



**UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

**Trabajo de Investigación previo
a la obtención del Título de Licenciados
en Comunicación Social,
mención en Periodismo y Comunicación Digital.**

TEMA:

Adaptación de cuentos populares andinos a radioteatro con técnica de sonido holofónico

AUTORES:

José Esteban Aguilar Benítez
CI: 1720194339
Yadira Estefanía Aguaysa Velecela
CI: 0104043898

TUTOR:

Máster Wilson Orlando Gárate Andrade
CI: 0101937894

**Cuenca-Ecuador
2017**



RESUMEN:

El proyecto *Adaptación de Cuentos Populares Andinos a radioteatro con técnica de sonido holofónico* tuvo como principal objetivo la realización de cinco producciones radiales, dentro del ámbito de la creatividad comunicacional, que giraron alrededor de tres subtemas considerados importantes como fueron: uno, cuentos populares; dos radioteatro y tres, holofonía. Formando así una vinculación importante entre ellos, recuperando saberes ancestrales, tradiciones, dentro de la comunicación social en el ámbito radial y con un plus tecnológico que en este caso fue, la holofonía o técnica de sonido binaural.

La finalidad de este proyecto fue generar una producción que apele a la imaginación del ser humano, haciendo que, por medio de los sonidos y la construcción de escenarios, desde la audición, la persona que escuche los productos finales aprenda lo que significa crear sensaciones y emociones sin la necesidad de utilizar los cinco sentidos que tenemos los seres humanos, sino nada más uno, que en este caso es el sentido auditivo. De esta manera, aprender sobre nuestra cultura de una forma atractiva e innovadora, y poder conocer un poco más de dónde venimos, los diferentes mitos y leyendas que nacen en torno a la creación de ciertas culturas de nuestro país, los mismos que hemos tomado en cuenta de las diferentes regiones del mismo como la sierra, la costa y el oriente. Para obtener así una variedad dentro de las cinco cápsulas que se presenten como producto final.

Palabras clave: holofonía, sonido 3D, binaural, intercultural, digital, radio, radioteatro, cuentos, leyendas, mitos, cultura, popular, cápsulas, adaptación, sonido, tecnología.



ABSTRACT

The project “Adaptación de Cuentos Populares Andinos a radioteatro con técnica de sonido holofónico” has as main objective the realization of five radial productions, in the scope of communicational creativity, they turn around of three sub topics that we have considered important like: popular stories, radio theater and holophony. They form a important link between them, recovering ancestral knowledge, traditions within social communication in the radial sphere, and with a technological plus in this case is holophony or binaural sound technique.

The purpose of this project is to generate a production which appeals to the imagination of the human being, making through sounds and the construction of scenarios from the audition, the person who listens to the final products learn what means to create sensations and emotions without the need to use the five senses that human beings have, only one. In this way, we learn more about our culture in an attractive and innovative way, and we can know a little more where we come from, the different myths and legends that are born around the creation of certain cultures of our country, the same that we have taken into account of the different regions as Sierra, Coast and the Amazon. To obtain a variety within the five capsules presented as final product.

Key words: Holophony, 3D sound, binaural, intercultural, digital, radio, radio theater, stories, legends, myths, culture, popular, capsules, adaptation, sound, technology.



ÍNDICE

Contenido

1.	Introducción	6
2.	Capítulo uno	17
2.1	Creatividad comunicacional en radio	17
2.2	Holofonía	21
2.3	Cuentos populares	24
3.	Capítulo dos: cuentos, leyendas y mitos	28
3.1	Cuentos populares	28
3.2	Mitos	29
3.3	Leyenda	30
3.4	Mitos del diluvio	31
3.4.1	Los dos hermanos y las guacamayas	31
3.4.2	El origen de la laguna de Yaguarcocha	33
3.5	Leyendas	33
3.5.1	Los hijos del Chimborazo	33
3.5.2	El Bullo coco	34
3.6	Casos	35
3.6.1	Don Nico y el diablo	35
4.	Capítulo tres	37
4.1	Construcción de la cabeza binaural	37
4.2	Construcción del circuito de amplificación	37
4.3	Acoplamiento de la cabeza binaural	38
4.4	La importancia del guión en la adaptación holofónica	42
4.5	Guiones	44
4.5.1	Los dos hermanos y las guacamayas	44
4.5.2	El origen de la laguna de Yaguarcocha	48
4.5.3	Los hijos del Chimborazo	50
4.5.4	El Bullo coco	52
4.5.5	Don Nico y el diablo	56
5.	Capítulo cuatro	60



<u>5.1</u>Selección de actores.....	60
<u>5.2</u>Grabación	61
<u>5.3</u>Edición	63
<u>6</u>.Conclusiones.....	65
<u>7</u>.Recomendaciones.....	66
<u>8</u>.Anexos.....	67
<u>9</u>.Bibliografía.....	73



Cláusula de Licencia y Autorización para Publicación en el Repositorio
Institucional

José Esteban Aguilar Benítez en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "**Adaptación de Cuentos Populares Andinos a radioteatro con técnica de sonido holofónico**", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 27 de Octubre del 2017



José Esteban Aguilar Benítez

C.I: 1720194339



Cláusula de Propiedad Intelectual

José Esteban Aguilar Benítez, autor del trabajo de titulación **Adaptación de Cuentos Populares Andinos a radioteatro con técnica de sonido holofónico**, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 27 de Octubre del 2017



José Esteban Aguilar Benítez
C.I: 1720194339



Cláusula de Licencia y Autorización para Publicación en el Repositorio
Institucional

Yadira Estefania Aguaysa Velecela en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "**Adaptación de Cuentos Populares Andinos a radioteatro con técnica de sonido holofónico**", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 27 de Octubre del 2017

YADIRA ESTEFANIA AGUAYSA VELECELA

C.I: 0104043898



Cláusula de Propiedad Intelectual

Yadira Estefania Aguaysa Velecela, autora del trabajo de titulación **Adaptación de Cuentos Populares Andinos a radioteatro con técnica de sonido holofónico**", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 27 de Octubre del 2017

YADIRA ESTEFANIA AGUAYSA VELECELA

C.I: 0104043898



DEDICATORIA

“«Ama lo que haces y haz lo que amas. No escuches a nadie más que te diga que no lo hagas. Haz lo que quieras, lo que ames. La imaginación debe ser el centro de tu vida».”

Ray Bradbury

Desde el principio me parecía un proyecto bastante ambicioso, en algunas ocasiones ni siquiera estuve seguro de poder llevarla a la ejecución o de si mi idea lograría ser plasmada en el producto final. Este proyecto y el producto final, se las dedico a la persona más importante de mi vida, que lamentablemente no podrá estar presente, a mi abuela quien falleció pero me dejó lo más grande que alguien puede dejarte en la vida. Un sentido ético y de responsabilidad que jamás olvidaré. A ella, quien me brindó mi educación y si no fuera por ella no podría estar aquí. A mi querida abuela Mariana de Jesús Solórzano, sea donde sea que estés te extraño y espero que estés orgullosa de lo que he logrado gracias a ti.

JOSÉ ESTEBAN AGUILAR BENÍTEZ



AGRADECIMIENTO

Este proyecto **“Adaptación de Cuentos Populares Andinos a radioteatro con técnica de sonido holofónico”** fue posible gracias al apoyo de diferentes personas.

A nuestro tutor Mst. Wilson Garate por darnos la libertad creativa y la confianza profesional para realizar cada uno de los objetivos planeados. A mis padres que fueron quienes impulsaron cada día el sueño de hacer posible lo imposible. A Yadira Aguaysa mi compañera y colega, quien me ayudo a lograr que el proyecto se ejecutara como lo pensábamos. A Ricardo Tello quien ha sido un modelo a seguir y que me inspiro a pensar que siempre se puede ir más allá de lo establecido. A Marisol Pesantez una amiga y compañera que me ayudo a lograr encontrar las formas de resolver los problemas que se presentaron en el camino.

A mis Amigos y colegas en Radio La Cigarra quienes me brindaron apoyo y las instalaciones para ejecutar la producción: Tania Párraga Miño, David Minchala y Paola Pasaco. Y a Xavier Macas mi querido amigo de Radio Flacso, que a pesar de estar lejos, siempre estuvo dispuesto a brindarme ayuda a las dudas que se suscitaron.

**“Ser autodidacta es, estoy convencido,
el único tipo de educación que existe.”**

Isaac Asimov

JOSE ESTEBAN AGUILAR BENITEZ



DEDICATORIA

Todo trabajo en un principio representa entrega y esfuerzo pero en varias ocasiones no se conocen las razones que en realidad motivan a su realización. Uno de los más grandes pilares ha sido mi madre a quien le dedico en primer lugar esta tesis, Marcia Audrey Ivonne Velecela Jiménez, por ti he llegado hasta aquí y este trabajo también te pertenece por tu lucha y esfuerzo diario durante mis 24 años de vida y porque con el ejemplo me has demostrado que al que obra bien siempre le va bien. Y por otro lado, justamente en el tiempo de realización de nuestra tesis José y yo compartimos la pérdida de nuestras abuelas maternas, es por eso que este trabajo está dedicado a Carmelina Jiménez Escobar, mi abuelita, que sé que desde otro lugar mucho más allá del sol, estuvo conmigo en todo momento en el que quise decaer y logré salir adelante gracias a ella que siempre estuvo presente, hablándome a través de las memorias y recordándome que soy fuerte y valiente. Estoy segura de que estas orgullosa de cada logro que conseguimos tus nietos en este mundo.

“Ay mi niña morenita no te asustes con mi pena, que las lágrimas que corren riegan a la hierba buena. Duerme mi niña, duerme. La luna te mira, tu nieta te quiere”

YADIRA ESTEFANIA AGUAYSA VELECELA



AGRADECIMIENTO

Este proyecto “**Adaptación de Cuentos Populares Andinos a radioteatro con técnica de sonido holofónico**” fue posible gracias al apoyo de diferentes personas.

Agradezco en primer lugar a nuestro tutor Mgst. Wilson Garate por darnos todo el apoyo y guiarnos en la realización de cada una de las ideas que teníamos para este trabajo. A José Aguilar “el Pepe” mi compañero tesista, por darme la mano y avanzar juntos, hombro a hombro y por ayudarme a desarrollar mis ideas en conjunto con las suyas, hay mucho que recorrer juntos.

A mi hermana Kerly por motivarme a terminar lo que empecé y superarme a mí misma a diario. A los más grandes referentes que tuve durante mi paso por las aulas, a Daniela León por enseñarme que es posible hacer buen periodismo y a Ricardo Tello Carrión, gracias por ser además de maestro, un buen amigo y un apoyo en los momentos de flaqueza y duda. A mi amiga, hermana y compañera de lucha Verónica Vera. A los grandes amistades que se cultivan a lo largo de la carrera y que espero sean eternas: Estefanía Benítez mi casi hermana desde el principio, Alexander Saldarriaga mi ñaño, Gabriela Peralta “la Gaby Lupita”. A mis amigos del café que durante un año preguntaban todos los días ¿Para cuándo?: Edi, Pancho, Paco, Gorky. A mis primas: Mercedes Sánchez, Estefanía Sánchez, Emilia Morán. A los venezolanos que llegaron a darme una gran lección de vida, lo que más vale la pena hacer es lo que haces por otros, llenándome de risas y diciéndome que sea paciente con mi compañero: Gabriel, Gustavo y Mariga. A radio la Cigarra por prestarnos las instalaciones. A todos los actores profesionales y aficionados que fueron parte de este proyecto.

“La ética debe acompañar siempre al periodismo,

como el zumbido al moscardón”

Gabriel García Márquez

YADIRA ESTEFANIA AGUAYSA VELECELA



INTRODUCCIÓN

El proyecto “*Adaptación de Cuentos Populares Andinos a radioteatro con técnica de sonido holofónico*” siendo de creatividad comunicacional, responde a una realidad actual donde las radios necesitan recuperar su capacidad de propuesta al crear contenido que sea creativo, educativo y que se relacione con nuestra cultura, forjando interés en los oyentes. La holofonía en conjunto con la utilización de cuentos populares de nuestra realidad representaría un impacto más grande para la educación en saberes ancestrales y de esta manera, propone un nuevo camino para la producción radial.

La técnica de grabación holofónica se inventó en 1980, sin embargo, su utilización ha sido escasa desde su primera aparición. Esto se debe al surgimiento de los sistemas de audio estereofónicos, los cuales opacaron por completo a la esta técnica. Aunque actualmente con la era de la realidad virtual, implementándose en diferentes campos, la holofonía ha vuelto a tomar fuerza y ha comenzado a abrirle campo al estudio de su utilización de diferentes maneras. La NASA que pretende usar la holofonía en los cascos de los astronautas que viajen a otros planetas para poder captar el sonido real del espacio.

Hugo Zuccarelli ingeniero químico, profesor de la Universidad de Buenos Aires e inventor internacional, se convirtió en el creador de la holofonía, aplicando el concepto del holograma al sonido. La holofonía no ha tenido un gran papel en el mundo, a nivel global su uso es mínimo y su mayor aporte ha sido en la música. Pink Floyd utilizaba holofonía para sus canciones especialmente en su disco *The Final Cut*.

Zuccarelli se dio cuenta de su descubrimiento al tener una experiencia cercana a la muerte a sus 10 años. Mientras caminaba por la calle se produjo un choque cerca de donde él estaba parado, la percepción del sonido y su ubicación, le permitió reaccionar para no ser sorprendido. De esta manera, comenzó a interesarse en la forma en la que el oído humano captaba el sonido y era capaz de reconocer el espacio y tiempo donde se encuentra.

El uso más aplicado, comercialmente y radiofónicamente, es la publicidad de radio. Sin embargo, se da más en la parte de la edición, donde se juega con el paneo de los diferentes



canales, derecho e izquierdo, logrando con esta técnica, una emulación de sonido envolvente.

Con la técnica holofónica se intenta simular las condiciones del escucha humano, haciendo que el oyente pueda percibir el espacio y las sensaciones del audio procesado, bajo la técnica de producción de la holofonía. Esta técnica podría representar un nuevo futuro para la inminente digitalización de la radio, además de responder a la falta de creatividad en la producción radial del país.

Por esto, en este proyecto de creatividad comunicacional se ha tomado en cuenta el momento histórico del país en cuanto a la producción radial y los contenidos que las radios deben ofrecer al público, basándonos en la recuperación de los saberes ancestrales, la educación y la comunicación intercultural.

Se ha utilizado como base el libro “Cuentos Populares Andinos” de Abdón Ubidia para poder llevar a cabo la adaptación de cinco cuentos populares del Ecuador. De esta manera podemos recuperar parte de las enseñanzas de los saberes ancestrales, traerlos a la vida con una nueva técnica; que atraerá a un público más joven y en potencia, con ansias de conocer la historia y las leyendas de nuestros pueblos.

De aquí surge la idea de una nueva propuesta de producción para la emergente radio digital y sobre todo a la crisis de creatividad que enfrenta la radio actualmente en el país. La holofonía captaría a un nuevo público joven y digital que podría apropiarse de las historias, no solo por ser parte de nuestra realidad, sino, por la capacidad que tiene la holofonía para crear sensaciones y emociones.

