un hijo con Zeus, el héroe Perseo. Éste cumplió la predicción por accidente.

ACTEÓN. Hijo de Aristeo y Autónoe. Célebre porque miró desnuda a la diosa Artemisa cuando se bañaba, en represalia, la diosa lo convirtió en ciervo y sus perros lo despedazaron en plena cacería.

ADONIS. Hijo de incestuoso de Fénix y Mirra. Cuando el padre descubrió la identidad de su amante, intentó matarla pero los dioses la transformaron en un árbol del cual nació Adonis. Afrodita se enamoró de él.

AFRODITA. Hija de Urano, nació cuando Cronos emasculó a su padre y sus testículos cayeron en el mar. Simbolizó el atractivo sexual, fue la esposa de Hefestos, el dios más feo del Olimpo, fue infiel y su amante favorito era Ares.

AGAMENÓN. Hijo de Atreo y Aérope. Rey de Argos y de Micenas. Dirigió la invasión hacia Troya para vengar a Menelao. Su esposa fue Clitemnestra y con ella tuvo a Ifigenia, Electra y Orestes.

ÁGAVE. Hija de Cadmo y Harmonía. Difundió el rumor de que Dionisos no era hijo de Zeus, el dios del vino en venganza la enloqueció y en ese momento mató a su hijo Penteo, porque creyó que era una fiera.

ALCETES. Hija de Pelias. Contrajo nupcias con Admeto y se ofreció a morir en su lugar. Heracles la salvó de la muerte y la regresó con su marido, fue la única que rechazó las propuestas de Medea respecto al rejuvenecimiento de su padre.

ALCMENA. Hija de Electrion. Contrajo nupcias con su primo Anfitrion pero Zeus tomó la forma de su esposo y se unió a ella, ambos procrearon a Heracles y con Anfitrion procreó a Ificles.

ANDRÓGEO. Hijo de Minos y Pasífae. Perdió la vida en unos juegos celebrados en Atenas, se dedujo que el rey Egeo planeó el asesinato del joven, a raíz de su muerte Atenas y Creta sostuvieron una guerra.

ANDRÓMACA. Esposa de Héctor, con éste procreó un hijo llamado Escamandrio. Neoptólemo, el hijo de Aquiles, la tomó por esclava y con ella procreó a Moloso, Píelo y Pérgamo. Cuando murió Neoptólemo, se casó con Heleno, un hermano de Héctor.

ANDRÓMEDA. Hija de Cefeo, rey de Etiopía. Adquirió relevancia porque Perseo la rescató de morir devorada por un monstruo, debido a una ofensa que sus padres hicieron a las Nereidas, finalmente se casó con Perseo.

ANTÍGONA. Hija de Edipo y Yocasta, reyes de Tebas. La joven acompañó a Edipo en su destierro hasta su muerte. Sus hermanos combatieron por el trono y ambos se asesinaron, ésta intentó sepultar a uno de ellos pero la condenaron a muerte por su desobediencia y la sepultaron viva.

APOLO. Hijo de Zeus y Leto, fue gemelo de Artemisa. Dios de las artes y del sol, además presidía los oráculos, nunca contrajo matrimonio pero tuvo prole.

AQUELOO. Hijo de Océano y Tetis, padre de las sirenas. Pasó a la historia porque se enfrentó a Heracles por la mano de Deyanira.

AQUILES. Hijo de Peleo, rey de los mirmidones y la nereida Tetis. La diosa quería que su hijo fuera invulnerable pero olvidó proteger su talón, sin embargo, fue el protagonista de la guerra de Troya.

ARES. Hijo de Zeus y Hera. Dios de la guerra, por lo regular perdía sus combates la mayor parte de las ocasiones, tuvo varios hijos pero nunca se casó.

ARIADNA. Hija de Minos y Pasífae. Ayudó a Teseo para que pudiera matar al Minotauro, sin embargo el héroe la traicionó, poco después se casó con Dionisos.

ARTEMISA. Hija de Zeus y Leto, fue gemela de Apolo. Diosa de la naturaleza, de la caza y de la luna, fue una de las diosas vírgenes.

ASCÁLAFO. Hijo de Caronte, barquero del Hades. En dicho lugar era el jardinero. Él delató a Perséfone cuando comió los granos de una fruta, en represalia Deméter lo convirtió en búho.