El presente proyecto consta de cuatro capítulos donde desarrolló de la producción holofónica aplicada a las cinco historias escogidas de “Cuentos Populares Andinos” de Abdón Ubidia. En el primero, se explora la creatividad en la radio y su actual crisis, los cuentos populares y su importancia en la educación de una cultura, y por último, la holofonía como propuesta para la adaptación del contenido a la radio digital.

En el segundo, se habla sobre los cinco cuentos escogidos y su adaptación al radioteatro con técnica holofónica. En el tercero, se implementa un guión holofónico a las historias y se dará en detalle, el paso a paso del proceso de la construcción de la cabeza binaural



para la producción. Finalmente, en el cuarto capítulo, se adapta y se lleva a cabo la producción y la post producción de los cuentos, leyendas y mitos.



CAPÍTULO UNO

Creatividad comunicacional, Holofonía y Cuentos Populares

El presente capítulo dará una explicación detallada sobre los tres tópicos que son parte del título del “Proyecto de Creatividad comunicacional sobre Adaptación de “Cuentos Populares Andinos” – a radioteatro con técnica de sonido holofónico”, dividiéndolos en tres partes: Creatividad Comunicacional, Cuentos Populares Andinos y Técnica holofónica.

- **CREATIVIDAD COMUNICACIONAL EN RADIO**

Cuando se habla de creatividad en general, se tiende a referirse a cualquier tipo de comunicación, en este caso, se plantea a la creatividad comunicacional aplicada en radio y mucho más enfocada en la radio digital, prometiéndose como el futuro de la comunicación, sin dejar a un lado a la radio tradicional.

Plantear un trabajo que esté relacionado con la creatividad comunicacional es una ruta para poner en palestra las capacidades de comunicar de manera atractiva, más aún si queremos recuperar tradiciones, y a la vez, llevarlas a la modernidad de lo digital.

Comunicar es una capacidad esencial para las relaciones interpersonales del ser humano, es un acto considerado creativo, puesto que según, José María Ricarte, ex catedrático de la Universidad Autónoma de Barcelona. A la información que ya tenemos adquirida, siempre le vamos a añadir algo, consciente o inconscientemente para poderla transmitir. (Ricarte, 1998)

La radio ha sido sometida a varios cambios a través de los años, últimamente el auge que tiene la radio digital ha logrado que mucha más gente de distintas sociedades y comunidades puedan acceder y estar en constante contacto con información de primera mano. Los públicos a los que está dirigida, ya no son estrictamente los mismos de la radio tradicional, por lo tanto, al existir una variedad de público es necesario atreverse a plantear ideas que aporten a la creatividad comunicacional, para que la radio sea más dinámica y atractiva a los usuarios.

La radio digital ha sido presentada al mundo como una innovación tecnológica, lo cual, no significa que sea mejor o peor que la radio tradicional. El equipamiento de una cabina



de radio no hace el trabajo por completo, se requiere, además, que los profesionales mejoren su capacidad técnica, pues serán los que al final la utilicen. Según, Mariano Cebrián Herreros en su texto “La radio en la convergencia multimedia” de esto se trata la concepción radiofónica, no depende de tener más o menos, mejor o peor equipamiento en tecnología. (Cebrián, 2004)

Cualquier radio puede tener una infinidad de elementos tecnológicos para comunicar, sin embargo, la información nunca será llamativa si no existe un cambio desde los contenidos. Estamos acostumbrados con lo que se nos ha presentado en agenda durante varios años, que se nos hace difícil un cambio significativo, pero este último es necesario para poder abrir nuevas fronteras en comunicación.

Según, Emma Rodero Antón, catedrática de la Universidad de Salamanca-España, la radio ha dejado de preocuparse no solamente por los contenidos sino por la creatividad que estos demuestren al ser presentados. La mayoría de contenidos presentados en radio se consideran de tipo informativo, haciendo notar que no existen producciones nuevas. Por esta razón, se plantea una manera atractiva de hacer radio; a la vez de educar y dar a conocer a las nuevas generaciones, leyendas y tradiciones que quizás estas no conozcan. (Rodero, 2005)

Al contrario de Rodero, Cebrián Herreros afirma en su artículo “Innovación radiofónica, la creatividad en el contexto de la radio actual”, publicado en el 2004 en la Revista Telos, que la programación radial no debe tomar en cuenta a minorías porque estaría perdiendo audiencia al descuidar a las mayorías. No obstante, el espacio digital permite tomar en cuenta todo tipo de público, más aun si se trata de un proyecto educativo, como el que aquí compete. (Cebrián, 2004)

Dentro de este medio se consideran cuatro elementos radiofónicos importantes que son: la música, la palabra, el silencio y los efectos especiales. Elementos que deben ser tomados en cuenta para que la radio no sea monótona. Estos cuatro elementos son importante tanto para los locutores como usuarios se arriesguen a dar y recibir contenidos diferentes.

Podemos variar y sorprender a una audiencia con algo distinto, la creatividad viene de crear, que es una facultad infinita, las ideas no se acaban y es necesario aplicarlas. Proporcionar al artista o al amante del arte, y al público en general, una nueva experiencia,



para romper con la monotonía que han tenido los medios de comunicación durante años, a esto Emma Rodero lo llama “la radio: radio-arte”, como un medio de expresión, planteado para crear nuevas formas creativas de comunicar en radio. (Rodero, 2005)

Siendo la radio uno de los medios de comunicación por excelencia, debe ser una herramienta que nos obligue a sentir, que nos de la pauta para imaginar todo lo que escuchamos, que deje de ser solo palabras, para pasar a ser una radio de sensaciones, sentimientos y motivación.

Las nuevas generaciones ya no se interesan en la radio tradicional y muchas veces se piensa que la digitalización de las mismas nos es más que pasar de lo análogo al mundo de la tecnología. Las dos están conformadas por distintos elementos. El público, juvenil empieza a sentirse más identificado con la digitalización de la radio. Su acceso es mucho más fácil, e incluso para quien lo tome como hobby, existen plataformas en donde pueden crear sus propias estaciones de radio y transmitir lo que ellos deseen.

Las nuevas tecnologías han abrazado a las generaciones jóvenes y les han brindado las herramientas para educarse, conocer, imaginar y vivir con más amplitud. A pesar de esto Benjamín Fernández en su texto “La radio en transición” un artículo publicado en la Web Sala de Prensa en el 2002, ya demuestra la preocupación del porqué se ha descuidado a las audiencias jóvenes, y asegura que las formas más creativas de presentación a veces son un total insulto, ya que degradan el lenguaje para de esta manera atraer y sostener los niveles de audiencia. (Fernández, 2002)

Aportar creatividad significa, como la palabra lo indica, crear nuevos proyectos y productos, darle forma a nuevas ideas que llamen la atención de los que no han estado acostumbrados a la radio, porque no se sienten identificados por ejemplo: los niños y jóvenes que no consideran que la radio este creando contenidos para ellos, no sienten que se hable su lenguaje, sin la necesidad de degradarlo, no la entienden y no se divierten con ella.

La radio es un medio que se tiene que esforzar para llegar a la imaginación de la audiencia, a diferencia de la televisión, no tiene el recurso de la imagen por lo tanto sería un gran mérito despertar esas emociones al poder imaginar lo que se cuenta con la voz, la música, el silencio, y cualquier otro elemento que utilicemos en un relato radiofónico. Actuar en radio, obliga al oyente a sentir todo lo que se transmita, la sensación de estar viviendo lo



que escucha debe ser una experiencia indescriptible, tanto para el que lo está contando como para la audiencia que lo recibe.

La radio se considera “personal, cercana, propia. Por eso es flexible; por eso puede despertar la imaginación y hacernos pasear por lugares ignotos, transmitir sentimientos profundos, transitar por el tiempo. Ir y venir, subir y bajar, abrir y cerrar”. Tomando en cuenta todas estas características se puede lograr transmitir desde la sensación más grande de ternura, hasta el temor y el miedo más escalofriante. (Romo, 1997, pág. 4)

Aportar creatividad no solo implica crear contenidos nuevos e innovadores, sino, también darle a un contenido todos los elementos necesarios para que este sea único y por lo tanto llame la atención, enganche a la audiencia y destruya por completo a la costumbre. Si bien es cierto, se pueden crear nuevos contenidos, la audiencia muchas veces regresa a las raíces de escuchar una radio sin fundamento y totalmente repetitiva.

Los cambios no son instantáneos, sino, paulatinos. Si hacemos cambios a absolutamente toda la estructura de una radio o su programación, lo único que vamos a conseguir es espantar a una audiencia, que va a cambiar nuevamente de emisora por una que aún le presente los contenidos tal y como le han sido familiares durante años.

La creatividad siempre va de la mano con la imaginación, la capacidad de crear nuevos espacios de producción radiofónica, de manera novedosa para las audiencias de distintas edades y condiciones. A pesar de estas dos características que son fundamentales para que estos nuevos espacios surjan, la radio actual sigue presentando similares contenidos de una emisora a otra durante años, por lo tanto es hora de reinventarla, mirar mucho más allá de lo tradicional.

Para que la radio pueda cambiar se necesita de un trabajo en conjunto, entre lo nuevo que podemos encontrar en cuanto a tecnología, y el cambio que debemos hacer en la forma de trabajar en este medio por parte de los locutores o los trabajadores en la misma “Los emisores han sido poco originales e imaginativos en el proceso de creación de la información. En general, les ha preocupado muy poco la forma que adoptaban sus informaciones y han optado por la utilización de las rutinas productivas, en lugar de demostrar sus habilidades creativas y su capacidad innovadora” (Jimenez & Rodero, 2005, pág. 237).



Comunicar es una función de todo ser humano, pero el problema radica en comunicar bien y en este caso de manera atractiva, de otra forma nadie estará interesado en saber lo que los medios de comunicación presentan como pura información. Debe existir la capacidad de cuestionarse sobre si lo que las audiencias están recibiendo es una información completa, seria y verificada sin ningún tipo de conjeturas.

Por lo general, en radio toda la información que ocupa las parrillas es de tipo informativo, no solo se repite la información en todas las emisoras sino también la forma en que se aborda la misma, es por eso que la innovación debe ser uno de los ejes más importantes para que todo lo que se presenta a la audiencia no termine por aburrirla.

- **HOLOFONÍA**

Se ha hablado de los cambios emergentes y de la falta de creatividad en las producciones de la radio análoga o tradicional, se parte desde esa premisa para poder analizar la holofonía y la binauralidad como alternativa de producción en las emergentes radios digitales.

La holofonía nace en los años 80 por su creador Hugo Zuccarelli, utilizando una alternativa para la grabación del sonido, la cual, hasta el día de hoy no ha sido replicada de forma exacta, no se conoce la fórmula o algoritmo por el cual se mezcla el sonido holofónico. Su creador bautizó a la holofonía de esta manera, por la impresión que causaba al escucharla y la similitud que tenía el sonido con un holograma.

Sin embargo, las redes están plagadas de ejemplos de sonido, música o historias holofónicas. Las cuales, en verdad son con aplicación de técnica binaural, un proceso parecido que replica la técnica con la que Zuccarelli, en los 80, logró registrar el sonido de manera tridimensional.

La holofonía fue el resultado de la obsesión de su creador por entender como el oído humano captaba el sonido, la sensación y el espacio del cual venía, comprender la manera en la que los tímpanos transportaban el sonido a la cabeza, para finalmente interpretarla en un sonido de 360° grados. Así, su creador comenzó a replicar con la técnica de grabación la manera en la que el oído humano captaba la dirección del sonido.



Zuccarelli logro incorporar esta técnica a uno de los discos de Pink Floyd, “The Final Cut” el mismo que fue el primero en el mundo en experimentar el uso completo de la técnica holofónica. Pero 36 años después Zuccarelli ha quedado a la deriva con su creación, y la holofonía ha tomado su lugar como un invento olvidado y usado por muy pocos. Sin embargo, hoy en día la red se ha plagado de los sonidos binaurales, producidos por personas de todo el mundo. Encontrándose así, en podcast o en Audi blogs de publicidad.

Hugo Zuccarelli presentó en 1983 un artículo en News Scientist, su teoría sobre el sonido holográfico y las tres dimensiones de este. La manera en la que el sonido llega al interior del oído humano, mezcla la señal que emite el mismo a modo de un patrón de referencia que le indica las tres dimensiones: espacial, temporal y sensitivo.

La técnica que se utiliza en el proyecto consta de una cabeza binaural, la misma que es construida a base de un maniquí, con dos micrófonos unidireccionales “Electret”(micrófono común en el mercado), que se utilizan para poder registrar el sonido. Los micrófonos están dentro de los orificios de las orejas del maniquí, para simular el conducto auditivo y la diferencia de tiempo que tarda el sonido en llegar de un oído al otro, dependiendo donde se encuentre el objeto referencial que está siendo captado.

De esta manera, una vez construida se registra el sonido en una consola que divida los canales de paneo y estereofonía, un micrófono por el canal X hacia la derecha y otro por el canal Y hacia la izquierda. El programa, en este caso Adobe Audition, registra las dos pistas de audio en una multipista. Y logra que el sonido estereofónico se convierta en una binauralidad.

Así, se mezcla el audio que está listo para ser escuchado por audífonos desde la computadora o en cualquier dispositivo. El audio binaural u holofónico se trabaja en un formato WAV o FLAC (formato comprimido de alta calidad) que permite una sensación completa de todo el contenido auditivo de la mezcla, de esta manera no se pierde nada.

“Los fenómenos que percibimos como sonido son vibraciones, y desde el punto de vista físico es equivalente considerarlas como desplazamientos oscilatorios (en dos direcciones opuestas) de las moléculas del aire, o como alteraciones depresión también oscilatorias” (Viveros, 2009, pág. 22)



Jorge Andrés Torres Viveros, autor de “Aplicación de técnica de grabación y mezcla binaural para audio comercial y/o publicitario”, explica la percepción del sonido a través de este enunciado, donde se ejemplifica de mejor manera como se transporta el sonido desde el objeto referente hacia nuestro oídos, y la manera en la que el cerebro humano lo interprete, haciendo parecer que lo que se escucha viene con el mismo volumen, la misma intensidad y al mismo tiempo, pero en realidad es la percepción de nuestro oídos lo que vuelve real el sonido que se percibe, gracias a otras dimensiones ya mencionadas con anterioridad. (Viveros, 2009)

Así, Zuccarelli agregó las características que le hacían falta al sonido y de las que aún hoy en día sigue careciendo: el sentido o la capacidad de sentir, lo que sucede en tres dimensiones: espacial, temporal y sensitiva. "El sonido así entendido perturba, nos hace imaginar historias y nos salva la vida". (Reta, 2005, pág. 1)

Carlos Barreto en su texto “Creación de entornos virtuales en el mundo 2.0” cita a Humberto Maggi quien afirma: “La holofonía crea la tridimensionalidad de los sonidos idénticos a los sonidos reales. La holofonía es un innovador sistema de percepción de sonido basado en la síntesis, hecho con una tecnología muy avanzada interdisciplinaria, de la acústica y el proceso realizado de acuerdo a las tres fases de audición del oído humano”. (Barreto, 2010, pág. 9)

De esta manera, se confirma cómo el ser humano se encuentra en tres dimensiones de escucha, esto logra que el sonido sea real y captado de manera rápida por el cerebro. Al igual que los factores que intervienen en la percepción y la manera en la que se interpreta el sonido.

Como primer factor de percepción se encuentra el retardo temporal. Nuestros oídos están separados de un lado a otro de la cabeza, por esto las vibraciones causadas por una onda sonora tardan más en llegar de un extremo al otro, lo cual le indica al cerebro de qué lugar proviene el sonido, ubicando el factor espacial de la identificación del mismo. En caso de sonidos más fuertes como explosiones o sonidos por impulso, el retardo temporal es más evidente. Este principio de percepción del sonido hace que el cerebro capte de qué lado proviene el sonido y su cercanía; el oído opuesto simplemente percibe el eco del primero, logrando captar la localización del mismo.



El segundo factor de percepción es la longitud de onda. Este, más técnico, trata sobre la división de los oídos, la calidad de escucha y la longitud que el sonido logra en la vibración. Según Carlos Barreto Salamanca, un sonido con una onda de longitud pequeña inferior a los 30cm, por encima de 1000Hz (hertzios) será escuchado solo por un oído, lo que inhabilita al segundo, ya que la longitud de onda no logra traspasar la cabeza, que funciona como una pantalla relativa, pero esto dependerá de la intensidad, la amplitud o el nivel acústico de la fuente sonora. (Barreto, 2010)

Finalmente para Barreto, autor de “Creación de entornos virtuales en el mundo 2.0.”, el enmascaramiento cumple como el tercer factor de la percepción del sonido. Este se da al escuchar dos sonidos con diferentes intensidades, en el cual, el más fuerte enmascarara al más suave, haciendo que el débil deje de escucharse. (Barreto, 2010)

Con estos tres factores de percepción se logra configurar el sonido binaural u holofónico, el proceso complejo en el cual el cerebro humano conjuga la información que llega a ambos oídos, en diferente intensidad, amplitud o nivel acústico, lo que provoca la sensación de un sonido holográfico o tridimensional al procesarlo.

Finalmente, después de 26 años, la holofonía comenzó a cobrar vida con la web 2.0, donde los usuarios reviven la vieja leyenda del sonido tridimensional, una manera diferente de poder promocionar la marca de una empresa o contar historias para captar la atención del usuario. Aquí, entra el papel de contar historias con la técnica holofónica, lograr que el usuario capte la sensación que transmiten los protagonistas, se adueñe de la historia e identifique el espacio temporal donde sucede el relato. Una manera diferente de usar las emergentes radios digitales para contar relatos diferentes, únicos y más reales.

- **CUENTOS POPULARES**

Un cuento popular se debe considerar una herramienta para la educación. Son narraciones que, por lo general, están cargadas de tradiciones, costumbres y valores culturales. Aportar a la recuperación de nuestros saberes ancestrales tiene mucho que ver con la transmisión de estos cuentos populares y andinos.

Para Rosa García Muñoz, responsable académica del instituto Cervantes en Lyon, un cuento popular es una herramienta que sirve para transmitir conocimientos, valores y creencias, con la finalidad de ser un generador, sin duda, de gran variedad de actividades



y una vía para el acercamiento y conocimiento hacia cada una de las culturas a las que puede pertenecer un cuento popular. (García, 2012)

Una de las principales características de un cuento popular, es la brevedad, que logra que el cuento no se convierta en algo aburrido y monótono. Por lo tanto, al convertirlo en radioteatro, lo hace mucho más dinámico y agradable al oído. Varios cuentos pueden estar basados en hechos reales pero la mayoría son parte del género de ficción, el cual da pie a la imaginación por medio de lo que se escucha.

El cuento popular también puede ser utilizado como un puente hacia la iniciación de la lectura de obras literarias. Tanto a los niños que estarían descubriendo un nuevo mundo, al leer algo que es atractivo, que los mantenga enganchados, como por otro lado a los adultos que conocerán mucho más sobre su cultura, de la cual a veces nos olvidamos, o ni siquiera tomamos en cuenta.

Todos somos cultura, nadie se queda sin ser parte, al momento de nacer ya pertenecemos a un mundo diferente al que se encuentra en otra realidad, no estamos exentos de ser parte de tradiciones, costumbres y valores sembrados desde el vientre de nuestras madres. Es decir, si todos somos cultura, debemos saber y aprender de la misma, valorarla y ser parte para que no se pierda con el pasar del tiempo.

El objetivo de escoger estos cuentos y leyendas populares lleva a pensar en todo tipo de público, ya que estos relatos no son discriminatorios en ningún sentido, lo pueden leer todo aquel que esté interesado en formar parte de su cultura, en no estar aislado, sin saber de dónde venimos, cómo fuimos formados, cómo nuestros antepasados se alimentaban o salvar sus vidas. Todos estos, elementos que nos son regalados a través de un cuento popular que hay que aprovechar.

Los argumentos que se narran en los cuentos populares, que por lo general son de ficción, llaman mucho más la atención del lector por lo simple que puede llegar a ser la descripción de las situaciones, sin mayor complejidad en el léxico que utilizan o en la forma de la narración. Por otro lado, no cuentan con grandes cantidades de personajes, lo cual facilita la comprensión de un cuento de manera integral.



En el cuento popular también existe gran variedad de lugares y referencias geográficas, así como referencias culturales y a momentos históricos. Así pueden ser tomados en cuenta para un compartir en el ámbito académico, utilizándolos de manera didáctica.

Existen cuentos populares en los que se transmiten valores, estos pueden ser llamados cuentos costumbristas, que en el caso de ser leídos en la niñez, hacen parte de nuestra educación y de la formación de nuestra personalidad.

En el Congreso Internacional Virtual de Educación, llevado a cabo en el 2005 en España, Jaime Albero Poveda en su documento “El valor educativo de los cuentos populares”, manifiesta que los cuentos populares pueden ser parte esencial de la formación de un niño, porque siempre estimula a que el mismo quiera aprender más, ser parte, aumenta su curiosidad, busca dentro de un cuento un modelo a seguir. (Poveda, 2005)

El hecho de haber abandonado nuestras costumbres, hace pensar en devolverles la vida a estos personajes de los cuales quizás en algún momento de nuestras vidas, escuchamos, o fueron parte de nuestra formación. Recuperar el amor por nuestro pasado, y convertirlo en una parte de la actualidad es la mayor finalidad de este proyecto de adaptación a radioteatro, de estos cuentos populares.

Convertir estos cuentos populares a radioteatro, envolverá a los oyentes. Al no tener el recurso de la vista a la mano, lo que se logra es apelar directamente a la imaginación del usuario, creando sensaciones nuevas, haciendo que su oído este 100% activo, captando los sonidos de todos los lugares a su alrededor. Al ser contados por otras voces se crea un vínculo afectivo que no se logra con el hecho de que el cuento sea leído de manera individual.

Según Jaime Albero Poveda profesor asociado del Departamento de Filología Catalana de la Universidad de Alicante en España, un cuento popular, sin duda alguna, tiene como parte de su estructura lugares antropológicos que son los que dan sentido a los personajes que habitan en ellos. Según él, son lugares que deben ser recuperados, tumbando a los espacios impersonales que tiene la modernidad. (Poveda, 2005)

El cuento popular es también parte de otras fuentes literarias, cultas y antiguas como puede ser la mitología. Todo lo que cuentan, son parte de nuestros antepasados, sus costumbres y sus formas de vida.



Para Antonio Rodríguez Almodóvar Doctor en Filología Moderna por la Universidad de Sevilla y Catedrático de Lengua y Literatura Española, nunca antes se había tomado en cuenta tanto a la palabra “recuperar”, señalando como principales al hacerlo, los restos de una identidad que se está perdiendo, siendo uno de los signos más importantes, queriendo recuperarla en contra de una globalización que se olvida de la cultura. (Rodríguez, 2012)

Recuperar nuestros saberes ancestrales no significa olvidar el presente o aferrarse al pasado, sino más bien, es el hecho de estar en contacto con lo que éramos, y así saber de dónde venimos.

Estamos bastante presionados por lo que nos dan los medios de comunicación, por una televisión que hasta hace poco no contaba con programas educativos, no nos hablaba sobre nuestra cultura, no nos decía desde donde habíamos surgido, pero, poco a poco estos esquemas han sido totalmente abolidos, ahora nos permiten ser parte y tener una participación activa ante lo que nos regalan los medios.

Los niños, que es de quienes más debe estar preocupada la educación ya no deberían estar tan aislados de nuestras costumbres y tradiciones, debemos lograr que ellos también sean parte de lo dinámico que puede llegar a ser el hecho de conocer sobre cuentos y leyendas populares.

Según Rodríguez Almodóvar, en su texto “Los cuentos populares al rescate”, nos dice que “lo único que puede quedar de nuestra cultura y de las expresiones de la misma son las piezas para los museos”. (Rodríguez, 2012)

No es imposible al misión de recuperar el amor por nuestra cultura y hacer que tenga nuevamente vida el fenómeno del cuento popular, pero para eso hace falta incluir los saberes ancestrales en la academia, y por qué no en los medios de comunicación, que es lo que finalmente queremos lograr con la adaptación de cuentos populares a radioteatro.



CAPÍTULO DOS Cuentos, Leyendas y Mitos

El presente capítulo está dedicado a explicar la diferencia entre los tres tópicos: cuentos populares, leyendas y mitos. Géneros literarios pertenecientes al libro “Cuento Popular Andino” de Abdón Ubidia.

Por otro lado, el capítulo explica cada uno de los cuentos escogidos que son: Los dos hermanos y las guacamayas, Los hijos del Chimborazo, La Laguna de Yaguarcocha, El Bullo Coco y Don Nico y el Diablo.

• CUENTO POPULAR

Un cuento es una creación que contiene temas vinculados a la cultura popular del pueblo a donde pertenece el cuento, el mismo que no contiene más de tres páginas, si nos referimos a cuento corto.

Según Oswaldo Encalada, escritor y catedrático de la Universidad del Azuay, un cuento popular tiene cinco características esenciales a desarrollar:

1. **El anonimato:** es creado en el seno del pueblo, por lo tanto con el pasar de los años puede que vaya cambiando de acuerdo a la persona que lo cuente, y esto le da un carácter anónimo al cuento. (Encalada, 2016)
2. **Incorporación de personajes del medio:** todo cuento popular debe incluir personajes que sean pertenecientes a la cultura de donde nace el cuento. Por ejemplo: un cuento azuayo no puede tener personajes de otros países. (Encalada, 2016)
3. **Anécdota lineal:** “...no opera como un cuento “culto” que puede empezar con una anticipación. El cuento popular empieza y va en línea recta hasta el final” (Encalada, 2016)



4. **Carácter educativo:** por lo general un cuento siempre está cargado de valores y enseñanzas para las personas que lo leen, esto se puede percibir en cuanto uno analiza un relato. (Encalada, 2016)
5. **Lenguaje pulido:** el cuento popular no utiliza un lenguaje con el que tengamos que recurrir al diccionario para entenderlo, sino, utiliza un lenguaje común y corriente, fácil de entender. (Encalada, 2016)

Un cuento popular aparte de ser un relato corto, "...son narraciones creadas para pasar conocimientos, principios morales y éticos, traspasar principios filosóficos que están presentes en algunos cuentos. Esta relación hombre-naturaleza" (Japón, 2016)

Esta relación entre el hombre y la naturaleza, es representada como una relación íntima que tiene muchos años de antigüedad. Demuestra que surgimos de la tierra y que por lo tanto debemos respetarla. Los cuentos populares nos dan la pauta que se necesita para entender la animalidad que se le da al hombre y la humanidad que se le puede otorgar a la naturaleza, es decir la animización de la misma en relación con el hombre.

- **MITOS**

El mito es un relato que intenta explicar un hecho cultural o natural, una explicación que podría ser real pero que en este caso es fantástica. Para Jorge Arízaga, catedrático de la Universidad de Cuenca el mito: "...trata sobre los grandes problemas humanos, sobre la creación de hombre, cosmos, universo" (Arízaga, 2016)

Por lo tanto, los mitos tratan de explicar los grandes misterios que engloban a todas las historias que tiene la humanidad. El mundo ha pasado por varios fenómenos, uno de los que más se habla a nivel global, es el gran diluvio que tiene varios mitos explicativos a su favor, pero cargado de las diferentes culturas de las cuales provengan.

Para Ángel Japón, filósofo, los mitos no son más que una explicación no científica, para los fenómenos de la sociedad antes mencionados, como por ejemplo: el origen, de dónde venimos o de donde proviene nuestra identidad. (Japón, 2016)

Según Japón un mito está cargado de dos tipos de elementos:

1. **Discursivos:** son los que se encuentran a simple vista en el mito. (Japón, 2016)



2. **No discursivos:** “son los que no son perceptibles, sino que hay que hacer un ejercicio de deconstrucción para establecer realmente el significado profundo”
(Japón, 2016)

En las culturas indígenas, los mitos son traspasados de manera oral durante varias generaciones, por lo tanto, podrían ir mutando con el pasar de los años, construyendo la identidad de los pueblos. Por otro lado, este carácter de ser traspasados de manera oral, puede ir creando mitos de forma negativa, que no son necesariamente contados de la manera original y de esta forma ayuda a construir falsas identidades.

- **LEYENDA**

Una leyenda tiene como premisa exaltar a un personaje, mostrando su fortaleza o su valentía. Jorge Arízaga, catedrático de la Universidad de Cuenca, nos dice que la leyenda son “sucesos que de alguna manera se vuelven legendarios en el tiempo y a veces están envueltos en misterios...” (Arízaga, 2016)

La leyenda sirve como un relato histórico, una parte verdad una parte mentira. Por lo general, las leyendas se relacionan con un hecho histórico y realza la presencia de un personaje principal que estuvo en dicho hecho histórico. Suma componentes fantásticos que aportan un cierto tipo de misticismo a la historia.

Los personajes presentes representan algún tipo de valor intrínseco, la valentía, el coraje, el heroísmo, etc. Este ídolo sirve como referencia para las generaciones jóvenes de cómo llegar a ser una leyenda a través de los valores que ya están presentes en dicha sociedad. El ejemplo más claro es la historia de Hércules, quien se convirtió en una leyenda por el hecho de su fuerza y heroísmo, pero además por el componente fantástico de pertenecer una descendencia divina, como el hijo de Zeus.



MITOS DEL DILUVIO

LOS DOS HERMANOS Y LAS GUACAMAYAS

El mito de los dos hermanos y las guacamayas, nos explica cómo se originó la nación Cañari. Actualmente ubicada en la zona que conocemos como la provincia de Cañaribamba, que comprende las zonas actuales de Azuay, Cañar y parte del Chimborazo.

Como en la mayoría de mitos de origen, todo empieza con un diluvio, que para Oswaldo Encalada, tiene dos explicaciones, una física, que nos dice que todo nuestro planeta pasó por una etapa de glaciaciones y deshielos, lo cual según el ciclo del agua, originaría los diluvios de los que tanto se habla en los mitos de origen, la misma que él considera una explicación bastante creíble. (Encalada, 2016)

Por otra parte está la explicación que tiene que ver con la psique humana y la cultura, que nos explica que la única forma de lavarse y aparecer como un ser nuevo es pasando por un diluvio. Para Encalada no es más que una prueba de fuego para las culturas, en donde solo quienes sean buenos y fuertes pueden sobrevivir. (Encalada, 2016)

El mito cuenta la historia de dos hermanos que se salvaron en el diluvio, que inundó Cañaribamba, escapando al cerro Huaca yñan, el cual crecía a medida que las aguas subían. Después de haber cesado las aguas y acabándose la comida que habían recolectado, ellos salieron en búsqueda de más, recorriendo los cerros y valles que tenían a su alrededor. En este cerro construyeron una pequeña casa donde se alimentaban con raíces y hierbas.