ASCLEPIO. Hijo de Apolo, dios de la medicina. Adquirió sus conocimientos gracias al centauro Quirón pero como salvaba a varias personas de la muerte, Zeus lo fulminó para evitar el desequilibrio.

ATALANTA. Hija de Yaso y Clímene. Heroína célebre por su vitalidad porque era una corredora muy veloz y varios hombres anhelaban casarse con ella.

ATENEA. Hija de Zeus y Metis. Diosa de la sabiduría, también fue una diosa virgen y la madre adoptiva de los héroes, además favoreció al patriarcado, en su escudo traía consigo la cabeza de Medusa.

AUTÓNOE. Hija de Cadmo y Harmonía, madre de Acteón, célebre por participar en el asesinato de su sobrino Penteo.

CADMO. Esposo de Harmonía, fundó Tebas, fue padre de Semele y patriarca de la rama de Edipo que estuvo condenada a la desgracia.

CALCAS. Adivino oficial de los aqueos durante la guerra de Troya, predijo que si no sacrificaban a Ifigenia, Artemisa detendría a la flota griega en Aulis.

CALIPSO. Hija de Helios. Se enamoró de Odiseo y procreó con él a Nausítoo y Nausínoo.

CARONTE. Barquero del Hades, cobraba a las almas un óbolo por cruzar el lago Estigia, padre de Ascálafo.

CASANDRA. Hija de Príamo y Hécuba, reyes de Troya. Poseía el don de la adivinación porque Apolo se lo otorgó pero cuando el dios pidió lo que ella prometió, ésta lo rechazó. Por ello, el dios la condenó a la incredulidad.

CASIOPEA. Esposa de Cefeo, rey de Etiopía y madre de Andrómeda. Dijo que su hija era más bella que las nereidas, por eso éstas pidieron a Poseidón la venganza, por ello el dios envió a un monstruo marino para asolar el país.

CEFEO. Rey de Etiopía, esposo de Casiopea y padre de Andrómeda.

CENTAUROS. Criaturas salvajes con la parte superior de su cuerpo con forma de hombre y la parte inferior con forma de caballo.

CERBERO. Hijo de Tifón y Equidna, era un monstruo con tres cabezas de perro y cola de serpiente. Era el guardián del Hades e impedía a los muertos salir y a los vivos entrar.

CÍCLOPES. Hijos de Urano y Gea. Sus nombres eran: Brontes, Estéropes y Arges. Poseían una gran estatura y se caracterizaban por su único ojo situado en la frente. Fueron aliados de los dioses olímpicos.

CIRCE. Hija de Helios. Era una maga experta y convertía en animales a todos aquellos que llegaban a sus dominios.

CLITEMNESTRA. Hija de Tindáreo y Leda, hermana de Helena y los Dioscuros. Su primer esposo fue Tántalo pero Agamenón lo mató a él y a sus hijos. Sus hermanos la obligaron a casarse con el asesino de su familia, con éste procreó a Crisotemis, Ifigenia, Electra y Orestes. Sin embargo, mató a su esposo después de su regreso de la guerra de Troya pero su hijo Orestes vengó dicha muerte.

CREÓN. Rey de Corinto, alojó en su reino a Jasón y Medea después de su destierro, poco después intentó casar al héroe con su hija pero Medea lo impidió.

CREONTE. Hijo de Meneceo y hermano de Yocasta. Después del asesinato de Layo, gobernó Tebas y ofreció el reino a quien resolviera el enigma de la Esfinge.

CRISOTEMIS. Hija de Agamenón y Clitemnestra, se mostró condescendiente ante el adulterio de su madre.

CRONOS. Hijo de Urano y Gea. Fue el único que ayudó a Gea en su venganza, por ello emasculó a su padre. Desposó a su hermana Rea pero en cada parto devoraba a sus hijos para evitar que lo suplantarán. Finalmente, Zeus lo destronó y liberó a sus hermanos.

DÁNAE. Hija de Acrisio y madre de Perseo. Su padre la encerró en una torre por temor a que un hijo suyo lo matara.

DÉDALO. Arquitecto cretense, diseñó el laberinto donde encerraron al Minotauro.

DEMÉTER. Hija de Cronos y Rea. Diosa de la fertilidad, su relación más significativa era con su hija Perséfone.

DEYANIRA. Hija de Eneo y esposa de Heracles. Tal era su enfado por la infidelidad del héroe que sin quererlo lo asesinó.