Un día salieron en búsqueda de comida y al regresar a casa encontraron, dice el mito, comida y chicha, sin conocer de donde provenían estos alimentos. Así, les sucedió durante diez días y es ahí cuando decidieron armar un plan para averiguar quién estaba prestándoles ayuda.

Acordaron que uno de los hermanos se quedase escondido para averiguar lo que estaba pasando, luego de un corto tiempo el hermano se dio cuenta de que a la casa se estaban acercando dos aves, las guacamayas. Se fijó que su vestimenta era igual a la de los cañaris, se dio cuenta que la guacamaya se quitó la lliglla (manto que usan las indias) y empezó a



hacer de comer. Cuando el indígena vio que eran hermosas y que tenían rostros de mujer, saltó para atraparlas, lo cual molestó a las guacamayas quienes salieron volando sin dejar que comer ni beber aquel día.

Al regresar el hermano menor del campo, se dio cuenta que su hermano no lo esperaba con comida y le preguntó qué había sucedido, este le contó y los dos se llenaron de enojo por lo que decidieron intentar atraparlas nuevamente. Luego de dos días las guacamayas regresaron, en cuanto terminaron de hacer de comer, el menor de los dos hermanos las atacó, logrando atrapar solamente a una, con quien se dice tuvo contacto carnal, del cual nacieron seis hijos e hijas, con quienes vivió sustentándose de las semillas que había traído la guacamaya y formando así, la nación Cañari.

Cuenta el mito que desde ese entonces la población Cañari venera a las guacamayas, la explicación que nos da **Oswaldo Encalada** para esto es que, los cañaris provienen del caribe, quienes pasaron por la gran hoya amazónica, y descendieron hasta la zona que se conoce como Cañaribamba, antes ya mencionada. Por lo tanto “al provenir de la zona del caribe traían en su mente la vistosidad de las guacamayas, las cuales no existen en la provincia de Cañaribamba”. (Encalada, 2016)

Para la nación cañari, las guacamayas son los únicos seres que tienen la capacidad de hablar, la palabra proviene de “guacana” que significa llorar o hablar, por lo tanto según Encalada, concibieron a la guacamaya como un ser que podía hablar y que tenía la capacidad de ayudar a la nación cañari. (Encalada, 2016)

Otra de las características que tendrían estos animales para ser venerados en esta nación, era que estas son el único animal capaz de poder hablar y volar, lo que las convierte en un intermediario entre el cielo y el suelo. Algo que pueda traer el bien desde el cielo hasta la tierra, como claramente sucedió con las guacamayas, quienes trajeron semillas para poder reiniciar la agricultura y crear una nueva nación.



EL ORIGEN DE LA LAGUNA DE YAGUARCOCHA

Este mito explica el origen de la laguna de Yaguarcocha, que al igual que en el de los dos hermanos y las guacamayas contiene un diluvio, pero esta vez cargado de un eje centrado en costumbres direccionadas a la religión de ciertos pueblos y las creencias que conlleva la misma.

El mito explica que un mendigo llegó hacia el territorio donde actualmente se encuentra la Laguna de Yaguarcocha, allí existía la hacienda de un terrateniente importante de la zona, a quien le pidió ayuda.

El terrateniente ofendido, rechazó la petición del mendigo y mandó a que lo sacaran de sus tierras. Uno de sus empleados, al ver esto, se conmovió por lo que decidió ayudarlo. El mendigo, que resultó ser una representación de Jesús, le dijo que esa noche haría que lloviera en esas tierras hasta que todo quedara cubierto y desapareciera, en agradecimiento le recomendó que escape con su familia hasta lo más alto. En efecto, esa noche llovió hasta que todo quedó cubierto, incluidas las propiedades del terrateniente, los únicos que se salvaron fueron: el mayordomo y su familia.

Dejando por sentado una vez más que en este tipo de mitos de origen, en donde se habla sobre un diluvio, solamente sobreviven los que han sido buenos, cargado de valores implantados en la época antigua, como lo es la bondad hacia las demás personas. “Porque el conocimiento del diluvio universal es un conocimiento que tienen todas las culturas, ¿por qué desaparece ese conocimiento?, porque hay una sencilla razón, hay una historia oficial que elimina las otras historias” (Japón, 2016)

LEYENDAS

LOS HIJOS DEL CHIMBORAZO

Según Abdón Ubidia en su libro “Cuento Popular Andino”, este mito explica el origen de algo que se considera natural pero que los pueblos andinos intentan buscarle una explicación mítica, los albinos, “...debe haber una razón de porque nacen albinos, hay que buscar una explicación que puede ser real o fantástica. En el caso de este mito es la explicación fantástica”. (Arízaga, 2016)



El mito cuenta que el Taita Chimborazo y la Mama Tungurahua no habían logrado procrear un hijo, por lo que la mama siempre le escupía ceniza al taita, el mismo que cansado de esta situación hizo que una jovencita pasara por sus faldas pastoreando sus ovejas.

La jovencita encontró un frijolito de piel blanca, se enamoró de él y lo atesoró entre su faja y su vientre, la misma que al cabo lunas dio a luz a un niño parecido al Taita Chimborazo, de piel blanca y cabellos dorados.

Ángel Japón, nos dice que este mito está cargado de valores que pueden llegar a ser educativos, por lo tanto, “está cargado de dos elementos, el cuidado a sí mismo, y el segundo tener respeto a una representación o fenómeno natural” (Japón, 2016)

Para Oswaldo Encalada este mito tiene un eje educativo, que está cargado de moralidad de la época. Enseña a las jovencitas a que no se alejen tanto mientras pastorean a sus ovejas por las faldas del Chimborazo porque corren peligro de quedar embarazadas, “esto no es más que la animización de la naturaleza en términos antropológicos, se anima la naturaleza porque es muy grande e imponente, porque da miedo” (Encalada, 2016)

EL BULLO COCO

Este mito quichua de la Amazonía representa de una manera diferente y lúdica el origen de ciertos animales de esta región, y sobre todo la condición de explicar algunos elementos naturales de una manera no científica, sino, mítica para poder entender lo que rodeaba a estos pueblos.

La leyenda cuenta la historia de un brujo que decidió salir a cazar para su familia, pero éste se pierde en el bosque durante dos meses. Su mujer al ver que no regresaba decidió casarse con otro hombre. El brujo luchó y caminó días hasta encontrarse con un gavilán llamado Bullo Coco, quien lo invitó a pasar a su casa y le brindó el poder de convertirse en un gavilán como él. Allí el hombre descansó y finalmente regresó a su hogar en busca de sus hijos y su esposa, pero sus hijos le contaron sobre el otro hombre que ahora habitaba en su hogar.

El brujo les dio comida, les dijo que regresaría en la noche convertido en gavilán y ellos deberían avisarle si su madre ya dormía. Así lo hizo esa noche y rondo la casa escuchando la voz de los niños en aviso hasta que finalmente la madre se durmió. Entró en la casa



como gavilán y con sus uñas saco los ojos de la mujer y el hombre para chuparlos. Los dos al despertar y descubrirse ciegos, decidieron lanzarse al río y convertirse en bufeos (delfines rosados) para revertir su desgracia. Finalmente el padre se llevó a sus hijos a la montaña para que vivieran como gavilanes llamados Bullococo.

El mito, como se mencionó antes, trata de explicar los grandes misterios cosmológicos de la historias a través de relatos accesibles y de fácil comprensión. De esta manera el Bullococo explica el origen de los bufeos que habitan en los territorios de la Amazonía.

Para Ángel Japón, el mito del Bullococo tiene una carga representativa de un antropomorfismo, das al animal una condición humana. Es decir: “Como el hombre es parte de la animalidad, el punto central, en el caso de las culturas andinas, es que hay mucha cercanía con que el ser humano que es parte de la naturaleza, y que puede tomar diferentes funciones” (Japón, 2016)

La carga del antropomorfismo le da al mito un punto de conexión con la naturaleza. La leyenda representa un eje en el que el ser humano tiene una conexión íntima de respeto y cuidado hacia los habitantes que se encuentran ahí.

Sin embargo, para Jorge Arízaga, el mito del Bullococo cumple con el requisito de tratar de explicar de una mejor manera de donde salieron estos animales únicos, los bufeos. (Arízaga, 2016)

Pero también existe el componente de un castigo, como nexo, una penitencia que se debe pagar como parte de los actos que se cometieron. “Siempre la idea del castigo del ser humano convertido en un animal por algún pecado, está presente en el imaginario popular. Entonces el imaginario popular cifra el origen del delfín en una mujer bella que se convierte en delfín por pecadora”. (Arízaga, 2016)

CASOS

DON NICO Y EL DIABLO

Este caso, como lo define Abdón Ubidia en su libro “Cuento popular Andino” se acerca mucho más a la representación de lo que se mencionó anteriormente como una leyenda, a la que Ángel Japón considera que: “...pretende exaltar un acontecimiento o hecho concreto para determinar la valentía de un personaje o la fuerza” (Japón, 2016)



Esta leyenda cuenta la historia de Don Nico y su esposa Gertrudis. Quienes con su ingenio logran evitar una tragedia divina, engañando al diablo. Don Nico siempre deseó tener éxito así que hizo un pacto con Satanás. Prosperidad por su alma y su suerte. Don Nico acepto el trato de recibir el éxito que le ofrecía Lucifer pero a cambio él debía adivinar su edad, algo que nadie había logrado todavía. Pactaron la fecha en la que el regresaría para que le contestara su pregunta y si fallaba se llevaría su alma y todo lo que había logrado con su nueva suerte.

Así Don Nico prospero enormemente, hasta que llegó la última noche antes de la reunión con Lucifer. Don Nico le contó a su esposa lo sucedido y a ella se le ocurrió un plan. De tal manera, se untó brea y se cubrió de plumas para asemejarse a un animal extraño y horroroso. Fue en busca del diablo, quien asustado al ver al animal gritó “En mi 33 años de vida nunca me había encontrado un animal tan feo”, lo que Gertrudis le contó a su esposo. El diablo regresó y Don Nico logró responder su pregunta. De esta manera su suerte continuó forjando una leyenda de un hombre donde la fortuna siempre le sonrió. (Ubidia, 1977, pág. 110)

A diferencia de las anteriores, esta leyenda se remonta a épocas coloniales cercanas a la República. En primer lugar, cuenta con un componente moral de carácter esencial en las leyendas. La historia del pacto con el diablo ha existido en el pasado, y viene de la tradición cristiana. “Entonces este ser diabólico e infernal prácticamente siempre busca comprar las almas y llevárselas, y hay seres humanos que por la ambición hacen pacto con él para tener poder o dinero, y siempre este diablo es tan ingenuo que termina siendo víctima del ser humano” (Arízaga, 2016)

Segundo, la leyenda siempre cuenta con una moraleja. “...el ser humano es más listo que el diablo, siempre hay la posibilidad de arrepentirse a última hora, y cuando uno se arrepiente se salva” (Arízaga, 2016)



CAPÍTULO 3

CONSTRUCCIÓN DE UNA CABEZA BINAURAL

Para la adaptación de las historias se construyó una cabeza binaural, el dispositivo que simulará la audición humana para recrear el ambiente holofónico que se pretende mostrar con las historias que se han escogido. El prototipo ha sido construido con una cabeza de maniquí y componentes electrónicos para ensamblar el circuito de amplificación de cada uno de los canales auditivos de la cabeza.

El modelo que se tomó como base fue el Ringo, una cabeza de un maniquí creada por Hugo Zuccarelli como el primer prototipo de grabación binaural y perfeccionando la técnica de la holofonía.

- **CONSTRUCCIÓN DEL CIRCUITO DE AMPLIFICACIÓN:**

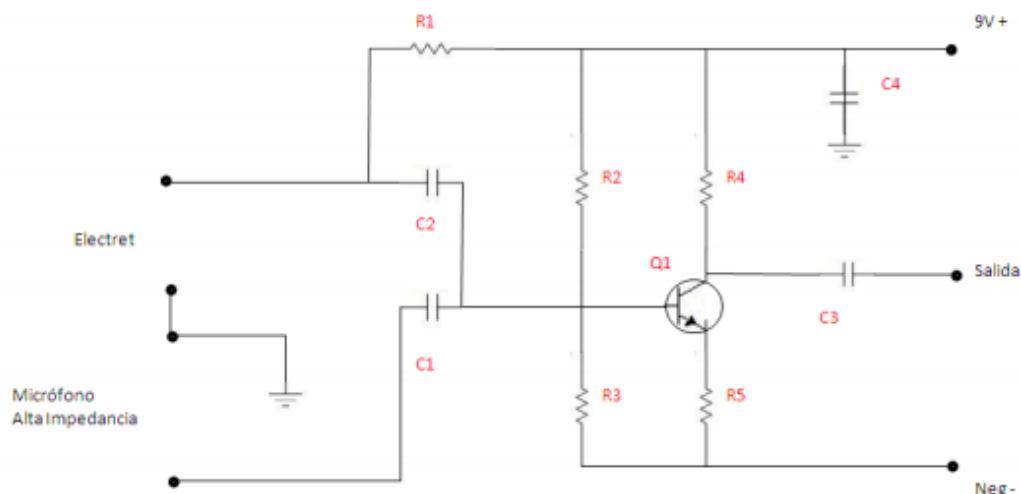


Ilustración 1 Circuito, del preamplificador, para cada micrófono Electret de la cabeza binaural. (Armenta, 2010)

El primer paso fue encontrar el esquema perfecto para la amplificación del sistema de audición de cada uno de los micrófonos. El circuito presenta un preamplificador que es alimentado por 2 pilas de 9 V, con una salida para poder conectar a una consola para regular el audio.



C1 cerámico	.1 μ F
C2 cerámico	.1 μ F
C3 cerámico	.1 μ F
C4 electrolítico	470 μ F
R1	2.2K Ω
R2	2.2M Ω
R3	330K Ω
R4	33K Ω
R5	470 Ω
Transistor	NPN BC-547

Ilustración 2 Tabla de materiales utilizados para el preamplificador y los oídos de la cabeza binaural. (Armenta, 2010)

El circuito que se utilizó para la amplificación se pensó en base a las necesidades a cubrir para las prácticas de binauralidad. El circuito contiene:

- Un transistor para cada oído del maniquí para amplificar la pequeña señal que entra.
- Un micrófono normal, conectado en la entrada “MIC”.
- Dos micrófonos Electret que se colocan en la entrada que dice “E” para que se regule con el transistor FET en su configuración interna que se ocupa al ser alimentado con voltaje para lograr su funcionamiento. (Armenta, 2010, pág. 52)

• **ACOPLAMIENTO DE LA CABEZA BINAURAL**

Después de tener listo el circuito se procedió a acoplar en la cabeza del maniquí con los micrófonos Electret, uno para cada orificio de las orejas del maniquí, con la finalidad de crear el sonido más fiel al momento de recrear el ambiente espacial 3D.

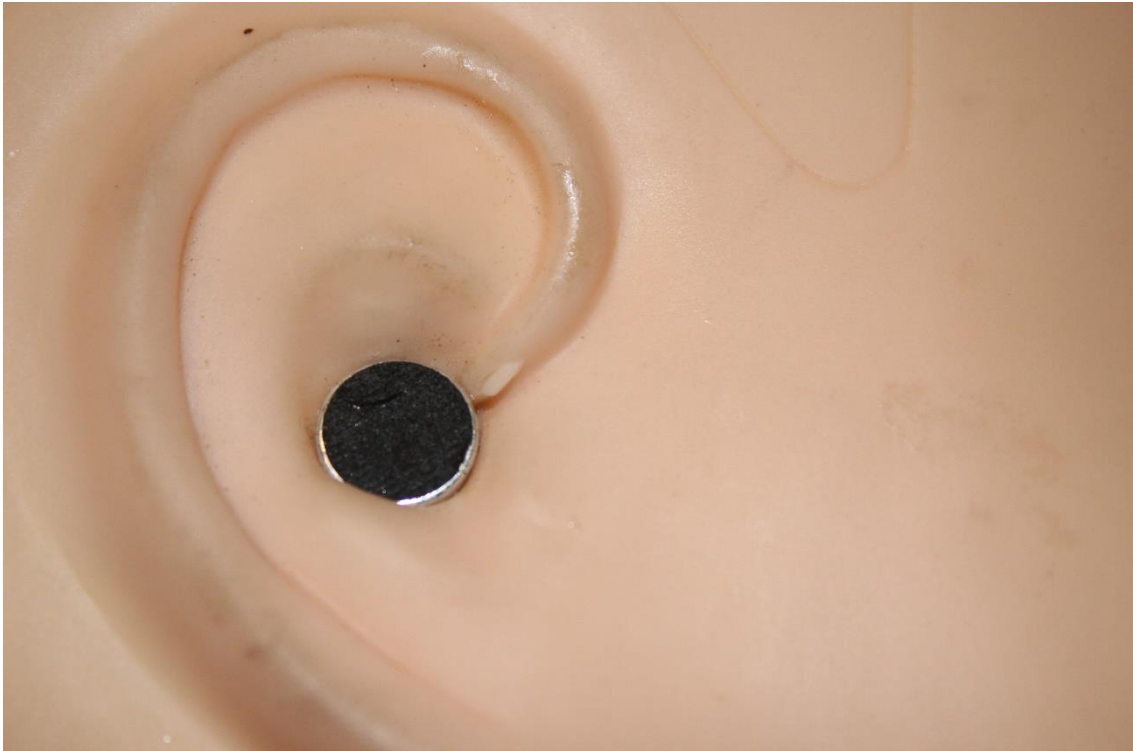


Ilustración 3 Canal auditivo de la cabeza binaural, ya acoplada con el micrófono Electret

La cabeza del maniquí fue elegida al azar pero con un interior recubierto de material anti ruido para poder evitar el escape del sonido por los orificios creados para los micrófonos en el pabellón auditivo. De esta manera cada circuito conectado con la cabeza tiene su salida monofónica para conectar a una tarjeta de sonido profesional o una consola para separarlo y recrearlo.



Ilustración 4 Salidas monofónicas conectadas al preamplificador de cada lado de la cabeza binaural.

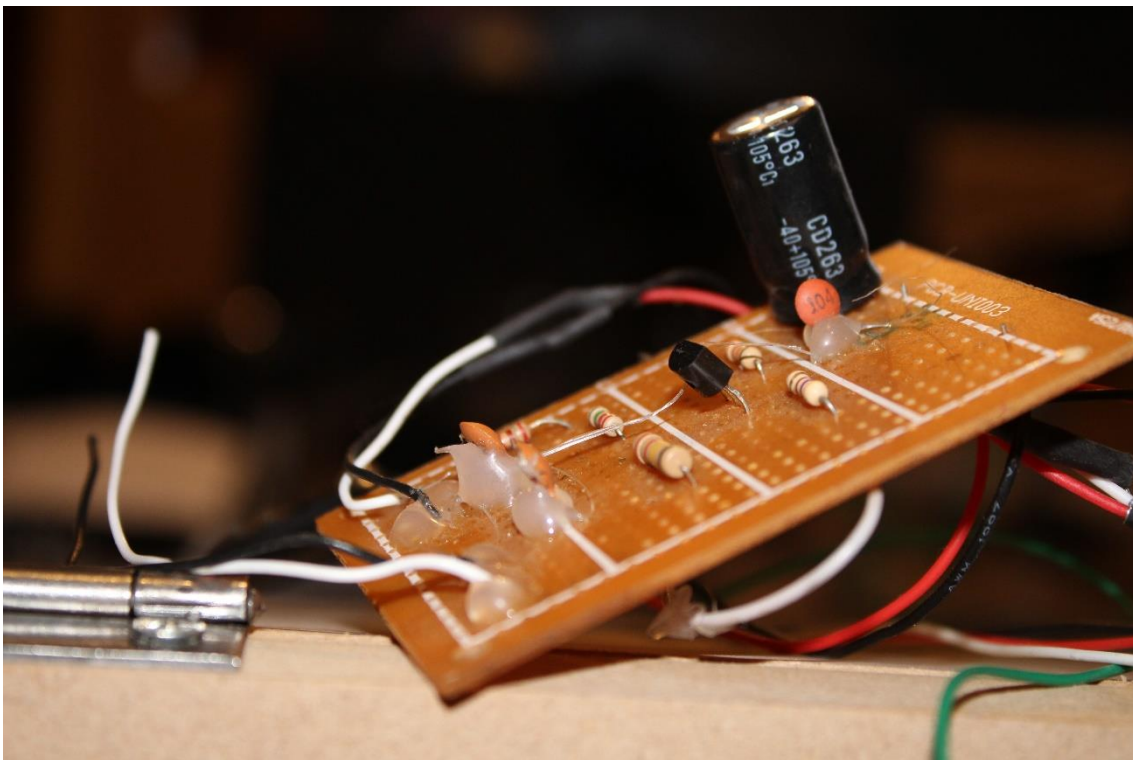


Ilustración 5 Preamplificador de cada micrófono Electret.

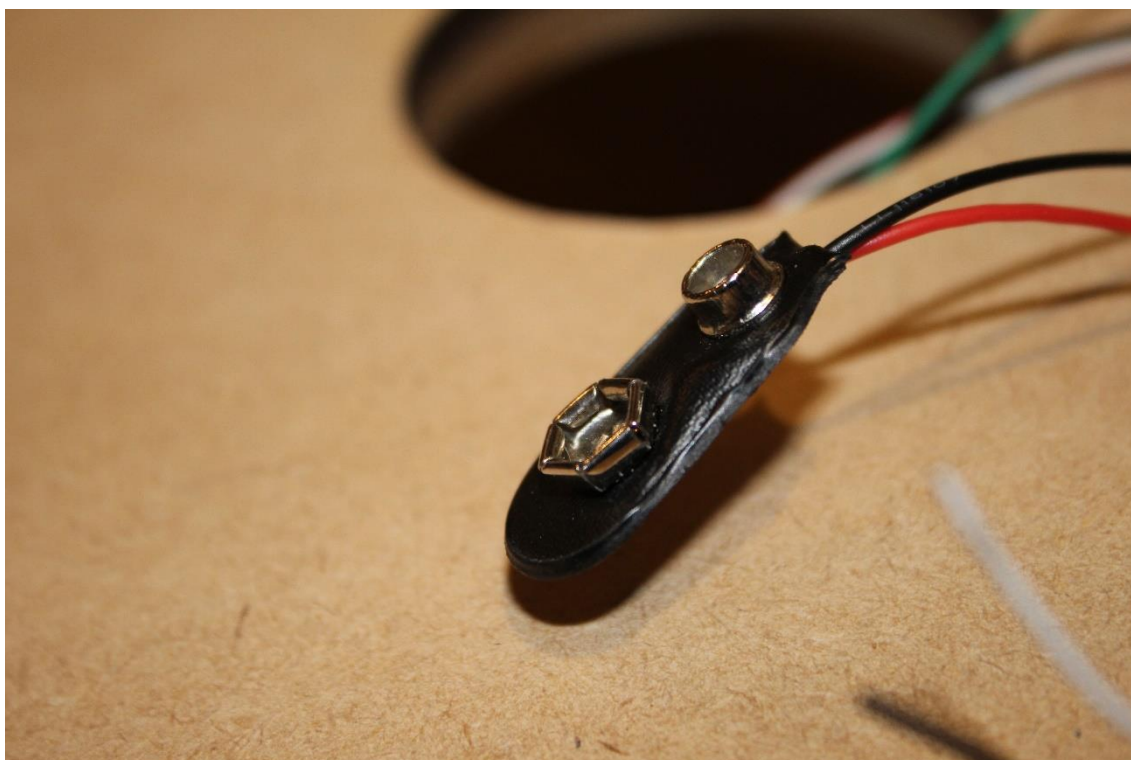


Ilustración 6 Alimentación eléctrica de cada preamplificador.



Ilustración 7 Baterías de 9V para alimentar cada preamplificador.



Ilustración 8 Cabeza binaural acoplada para grabar sonido 3D (binaural).

- **LA IMPORTANCIA DEL GUIÓN EN LA ADAPTACIÓN HOLÓFONICA**

Para la adaptación de estos cuentos, leyendas y mitos se optó por recoger un tipo de guión literario mezclado con el técnico. De esta manera el guión se presenta de una forma más limpia para los protagonistas que representarán la historia y al momento de la producción deja desenvolver la idea y la trama para que los actores cuenten con el recurso de la improvisación haciendo que el guión sea su punto de partida.

De esta manera la estructura del libreto brinda una mejor estabilidad y una poca saturación a la consola de control que grabará las escenas, el guión propuesto se divide por escenas para poder controlar el argumento general, pero a la vez producir los mini argumentos de cada escena, como se dice en el manual de radialistas apasionados: "...toda escena tiene un pico, encierra un mini argumento. Hay que barruntar algunas frases felices, algunos



juegos de palabras. En fin, hay que ponerse a escribirla con ganas”. (Vigil, 2005, pág. 105)

De la misma forma se ha buscado el equilibrio del argumento del guión con los mini argumentos, cruzando la historia. Dado que son adaptaciones, los relatos siguen una secuencia lineal pero se ha implementado los múltiples cruces con escenarios y ambientes sonoros para poder mejorar el entendimiento y el desarrollo de cada una de las secuencias presentadas en las escenas. “Estructurar un argumento consiste, principalmente, en entrecruzar los conflictos, los personajes, las temáticas”. (Vigil, 2005, pág. 106)

En conjunto con el recurso del cruce, se han utilizado los saltos y los cortes para el desarrollo completo de la historia. De esta manera, a pesar que el guión propuesto no es uno tradicional, sino, una nueva forma de presentar las escenas mezclando el control sonoro con el desarrollo del diálogo, haciendo más fácil el momento de la producción, pero a la vez convirtiendo al guión en una pauta sonora para la post producción de cada una de las cápsulas propuestas.

Finalmente, el componente más importante que se ha tratado de reproducir en el guión es el ambiente sonoro, explicado en cada narrador y cada una de las escenas. José Ignacio López Vigil, autor de Manual Urgente para Radialistas Apasionados, explica que el componente principal de la radio es el sonido, en el teatro o cine todo puede ser mejor, explicado con el componente visual pero en la radio no existe tal cosa por lo tanto el sonido debe dar fiabilidad al diálogo que se está ejecutando. “En radio, sólo contamos con la voz. Nada se ve y todo hay que hacerlo ver a través de ese hilo de sonido” (Vigil, 2005, pág. 116)

Por esta razón, el ambiente se recrea en el guión como el eje central de la producción, ya que la holofonía toma como componente base este contenido. Viabilizando el escenario, creando una atmosfera y dejando a la imaginación como encargado de recrear nuestra intención.



GUIONES

LOS DOS HERMANOS Y LAS GUACAMAYAS

PERSONAJES

Guacamaya 1 (mujer1)

Guacamaya 2 (mujer 2)

Hermano 1

Hermano 2

ESCENA 1

Diluvio en un pueblo, en donde se salvan solamente dos hermanos

Hermanos: asustados, cansados

Consola: sonido de tormenta y lluvia, gritos de gente, pasos corriendo en el agua alejándose, gritos.

Hermano 1: ¡apúrate! ¡El agua está creciendo, tenemos que llegar al cerro!

Hermano 2: ¡espera, espera!

Narrador: cuenta el mito que existió una región llamada Cañaribamba que comprendía las zonas actuales de Azuay y Cañar. En aquella zona, dos hermanos lograron escapar de un devastador diluvio y huyeron a un cerro muy alto llamado Huaca Yñan, que según se cuenta mientras las aguas crecían el cerro también lo hacía.

Consola: sonido de goteo, pasos en charcos pequeños, truenos a lo lejos

Hermano 1: ¡ya pararon las aguas!

Hermano 2: ¡esta cueva nos va a servir de refugio, ahora hay que ir por comida y luego descansamos!

Consola: pasos alejándose fuera de la cueva, transición de sonido de calma a naturaleza

ESCENA 2

Los hermanos encontraron un lugar en donde poder vivir. Mientras buscaban comidas para pasar los días, los visitaron dos guacamayas.

Consola: pasos en la hierba, arrancando plantas del suelo

Hermano 1: ¡solo tenemos estas raíces!

Hermano 2: ¡y también estas hierbas!

Hermano 1: si seguimos así nos vamos a morir de hambre.



Consola: pasos en la hierba, sonidos de tormenta a lo lejos---

Narrador: así los dos hermanos pasaron varios días, sustentándose a través de raíces y hierba, cansados y hambrientos un día sucedió algo increíble.

Consola: silencio, naturaleza, pájaros, pasos en la hierba acercándose, susurros, sonido de dos guacamayas.

Hermano 2: ¡agáchate agáchate!

Consola: sonido de golpe con la mano en la cabeza, sonido de que caen en la hierba

Hermano 1: ¡mira, mira! ¡Son dos guacamayas, nos pueden servir para comer! ¡Ya estoy harto de tanta hierba y raíz...!

Hermano 2: ¡calla, calla! ¡Mira, están llevando comida a la cueva!

Hermano 1: ¡Comida!

Consola: guacamayas se asustan y alzan el vuelo.

Hermano 2: ---golpe con la mano en la cabeza--- ¡si ves lo que haces!

Hermano 1: ¡ayy! Al menos dejaron la comida y la chicha.

Hermano 2: ¿Por qué nos habrán dejado comida? ¿De dónde vendrán las guacamayas?

Hermano 1: bueno, tengo mucha hambre para pensar en eso ahorita ¡vamos a comer!

Consola: pasos acercándose a la cueva, y los dos hermanos comiendo, sonido constante con la narración.

ESCENA 3

Luego de unos días los hermanos decidieron hacer algo para poder atrapar a las guacamayas

Consola: sonido de naturaleza continuo.

Narración: después de 10 días en los cuales las guacamayas seguían dejándoles comida. Los hermanos se pusieron de acuerdo, para atraparlas.

Hermano 1: ¡hagamos algo! ¡Hoy no salgamos a buscar comida, quedémonos escondidos para cuando ellas lleguen poderlas atrapar!