DICTIS. Príncipe de la isla de Sérifos, su hermano Polidectes lo destronó pero con ayuda de Perseo recuperó el reino.

DIONISOS. Hijo de Zeus y Sêmele. Dios del vino, Hera lo persiguió porque era fruto de la infidelidad de Zeus. Célebre por sus locuras, se desposó con Ariadna.

EDIPO. Hijo de Layo y Yocasta, reyes de Tebas. Sus padres lo abandonaron al nacer cuando un oráculo profetizó que él mataría a su padre y se casaría con su madre. Con el paso del tiempo, el oráculo cumplió su profecía, al conocer su crimen se perforó los ojos y vagó por el mundo.

EETES. Hijo de Helios, rey de la Cólquida y padre de Medea. Custodiaba el vellocino de oro que pretendía Jasón.

EGEO. Soberano de Atenas, padre de Teseo. Su imprudencia provocó la muerte de Andrógeo, príncipe de Creta. Por eso, los atenienses enviaban catorce jóvenes a la isla como ofrenda para el Minotauro.

EGISTO. Hijo incestuoso de Tiestes y su hija Pelopia. Mató a Atreo y sedujo a Clitemnestra, ambos mataron a Agamenón pero Orestes lo asesinó.

ELECTRA. Hija de Agamenón y Clitemnestra. Junto con Orestes vengó a su padre al asesinar a su madre.

ENEAS. Hijo de Anquises y Afrodita. Fue uno de los héroes de Troya, una vez que cayó la ciudad vagó por el Mediterráneo en busca de un hogar.

EOS. Hija de Hiperión y Tia. Constantemente se enamoraba por una maldición de Afrodita y siempre tomaba la iniciativa.

EPIMETEO. Hijo de Jápeto y Clímene. Esposo de Pandora, al verla se enamoró de ella perdidamente a pesar de las advertencias de su hermano Prometeo.

ÉRIDE. Hija de Hera, personificación de la discordia. Como los dioses no la invitaron a la boda de Tetis arrojó una manzana de oro a media ceremonia, ello provocó que las diosas se pelearan porque era un premio a la más bella.

EROS. Dios del amor. Los griegos lo representaron como un niño alado, sus intervenciones fueron innumerables y su genealogía era dudosa.

ESÓN. Hijo de Creteo y Tiro. Su hermanastro Pelias, lo destronó, padre de Jasón.

ESFINGE. Hija de Equidna y Tifón. Tenía cara de mujer, cuerpo de león y alas de ave de rapiña. Hera la envió a asolar Tebas por una ofensa de Layo, a quien no respondiera sus acertijos, lo mataba, sólo Edipo la venció.

ETEOCLES. Hijo de Edipo y Yocasta. Acordó con su hermano Polinices ocupar el trono durante un año pero traicionó a su hermano y murió en la guerra de Tebas.

EURÍDICE. Esposa de Creonte y madre de Hemón, se suicidó cuando conoció la noticia del suicidio de su hijo.

EURISTEO. Primo de Heracles, tenía miedo que el héroe lo destronara, por ello lo envió a realizar doce trabajos.

FEDRA. Hija de Minos y Pasífae. Contrajo nupcias con Teseo pero se enamoró de su hijastro Hipólito, ante el rechazo del joven, se suicidó.

FINEO. Pretendiente de Andrómeda, la reclamó una vez que la liberó Perseo.

FRIXO. Hijo de Atamante y Néfele. Su madrastra Ino intentó asesinarlo a él y a su hermana Hele pero Zeus los salvó. Hele murió en el trayecto y el rey Eetes le dio refugio.

FURIAS. Hijas de Urano y Gea. Sus nombres eran: Alecto, Tisífone y Mégera. Vengaban los parricidios o asesinatos en contra de los miembros de una misma familia, también eran conocidas como *Erinias*.

GEA. Diosa de la Tierra. Tenía dos funciones, la fecundidad y la predicción. Fue madre de los Titanes y consorte de Urano.

GLAUCE. Hija de Creón, rey de Corinto, su padre la prometió a Jasón pero Medea, la esposa de su prometido la mató para evitar el matrimonio.

GÓRGONAS. Hijas de Forcis y Ceto. Sus nombres eran: Esteno, Euríale y Medusa. Las dos primeras eran inmortales y sólo Medusa era mortal.