Hermano 2: ¡ya, ya!

Consola: pasos corriendo y se esconden entre los arbustos, sonido de aves volando alrededor de la cueva, constante.

Hermano 1: ¡mira, ya llegaron!

Hermano 2: esperemos a que entren y les atrapamos dentro de la cueva

Consola: aves aterrizan, graznidos.



Hermano 1: a la cuenta de tres corremos, a la una, dos ---sale corriendo un hermano---
¡todavía no!

Consola: aves asustadas, graznidos, pasos sobre la hierba con fuerza. Golpe en la cabeza.

Hermano 1: te dije que al contar tres, se asustaron y encima no nos dejaron nada. ¡Ahora muévete, tenemos que ir a buscar comida!

Hermano 2: ¡otra vez hiervas y raíces!

Consola: pasos alejándose, sonido de naturaleza.

ESCENA 4

Finalmente los hermanos logran capturar a las guacamayas para poder preguntarles porque estaban dejándoles comida

Hermanos: Complicidad

Hermano 1: centrado, responsable

Hermano 2: torpe

Guacamayas: molestas

Consola: sonido de naturaleza continuo.

Narrador: al cabo de unos días los dos volvieron a ponerse de acuerdo para tratar de atrapar a las dos guacamayas. En esta ocasión hicieron una pequeña red con unas lianas que encontraron en el bosque.

Consola: sonido de naturaleza, pasos

Hermano 1: Pongamos la red a la entrada de la cueva. Cuando lleguen la soltamos.

Hermano 2: ¡ya!

Consola: pasos corriendo a esconderse, arbustos, aves volando alrededor de la cueva, naturaleza.

Hermano 1: ¡ahí están otra vez! ¡A la cuenta de tres soltamos las lianas para que caiga la red! ¡No te vayas a adelantar!

Consola: aves aterrizando en la hierba, graznidos.

Hermano 1: a la una, a las dos, a las tres

Consola: sonido de lianas soltadas, cae la red, graznidos fuertes, aleteos contenidos con la red.

Hermano 2: ¡corre corre! ¡No se vayan a soltar!

Consola: pasos corriendo hacia la cueva



Hermano 1: ¡ayúdame con la red, mientras yo intento amarrarles las patas!

Consola: graznidos fuertes constantes, garras sobre la tierra, sonido de que levantan la red, sonido de transformación, se caen los dos hermanos sobre la hierba

Hermanos 1 y 2: ¡aahhhh! ¿Qué paso? ¡A donde se han ido las plumas!

Hermano 2: ¡son muy hermosas! ¡Así no nos las podemos comer!

Guacamayas: Humanos por que han intentado privar nuestra libertad.

Hermano 1: ¡perdón! ¡Solamente queríamos averiguar que Dios nos había bendecido con tan rica comida y refrescante chicha!

Guacamayas: por su errada acción se quedaron sin la bendición de tener más comida y chicha para beber.

Hermano 2: ¡no quiero volver a comer hierbas y raíces!

Hermano 1: ---golpe en la cabeza--- ¡calla!

Hermano 2: ¡si nos dejarán sin comida. Al menos no aparten de nuestros ojos su belleza!

Hermano 1: ¡calla dije! ¡Por favor discúlpennos, no queríamos cometer tal error de esta manera! ¡Respetamos los colores y los sabores de su naturaleza!

Guacamayas: En vista de que han demostrado su arrepentimiento con respeto, no los abandonaremos. Han quedado como los únicos pobladores de esta zona desgraciada por el diluvio, y nuestras tierras no pueden estar abandonadas.

Hermano 1: Grandes espíritus de la naturaleza acepte nuestra vida como ofrenda y ayúdenos a poblar nuevamente estas tierras. Cásense con nosotros.

Guacamayas: Su bondad será grande y su descendencia numerosa, aceptaremos ser sus esposas y poblar las vastas tierras que rodean este cerro.

Consola: sonido de conversación, naturaleza

Narrador: de esta manera, los dos hermanos tuvieron hijos con las guacamayas convertidas en mujer, se repartieron por la provincia de Cañaribamba y se cuenta que de ellos proceden todos los cañaris. Por esta razón el cerro donde ellos habitaron tiene el nombre de Huaca Yñan y en sus ritos, las guacamayas son veneradas y sus plumas apreciadas en las fiestas de los cañaris.

Consola: sonido de guacamayas



EL ORIGEN DE LA LAGUNA DE YAGUARCOCHA

ESCENA 1

Llega un mendigo a la casa de un terrateniente a pedirle un poco de comida para poder sobrevivir.

Mendigo: humilde, enfermo con tos

Mayordomo: amable

Hombre Rico: soberbio

Narrador: Existen varias mitos y leyendas en torno a la laguna de Yaguarcocha también conocida como Lago de Sangre, porque aquí se llevó a cabo la batalla entre Incas y Caranquis. Uno de los mitos cuenta que donde se encuentra esta gran laguna existía una gran extensión de tierra que pertenecía a un hombre muy rico, pero muy avaro.

Consola: sonido de viento, naturaleza (continuo), pasos con bastón, golpes en puerta, puerta abriéndose.

Mayordomo: Buenos días, ¿qué necesita?

Mendigo: Se encuentra el patrón, me gustaría pedirle algo de comer

Mayordomo: un momento por favor

Consola: cierra la puerta, pasos, naturaleza.

Mendigo: ---sonido de tos---

Consola: pasos que se acercan, puerta abriéndose.

Hombre rico: ¿Qué es lo que necesitas? Mi tiempo vale oro, ¡habla!

Mendigo: Soy solo un pobre hombre que ha venido a pedirle un poco de pan.

Hombre rico: ¡Ah! ¡No tengo tiempo para un hombre sucio y harapiento que viene a mi puerta a mendigar un poco de comida! ¡He trabajado muy duro por lo que tengo en este lugar, y no se lo regalaré a nadie! --- portazo--- ¡Pedro, no me vuelvas a interrumpir para este tipo de cosas, suelta a los perros para que se encarguen de ese hombre!

Consola: pedros ladrando y corriendo mientras se acercan---

Narrador: Un pobre mendigo cansado, tocó las puertas de la hacienda del terrateniente. Sin embargo, el avaro indignado no solo se rehusó a darle un bocado de su mesa, sino que ordenó que soltaran a sus perros para que acabaran con el mendigo.

ESCENA 2

El mayordomo ayuda al mendigo a escondidas de su amo, espanta a los perros y le da algo de comer. El mendigo en recompensa le revela un secreto y desaparece



Consola: naturaleza, perros que corren y ladran, mendigo corriendo, sonido de que se cae en un charco.

Mayordomo: ¡Fuera de aquí! ¡Shu!x3 Pobre hombre, siéntate aquí, he traído este pan para ti ¡Come!

Mendigo: Muchas gracias, buen hombre. ¡Tu generosidad será recompensada! ---sonido de que está comiendo---

Mayordomo: ¿De dónde vienes forastero?

Mendigo: Vengo de un lugar muy lejano donde los hombres no son egoístas con sus hermanos, ni tampoco existe la avaricia. ---sonido de que se levanta, apoya el bastón en el piso--- Tú has hecho una buena obra y en recompensa te revelaré un secreto. Esta noche se va a desatar una lluvia incontenible que cubrirá para siempre todas estas tierras, toma tu familia y escapa a lo más alto de los montes. --- sonido de viento, desaparece ---

Narrador: El mayordomo apiadándose del mendigo, compartió un pedazo de pan con él y después de que este le revelase el secreto se desvaneció, dejando al mayordomo sorprendido.

ESCENA 3

El mayordomo hace caso a lo que le dijo el mendigo y sale a buscar a su familia para ponerla a salvo.

Mayordomo: agitado.

Mujer: asustada

Consola: sonido de tormenta y lluvia, pasos, puerta abriéndose

Mayordomo: ¡Mujer, toma a nuestros hijos y un poco de comida, tenemos que irnos de aquí!

Esposa: ¿pero, que pasó, por qué tenemos que irnos?

Mayordomo: Las preguntas vendrán después ahora tenemos que irnos, se avecina una gran tormenta.

Consola: sonido de guardando cosas, tormenta, puerta que se abre, correteos en charcos, caballos relinchando, galopeo que se aleja.

Narrador: Llegada la noche el hombre llevó a su familia hacia el monte mas alto de la zona, mientras la tormenta aumentaba con ferocidad.

Consola: sonido de tormenta, galopeo acercándose, niños llorando y asustados---

Mayordomo: ¡Rápido, cúbranse de la lluvia!

Consola: sonido de tormenta, y de destrucción



Narrador: Desde lo alto del monte el mayordomo y su familia vieron como el agua inundaba las tierras de su amo hasta cubrirlas por completo, sepultando al rico avaro y a los suyos.

Consola: sonido de tormenta cesando, sonido de pájaros, naturaleza, goteo de agua, pasos en los charcos, susurros.

Mayordomo: Tranquilos, la lluvia ha cesado, estamos a salvo.

Narrador: la mañana siguiente la lluvia había terminado, pero aquellas aguas nunca se retiraron de las grandes extensiones de tierra, formándose una gran laguna que hoy lleva el nombre de Yaguarcocha.

LOS HIJOS DEL CHIMBORAZO

ESCENA 1

La madre Tungurahua le reclama al Taita Chimborazo por no poder engendrar un hijo con ella.

Madre Tungurahua: triste, llorando, pasa a estar furiosa.

Padre Chimborazo: tranquilo, sereno

Consola: viento, naturaleza sierra, ríos, ovejas

Madre Tungurahua: como puede ser posible, que siendo tú un monte masculino y el más imponente ante los habitantes de nuestra zona, no hayas podido engendrar conmigo un hijo Apu que sea tan hermoso, blanco y brillante como nosotros.

Consola: erupción volcánica

Padre Chimborazo: Mama, regresa ante mi mirada el brillo natural de tu nieve, no permitas más que con tu ira, se convierta al color del fuego. Desde el amor que te tengo, encontraré una solución para darte el hijo que tanto anhelas.

Consola: naturaleza, viento.

Narrador: en tiempos muy antiguos la Madre Tungurahua acusaba a su esposo de no poderle brindar un hijo tan blanco como ellos, considerados en la sabiduría indígena como Apus, que son espíritus que habitan dentro de los cerros, capaces de relacionarse con otros seres. En represalia, su ira se manifestaba a través de lodo y ceniza que hervía desde su vientre escupiéndola hacia él. El padre Chimborazo, lleno de amor propio y virilidad, deseaba que su esposa no le escupiera más y le juró que encontraría una solución.

ESCENA 2

Una jovencita sale de su casa para ir a pastorear a sus ovejas a las faldas del Padre Chimborazo en donde es engendrada con un porotito blanco. Mientras camina por las faldas tararea una canción.



Jovencita: feliz, emocionada, asustada cuando le habla el Taita.

Mama: preocupada

Consola: sonido de pueblo, puerta que se abre, pasos saliendo.

Jovencita: Mamá, voy a llevar a las ovejas a los pies del Taita.

Mamá: ¡Anda, Anda mijita! Pero sin alejarse, ya sabes lo que dicen cuando las guambas se distraen pastoreando las ovejas.

Consola: sonido de puerta

---silencio---

Consola: pasos acercándose en la hierba, naturaleza

Jovencita: Lanita!x2 ¿Dónde estás? ¿Dónde se habrá metido?

Consola: viento fuerte, pasos alejándose

Taita Chimborazo: ---susurro--- ¡Por aquí!

Jovencita: ¿Quién está ahí?

Consola: viento fuerte, sonido de corderito a lo lejos y con eco, pasos acercándose.

Jovencita: ¡Lanita! ¡Aquí estas oveja tonta! Casi me haces perder.

Consola: viento sopla fuerte.

Taita Chimborazo: ---susurro-- ¡aquí!

Jovencita: ¡otra vez!

Consola: sonido de cordero constante mientras se reproduce la escena

Jovencita: ¿pero qué es eso?

Consola: pasos suaves acercándose, y que agarra algo de la hierba

Jovencita: ¡ay qué bonito, un porotito de piel blanca!

Narrador: La joven que pastoreaba a sus ovejas, salió en busca de una de ellas que se había perdido y en el camino encontró un frijolito de piel blanca que guardó con amor entre la faja y su vientre maternal. El frijolito buscó camino y se introdujo en el vientre de la joven.

Taita Chimborazo: ---susurro, eco--- tú serás el prodigio del taita y la mama, de cabellos dorados y piel blanca como nuestra nieve

Narrador: quien finalmente después de nueve lunas alumbró un hermoso niño.

Consola: sonido de bebé que nace

Mama Tungurahua: Hermoso niño, primogénito del Taita y la Mama, eres hijo del monte y tu linaje lo será igual.



EL BULLO COCO

ESCENA 1

Consola: sonido de un gallo cantando, selva, amanecer, puerta abriéndose cuando el brujo sale de la casa y luego se cierra. Pasos en ramas y hojas, sonido de selva, animales mientras interviene el narrador

Brujo: voy a caminar río arriba, al caer la noche regresaré con comida

Narrador: cuentan que un brujo salió a la selva de cacería, dejando en casa a su mujer y sus dos hijos.

Caminó por la selva y se perdió. Estuvo así dos meses.

ESCENA 2

El brujo camina por el bosque perdido y asustado, se encuentra con un gavián (Bullo Coco) que le ofrece un trato.

Brujo: temeroso y asustado

Bullo Coco: susurra, seguridad, imponencia, risas de satisfacción.

Consola: sonido continuo de lluvia y selva durante la conversación, cuando el gavián aparece suena un ave volando y aterrizando, suenan copas sobre una mesa mientras interviene el narrador y los dos personajes conversan. Luego sonido de garras desgarrando comida. Al final sonidos de copas brindando y risas.

Brujo: Ojalá las hojas de nuestros ceibos me guíen de regreso a casa.

Bullo Coco: ¿de dónde vienes viajero?

Brujo: ¿quién me habla a mí?

Bullo coco: Veo que te has perdido, ven conmigo viajero y te mostraré el camino a casa

Brujo: iré contigo si dejas que te vea

Narrador: el brujo se encontró con un pequeño gavián llamado Bullo coco, este le invitó a su casa, ahí charlaron y tomaron chicha.

Brujo: ¿de qué manera me ayudarás a regresar a casa?

Bullo Coco: te doy el poder de ser de uno de los míos, alzarás tus alas y volarás de regreso a tu hogar

Brujo: no puedo regresar con las manos vacías, no sé cuánto tiempo he estado fuera, mis hijos y mi mujer esperan por comida

Bullo Coco: toma esta carne como muestra de la hospitalidad que el bosque y la naturaleza te pueden brindar. Ahora regresa a tu hogar.



Brujo: Salud

ESCENA 3

Casa del brujo

Mujer y nuevo esposo: felices

Consola: sonidos de ollas, mujer preparando comida, sonido de puerta abriéndose después de que interviene la mujer y risas de alegría al final del dialogo.

Mujer: está todo listo para preparar la comida de hoy, es bueno contar con un nuevo hombre en casa.

Nuevo esposo: ¡Mujer, ya llegué con el alimento!

Narrador: La mujer viendo que su esposo había desaparecido, y encontrándose desgraciada por la necesidad de un hombre en casa, consiguió otro marido. Sin embargo, no contaba con que el brujo ya se encontraba volando camino a casa con la comida para ella y sus hijos.