GRACIAS. Representaban el encanto y la belleza, esparcían la alegría al mundo. Sus nombres eran: Áglaye, Eufrosine y Talía, los griegos las llamaban *Cárites*.

GRAYAS. Hijas de Forcis y Ceto, hermanas de las Górgonas. Sus nombres eran: Dino, Enio y Penfredo, vigilaban la entrada al hogar de sus hermanas.

HADES. Hijo de Cronos y Rea. Dios de los muertos y su nombre se utilizó para su morada. Fue esposo de Perséfone, a la cual raptó, casi nunca salía de sus dominios y poseía un cuerno de la abundancia en sus manos.

HARMONÍA. Hija de Ares y Afrodita. Se casó con Cadmo, los dioses que asistieron a la boda, obsequiaron a la pareja regalos excepcionales, los cuales traían consigo tragedias, fue madre de Ino, Ágave, Autónoe, Sémele, Ilirio y Polidoro.

HARPÍAS. Hijas de Taumante y Electra. Sus nombres eran: Aelo y Ocípete. Los griegos las representaban con cuerpo de ave y cabeza de mujer.

HEBE. Hija de Zeus y Hera. Diosa de la juventud, servía a los dioses el néctar que impedía el envejecimiento.

HÉCATE. Diosa de la magia, los encantamientos y de las almas de los muertos. Los Olímpicos la respetaban y honraban.

HÉCTOR. Hijo de Príamo y Hécuba, fue el primogénito de los reyes troyanos. En síntesis, era el único troyano digno de combatir a Aquiles.

HÉCUBA. Esposa de Príamo, rey de Troya, célebre por sus cincuenta hijos.

HEFESTOS. Hijo de Zeus y Hera. Dios de la forja y hábil con las manos. Su aspecto no era agraciado, por ello lo rechazaron sus padres, finalmente desposó a Afrodita, quien fue infiel, sin embargo la perdonó.

HELENA. Hija de Zeus y Leda. Era la mujer más hermosa de la Tierra pero sobre ella pesaba una maldición que la encausaba a la promiscuidad. Contrajo nupcias con Menelao y huyó con Paris, ello ocasionó la guerra de Troya.

HELIOS. Hijo de Hiperión y Tía. Dios del sol, hermano de Eos (la Aurora) y de Selene (la Luna). Vivía en la isla de Rodas.

HEMÓN. Hijo de Creonte. Al conocer la noticia de la muerte de Antígona, se suicidó.

HERA. Hija de Cronos y Rea, esposa de Zeus, madre de Hebe, Ares, Ilitía y Hefestos. Se caracterizó por sus celos y se vengaba de las amantes y de los hijos que Zeus procreaba con ellas.

HERACLES. Hijo de Zeus y Alcmena. Fue el héroe más destacado de Grecia, realizó los doce trabajos que encargó Euristeo y los cumplió con éxito.

HERMES. Hijo de Zeus y Maya. Dios de la comunicación y mensajero del Olimpo, inventó la música y el alfabeto, nunca se casó pero tuvo una prole numerosa.

HESPÉRIDES. Hijas de la noche. Eran las custodias del jardín donde se encontraban unas manzanas de Hera que concedían la inmortalidad.

HESTIA. Hija de Cronos y Rea. Diosa del hogar y una de las tres diosas vírgenes, rechazó a sus pretendientes y prefería que la adoraran los otros dioses.

HIDRA DE LERNA. Hija de Tifón y Equidna. Este monstruo tenía nueve cabezas de serpiente y cuerpo de perro, Heracles la mató por orden de Euristeo.

HILO. Hijo de Heracles y Deyanira, esposo de Yole, una concubina de su padre que provocó la ira de su madre.

HIMENEO. Hijo de Apolo y la musa Calíope. Dios de las bodas.

HIPÓLITO. Hijo de Teseo y Antíope. El joven se dedicaba al culto de Artemisa, por ello Afrodita provocó que Fedra, su madrastra se enamorara de él, pero éste al rechazarla propició el suicidio de Fedra, no obstante, ésta lo culpó de una supuesta violación.

HORAS. Hijas de Zeus y Temis. Sus nombres eran: Eunomía, Irene y Dike. Su trabajo consistía en regar las lluvias y el rocío, también abrían y cerraban las puertas del Olimpo.