ESCENA 4

El brujo regresa al hogar a ver a sus hijos y se encuentra con la noticia de que su esposa se había casado nuevamente.

Brujo: feliz, fraterno, molesto

Niños: asustados, felices, complicidad

Consola: sonido de ave volando, viento, aterrizaje en suelo firme, transformación en humano, pasos, sorpresa de los niños, correteo, susurros cuando el brujo pregunta por la mama, graznidos fuertes, golpe sobre la mesa, vuelo de salida.

Dos niños: que sonó?

Brujo: Mis wawas ¿Dónde está la mamá?

Dos niños: --- susurros---

Brujo: ¿Dónde está la mamá?

Niño: con el nuevo papá...

Niña: en la chacra

Brujo: traje carne, prepárenla y coman

ESCENA 5

Llega la mama a la casa y encuentra la carne que llevo el brujo

Mujer: sor-[-; prendida, molesta



Niños: emocionados

Consola: sonido de puerta al ingresar, asombro, carne contra el suelo, niños recogiendo la carne y comiendo, pasos, portazo.

Mujer: ¿y esta carne?

Los niños: la trajo el papá

Mujer: ¡que papa ni diablos!

ESCENA 6

El brujo regreso a la casa y les dio indicaciones a los niños de que regresaría en la noche.

Brujo: calmado

Niños: complicidad, susurrando

Consola: vuelo, transformación, graznido cuando llega a casa, susurros de niños, transformación y vuelo.

Brujo: no duerman esta noche. Yo llegaré convertido en gavián. Y cantaré: “Bullo co co co”

Consola: susurros de niños, sonido de transformación y vuelo (se mantiene).

Narrador: Llegó la noche, y los niños permanecieron atentos al llamado de su padre.

Brujo: ¡Bullo co co co! X4

Los niños: Aún no duerme la mamá

Brujo: ¡Bullo co co co! X4

Los niños: **TODAVIA** no SE duerme la mamá

Brujo: ¡Bullo co co co!

Los niños: Ya se durmió

Consola: sonido de alas, transformación, graznido suave, sonido de garras abriéndose, sonido de garras arrancando los ojos, succionando, risa malévol, vuelo, transformación.

Narrador: El papa gavián entro en la casa y con las garras saco los ojos a la mujer y su nuevo marido y se los comió

ESCENA 7

La mujer y el nuevo marido, se despiertan asustados sin poder ver, ya que no tienen ojos, y deciden irse al río.

Mujer y hombre: asustados y desesperados

Niños: susurros y asustados

Consola: sonido de amanecer y de selva.



Mujer y hombre: --- gritos---

Mujer: Wawas, ¿ustedes tienen ojos?

Los niños: si mamá

Mujer: y porque no tenemos nosotros. ¿Qué haré? Si me meto en la tierra y me convierto en árbol moriré. Si me arrastro por el suelo y me convierto en boa moriré. ¡Ahhh! Ya sé me echaré al agua para convertirme en bufeo.

Consola: pasos, puerta abriéndose y cerrándose. Pasos por la selva, agua a lo lejos y se acerca, animales

Consola: bufando, dos delfines, chapoteo de agua (en medio del narrador)

Narrador: La mujer y el hombre se echaron al agua y se convirtieron en bufeo. Luego salieron tres veces bufando.

ESCENA 8

El brujo convertido en gavilán regresa por sus hijos y se los lleva, convirtiéndolos también en gavilanes.

Brujo y niños: emocionados

Consola: sonido negro. Vuelo, transformación, selva.

Brujo: ¡bullo co co co!

Niños: ¡El papá!

Brujo: vamos mis wawas, ahora volaremos juntos

Consola: pasos de niños corriendo. Sonido de vuelo, transformación x3

Brujo y dos niños: ¡Bullo co co co! X3



DON NICO Y EL DIABLO

ESCENA 1

Don Nico haciendo su trabajo de ganadería en sus tierras, tiene su primer encuentro con el diablo.

Don Nico: autoridad con su ganado, molesto, cansado, humilde.

Diablo: Burlón, ceremonioso, educado, furioso

Consola: sonidos de pueblo, galopeo, campanas, gente, perros, mercaderes

Narrador: en la década de los 60's en un pueblo de la provincia de Manabí llamado EL Calvo habitaba una familia muy humilde, Don Nico, su esposa y sus tres hijos.

Consola: naturaleza, ganado, pasos, rama golpeando el ganado, galopeo de caballos (se mantiene).

Don Nico: ¡Arre, Arre! ¡Muévanse!

Consola: sonido de manada alejándose

Don Nico: ¡heeyyy! ¡heeyyy! ¡Por los mil diablos!

Consola: pasos con un bastón

Diablo: ¿Quién me ha nombrado?

Consola: caballo relinchando asustado

Don Nico: ¿Qué hace alguien tan bien vestido en estas tierras?

Consola: pasos con el bastón en círculos, relincho suave

Diablo: Soy el dueño de todas las almas prosperas de la zona. El comienzo de una vida llena de riquezas y placeres.

Don Nico: ¿Acaso tú eres el diablo?

El diablo: Hagamos un trato ¿Qué es lo que más de seas con todo el corazón? ¿De qué estás cansado campesino?

Don Nico: La verdad, ya estoy cansado de trabajar, lo he hecho mi vida entera sin conseguir nada.

Diablo: Haremos un trato. Tú adivinarás la edad que tengo y yo te haré inmensamente rico, pero te advierto que nunca nadie lo ha logrado y de ser así también en tu caso, tu alma y todas las riquezas que te he entregado me pertenecerán.

Don Nico: ¿Cómo sé que cumplirás tu palabra?

Diablo: Acaso dudas de mi palabra? Ya te he dicho que soy el dueño de toda vida prospera. Desde ahora, cuando llegues a tu hogar encontraras que tu suerte cambiará por completo.



Don Nico: ¡Esta bien, acepto!

Diablo: ¡Tienes tres días! volveremos a encontrarnos en este mismo lugar al caer la noche. Nadie debe enterarse de nuestro pacto ¡te lo advierto!

ESCENA 2

Don Nico regresa a su casa e intento ocultar frente a su mujer lo que le pasaba.

Don Nico: preocupado, asustado.

Mujer: intrigada, molesta, autoridad

Narrador: Don Nico aceptó el trato y regresó a su hogar, sorprendido se dio cuenta que los campos áridos donde no existía vida empezaron a germinar diferentes tipos de alimentos. Al cabo de pocos días la gente se sorprendió al ver que Don Nico había progresado prácticamente de la nada, pero él se mantenía en silencio, pensando y pensando en que respuesta le daría al diablo.

Don Nico: Y ahora qué haré, si no logró adivinar la edad del diablo, todos los cultivos desaparecerán y con ellos, él se llevará mi alma.

Consola: sonido de puerta que se abre, pasos entrando, sonido de saco arrastrándose en la madera.

Gertrudis: ¡Viejo! Ayúdame a cargar los plátanos

Consola: silencio

Gertrudis: ¡viejo! ¿Qué estás sordo?

Consola: pasos apurados

Don Nico: Perdón vieja

Gertrudis: ¿Qué te anda pasando viejo? Te he notado preocupado en estos días, ni siquiera has disfrutado de nuestros nuevos cultivos. ¡Estamos llenos de suerte!

Don Nico: ¡Nada mujer, nada!

Narrador: Su mujer viéndolo distraído, intento preguntarle qué es lo que sucedía, pero Don Nico mantenía su silencio.

ESCENA 3

Don Nico le cuenta a su esposa lo que le había sucedido y ella decide ayudarlo.

Don Nico: susurrando

Mujer: asustada, molesta.

Consola: sonido de noche, madera

Don Nico: ¡Vieja!x2

Gertrudis: ¿Qué, que pasa?



Don Nico: ¡Ya no aguanto! ¡Tengo que contarte algo!

Gertrudis: ¡Viste, que algo te pasaba!

Consola: susurros contando la historia

Narrador: Faltada una noche para la entrevista Don Nico por fin se lo dijo a su mujer.

Gertrudis: ¡mañana te levantas tempranito y me traes todo tipo de aves que encuentres!

Don Nico: ¡Gertrudis! Pero eso ¿para qué?

Gertrudis: ¡Ahhh caramba! Tú hazme caso, ahora duerme viejo que mañana espero tempranito lo que te pedí.

ESCENA 4

Don Nico consigue lo que su mujer le pidió para poderlo ayudar.

Don Nico: cansado, riendo

Consola: sonido de noche constante y amanecer

Narrador: a la mañana siguiente Don Nico se levantó temprano, para traer lo que su esposa le había pedido.

Consola: efectos de aves, sonidos de disparos, aves asustadas alzando vuelo. Puerta abriéndose

Don Nico: ¡Vieja!x2 ¡ayyy Diosito Santo! ¡Sí que ha costado conseguir ese poco ‘e pájaros!

Gertrudis: ¡trae!x2

Narrador: Llegada la noche, Gertrudis comenzó a preparar una mezcla con brea Se desnudó y se colocó esa brea ya fría en el cuerpo, poco a poco fue colocándose las plumas de las diferentes aves.

Gertrudis: ¡las cosas que hago por el viejo!

Narrador: Cuando terminó, la mujer parecía un animal raro.

Consola: mientras el narrador, caldera hirviendo, mujer poniéndose brea en el cuerpo.

Don Nico: ¡que te paso vieja! ¡Te pareces a tu mamá!

Gertrudis: ¡A callar! ¡Todo esto es tú culpa! ¡Ni te asomará al encuentro con el diablo!

Don Nico: Pero ¿por qué?

Gertrudis: ¡Calla dije! Ya regreso.

Consola: pasos que se van alejando, puerta que se abre y se cierra.



ESCENA 5

La mujer fue al encuentro con el diablo

Diablo: asustado

Mujer: emocionada

Narrador: la mujer toda emplumada fue al encuentro con el diablo se puso en posición de animal y espero a que este llegara

Consola: graznidos, galopeo de caballo que se va acercando, graznido fuerte, animal moviéndose, caballo asustado relinchando

Diablo: ¡por los siete mil infiernos, en 33 años de mi vida nunca he encontrado un animal tan raro!

Consola: caballo dando la vuelta y alejándose

Gertrudis: risa

Consola: pasos alejándose, efecto de puerta abriéndose, risa continua.

Gertrudis: ¡viejo, viejo. El diablo tiene 33 años!

ESCENA 6

Don Nico se encuentra con el diablo

Don Nico: humildad, poco burlón

El diablo: educado, ceremonioso, sorprendido.

Narrador: Así Don Nico, fue al encuentro con el diablo al día siguiente.

Consola: naturaleza, caballo acercándose---

Don Nico: Te busqué la noche anterior, pero no te encontré.

Consola: se baja del caballo, pasos con bastón---

Diablo: Lo siento querido amigo, he tenido un contratiempo en el camino. Espero que me disculpes. ¿Ya tienes una respuesta?

Don Nico: ¡33 años!

Diablo: ¡ahhh! ¡Un alma menos! Muy bien, te felicito. Nunca nadie había adivinado mi edad exacta. ¡Tú prosperidad será eterna!

Consola: se sube al caballo, galopeo alejándose

Narrador: entonces cuenta la leyenda que el diablo sigue buscando almas y que Don Nico conservo su prosperidad eternamente como este se lo había dicho. La última vez vio a Don Nico, seguía siendo un señor muy exitoso.



CAPÍTULO 4

PRODUCCIÓN Y EDICIÓN

El proyecto “*Adaptación de Cuentos Populares Andinos a radioteatro con técnica de sonido holofónico*” tiene como objetivo final la producción de cinco cápsulas de radioteatro sobre leyendas, mitos y cuentos populares de nuestro país.

- **SELECCIÓN DE ACTORES**

Para las cinco producciones que comprenden este proyecto se realizó la promoción del mismo a través de redes sociales, haciendo la convocatoria para el casting de actores, del mismo que participaron personas particulares, estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad de Cuenca y docentes.

Se necesitaba un total de 19 actores divididos en las cinco capsulas de la producción final de la siguiente manera:

- **LOS DOS HERMANOS Y LAS GUACAMAYAS**

PERSONAJES

Guacamaya 1

Guacamaya 2

Hermano 1

Hermano 2

- **EL ORIGEN DE LA LAGUNA DE YAGUARCOCHA**

PERSONAJES:

-Hombre Rico

-Mendigo (Dios Padre)

-Mayordomo

- **LOS HIJOS DEL CHIMBORAZO**

PERSONAJES:

Padre Chimborazo

Madre Tungurahua



Jovencita

- **BULLOCOCO**

PERSONAJES:

Brujo

Bullococo

Esposa

Nuevo Esposo

Niño / niña

- **DON NICO Y EL DIABLO**

PERSONAJES:

Don Nico

Esposa Gertrudis

El diablo

- **GRABACIÓN**

Previo a la grabación de cada cápsula los actores recibieron breves ejercicios de respiración y expresión corporal, ya que por más que el producto final sea auditivo, se necesitaba que las personas que iban a actuar en las mismas tuvieran soltura y expresión, como si estuvieran en una obra de teatro real. A los actores se les entregó los guiones completos con las características específicas que debía tener cada uno de sus personajes, pero a la vez no se les daba demasiadas directrices, para que los mismos pudieran tener soltura y creatividad al momento de la grabación.

Las cápsulas se grabaron una escena a la vez, y en cada una de ellas se le indicaba al actor de qué manera posicionarse ante la cabeza binaural para que así esta, con los micrófonos que tiene instalados en cada oído, captara cada movimiento del autor creando el sonido holofónico al momento de grabar.



Ilustración 9 Una onda de sonido estéreo con paneo normal de ambos lado, tanto el derecho como el izquierdo se mantienen uniformes.

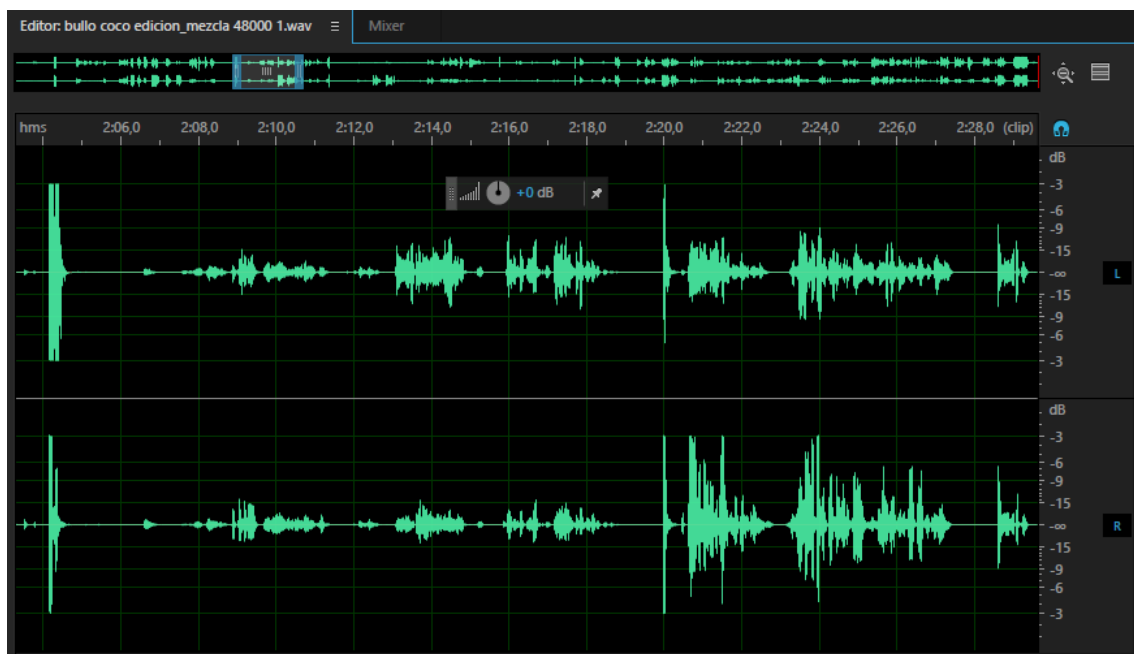


Ilustración 10 Onda de sonido con Holofonía. Se puede apreciar que la onda es más intensa en el lado izquierdo y más adelante en el derecho creando el paneo natural del oído humano.