IFIGENIA. Hija de Agamenón y Clitemnestra. Su padre intentó sacrificarla por órdenes de Artemisa pero la diosa se compadeció y la llevó a Tauris donde fue su sacerdotisa.

ILITÍA. Hija de Zeus y Hera. Diosa de los alumbramientos.

INO. Hija de Cadmo y Harmonía. Fue la segunda esposa del rey Atamante y madrastra de Frixo y Hele. Tuvo dos hijos, Learco y Melicertes pero como acogió a Dionisos, Hera enloqueció a los reyes y en ese estado mataron a sus hijos. Por ello Ino intentó eliminar a sus hijastros Frixo y Hele.

IRIS. Hija de Taumante y Electra. Era la mensajera de Hera.

ISMENE. Hija de Edipo y Yocasta. Corrió la misma suerte que su hermana Antígona, la sepultaron viva.

JASÓN. Hijo de Esón. Reclamó a su tío Pelias el trono de Yolcos, por eso fue a la Cólquida en busca del vellocino de oro, consiguió el apoyo de Medea, la desposó pero después la repudió para casarse con la princesa Glauce.

LADÓN. Hijo de Tifón y Equidna. Dicho dragón poseía cien cabezas y custodiaba las manzanas de oro del jardín de las Hespérides. Heracles lo mató en su intento por robar dicho tesoro.

LAYO. Hijo de Lábdaco y padre de Edipo. En un primer momento huyó de Tebas y en el reino de Pélope se enamoró del hijo de éste, Crisipo, por ello lo raptó. Pélope lanzó una maldición donde Layo moriría a manos de su hijo.

LEÓN DE NEMEA. Hijo de Equidna. Su piel era invulnerable a las armas y al fuego. También murió a manos de Heracles.

LETO. Hija Ceo y Febe, madre de Apolo y Artemisa. Sufrió para dar a luz a sus hijos porque Hera estaba celosa. Finalmente, Poseidón ayudó a la madre desesperada cuando llegó a la isla de Delos.

LICAS. Heraldo de Heracles. Dejanira ordenó al súbdito llevar al héroe la túnica envenenada con la sangre de la hidra de Lerna que previamente le dio Neso.

MEDEA. Hija de Eetes, rey de la Cólquida. Reputada maga que ayudó a Jasón a conseguir el vellocino de oro, se desposó con el héroe pero éste la repudió, en venganza mató a la rival y a sus hijos, se casó con el rey de Atenas, Egeo.

MENELAO. Hijo de Atreo y Aérope. Cuando murió su padre huyó de Micenas junto con su hermano Agamenón y el rey Tindáreo ofreció refugio a los hermanos en Esparta. Se casó con Helena quien se fue con Paris y con ese suceso inició la guerra de Troya.

MENTOR. Era un amigo fiel de Odiseo y protegió al hijo de éste, Telémaco, al tiempo que fue su profesor y guía.

METIS. Hija de Océano y Tetis. Fue la primera esposa de Zeus y proporcionó la pócima para que Cronos vomitara a sus hijos. Zeus la engulló porque un oráculo predijo que ella sería la madre del futuro líder de los dioses.

MINOS. Hijo de Zeus y Europa, esposo de Pasífae, padre de Ariadna y Fedra, fue rey de Creta. Mandó a construir un laberinto donde alojó al Minotauro.

MINOTAURO. Hijo de la reina Pasífae y del toro de Creta, el monstruo tenía cuerpo de hombre y cabeza de toro, Minos lo encerró en un laberinto pero Teseo lo asesinó.

MUSAS. Hijas de Zeus, su don consistía en inspirar a los artistas, son nueve: Calíope, Clío, Erato, Euterpe, Melpómene, Polimnia, Talía, Terpsícore y Urania.

NÉMESIS. Hija de Nix. Diosa de la venganza.

NEREO. Hijo de Ponto y Gea. Padre de las Nereidas y protector de los marinos.

NESO. Centauro célebre porque intentó violar a Deyanira, la esposa de Heracles pero el héroe lo mató, dicha criatura indirectamente asesinó a su rival.

NINFAS. Hijas de Zeus. Divinidades de la naturaleza. Se representaban como mujeres bellas y alegres.

OCÉANO. Hijo de Urano y Gea, hermano mayor de los Titanes. Esposo de Tetis con quien tuvo tres mil hijos, los ríos y tres mil hijas, las oceánides.

ODISEO. Esposo de Penélope y padre de Telémaco, fue uno de los héroes de la guerra de Troya, se caracterizaba por su astucia.

ORESTES. Hijo de Agamenón y Clitemnestra. En su infancia lo alejaron de su reino natal pero con el paso de los años regresó para vengar la muerte de su padre. Electra lo ayudó en esa empresa. Posteriormente acudió al país de los Tauros para curar su locura y se reencontró con su hermana Ifigenia, quien lo ayudó a robar la estatua de Artemisa, ambos huyeron del lugar.

PAN. Hijo de Hermes, dios de los pastores y los rebaños. La parte superior de su cuerpo era humana y la parte inferior correspondía a un macho cabrío, además pertenecía al cortejo de Dionisos.

PANDORA. Fue la mujer que crearon los dioses para castigar a los hombres, poseía algunos dones, Epimeteo la desposó. Era muy curiosa, su esposo guardaba un baúl donde estaban todas las desgracias, sin dudarlo Pandora rompió el sello pero alcanzó a cerrar la caja justo antes de que escapara la esperanza.

PARCAS. Hijas de Zeus y Temis. Sus nombres eran: Cloto, Láquesis y Átropo. Medían la vida de los humanos con un hilo que cortaban. Los griegos las conocían como *Moiras*.

PARIS. Hijo de Príamo y Hécuba. Él otorgó la manzana a Afrodita y con ello la designó como la más bella, por esa razón secuestró a Helena, la esposa de Menelao, con ello se convirtió en el culpable de la guerra de Troya.

PASIFAE. Hija de Helios y esposa de Minos, rey de Creta. Fue una de las mejores magas, se enamoró de un toro blanco con el que procreó al Minotauro.

PEGASO. Hijo de Poseidón y Medusa, era un caballo alado compañero de Belerofonte a quien mató.

PELEO. Esposo de la nereida Tetis y padre de Aquiles, los dioses lo eligieron para evitar que Tetis procreara un hijo poderoso.

PELIAS. Hijo de Poseidón y Tiro. Su madre lo abandonó al nacer, sin embargo sobrevivió y al enterarse que su madre era reina de Yolcos fue a su lado. Al morir su padrastro Creteo, destronó a Esón y envió a su sobrino Jasón a la Cólquida por el vello cino de oro.

PENÉLOPE. Hija de Icario y esposa de Odiseo. Se caracterizaba por esperar con paciencia el regreso de su marido pero sus pretendientes la presionaban para que desposase a uno de ellos y el día que tomara una decisión sería cuando terminara de tejer una prenda.

PENTEEO. Hijo de Equión y Ágave. Fue rey de Tebas y se opuso al culto de Dionisos, su madre lo descuartizó al confundirlo con una fiera.

PERSÉFONE. Hija de Zeus y Deméter, diosa del mundo subterráneo, esposa de Hades, éste la raptó pero la *Koré* al probar una fruta del Hades quedó atada a dicho lugar, Zeus decidió que una parte del año la pasara con su madre y la otra con su marido.

PERSEO. Hijo de Zeus y Dánae. Fue célebre por matar a Medusa, en su camino de regreso liberó a la doncella Andrómeda con quien se casó. Accidentalmente mató a su abuelo Acrisio.

PÍLADES. Hijo de Estrofilo y Anaxibia. Se crió al lado de Orestes, lo ayudó en su venganza y lo acompañó hasta Tauris para curarse de su locura.

POLIDECTES. Rey de Sérifos, se enamoró de Dánae, la madre de Perseo, por ello planeó la forma de deshacerse de él, por esa causa, el héroe fue en busca de Medusa.

POLINICES. Hijo de Edipo y Yocasta. Ante la traición de su hermano, organizó una expedición en contra de Tebas, al morir, Creonte no permitió su sepultura.

POROS. Hijo de Zeus y Metis. Su padre impidió su nacimiento porque un oráculo predijo que él lo destronaría y gobernaría con amor, por ello él vive en las vísceras de Zeus y espera salir algún día a la luz.

POSEIDÓN. Hijo de Cronos y Rea. Dios del mar. Su esposa era Anfitrite. Se caracterizaba porque era muy vengativo y jamás perdonaba una afrenta.