- **EDICIÓN**

En esta fase, las cinco cápsulas se editaron con la herramienta multitrack de Adobe Audition, se utilizaron de tres a siete “tracks”, divididos de la siguiente manera:

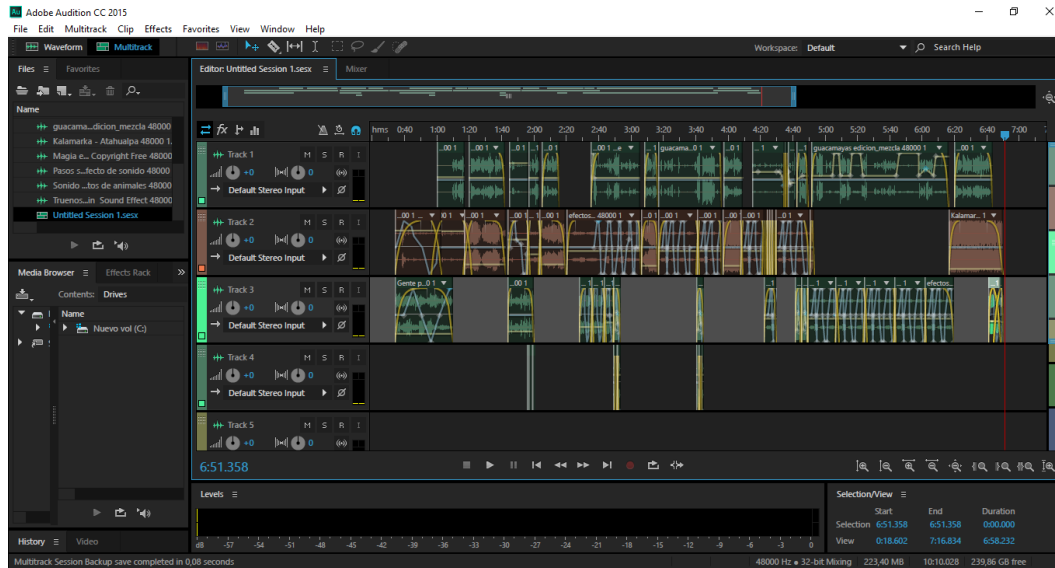


Ilustración 11 Tracks utilizados para la Edición

- Diálogos entre actores
- Musicalización
- Efectos de sonido: algunos de los efectos de sonido que se utilizó en la producción, pudimos recrearlos con diferentes elementos como carne, gelatina, cubos de agua, etc.

En el caso de los sonidos que eran más complicados de conseguir, realizamos directamente en la edición el paso del sonido del canal “L” al canal “R” con las herramientas del programa Adobe Audition, el paneo de canales.

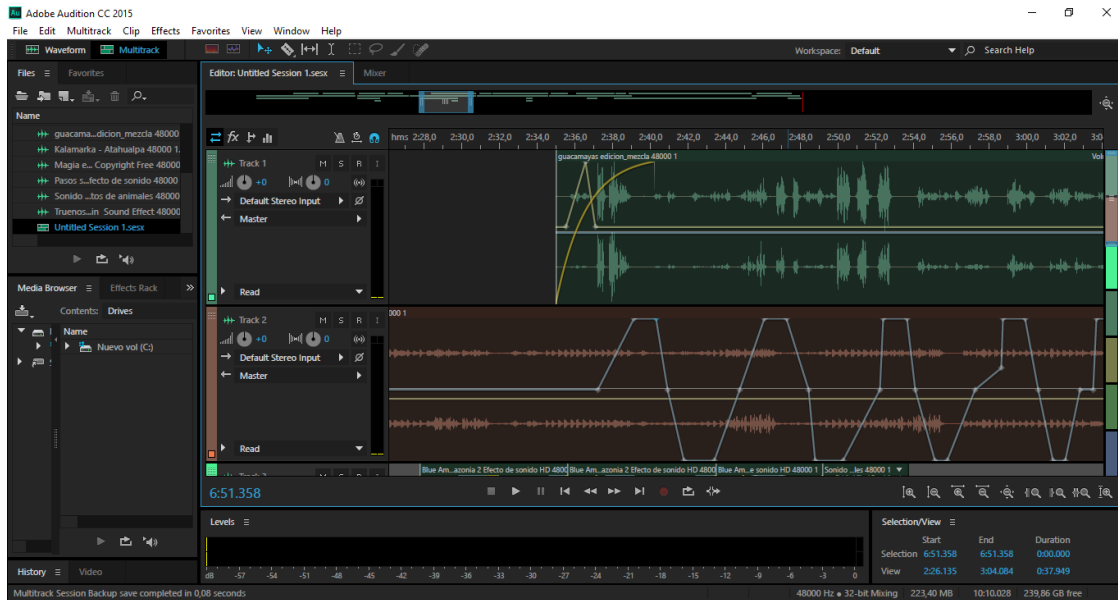


Ilustración 12 Utilización de Paneo en los canales R (right) Y L (left) al 100 % para los sonidos que no se pudieron recrear directamente con la cabeza holofónica.



CONCLUSIONES

Con la presente investigación y producción de materiales de audio en forma de cápsulas radiales, se logró aportar una nueva forma creativa de presentación para la radio digital, la holofonía aplicada al radioteatro. Con esta propuesta se logró implementarla a un campo que había sido poco explorado, el radioteatro.

Implementando esta técnica en las leyendas, mitos y cuentos ecuatorianos. Se consiguió adaptar un material diferente, de nuestras raíces y saberes ancestrales, para la radio digital y para una comunicación inclusiva e intercultural.

De esta manera la tecnología de la grabación binaural (sonido 3D, holofonía) junto con la recuperación de los saberes y conocimientos ancestrales lograron converger de una manera exitosa, al adaptar por primera vez los cuentos, leyenda o mitos andinos de nuestra región a un soporte digital que se adaptara perfectamente a la nueva audiencia y a los nuevos medios emergentes.

• CAPÍTULO UNO

Se exploró la creatividad de la radio y los cuentos populares como parte de una cultura; brindando herramientas para poder entender más el fenómeno que implicaba la radio en la sociedad y porque la falta de creatividad ha dejado a estos medios como meros transmisores de información, cuando deberían convertirse en medios educativos y sociales.

Esta nueva forma de producción nos ha abierto un campo para experimentar el mundo de las sensaciones en radio. De la misma manera, el entendimiento más amplio de los cuentos populares en la sociedad ayudó a acoplar cada elemento del radioteatro como la música, la voz, la ambientación y los efectos.

En conjunto, la creatividad radial de la holofonía y los cuentos populares han dado como resultado un producto intercultural, educativo y creativo.

• CAPÍTULO DOS

Se exploró la diversificación de los diferentes relatos que se tomó en cuenta para la producción de radioteatro holofónico y se logró resaltar los diferentes tipos de narrativas.

El cuento, el mito y la leyenda pueden ser parte de una misma cultura pero cada uno contiene diferentes aspectos de la misma. Así, el entendimiento de estos tres tipos de adaptaciones ayudó a que las cápsulas radiales sean mucho más fieles al mensaje que se quiso transmitir en ellas.

• CAPÍTULO TRES

Se procedió a la construcción de la cabeza binaural y la escritura de los guiones, que servirían como base para la producción.



Se logró conjugar los diferentes materiales, que se han especificado en el capítulo 3, y acoplar los pre-amplificadores en la cabeza, con sus micrófonos correspondientes. Así se construyó una cabeza binaural de una manera rápida, sencilla y económica.

Se analizaron los guiones y se optó por una estructura sencilla, para dar libertad a los actores al momento de la producción, ya que el movimiento era una parte importante de la captación espacio-temporal.

Los micrófonos y los circuitos fueron acoplados en una cabeza de maniquí, con relleno de esponja (para la insonorización), para lograr el efecto específico del oído humano.

• **CAPÍTULO CUATRO**

Se puso en práctica lo aprendido a lo largo del proyecto. Como primer proceso se realizó la pre-producción, en ella se llevó a cabo la recopilación de información de cada una de las leyendas que se iban a adaptar, de la misma manera se recogió información sobre su simbología y el significado intrínseco de cada mito, leyenda y cuento; y así se realizaron los guiones finales. Por último se hizo un casting con convocatoria, a través de redes sociales, que nos brindó las voces necesarias para la producción.

En la producción la cabeza cumplió el objetivo planteado de grabar el espacio y el movimiento de cada uno de los actores, de la misma manera logro identificar de donde venía cada sonido y simuló el oído humano. En esta etapa también se produjeron algunos efectos de sonido que lograron acoplarse perfectamente al efecto binaural de la cabeza.

Finalmente, en la post-producción se logró captar los diferentes canales, panear la música y los efectos de sonido para una fidelización de la experiencia holofónica, logrando obtener el producto final de cápsulas radiales de radioteatro holofónico.

RECOMENDACIONES

Para futuras producciones de holofonía en cualquier ámbito, radiofónico o televisivo, se recomienda implementar mejores circuitos de pre amplificación para la calidad de sonido evitando la saturación de los audios.

Se podría experimentar con diferentes materiales en la cabeza de base para los micrófonos, en este caso la cabeza del maniquí estaba hecha de látex y esponja insonora en su interior.

Los guiones fueron hechos de manera básica para poder permitir fluidez en la creatividad y la movilidad del actor, se podría experimentar con guiones pre hechos de los movimientos en el escenario de los actores.

Se recomienda utilizar diferentes micrófonos, en este caso se usó los “Electret” genérico multidireccional. Se podría captar el sonido proveniente en diálogos estáticos.

Los efectos de sonido y la música fue utilizada sin copyright, de fuentes gratuitas, en la edición fueron acopladas con el paneo para poder mejorar la experiencia holofónica, por esto se recomienda prefabricar más efectos de sonido con holofonía en una cabeza binaural de diferente material para no dañar los circuitos.



ANEXOS



SELECCIÓN DE ACTORES





GRABACIONES







BIBLIOGRAFÍA

A

- Arízaga, J. (20 de Octubre de 2016). Cuentos Mitos y Leyendas . (J. Aguilar, Entrevistador)
- Armenta, L. (2010). *Instituto Politécnico Nacional*. Obtenido de Diseño y construcción de una cabeza binaural: <http://tesis.ipn.mx/jspui/bitstream/123456789/10717/1/111.pdf>

B

- Barreto, C. (2010). *Universidad de Palermo*. Obtenido de Creación de entornos virtuales en el mundo 2.0:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/667.pdf
- Bescós, J. M. (2000). *Creatividad y Comunicación Persuasiva*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

C

- Cebrián, M. (2001). *La Radio en la Convergencia Multimedia*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Cebrián, M. (2004). Innovación radiofónica: La creatividad en el contexto de la radio actual. *Revista Telos*, 60.

D

- Domínguez, J. (19 de Junio de 2007). *20 minutos: La Hologfonía el sistema de grabación del futuro 3D*. Obtenido de 20 Minutos:
<http://www.20minutos.es/noticia/249450/0/sistema/audio/3d/>

E

- Encalada, O. (10 de octubre de 2016). Cuentos Mitos y Leyendas. (Y. Aguaysa, Entrevistador)

F

- Fernández, B. (2002). *Sala de Prensa: La Radio en transición*. Obtenido de Sala de Prensa:
<http://www.saladeprensa.org/art391.htm>

G

- García, R. (2012). *Encuentro Práctico ELE: Érase una vez... los cuentos populares, una herramienta didáctica en la clase ELE*. Obtenido de Encuentro Práctico ELE:
<http://www.encuentro-practico.com/paris/pdf/12/garcia-munoz.pdf>
- Gelado, J. (12 de Octubre de 2010). *Página Digital: Hologfónico y binaural, sonido en tres dimensiones*. Obtenido de Página Digital:
<http://www.paginadigital.com/articulos/2007/2007prim/tecnologia25/hologfonico-v-030807.asp>

J



Japón, Á. (21 de Octubre de 2016). Cuentos Mitos y Leyendas. (J. Aguilar, Entrevistador)

Jimenez, S., & Rodero, E. (2005). La expresividad en los informativos radiofónicos. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra.

P

Pérez, D. (15 de Enero de 2014). *El Confidencial: El inventor olvidado que pudo cambiar la historia de la música con la holofonía*. Obtenido de El Confidencial: http://www.elconfidencial.com/tecnologia/2014-01-15/el-inventor-olvidado-que-pudo-cambiar-la-historia-de-la-musica-con-la-holofonia_76168/

Poveda, J. A. (2005). *SEDICI: El valor educativo de los cuentos populares*. Obtenido de SEDICI: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/24512/Documento_completo.pdf?sequence=1

R

Reta, M. (10 de Octubre de 2005). *Río Negro: Hugo Zucarelli le da otra dimensión al sonido*. Obtenido de Río Negro: <http://www1.rionegro.com.ar/arch200510/10/c10n06.php>

Ricarte, J. (1998). *Creatividad y Comunicacion Persuasiva*. Barcelona: INO Rreproducciones.

Rodero, E. (2005). *Dipòsit Digital de Documents de la UAB*. Obtenido de Recuperar la Creatividad Radiofónica: <https://ddd.uab.cat/pub/analisi/02112175n32/02112175n32p133.pdf>

Rodríguez, A. (2012). *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: Los cuentos populares al rescate*. Obtenido de Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcj10p3>

Romo, M. C. (1997). *Centro Virtual Cervantes: El lenguaje seductor de la radio*. Obtenido de Centro Virtual Cervantes: <http://cvc.cervantes.es/obref/congresos/zacatecas/radio/ponencias/romo.htm>

S

Santiago, J. F. (Dirección). (2013). *Entrevista a Hugo Zucarelli sobre holofonía* [Película].

U

Ubidia, A. (1977). *Cuento Popular Andino*. Quito: Instituto Andino de Artes Populares del convenio "Andrés Bello".

V

Vigil, J. I. (2005). *MANUAL URGENTE PARA RADIALISTAS APASIONADOS*. Quito: Inti Barrientos.

Viveros, J. (2009). *APLICACIÓN DE TÉCNICA DE GRABACIÓN Y MEZCLA BINAURAL PARA AUDIO COMERCIAL Y/O PUBLICITARIO*. Obtenido de Pontificia Universidad Javeriana : <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/4390/tesis69.pdf?sequence=1>