PRÍAMO. Hijo de Laomedonte, rey de Troya. Su hermana Hesíone lo rescató de la esclavitud. Heracles lo puso al frente de Troya, se casó con Hécuba con quien procreó cincuenta hijos y cincuenta hijas.

PROMETEO. Hijo de Jápeto y Clímene. Era el benefactor de la humanidad, robó el fuego del Olimpo y lo entregó a los hombres. Zeus lo encadenó a un monte, en el cual un águila devoraba su hígado todos los días, Heracles lo liberó.

QUIMERA. Hija de Tifón y Equidna. La cabeza del monstruo era de león, su cuerpo de cabra y tenía cola de serpiente, el héroe Belerofonte la mató.

QUIRÓN. Hijo de Cronos y la oceánide Fílira. Sin duda fue el centauro más célebre por su sabiduría. Tuvo varios discípulos.

REA. Hija de Urano y Gea. Se casó con su hermano Cronos. Fue madre de Hestia, Deméter, Hera, Hades, Poseidón y Zeus.

SELENE. Hija de Hiperión y Tía, diosa de la luna.

SÉMELE. Hija de Cadmo y Harmonía, madre de Dionisos. Por un consejo de Hera, pidió a Zeus que mostrara su verdadera forma y éste la fulminó.

SÍSIFO. Hijo de Eolo. Se destacó por su astucia e ingenio, dentro de sus hazañas se cuenta que encadenó a Tánato pero Zeus lo condenó a subir una gran piedra hasta la cima de una montaña donde ésta caía y el trabajo comenzaba de nuevo.

TÁNATO. Hijo de Nix, dios de la muerte.

TELÉMACO. Hijo de Odiseo y Penélope, reyes de Ítaca. Cuando su padre estaba ausente, lo educó Mentor. Se enfrentó a los pretendientes de su madre y salió en busca de su padre y juntos combatieron a sus rivales.

TEMIS. Hija de Urano y Gea. Diosa de la ley, madre de las Parcas y las Horas.

TESEO. Hijo de Egeo y Etra. Fue el héroe de Atenas, destacó porque él mató al Minotauro, además se relacionó con Heracles y Medea.

TETIS. Hija de Nereo y Dóride. Un oráculo pronosticó que su hijo sería más poderoso que su padre, por ello los dioses la casaron con Peleo, el rey de los mirmidones con quien procreó a Aquiles. Su boda pasó a la historia porque no invitaron a Éride, ésta en represalia lanzó una manzana para la más bella.

TINDÁREO. Hijo de Ébalo, soberano de Esparta. Contrajo matrimonio con Leda con quien procreó a Cástor, Pólux, Helena y Clitemnestra, a las dos últimas las casó con Menelao y Agamenón respectivamente. Acusó a Orestes por el asesinato de su hija Clitemnestra.

TIRESIAS. Adivino de Tebas, se creía que gracias a la mordedura de una serpiente cambió de sexo y adquirió el don de la profecía. En otra versión, Hera lo cegó por un desaire pero Zeus le otorgó el don profético.

TITONO. Hijo de Laomedonte y Estrimo, soberanos de Troya. Eos se enamoró de él y solicitó la inmortalidad pero olvidó pedir el don de la eterna juventud, por lo tanto, el mortal envejeció.

URANO. Hijo de Gea pero a la vez su consorte, padre de los Titanes, los Hecatonquiros, los Cíclopes, las Furias, las Ninfas y Afrodita.

YOCASTA. Hija de Meneceo, hermana de Creonte y esposa de Layo, con quien procreó a Edipo. Con el paso de los años, madre e hijo contrajeron nupcias sin saberlo. Con su hijo procreó a Eteocles, Polinices, Antígona e Ismene. Cuando se reveló la verdad del incesto se suicidó.

YOLAO. Hijo de Ificles, sobrino de Heracles, además era su mejor amigo y lo acompañó en todas sus empresas. Desposó a Mégara después de que Heracles la repudió para casarse con Deyanira.

YOLE. Hija de Eurito, rey de Ecalia, presunta concubina de Heracles, a la muerte del héroe se desposó con Hilo.

ZEUS. Hijo de Cronos y Rea. Líder de los dioses y rey del cielo. Sus armas eran el trueno y el rayo, moraba en el monte Olimpo. Se caracterizaba por sus aventuras sentimentales y tuvo una numerosa prole producto de esas relaciones.